



MEET – JOIN – CONNECT!

Digitale Tools für die Praxis
Internationaler Jugendarbeit





VORWORT

Internationale Jugendarbeit lebt vom Austausch und der Begegnung und ist geprägt von einer vertrauensvollen und intensiven Partnerschaft der beteiligten Träger im In- und Ausland. Internationale Maßnahmen fördern die Persönlichkeitsentwicklung von Jugendlichen im Hinblick auf Selbstvertrauen, soziale Kompetenz, Offenheit für neue Erfahrungen und interkulturelle Kompetenz sowie Weltoffenheit. In diesem Sinne kann die Internationale Jugendarbeit von der Digitalisierung enorm profitieren. Weltweite Vernetzung und gemeinsames Lernen mithilfe von digitalen Tools kann über zeitliche und örtliche Grenzen hinweg realisiert werden. Digitale Tools schaffen einen Mehrwert, indem sie den physischen Austausch unterstützen, ergänzen und verlängern oder, wo keine physische Begegnung durchführbar ist, einen rein virtuellen Austausch ermöglichen.

Die physische Begegnung steht dabei weiterhin im Mittelpunkt. Daher wird auch die Frage nach Konzepten und pädagogischen Ansätzen, die die digitale Welt mit einbeziehen, in den Blick genommen. Eingesetzt als partizipatives Element können digitale Tools eine wirksame Beteiligung von Jugendlichen und Fachkräften in Jugendbegegnungen und anderen Formaten der Internationalen Jugendarbeit ermöglichen. Neben dem Mehrwert, den digitale Tools für die Internationale Jugendarbeit und den Fachkräfteaustausch schaffen, sind die Ressourcenschonung im Sinne der Nachhaltigkeit mit Verzicht auf Live-Treffen und Reisen sowie die effiziente Gestaltung der eigenen Arbeit weitere wichtige Vorteile bei der Nutzung digitaler Tools.

Die Broschüre **„Meet – join – connect! Digitale Tools für die Praxis Internationaler Jugendarbeit“** dient als Orientierungshilfe bei der Konzeption, Durchführung und Nachbereitung von (digitalen) internationalen Jugendprojekten. Anhand von Empfehlungen für digitale Tools und Praxisbeiträgen in Hands-on-Mentalität zeigt der Leitfaden, wie ein sinnvoller Einsatz digitaler Tools bei einer (Online-)Begegnung aussehen kann. Es ist möglich, den Leitfaden von vorne beginnend durchzuarbeiten oder je nach Projektstand und Vorwissen der Projektkoordinierenden zu bestimmten Punkten zu springen und nur einzelne Kapitel zu nutzen. Je nach Bedarf kann der in der Broschüre dargestellte Idealprozess bei der eigenen Projektplanung angepasst und abgewandelt werden.

Die Inhalte des Leitfadens stehen unter der freien Lizenz CC BY 4.0. Weitere Informationen sind unter „Lizenzhinweise“ am Ende zu finden. Dieser Leitfaden ist eine komplett überarbeitete Neuauflage des ersten Leitfadens zu Social Media in der Internationalen Jugendarbeit aus dem Jahr 2013.





DIE BROSCHÜRE GLIEDERT SICH IN DREI GROSSE BEREICHE:

A. Digitales Projektmanagement

Anhand der bekannten Phasen des Projektmanagements beschreibt der erste Bereich, worauf explizit beim digitalen Projektmanagement zu achten ist und gibt Hinweise auf Tools, die das kollaborative Arbeiten erleichtern.

B. Beiträge aus der Praxis

Dieser Bereich liefert Beispiele für den Einsatz von Tools in der internationalen Jugendarbeit, die sowohl in Projekten verwendet als auch speziell für das Arbeitsfeld entwickelt wurden.

C. Digitale Tools

Schließlich bietet der dritte Bereich eine nach Kategorien sortierte Toolsammlung. Die Auswahl der Tools erhebt keinen Anspruch auf Vollständigkeit und unterliegt aufgrund der permanenten Neu- und Weiterentwicklung ständiger Veränderung. Die beschriebenen und gelisteten Tools sind kreativ, vielfältig und benutzerfreundlich, ihre Auswahl richtete sich vorrangig auch nach folgenden Kriterien:

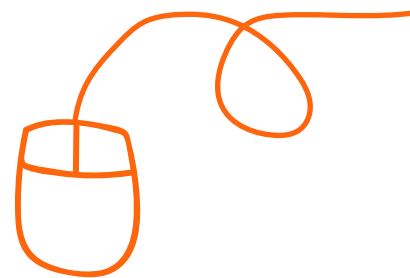
- » (in ihrer Grundfunktion) kostenfrei oder zumindest kostengünstig,
- » kompatibel gemäß der Datenschutz-Grundverordnung (DSGVO).

Einige sind Open-Source-Tools, andere können auf eigenen Servern gehostet werden und gelten daher aus Sicht des Datenschutzes als besonders sicher. Dafür ist im Gegenzug mit Abstrichen in der Funktionalität zu rechnen. Gerade in Bezug auf Videochats, digitales Lernen und Austausch sind die Bezahlvarianten häufig stabiler und leistungsfähiger. Nach einem kurzen Überblick über empfohlene Tools werden einige ausgewählte Tools nochmals genauer beschrieben.

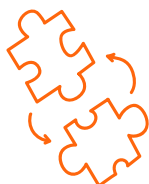
Abschließend weist die Broschüre auf weiterführende Ressourcen wie inspirierende Online-Plattformen, Handbücher sowie Video-Tutorials hin.



INHALT



VORWORT	S. 3	DIGITALE TOOLS NACH KATEGORIE	S. 30
DIGITALES PROJEKTMANAGEMENT	S. 6	Terminfindung	S. 30
1. Vorbereitung	S. 6	Videokonferenz-Tools	S. 31
2. Durchführung	S. 9	Videokonferenzen mit interaktiven Kontaktmöglichkeiten	S. 33
3. Nachbereitung	S. 11	Projektmanagement	S. 35
BEITRÄGE AUS DER PRAXIS	S. 13	Projektmanagement: Fokus auf Kommunikation	S. 35
In der Vorbereitungsphase: Kennenlernen, Partizipation ermöglichen, Weichen stellen	S. 13	Projektmanagement: Ablegen und Teilen von Dateien	S. 35
MobiYouth.org – ein Tool für Blended Learning in internationalen Jugendaustauschprojekten	S. 14	Projektmanagement: Allrounder	S. 36
„Massive Open Online Course“ (MOOC) – eine digitale Möglichkeit der Fachkräftequalifizierung	S. 16	Kollaboratives Schreiben	S. 38
„At home around the world“ – ein Livestreaming-Format eröffnet Einblicke in die Jugendarbeit in anderen Ländern	S. 17	Digitale Pinnwände	S. 39
Digital Open Badges: Die Entwicklung eines Systems für Tools zur Anerkennung und Sichtbarmachung von Lernerfahrungen in Cities and Regions of Learning	S. 18	Mindmaps	S. 40
DINA.international – die neue Plattform für Austausch und Tagungen in der Internationalen Jugendarbeit	S. 20	Whiteboards	S. 41
Filmdreh-Workshop in COVID-19-Zeiten: der NUFF-2020-Online-Workshop	S. 22	Beteiligung: Diskussion und Entscheidungsfindung	S. 43
Virtuelle Workcamps – (wie) geht das?	S. 24	Stimmungsbilder/Feedback/Evaluation	S. 44
Ein Barcamp als Online-Veranstaltung	S. 26	Spielerisches Lernen	S. 48
VIP-Simulator – Sensibilisierung von Jugendlichen mittels VR-Technologie	S. 27	Veranstaltungstools	S. 50
Virtual Reality als ein Tool für Jugendarbeit	S. 28	Streaming	S. 52
		Messenger/Chat	S. 53
		Social Media	S. 55
		Visualisierung & Gestaltung	S. 56
		Bilddatenbanken	S. 57
		Übersetzungstools	S. 58
		VERNETZUNG UND WEITERFÜHRENDE LINKS	S. 59
		Ressourcen	S. 59
		Linksammlung	S. 62
		Impressum	S. 63



A DIGITALES PROJEKTMANAGEMENT

1. VORBEREITUNG

Für das Management des gesamten Projektprozesses ist die Koordination vieler verschiedener Partner und Akteure notwendig. Digitale Instrumente können die Koordination eines Projekts und das Projektmanagement maßgeblich erleichtern. Dafür ist es notwendig, dass die verwendeten Tools auch von den jeweiligen Projektbeteiligten genutzt werden. In der Vorbereitungsphase ist es daher wichtig, sich mit Projektpartnern darauf zu einigen, welche Tools während des gesamten Projektmanagementprozesses genutzt werden. Auch das Monitoring und die Evaluation des Projekts sollten schon von Anfang an mitgedacht werden (mehr dazu in → 3.1 Evaluation).

GOOD PRACTICE

- » In der Vorbereitungsphase: S. 13
- » MobiYouth.org: S. 14

1.1 IDEENFINDUNG

Um Ideen gemeinsam zu entwickeln und weiterzuentwickeln sowie für die kollaborative Zusammenarbeit am Projektkonzept und -design stehen vor allem digitale Instrumente zur Verfügung, die ein kollaboratives Brainstorming, Schreiben und Gestalten ermöglichen. Zusätzlich kann es notwendig sein, sich an diesem Punkt in verschiedenen Konstellationen virtuell zu treffen, um die Idee voranzutreiben.

TOOLKATEGORIEN

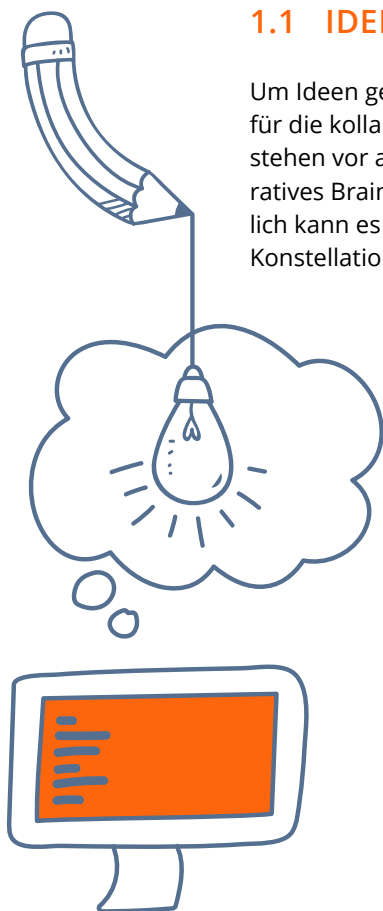
- » Kollaboratives Schreiben: S. 38
- » Digitale Pinnwände: S. 39
- » Mindmaps: S. 40
- » Whiteboards: S. 41

1.2 SUCHE NACH UND VERNETZUNG MIT KOOPERATIONSPARTNERN

Für die Suche nach Kooperationspartnern zur Umsetzung einer Projektidee, bietet sich eine konkrete und detaillierte Anfrage im eigenen Netzwerk an, über E-Mail oder auch Social Media. Online-Räume und -Tools können generell die Suche nach potenziellen Kooperationspartnern erleichtern, jedoch sollte auch hier ein wenig Zeit eingeplant werden. Da sich Netzwerkpfege und fachlicher Austausch zunehmend in Online-Räume verlagern, bietet es sich an, die Themen und Diskurse der Community kontinuierlich zu verfolgen und mitzugestalten. So verschafft man sich einen Überblick über potenzielle Partner für spezifische Projektvorhaben und kann mit zeitnaher Rückmeldung und Reaktionen der Online-Community rechnen.

TOOLKATEGORIEN

- » Social Media: S. 55
- » siehe auch „Vernetzung und weiterführende Links“: S. 59



1.3 VORBEREITUNGSTREFFEN

Digitale Vorbereitungstreffen sind im Vergleich zu Präsenztreffen weniger aufwendig in der Koordination und bieten für Projekte der Internationalen Jugendarbeit eine Reduktion der Kosten, Ressourcen und des Zeitaufwands.

Mithilfe von Videokonferenz-Tools können digitale Begegnungsräume geschaffen werden, wichtig ist die Akzeptanz der jeweiligen Beteiligten. Für Remote-Besprechungen sind zudem eine gute Vorbereitung und Moderation sowie die Protokollierung unabdingbar. Im Bestfalle kann diese dann allen Beteiligten im Anschluss sofort verfügbar gemacht werden. Alternativ können die Beteiligten auch gemeinsam das Protokoll erarbeiten.

Gerade bei der Durchführung von virtuellen Treffen sollte auch explizit darauf geachtet werden, dass es ausreichend Raum für die Partizipation der Teilnehmenden gibt, ihre Wünsche, Bedarfe und Fähigkeiten abgefragt und eingebunden werden.

TOOLKATEGORIEN

- » Videokonferenz-Tools: S. 31

1.4 PROJEKTPLANUNG

Um die Idee in ein Projekt zu verwandeln, braucht es vor allem Planung, die dem klassischen Projektzyklus folgt. Es ist wichtig, einen Zeit- und einen Aufgabenplan zu erstellen und diese auch kontinuierlich über den Projektzeitraum im Auge zu behalten und ggf. anzupassen. Oft wird durch eine detaillierte Planung viel Zeit in der Durchführung gespart. Planung bedeutet jedoch nicht, verbissen an einem Projektplan festzuhalten, sondern die Möglichkeit, auf Veränderungen angemessen zu reagieren.

Für den Planungsprozess und für das Steuern des Projekts während der Durchführung existieren viele digitale Tools, die dabei unterstützen, Ziele und Rollen festzulegen, To-Do-Listen anzulegen und Erinnerungsfunktionen einzustellen. Sie erleichtern die Kommunikation im Team und bieten teilweise auch das kollaborative Teilen und Bearbeiten von Dateien. Andere liefern das Videokonferenz-Tool inklusive. Es gibt auch solche, die alles im Paket anbieten.

Um die Qualität eines Projekts von Anfang an mitzudenken sowie Kriterien und Maßnahmen der Messung zu entwickeln, sollte auch die Qualitätssicherung und Evaluation schon an diesem Punkt und während des gesamten Projektzeitraums eine zentrale Rolle spielen.

TOOLKATEGORIEN

- » Projektmanagement: S. 35
- » Stimmungsbilder/Feedback/Evaluation: S. 44

1.5 AUSSCHREIBUNG UND AKQUISE VON TEILNEHMENDEN

Ein beachtenswerter Punkt für das Gelingen eines Projekts der internationalen Jugendarbeit ist die Ausschreibung und die Akquise von Teilnehmenden. Die Ausschreibung sollte, wenn sie sich an Jugendliche richtet, entsprechend jugendgerecht verfasst und ansprechend gestaltet sein. Für Letzteres gibt es zahlreiche hilfreiche digitale Tools, die die Visualisierung erleichtern, und Bilddatenbanken mit Bildern unter Creative-Commons-Lizenz.

Für die Verteilung der Ausschreibung spielen vor allem die passenden Social-Media-Kanäle eine Rolle. Das Team sollte sich also die Frage stellen: Auf welchen Kanälen halten sich die Zielgruppen auf? Und mit welcher Form erreichen wir sie dort? Gerade vor diesem Hintergrund ist die Frage der Sprache noch mal genauer zu betrachten: Wie wird Sprache in dem jeweiligen Medium verwendet? Wird Bild- oder eine Fremdsprache verwendet? Wie inklusiv und barrierearm sind Ausschreibung und Veröffentlichungsplattform?

TOOLKATEGORIEN

- » Social Media: S. 55
- » Visualisierung & Gestaltung: S. 56
- » Bilddatenbanken: S. 57

1.6 VERNETZUNG DER TEILNEHMENDEN

Sind die Teilnehmenden gefunden, geht es darum, sie auch vor Beginn der eigentlichen Aktionen/Projektmaßnahmen zu informieren und zu vernetzen. Zum einen gibt es organisatorische Fragen zu klären, zum anderen sollte es Räume geben, die den Teilnehmenden ein Kennenlernen und Austausch ermöglichen.

Die Vorab-Vernetzung und Vorbereitung kann sehr gut online organisiert werden und je nach Bedarf mithilfe spezifisch gewählter Tools zielgerecht geschehen. Neben dem klassischen E-Mail-Verteiler können Informationen auch über Messenger-Dienste, Social Media, digitale Pinnwände oder Veranstaltungstools bereits im Vorfeld gezielt geteilt werden. Diese Tools eignen sich in unterschiedlicher Weise ebenfalls dazu, Vernetzungs- und Austauschräume zu etablieren, die dann kontinuierlich über den gesamten Projektzeitraum genutzt werden können.

TOOLKATEGORIEN

- » Digitale Pinnwände: S. 39
- » Messenger/Chat: S. 53
- » Social Media: S. 55

1.7 ÖFFENTLICHKEITSARBEIT

Die Öffentlichkeitsarbeit hat natürlich bereits mit der Ausschreibung und Akquise begonnen. Nun stellt sich zusätzlich die Frage, welche wichtigen Personengruppen das Projekt noch berücksichtigen sollte. Wer hat ein Interesse am Projektverlauf und den Projektergebnissen? Diese Personen(gruppen) können zumindest teilweise sicher auch online erreicht werden. Beispielsweise sollen weitere junge Menschen von dem Projekt erfahren, auch wenn sie nicht unmittelbar teilnehmen. Oder es sollen weitere Personen zu einer spezifischen Aktion oder Veranstaltung eingeladen werden.

Da kann es neben dem klassischen Webauftritt sinnvoll sein, regelmäßig über passende Social-Media-Kanäle zu kommunizieren, Veranstaltungen zu erstellen und ggf. Anzeigen in sozialen Netzwerken, sogenannte Social Ads, einzurichten. Je nach Analyse der Erreichbarkeit der jeweiligen Zielgruppe und wichtigen Personen kann eine Kombination von verschiedenen Maßnahmen sinnvoll sein. Öffentlichkeitsarbeit sollte immer langfristig angelegt sein!

TOOLKATEGORIEN

- » Social Media: S. 55
- » Visualisierung & Gestaltung: S. 56



2. DURCHFÜHRUNG

Mit der Phase der Durchführung wird es ernst. Denn nun geht es von der Planung in die Praxis: Im Team wird das umgesetzt, was seit Wochen oder Monaten gemeinsam geplant wurde. Dabei kann es entweder um die Durchführung von Events gehen, die Arbeit an einem gemeinsamen Output mit den Jugendlichen oder um eine Mischung aus Event und Produkt. Bei allen Projekten geht es um das gemeinsame Lernen, das auch durch digitale Tools unterstützt werden kann.

Ein Event kann dabei komplett digital stattfinden, in hybrider Form oder als Präsenzveranstaltung, die von digitalen Tools unterstützt wird. Ein gemeinsames Produkt kann ebenfalls rein digital existieren, wie bspw. eine Kampagne, ein Video oder Podcast, oder auch mithilfe von digitalen Tools erstellt worden sein.

Auch um die eigentliche Aktion herum kann es jede Menge digitale Unterstützung für die verschiedensten Aufgaben geben. In diesem Abschnitt geht es genau darum.

GOOD PRACTICE

- » At home around the world: S. 17
- » Filmdreh-Workshop in COVID-19-Zeiten: S. 22
- » Virtuelle Workcamps: S. 24
- » Ein Barcamp als Online-Veranstaltung: S. 26

2.1 INFORMATIONEN UND MATERIALIEN BEREITSTELLEN

Informationen und Materialien lohnen sich heutzutage auch für Präsenzveranstaltungen – aus ökologischer, ökonomischer und organisatorischer Perspektive – in digitaler Form zur Verfügung zu stellen. Diese können dadurch jederzeit und überall abgerufen werden. Es ist nützlich, sich einen Ort zu schaffen, an dem alle Informationen und Materialien zentral bereitgestellt sind. Der Vielfalt der Formate sind dabei fast keine Grenzen gesetzt: Texte, Bilder, Audio, Video oder Links zu weiterführenden Quellen.

TOOLKATEGORIEN

- » Kollaboratives Schreiben: S. 38
- » Digitale Pinnwände: S. 39
- » Mindmaps: S. 40
- » Whiteboards: S. 41
- » Projektmanagement: S. 35
- » Veranstaltungstools: S. 50
- » Social Media: S. 55

2.2 KENNENLERNEN & TEAMBUILDING

Gegenseitiges Kennenlernen und Teambuilding schaffen Vertrauen für den Jugendaustausch und die weitere Zusammenarbeit untereinander und sind die Basis für das gemeinsame Miteinander. Durch eine Anknüpfung an die Interessen und Fähigkeiten der Jugendlichen, die das Smartphone und die digitale Kommunikation zur Pflege von Beziehungen und Selbstdarstellung nutzen, können hier verstärkt digitale Instrumente eingesetzt und vor allem auch virtuelle Räume und Gelegenheiten geschaffen werden.

TOOLKATEGORIEN

- » Kollaboratives Schreiben: S. 38
- » Digitale Pinnwände: S. 39
- » Mindmaps: S. 40
- » Whiteboards: S. 41
- » Spielerisches Lernen: S. 48

2.3 INHALTE VISUALISIEREN UND PRÄSENTIEREN

Für die Vermittlung von Inhalten und die Präsentation von Arbeitsergebnissen – sei es durch Fachkräfte oder Jugendliche – gibt es verschiedene digitale Präsentationsformen, die jederzeit und für alle Betroffenen auch im Nachgang noch zugänglich sind. Welche Art der Visualisierung gewählt wird, kann vom Ziel, vom Thema oder auch von den Teilnehmenden selbst abhängen.

TOOLKATEGORIEN

- » Digitale Pinnwände: S. 39
- » Social Media: S. 55
- » Visualisierung & Gestaltung: S. 56

2.4 KOLLABORATIVES ARBEITEN

Die Gestaltung von sozialen und kollaborativen Arbeits- und Lernprozessen ist eine wichtige Aufgabe für die Fachkräfte der Internationalen Jugendarbeit. Digitale Tools unterstützen gemeinsames Arbeiten: angefangen beim kollaborativen Brainstorming, über die gemeinsame Recherche von Inhalten, das Sammeln und Sichtbarmachen dieser Inhalte bis hin zur Aufbereitung und Verbreitung von Inhalten und dem Wissenstransfer.

Die gemeinsame Recherche wird durch Wissens- und Bilddatenbanken mit Creative-Commons-Lizenzen sowie Open Educational Resources erleichtert. Übersetzungstools ermöglichen eine Quellenvielfalt durch die Recherche in eigener Sprache und die Übersetzung in die Arbeitssprache des Projekts.

Für die Sichtbarmachung von Inhalten und Ergebnissen im Internet ist es heutzutage nicht mehr zwingend erforderlich, sich mit Programmierung oder technischen Details auszukennen. Es gibt zahlreiche Tools, die dabei helfen, Inhalte ansehnlich zu präsentieren, ob Text, Bild, Audio oder Video.

Dennoch kann es sinnvoll sein, sich für bestimmte Aktionen externe Unterstützung zu holen, die durch Expertise und Erfahrung das Projektteam entlastet.

TOOLKATEGORIEN

- » Kollaboratives Schreiben: S. 38
- » Digitale Pinnwände: S. 39
- » Mindmaps: S. 40
- » Whiteboards: S. 41
- » Übersetzungstools: S. 58

2.5 MOBILES LERNEN

Mobiles Lernen beschreibt den Ansatz, auf Lerninhalte über mobile Geräte zuzugreifen. Mithilfe von mobilen Geräten erhalten Lernende auf diese Weise jederzeit Zugang zum Lernprozess. Das geschieht über mobile Endgeräte wie Smartphones, Laptops oder Tablets, auf denen ein orts- und zeitungebundenes Lernen möglich ist. Damit einher geht die Loslösung von klassischen Lernorten wie der Schule, der Bibliothek oder dem Seminarraum.

Viele Tools, Methoden und Formate des mobilen Lernens sind für die Internationale Jugendarbeit geeignet, weil sie den Anforderungen non-formaler Lernprozesse entsprechen, erlebnisorientiert und freiwillig sind. Sie sind anschlussfähig an viele Bereiche wie politische und historische Bildung sowie bei natur- und umweltbezogenen und geografischen Projekten. Diese Ansätze ermöglichen den Wissenserwerb vor Ort statt in geschlossenen Seminarräumen und fördern das selbstständige Entdecken.

TOOLKATEGORIEN

- » Kollaboratives Schreiben: S. 38
- » Digitale Pinnwände: S. 39
- » Mindmaps: S. 40
- » Whiteboards: S. 41
- » Spielerisches Lernen: S. 48

GOOD PRACTICE

- » Digital Open Badges: S. 18

2.6 DOKUMENTATION UND SICHTBARKEIT EINES PROJEKTS

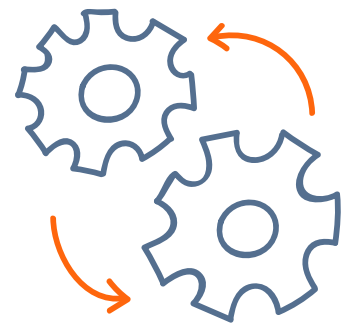
Die Dokumentation und vor allem auch Sichtbarkeit des Projekts und die Verbreitung der Projektergebnisse (→ siehe 3.2) verschaffen den Projektpartnern nicht nur Anerkennung, sondern sind auch gängiges Anforderungskriterium bei Förderprogrammen. Für die Dokumentation digitaler oder hybrider Aktionen gibt es Audio- oder Video-Mitschnitte, die auch als Livestreams funktionieren. Zudem lassen sich Projektergebnisse im digitalen Raum über Webseiten, Projektblog oder Berichterstattung über Social Media gestalten, in allen Fällen auch von Jugendlichen selbst gestaltet.

TOOLKATEGORIEN

- » Streaming: S. 52
- » Social Media: S. 55
- » Visualisierung & Gestaltung: S. 56

3. NACHBEREITUNG

Ist das Projekt erfolgreich abgeschlossen, gilt es auszuwerten und zu überprüfen, ob die bei der Planung und Konzeption erarbeiteten Projektziele erreicht wurden. Diese abschließende Auswertung dient nicht nur dazu, die Projektergebnisse festzustellen und mit den Zielen abzugleichen, sondern kann auch genutzt werden, um die Stärken und Schwächen des Teams wie auch die Probleme und Highlights während des Projektverlaufs näher zu beleuchten. Eine solche Auswertung kann insbesondere auch für zukünftige Projekte sehr hilfreich sein.



3.1 EVALUATION

Die Evaluation kann noch am Ende der Durchführungsphase des Projekts initiiert werden und wird dann in der Nachbereitungsphase weitergeführt und beendet. Notwendig ist sie vor allem wegen der Überprüfung der intendierten Ziele sowie der Qualitätssicherung und des Qualitätszuwachses. Sie ermöglicht Schlussfolgerungen für Follow-up-Planungen, zum Beispiel für Folgeprojekte oder auch ganz andere Initiativen. Erkannte Fehler sind hierbei vor allem als Chance zu begreifen. Zudem gilt es, den Grad der Beteiligung zu ermitteln, von Jugendlichen, Fachkräften, Partnern und sonstigen Projektbeteiligten.

Nutzen lassen sich hier vor allem digitale Auswertungstools: insbesondere Online-Fragebögen, Nachbesprechungen in Videokonferenzen oder Einzelinterviews in Form von Audio- oder Videoaufzeichnungen, vor allem von und mit den Teilnehmenden. Online-Umfragen können vorab, während der und nach den Projektmaßnahmen angewandt werden, und zwar gezielt zur Abfrage von Erwartungen und Vorerfahrungen, zur Kontrolle von Entwicklungsschritten, Einstellungsveränderungen, Wissenszuwachs oder Kompetenzentwicklung, für Feedback während des Projekts und danach sowie für Stimmungsbilder zwischendurch.

Ein Online-Fragebogen lässt sich zum einen anschaulich und jugendgerecht gestalten, zum anderen auch gemeinsam mit den Jugendlichen als medienpädagogische Lerneinheit erstellen. Viele Tools bieten neben der Abfrage auch eine einfache Auswertung sowie eine grafische Darstellung entsprechender Antworten.

TOOLKATEGORIEN

- » Stimmungsbilder/Feedback/Evaluation: S. 44

3.2 DARSTELLUNG UND VERBREITUNG DER PROJEKTERGEBNISSE

Die Darstellung der Projektergebnisse ist abhängig von der Zielgruppe. Demnach sieht die Präsentation der Projektergebnisse für Fördergeber, Partner, die allgemeine Öffentlichkeit, Teilnehmende oder das Team sehr unterschiedlich aus. Sowohl die visuelle Aufbereitung als auch die nachhaltige Sichtbarkeit der Projektergebnisse kann mithilfe digitaler Instrumente unterstützt werden. Es gibt neben dem klassischen Webauftritt und Verbreitung über Social-Media-Kanäle auch eigens für die Internationale Jugendarbeit – auch regional – spezifisch entwickelte Plattformen.

TOOLKATEGORIEN

- » Social Media: S. 55
- » Visualisierung & Gestaltung: S. 56

3.3 NACHBEREITUNGSTREFFEN

Für ein Nachbereitungstreffen sollte im günstigsten Falle das gesamte Projektteam noch einmal zusammenkommen, um die Auswertung gemeinsam vorzunehmen. Bei dieser Gelegenheit können sich die Mitglieder des Teams – neben der Bewertung des Projektverlaufs und des Projektergebnisses – auch gegenseitiges Feedback für ihre geleistete Arbeit geben. Neben der Beschäftigung mit den Höhepunkten sollte auch ausreichend Platz eingeräumt werden, um Probleme und kritische Situationen innerhalb des Projektverlaufs zu besprechen.

Die Aufrechterhaltung digitaler Kommunikationskanäle und -formen mit den Teilnehmenden sollte nach Projektende weitere Austausch- und Reflexionsmöglichkeiten erlauben. Über digitale Folgetreffen können die Teilnehmenden sich nachhaltig vernetzen und in Form von Projektgruppen weiterarbeiten. Wiederum ermöglichen Online-Meetings die Verringerung von Reisekosten, Zeitressourcen und Organisationsaufwand.

TOOLKATEGORIEN

- » Videokonferenz-Tools: S. 31
- » Projektmanagement: S. 35
- » Kollaboratives Schreiben: S. 38
- » Digitale Pinnwände: S. 39
- » Mindmaps: S. 40
- » Whiteboards: S. 41

3.4 NACHHALTIGE VERNETZUNG DER TEILNEHMENDEN

Jedes Projekt steht nicht nur für sich allein, sondern trägt zur (Weiter-)Vernetzung aller Beteiligten/Teilnehmenden nach Projektende bei. Dabei entstehen Netzwerke, die jeweils für die alltägliche Arbeit der Fachkräfte genutzt werden und im alltäglichen Leben, beispielsweise von Jugendlichen, eine wichtige Rolle spielen. Im Nachgang ist es demnach wichtig regelmäßige Impulse zu setzen und Diskussionsanlässe zu bieten, die ehemalige Projektteilnehmende beispielsweise durch die Abfrage von Meinungen zum Gespräch einladen. Dabei ist die Verbindung zwischen Online- und Offline-Aktivitäten wichtig, genauso wie das kontinuierliche Angebot einer Ansprechperson. Für diese Phase können Instrumente und Tools genutzt werden, die auch schon in der Vorbereitungs- und Durchführungsphase des Projekts zum Einsatz kamen, denn damit sind die Teilnehmenden vertraut.

TOOLKATEGORIEN

- » Projektmanagement: S. 35
- » Messenger/Chat: S. 53
- » Social Media: S. 55

3.5 NETZWERKPFLEGE UND FOLLOW-UP

Wichtig ist neben der nachhaltigen Vernetzung der Teilnehmenden auch die Pflege des bestehenden Netzwerkes. Dazu gehören das Sichtbarmachen der eigenen Aktivitäten über die Projektgrenzen hinaus, die Erweiterung des Netzwerkes und damit seiner Reichweite sowie dessen aktive Mitgestaltung, indem beispielsweise auf Tagungen oder in Fachgruppen von den Projektergebnissen berichtet wird oder Projektbeteiligte als Kontaktperson für bestimmte Themen oder Erfahrungen ansprechbar sind.

TOOLKATEGORIEN

- » Videokonferenz-Tools: S. 31
- » Projektmanagement: S. 35
- » Mindmaps: S. 40
- » Whiteboards: S. 41
- » Social Media: S. 55

GOOD PRACTICE

- » DINA.international: S. 20

B. BEITRÄGE AUS DER PRAXIS



IN DER VORBEREITUNGSPHASE: KENNENLERNEN, PARTIZIPATION ERMÖGLICHEN, WEICHEN STELLEN

AUTORIN: MICHAELA JACOBS – HAUS AM MAIBERG

Ein weiter Reiseweg, unbekannte Umgebung, fremde Sprache und neue Leute: Der erste Projekttag ist häufig ein Sprung ins kalte Wasser! Die Vorbereitung einer Begegnung mithilfe webbasierter Tools kann dem entgegenwirken. Durch Videokonferenzen können sich Teilnehmende vorab kennenlernen, Informationen über den Veranstaltungsort erhalten und ihre Interessen bezüglich des Programms und den Inhalten äußern.

Das Videokonferenz-Tool Zoom (→ S.31) bietet durch die Einladung mit einem Link schnellen und unkomplizierten Zugang zum gemeinsamen digitalen Raum. Dabei sollte ein Online-Meeting insbesondere eines sein: abwechslungsreich und interaktiv. Online-Energizer (die Teilnehmenden drücken ihren derzeitigen Gemütszustand mit dem Posten eines GIF aus), Umfragen, Emoticons und Kleingruppenarbeit können dabei zum Zuge kommen. Um den Begegnungsaspekt des Online-Meetings zu unterstreichen, sollten die Teilnehmenden unbedingt dazu angehalten werden, ihre Kameras angeschaltet zu lassen. Der digitale Raum ist anpassbar: Eine gemeinsame Vorstellungsrunde, z. B. „Alle, die“, kann durch das Ein- und Ausschalten von Kameras stattfinden. Anschließend können die Teilnehmenden in Kleingruppen eingeteilt werden, in denen sie sich weiter kennenlernen oder über ihre Erwartungen an das Projekt austauschen. Durch sogenannte Break-out-Sessions können die Teilnehmenden einer Zoom-Konferenz separaten Räumen zugeordnet werden. Die Erfahrung hat gezeigt, dass es insbesondere Kleingruppen sind, die es Teilnehmenden ermöglichen, die „digitale Distanz“ zu überwinden und in einen persönlichen Austausch zu treten. Anschließend können Ergebnisse solcher Runden in einer Umfrage dokumentiert werden, beispielsweise mithilfe einer Zoom-Umfrage oder Mentimeter (→ S.45).

Darüber hinaus kann das Leitungsteam erste Eindrücke vom Veranstaltungsort vermitteln und Informationen zum Ablauf geben. Durch die Screensharing-Funktion von Zoom kann jede Person die Desktop-Ansicht ihres Gerätes teilen und via Power-Point oder Prezi-Präsen-

tation Informationen vermitteln. Vorbereitungstreffen ermöglichen die Partizipation von Teilnehmenden über eine „Alibi-Teilnahme“ hinaus. Häufig (und unter Angabe guter Gründe) werden Programme und Themen vorab im Leitungsteam entschieden und geplant. Eine frühzeitige Einbindung der Teilnehmenden in diesen Prozess gibt ihnen eine Stimme und die Möglichkeit der Einflussnahme. In einem durch Fragen angeleiteten Prozess können Feedback und Interessen der Teilnehmenden in ein Projektthema gegossen werden, beispielsweise mithilfe der Tools Padlet (→ S.39) sowie Mindmaster. Neben ihrem Feedback zum inhaltlichen Teil können sich die Teilnehmenden in Arbeitsgruppen zusammenfinden und eigenständig Programmelemente planen oder die Begegnung anderweitig begleiten, beispielsweise mit WhatsApp (→ S.53).

Keine Frage, Internationale Jugendarbeit basiert maßgeblich auf Begegnung und dem Erleben von neuen Lebensräumen. Trotzdem können webbasierte Formen der Kommunikation einen wichtigen Beitrag zu den Zielen der Internationalen Jugendarbeit leisten. Insbesondere seit den Social-Distancing-Maßnahmen durch die Corona-Pandemie, ist das allgemeine Wissen von und über webbasierte Kommunikationstools immens gewachsen. Gerade die Internationale Jugendarbeit, wo zwischen deren Teilnehmenden große geografische Distanzen liegen, sollte davon Gebrauch machen! Web-basierte Tools bieten einen relativ einfachen Zugang zu gemeinsamen Kommunikationsräumen, die vielfältig gestaltet werden können. Damit können Partizipationsmöglichkeiten, Subjektorientierung und Nachhaltigkeit internationaler Projekte gestärkt werden.

MOBIYOUTH.ORG – EIN TOOL FÜR *BLENDED LEARNING* IN INTERNATIONALEN JUGENDAUSTAUSCHPROJEKTEN

AUTORIN: AURÉLIEN DURBEC – IKAB-BILDUNGSWERK E.V.

Internationale Jugendaustauschprojekte können einen interkulturellen Lernprozess ermöglichen. Dafür sollen sie aber mehr sein als eine zeitbegrenzte Begegnung. Sie erfordern ein Konzept, in dem das Lernen in der Vorbereitungsphase beginnt, während der Begegnung vertieft und in der Nachbereitungsphase aufgefangen und transferiert wird.

Dieser Ansatz prägt die Arbeit von IKAB-Bildungswerk e.V. (IKAB - Deutschland), der Fondation INFA (INFA - Frankreich) und dem Club Culturel Ali Belhouane (CCAB - Tunesien) seit den 1980er Jahren. Die drei Partnerinstitutionen legen u.a. großen Wert darauf, dass vor einer Begegnung Inhalte und Programmeinheiten von

Die Jugendlichen bestimmen und gestalten das Programm gemeinsam.

Teilnehmenden für Teilnehmende entwickelt werden. Die Jugendlichen bestimmen und gestalten das Programm gemeinsam. Bislang haben Teilnehmende einer internationalen Mobilität, Arbeitsblätter und sonstige Aufgaben per E-Mail oder persönlich von ihren Begleitpersonen bekommen bzw. eine Präsentation oder andere Inhalte vorbereitet und zur Begegnung mitgebracht.

2016 haben Einrichtungen aus dem deutsch-französisch-tunesischen Partnerkreis berichtet, dass sie immer mehr Schwierigkeiten haben, gemeinsame Zeiten für die Vor- und Nachbereitungsphasen mit den Jugendlichen zu finden. In den Einrichtungen aus dem formalen Bildungsbereich kollidierten die Zeiten mit einem eng gestrickten Stundenplan, bei den Einrichtungen aus dem nicht-formalen Sektor mit den weiteren Freizeit-Terminen der Jugendlichen. MobiYouth.org ist aus dem Bedarf heraus entstanden, die Jugendlichen, komplementär zur Gruppenarbeit, auf einem direkten Weg zu erreichen und Aufgaben zur Vor- und Nachbereitung sowie Austauschmöglichkeiten vor und nach der Begegnung zu bieten.



MobiYouth.org wurde zwischen 2018 und 2020 im Rahmen des PRIDE-Projekts entwickelt und getestet (als Strategische Partnerschaft im Rahmen des Programms Erasmus+ Jugend in Aktion von der Europäischen Kommission kofinanziert). Konkret handelt es sich um eine WordPress-Seite, in die das Tool H5P (→ S.48) integriert wurde, mit dem interaktive Lerninhalte erstellt werden können. Alle Teilnehmenden erhalten einen Account, mit dem sie Zugang zu interaktiven sprachlichen und thematischen Übungen haben. Es gibt auch eine Pinnwand, auf der Nachrichten und Links gepostet werden können. Während der Vor- und Nachbereitung können alle die Ergebnisse ihrer Arbeit hochladen. Anfang 2020 haben IKAB, INFA und CCAB mit Jugendlichen und Begleitpersonen den Einsatz von MobiYouth.org ausgewertet.

- » Im Gegensatz zu bekannten Kommunikationstools, die für ein Projekt eingesetzt werden, ist MobiYouth.org ein pädagogisches Tool, das für den Kontext der Internationalen Jugendarbeit entwickelt wurde. Als solches ist es datenschutzrechtlich sicher. Es erfordert jedoch eine enge und kontinuierliche Begleitung der Teilnehmenden, damit sie das Tool verstehen und nutzen können.
- » Nach Abschluss der Projekt-Finanzierung fallen für die Wartung und die notwendige Weiterentwicklung des Tools weitere Kosten an, die berücksichtigt werden müssen.
- » Die Funktionen und Möglichkeiten von MobiYouth.org sind begrenzt. IKAB, INFA und CCAB werden in naher Zukunft den Einsatz weiterer Lernumgebungen, z.B. Plattformen wie Moodle (→ S.48), testen. Auf dieser Plattform lassen sich die mit dem Tool H5P bereits entwickelten Übungen unkompliziert integrieren.

FAZIT:

E-Learning wird das analoge Lernen weder in den Vor- und Nachbereitungsphasen noch in der Begegnungsphase ersetzen. Der Ansatz von *Blended Learning* bietet jedoch hohes Potenzial, um die Qualität der Lernerfahrungen in internationalen Jugendaustauschprojekten zu erhöhen.

LINKS:



- » [MobiYouth.org](https://mobiyouth.org)
- » Video zur Erklärung von MobiYouth.org: mobiyouth.org/de/willkommen
- » PRIDE-Projekts: erasmus-pride.org



„MASSIVE OPEN ONLINE COURSE“ (MOOC) – EINE DIGITALE MÖGLICHKEIT DER FACHKRÄFTEQUALIFIZIERUNG

AUTORIN: ULRIKE WERNER – IJAB

„Massive Open Online Course“ – kurz MOOC – bedeutet „riesiger offener Onlinekurs“. Dahinter steckt die Idee, Qualifizierungsangebote niedrigschwellig für eine große Anzahl von Interessierten zu öffnen und damit Bildung stärker zu demokratisieren und zu globalisieren.

Ein virtueller Seminarraum auf einer Lernplattform bildet das Zentrum eines MOOCs. Gegliedert in Wochen bzw. Module finden sich hier kurze Lernvideos, Links und Materialien sowie ein Forum zum Austausch unter den Teilnehmenden und mit den Lehrenden. Zusätzlich kann es ein Quiz, ein begleitendes Arbeitsheft und kleine Aufgaben geben.

Für Einsteiger/-innen in die Internationale Jugendarbeit hat IJAB im letzten Jahr den sechswöchigen Pilot-MOOC „Internationale Begegnungen organisieren“ durchgeführt und durch eine Befragung ausgewertet.

Die meisten der über 200 Anmeldungen kamen aus Deutschland, viele auch aus Russland und der Ukraine, andere aus Tschechien, Algerien, Griechenland, der Schweiz, Österreich, Nord-Mazedonien, Kirgistan, Belarus, Israel und Brasilien. Diese – für einen deutschsprachigen MOOC – überraschende Tatsache macht den großen Vorteil eines MOOC deutlich: die Unabhängigkeit von Ort und Zeit. Auch in der Befragung wurde besonders positiv bewertet, dass verschiedene Lernorte möglich waren, dass zeitlich flexibel und im eigenen Tempo gelernt werden konnte.

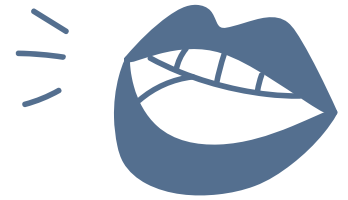
In der Einschätzung der verschiedenen MOOC-Elemente gab es klare Favoriten: Die Links und die Materialliste waren für 96,16 % der Befragten „hilfreich“ oder „ganz besonders hilfreich“, die Videos für 76,93 %, das Arbeitsheft für 60 % und die Quiz für 57,69 %. Als weniger hilfreich wurden die Aufgaben und das Forum angesehen. Es zeigte sich aber auch, dass gezielt die Elemente genutzt wurden, die den eigenen Interessen, Bedarfen und Lernstilen entsprachen.

Bezüglich der verschiedenen Lernstile waren weitere Rückmeldungen interessant. Mehrere Teilnehmende betonten als sehr positiv, dass wichtige Aspekte in den Videos durch schriftliche Einblendungen hervorgehoben wurden, einige hätten sich noch mehr Einblendungen gewünscht. Andere hätten als Ergänzung zu den Videos gerne die Skripte.

Die spielerischen Elemente passen gut zum non-formalen Charakter Internationaler Jugendarbeit.

Die spielerischen Elemente passen gut zum non-formalen Charakter Internationaler Jugendarbeit. Jede Lerneinheit kann mit einem Quiz abgeschlossen werden, das die wichtigsten Inhalte zusammenfasst und überprüft. Bei einem erfolgreichen Abschluss wurde ein Badge, ein virtuelles Abzeichen, verliehen. Die Befragung bestätigte, dass die Quiz „die Menge an Informationen gut aufgelockert“ haben.

Entscheidend für die Erstellung eines eigenen MOOCs ist eine gute Konzeption. Der didaktische Aufbau sollte klar nachvollziehbar sein und sich auf wichtige Kernaspekte konzentrieren – genau wie bei Präsenz-Qualifizierungen. Anders ist bei MOOCs aber, dass die Themen in den Videos besonders prägnant und kurz vermittelt werden sollten. Außerdem müssen zusätzliche Elemente wie die Quiz mitbedacht und entwickelt werden. Weniger vertraut ist vielen eher der zweite wichtige Aspekt: die technische Umsetzung. Dies umfasst die Produktion der Videos, aber auch die Wahl einer Lernplattform, die Gestaltung der Kursumgebung und das Einstellen der verschiedenen Inhalte. Hier empfiehlt es sich, externe Unterstützung in Anspruch zu nehmen. Eine besondere Herausforderung ist das Schaffen einer guten Interaktion im Forum. Der Austausch der Teilnehmenden untereinander, das Weitergeben guter Tipps oder auch das Teilen und Überwinden von Befürchtungen sind ein wichtiger Bestandteil von Qualifizierungen. Es ist nicht einfach, dies auch in einem virtuellen Kurs zu ermöglichen. Daher kann die Begleitung durch die MOOC-Verantwortlichen gar nicht intensiv genug sein: als Ansprechpersonen bei Unklarheiten, aber auch zum Initiieren und Aufrechterhalten von Diskussionen im Forum. Dafür sollten von Anfang an entsprechende Ressourcen eingeplant werden.



„AT HOME AROUND THE WORLD“ – EIN LIVE STREAMING-FORMAT ERÖFFNET EINBLICKE IN DIE JUGENDARBEIT IN ANDEREN LÄNDERN

AUTOR: ROBERT HELM-PLEUGER – EURODESK

Schon lange vor der Corona-Pandemie wurden virtuelle Alternativen zu realen Veranstaltungen bei IJAB immer wieder diskutiert und angedacht, aber erst die erzwungenen Absagen von realen Begegnungsmöglichkeiten hat zur Aktivierung von Alternativen geführt. Mit gängigen virtuellen Konferenzsystemen wurden Schulungen und Konferenzen erfolgreich national wie international durchgeführt. Im Austausch mit internationalen Partnern wurde schnell klar, dass Fachkräfte im Jugendbereich in verschiedenen Ländern hochinnovative Ansätze zur Realisierung der Jugendarbeit entwickelt haben.

Um diese kreativen Ideen einem breiten Fachpublikum zu erläutern, hat IJAB das Streaming-Format „At home around the world“ ins Leben gerufen. In halbständigen Live-Interviews erhalten Kolleginnen und Kollegen aus unterschiedlichen Ländern eine Plattform, um ihren Umgang mit der Pandemie zu erläutern und unter anderem kreative Ansätze der virtuellen Jugendarbeit zu präsentieren.

Die Grundlage für das Live-Interview bildet eine gängige Videokonferenzsoftware (z.B. GoToMeeting, MS Teams, Zoom, Jitsi Meet usw.). Das Streaming wird über die Open-Source-Software *Open Broadcaster Software Studio (OBS)* (→ S.52) durchgeführt. Die jeweilige Interview-situation wird direkt vom Bildschirm in OBS übertragen. OBS bietet dann den notwendigen Gestaltungsspielraum, um eine Live-Sendung an das organisationseigene Corporate Design anzupassen sowie die Möglichkeit, Bauchbinden mit Namen und Logos zu integrieren. Schnittstellen zu üblichen Streaming-Portalen (z.B. Facebook, Instagram, YouTube usw.) sind einfach über

Die Hardware-Ausstattung des Aufnahmestudios wurde in großen Teilen mit bereits vorhandenen Geräten aufgebaut.

einen Autokonfigurationsassistenten innerhalb von OBS herzustellen. So ist die Umsetzung einer Live-Sendung auch für Nicht-Expert(inn)en möglich. Hilfreich sind zahlreiche YouTube-Tutorials, die bei der Einrichtung der Software Tipps und Unterstützung bieten.

Durchgeführt werden die Live-Sendungen bei IJAB in einem extra dafür eingerichteten Aufnahmestudio. Die Hardware-Ausstattung des Aufnahmestudios wurde in großen Teilen mit bereits vorhandenen Geräten aufgebaut. Sinnvolle Hardware-Elemente, die die Qualität der Videoaufnahmen deutlich verbessern können, sind eine HD-fähige Kamera und ein sogenannter Greenscreen für den Einsatz von virtuellen Hintergründen. Ein Rechner mit leistungsstarker Grafikkarte und eine Mikrofon-Freisprechanlage sind sinnvolle Ergänzungen für einen reibungslosen Ablauf.



Personell ist es sinnvoll, eine Sendung mit mindestens zwei Personen durchzuführen, damit sich eine Person um die Technik kümmern kann, während die andere Person die Moderation übernimmt. Der Einsatz einer zweiten Kamera ermöglicht einen Wechsel zwischen Moderations- und Technikfunktion bei den beteiligten Personen.

LINKS:

- » OBS: obsproject.com
- » „At home around the world“: youtube.com/user/IJABev



DIGITAL OPEN BADGES: DIE ENTWICKLUNG EINES SYSTEMS FÜR TOOLS ZUR ANERKENNUNG UND SICHTBARMACHUNG VON LERNERFAHRUNGEN IN CITIES AND REGIONS OF LEARNING

AUTOREN: JOHANNES BERGUNDER – GOEUROPE! EUROPÄISCHES JUGEND KOMPETENZ ZENTRUM & NERIJUS KRIAUCIUNAS

Unser Leben befindet sich im ständigen Wandel. Wir verbringen zunehmend mehr Zeit im digitalen Umfeld. Werden so viele Aktivitäten im digitalen Umfeld durchgeführt, erscheint es selbstverständlich, dass auch die Instrumente zur Anerkennung in digitaler Form erstellt werden. Diese können in Papierform erstellt werden, funktionieren in der digitalen Welt aber nicht so gut. *Open Badges* hingegen sind eine digitale Technologie.

Open Badges beinhalten Daten über Lernpfade, Entwicklungen, Aktivitäten, erreichte Ziele. Es geht um die Bewertung individueller, introspektiver Reflexionen, die bei der Jugendarbeit eine Rolle spielen. Es werden Dialogprozesse von zwei Personen bewertet, die hier ihre Erfahrungen austauschen und sich bei der Entwicklung von Fähigkeiten unterstützen. Digitale Badges können hier der nächste Schritt sein. Nehmen wir als Beispiel die Teilnahme an einem Jugendaustausch, Trainingsprogramm oder Jugendarbeitsprogramm. Reflektieren die Teilnehmenden ihre Aktivität, so können sie feststellen, dass sie im Ausüben einer bestimmten Fähigkeit Fortschritte erzielt haben. Hier kommen die Badges mit ins Spiel – sie ermöglichen es, sich über erreichte Ziele mit unterschiedlichen Leuten, wann immer es gewünscht ist, auszutauschen.

Alle, die Erfahrungen sammeln oder sich notwendige Fähigkeiten im Rahmen der Jugendarbeit erarbeiten, können davon profitieren, Badges zu verwenden, z.B. in Situationen, in denen die Darstellung von Fähigkeiten sinnvoll eingesetzt werden kann. Das Sammeln von Badges ermöglicht jungen Leuten, ihre Erfahrungen aus der Jugendarbeit auszutauschen. Sie können die Badges auch in anderen Kontexten als Beleg nutzen. Anhand von *Open Badges* können Fähigkeiten unter Beweis gestellt werden, zudem eröffnen sie Gelegenheiten zum Austausch von Erfahrungen in der Jugendarbeit.

BADGES NACH DEN ERFORDERNISSEN VON CITIES AND REGIONS OF LEARNING AUSRICHTEN

Bei der Anwendung von *Open Badges* auf lokalem oder regionalem Niveau entstehen Systeme, die offene, zugängliche und inklusive Lernmöglichkeiten für jeden schaffen.

Das Bedürfnis junger Leute nach persönlicher und beruflicher Entwicklung beschränkt sich inzwischen nicht mehr nur auf das Lernen in Klassenzimmern und

Lernen ist unbegrenzt, aber was können wir tun, um dessen Wert zu messen?

im Hörsaal. Junge Leute lernen heute auf unterschiedlichste Art und Weise: am Computer, am Display ihres Handys, draußen, sie lernen voneinander, alleine für sich, in Gruppen; sie lernen, indem sie aktiv sind und anderen bei Aktivitäten zusehen.

Lernen ist unbegrenzt, aber was können wir tun, um dessen Wert zu messen? Hier kommt die Plattform für *Cities and Regions of Learning (CROL)* ins Spiel, die Organisationen der Jugendarbeit und jungen Leuten drei Schlüsselfunktionen bietet:

Interaktive Karten

Organisatoren können ihre Lernaktivitäten auf einer interaktiven Karte veröffentlichen und Lernende können diese Aktivitäten aussuchen und daran teilnehmen.

Learning Playlists

Aktivitäten können als *Learning Playlists* aufgelistet werden. Lernende können diese nutzen und haben Zugang zu Aktivitäten und zahlreichen Materialien, die individuelle Lernprozesse ermöglichen.

Digital Open Badges

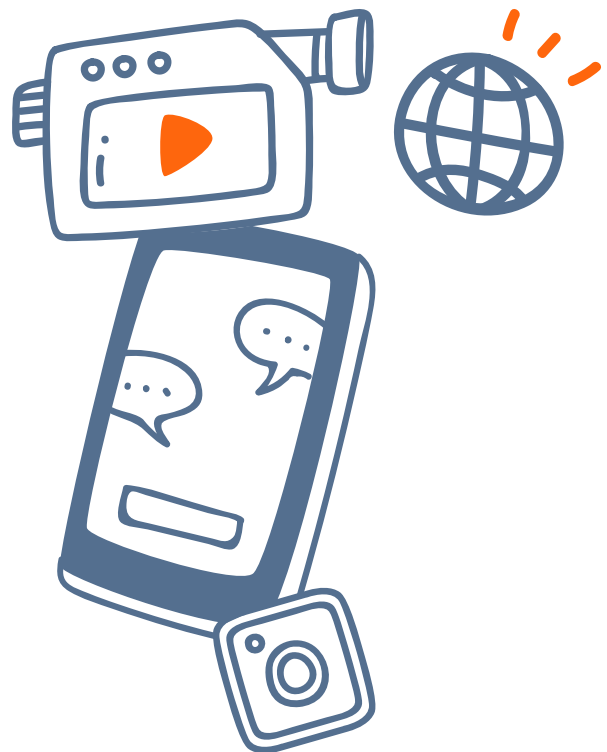
Junge Leute erhalten Badges, indem sie Aktivitäten durchführen und Playlists absolvieren.

CRoL ist ein wachsendes Netzwerk von Partnerorganisationen. Organisationen der Jugendarbeit können nun die globale Version der Plattform nutzen und eventuell eine lokale Version der Plattform einrichten. Das StarterKit kann neue Partner darin unterstützen, eine *City oder Region of Learning* zu werden.

PLAYLIST-BEISPIEL: „VOM SOFA IN DIE WELT“

Die digitale Playlist „Vom Sofa in die Welt“ zeigt, wie die CRoL-Plattform genutzt werden kann, um junge Leute darüber zu informieren, wie sie Chancen in Angriff nehmen können, die vielleicht ihr Leben verändern. Zudem kann die Plattform verwendet werden, junge Leute in die Lage zu versetzen, sich notwendige Fähigkeiten anzueignen. GOEUROPE! – das Europäische Jugendkompetenzzentrum Sachsen-Anhalt in Deutschland erstellte eine Playlist, die jungen Leuten Informationen an die Hand gibt, wie und an welchen internationalen Lernerfahrungen sie teilhaben können, z.B. Freiwilligendienste, Jugendaustausche, Praktika und weitere.

Die Playlist verbindet verschiedene wichtige Aktivitäten. Junge Leute erhalten durch informative Videos Anregungen, wie sie im Ausland tätig werden können und entdecken Wege der Mobilität. Sie nehmen an einem Instagram live Q&A mit Expert(inn)en teil, um Kontakte für ein individuelles Coaching zu erhalten oder um eine Auslandserfahrung vorzubereiten und zu planen. So fungiert die Playlist als interaktiver Leitfaden, der beim Entdecken und bei der Vorbereitung von Abenteuern im Ausland unterstützt.



LINKS:

- » Cities and Regions of Learning – globale Version: global.cityoflearning.eu
- » StarterKit: citiesoflearning.eu/starterkit
- » Playlist „Vom Sofa in die Welt“: goeurope.cityoflearning.eu/activities/8422



DINA.INTERNATIONAL – DIE NEUE PLATTFORM FÜR AUSTAUSCH UND TAGUNGEN IN DER INTERNATIONALEN JUGENDARBEIT

AUTOR: BENJAMIN HOLM – DRJA

Die neue Internet-Plattform DINA.international geht auf eine Gemeinschaftsinitiative der Fach- und Förderstellen der Europäischen und Internationalen Jugendarbeit zurück. Die zwei bestehenden Jugendwerke, drei bilaterale Koordinierungsbüros und die Fachstelle IJAB haben im Mai 2020 eine Arbeitsgruppe gegründet, um ihre Aktivitäten im Bereich Digitalisierung besser abzustimmen und gemeinsame Aktivitäten zu entwickeln.

Das erste gemeinsame Projekt ist die Bereitstellung einer Video- und Projektplanungsplattform, die auf den Erfahrungen der Plattformen Projektwelt (Stiftung Deutsch-Russischer Jugendaustausch, DRJA), TRIYOU (Deutsch-Polnisches Jugendwerk, DPJW) sowie Tele-Tandem (Deutsch-Französisches Jugendwerk, DFJW) aufbaut und diese – mit den Erfahrungen der Pandemie – weiterentwickelt.

Die Plattform stellt digitale Räume kostenfrei, werbefrei und unter Beachtung des Datenschutzes zur Verfügung. Damit soll DINA.international dazu beitragen, die digitalen Aktivitäten der Fach- und Förderstellen, aber auch der Träger und Schulen im Austausch, wirksam zu unterstützen. Hierzu stellt die Plattform eine ganze Palette an Instrumenten zur Verfügung. Die Akteure aus der Internationalen Jugendarbeit können sich untereinander stärker vernetzen und ihre Kooperationsmöglichkeiten mit ausländischen Partnern verbessern, beispielsweise bei der Analyse von Methoden und Erfahrungen, bei der gemeinsamen Bearbeitung von Themen und bei der Suche nach Teilnehmenden oder Referent(inn)en.

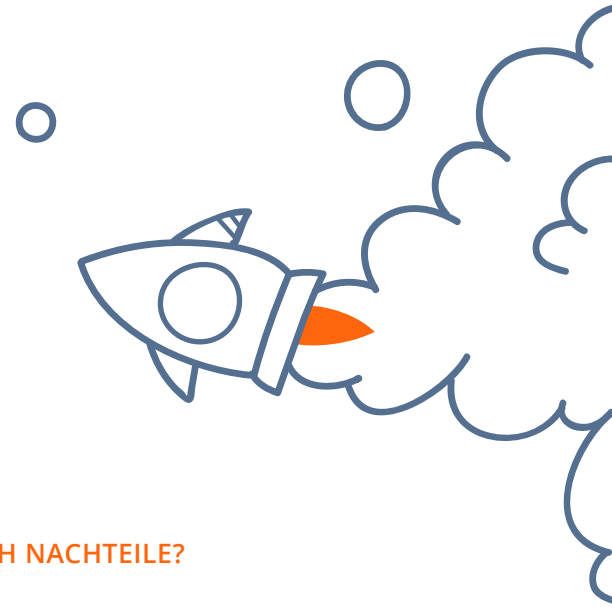
DINA.international ist seit November 2020 über verschiedene Landingpages der Fach- und Förderstellen erreichbar und wird schrittweise allen Akteuren des Austausches zur Verfügung gestellt.

FUNKTIONEN AUF DINA.INTERNATIONAL

Das Portal bietet den Anwender(inne)n die Möglichkeit, Projekte und Gruppen zu gründen sowie die verschiedenen Werkzeuge der Zusammenarbeit kostenfrei und langfristig zu nutzen. Zurzeit steht das Portal in acht Sprachen zur Verfügung.

Folgende Tools und Funktionen sind derzeit freigeschaltet:

- » Nextcloud (→ S.36) zum sicheren Erstellen und Teilen von Dokumenten innerhalb von Projekten, Gruppen oder darüber hinaus,
- » Etherpads (→ S.38) und Ethercalcs zum gemeinsamen Schreiben und Arbeiten in Tabellenkalkulationen,
- » Rocket-Chat für Gruppen- und individuelle Chats,
- » Gruppenkalender, Newsfeed, Rechteverwaltung,
- » Erstellung von Mikro-Webseiten durch jedes Projekt oder Gruppe für die Öffentlichkeitsarbeit,
- » Direktverknüpfung zu Facebook für die Verlinkung von Neuigkeiten der Projekte und Gruppen,
- » In Kürze wird freigeschaltet: Videokonferenzräume für Tagungen, Austausche und Fortbildungen.



WAS STECKT HINTER DINA.INTERNATIONAL?

DINA.international basiert auf einer Web-Toolbox der Berliner Genossenschaft wechange eG und der Open-Source-Software BigBlueButton. Wechange und damit auch DINA.international stellen Räume zum kollaborativen Arbeiten bereit. Die Genossenschaft ist ein Akteur der öko-sozialen Wandelbewegung und stellt ihre Software auf grünen Servern, datenschutzgeprüft und transparent finanziert zur Verfügung. Unter anderem nutzen Fridays for Future und Plattformen der Bürgerbeteiligung die Technik, um zusammenzuarbeiten und ihre Erkenntnisse zu teilen.

WAS SIND DIE WICHTIGSTEN VORTEILE VON DINA.INTERNATIONAL GEGENÜBER ANDEREN PLATTFORMEN?

- » Die Plattform verbindet Akteure der internationalen Jugendarbeit und vernetzt Teilnehmende und Leitungen.
- » Die Plattform stellt die wichtigsten Instrumente zur kollaborativen Zusammenarbeit über ein Login zur Verfügung. Weitere Tools können per Link eingebunden bzw. in Zukunft integriert werden.
- » Für die Videokonferenz-Funktion steht eine Simultan-Dolmetschkabine bereit.
- » Funktionen, die in Veranstaltungen genutzt werden (Chat, Teilnahme-Listen) stehen auch nach der Veranstaltung zur Verfügung. Konferenz-Ergebnisse können gespeichert, archiviert und geteilt werden.
- » DINA.international bietet zeitgemäßen Datenschutz, wird mit grünem Strom betrieben und ist dem Gemeinwohl verpflichtet.

GIBT ES AUCH NACHTEILE?

Im Vergleich zu anderen, kommerziellen Videokonferenz-Tools kann es bei BigBlueButton abhängig von Browsern, Internetleitung und Hardware zu Störungen kommen. Das Einschalten vieler Kameras kann bisher Performance-Probleme verursachen, sodass noch empfohlen wird, die Kamerafunktion auf wenige notwendige Personen (Sprecher/-innen, Moderation) zu beschränken.

WAS IST NOCH GEPLANT?

Seit Oktober 2020 wird die Plattform getestet und Feedback zur Nutzung gesammelt. Ziel soll es sein, die Serverkapazitäten so zu optimieren und so zu organisieren, dass keine Überlastung des Systems erfolgt und die Plattform entsprechend wachsen kann. Erste Ideen für weitere Funktionen sind die Implementierung höherwertigerer Whiteboard-Tools sowie die Möglichkeit, optional Teilnahme-Beiträge für Webinare über die Software zu entrichten.

EIGENE EINGANGSSEITE FÜR TRÄGER

Interessierte Träger können sich eigene Landingpages gestalten lassen, um ihre Projekte/Konferenzen/Tagungen sichtbar zu machen. Infos dazu gibt es bei der Stiftung DRJA (Benjamin Holm).

LINK:

- » dina.international



FILMDREH-WORKSHOP IN COVID-19-ZEITEN: DER NUFF-2020-ONLINE-WORKSHOP

AUTORIN: MARION BOUVIER – TVIBIT | ÜBERSETZUNG: MARTINA LINGNAU

NUFF ist ein Filmfestival für junge Leute, das jedes Jahr im nördlichen Teil Norwegens, in Tromsø, stattfindet. Das Festival besteht aus zwei Teilen: Teil eins ist ein sechs Tage andauernder Workshop mit etwa 40 jungen Filmschaffenden, die einen Film von der Idee bis zum Dreh des Films entwickeln. Dabei werden sie von Mentor(inn)en unterstützt. Der zweite Teil ist ein Filmfestival, bei dem Filme von Jugendlichen im Alter von 13 bis 26 Jahren vorgeführt werden. In den letzten 17 Jahren reisten die Workshop-Teilnehmenden aus unterschiedlichsten Ländern der Welt nach Tromsø und blieben dort für eine Woche, um ihre Filme zu drehen. Aber COVID-19 veränderte 2020 alles. Somit musste das NUFF-Filmfestival hauptsächlich online organisiert werden.

Erklärtes Ziel des Workshops ist es, den Teilnehmenden die unmittelbare Erfahrung eines Filmdrehs in einem kleinen Team von Gleichaltrigen zu ermöglichen. Dabei sammeln sie praktische Erfahrungen und können ihre kreativen Begabungen weiterentwickeln.

Für die Durchführung des Online-Workshops anstelle eines analogen Workshops wurden fünf digitale Tools verwendet: Discord (→ S.32), Mozilla Hubs (→ S.31), Facebook (→ S.55), Zoom (→ S.31), und Vimeo-Live-streaming (→S.52).

Discord wurde mit Abstand am häufigsten verwendet. Das Tool ermöglichte den Workshop-Teilnehmenden, sich während der gesamten Workshop-Woche regelmäßig auszutauschen. Dabei wurden vorrangig die Textchat-Funktion und die Voice- und Videochat-Funktion verwendet sowie gelegentlich die Funktion zum Versenden von Dateien. Ein NUFF-Discord-Server wurde für den Workshop erstellt, der verschiedene Kanäle, die wie folgt aufgebaut sind, enthielt:

- » einen allgemeinen Kanal mit einem Helpdesk, Ankündigungen und allgemeiner Information;
- » einen Kanal für jede Teilnehmenden-Gruppe und den/die Mentor/-in;
- » einen privaten Kanal für Mentor(inn)en;
- » einen Raum nur für die NUFF-Mitarbeitenden.

Außerdem hatten die NUFF-Mitarbeitenden Zugang zu allen Kanälen, einschließlich zu jenen der Workshop-Teilnehmenden und Mentor(inn)en, um sich somit bei jedem melden zu können und dort Unterstützung anzubieten, wo es erforderlich war. Jede Workshop-Gruppe arbeitete anders. Einige waren täglich mit der Voice-, Video- oder der Textfunktion über Discord im Chat, andere trafen sich nicht so häufig und arbeiteten eher getrennt voneinander.

Insgesamt hatten die meisten Teilnehmenden den Eindruck, dass Discord leicht anzuwenden ist. Einige hatten bereits damit gearbeitet, andere hatten den Dreh schnell raus. Der wesentliche Vorteil von Discord war, dass das Tool den Teilnehmenden viel Freiheit ließ (die Möglichkeit, in einen Text-Chat, in ein Voice- oder Video-meeting reinzugehen und wieder rauszugehen, ohne ein Meeting im Voraus planen zu müssen). Die gesamte Verwendung ist für Teilnehmende kostenfrei und nutzerfreundlich. Der Hauptnachteil bei der Verwendung von Discord, im Vergleich zu persönlichen Treffen in Workshops, besteht in der fehlenden Nachvollziehbarkeit der von den Teilnehmenden geleisteten Fortschritte. Manche Teilnehmenden verließen den Workshop auch sofort im Anschluss an die Einführungsveranstaltung über Zoom, was bei einer Reise nach Tromsø natürlich nicht der Fall wäre, da sie sich dann mit der gesamten Gruppe vor Ort befänden. Zusammengefasst lässt sich sagen, dass es schwieriger ist, die Motivation und den Elan der Teilnehmenden aufrecht zu erhalten, wenn sie zu Hause alleine vor ihrem eigenen Computer oder Smartphone sitzen.



Als zweites, wirklich interessantes digitales Medium wurde Mozilla Hubs für den NUFF-Workshop verwendet. Unser kreatives Technikteam erstellte den NUFF-3D-Hub als eine Plattform für Teilnehmende, die in einem informelleren Rahmen zusammenkommen wollten. Sie konnten ihren eigenen Avatar entwerfen, über ein Live-Audio miteinander kommunizieren sowie Rätsel lösen und NUFF-Filme in 3D gucken. Der Hub wurde ursprünglich erstellt, um das reale Kino, wo das NUFF normalerweise stattfindet, zu ersetzen. Nachdem die Kinos in Norwegen wiedereröffnet wurden, gab es die Möglichkeit, die Filme im Kino in Tromsø vorzuführen, daher war die Verwendung des Hubs im Vergleich zu seinem ursprünglichen Anwendungsbereich begrenzt. Mit dem NUFF Hub erschuf man einen Entwurf, der die zur Verfügung stehenden Möglichkeiten bei Online-Festivals aufzeigt. Es wurde damit deutlich, dass wir beim Aufbau von Online-Räumen, wo sich Menschen treffen und interagieren können, erst am Anfang stehen. Es war eine sehr interessante Erfahrung und interaktive Storyteller aus Norwegen haben tatsächlich bereits begonnen, den NUFF-Hub für die Veranstaltung von Treffen zu verwenden. Nichtsdestotrotz stößt man bei der Verwendung von Hubs auch an seine Grenzen. Während des Workshops zeigten die jungen Teilnehmenden ein eher begrenztes Interesse an dem Hub. Sie erklärten dann im Feedback, dass sie mit dem Hub-Format und den entsprechenden Verwendungsmöglichkeiten nicht sehr vertraut seien. Zudem gab es einige technische Mängel, je nachdem welche Geräte die Teilnehmenden verwendeten. Es war beispielsweise relativ schwierig, mit einem älteren Laptop oder einem Smartphone diese Technik in vollem Umfang erleben zu können. Abschließend kann gesagt werden, dass Mozilla Hubs ein großes Potenzial aufweist, wenn es darum geht, bei der Online-Organisation von Workshops die Grenzen auszuloten. Allerdings erfordert das Tool einen wesentlich höheren Zeitaufwand sowie deutlich mehr Ressourcen, kann jedoch zu diesem Zeitpunkt nur unsichere Ergebnisse bieten.

Insgesamt ist zu sagen, dass die Workshops ein ermutigendes Experiment waren, das die aktuelle Situation reflektierte und ein drucksvolle Einblicke in die Möglichkeiten der Online-Zusammenarbeit für junge Filmschaffende gab.

Insgesamt ist zu sagen, dass die Workshops ein ermutigendes Experiment waren, das die aktuelle Situation reflektierte und eindrucksvolle Einblicke in die Möglichkeiten der Online-Zusammenarbeit für junge Filmschaffende gab. Es war ein Beweis dafür, dass junge vielversprechende Filmschaffende digital zusammenkommen können, um gemeinsam qualitativ hochwertige Arbeit zu schaffen. Dennoch stößt diese Technologie an ihre Grenzen und die Mehrzahl der Jugendlichen hat den inneren Drang zu reisen, neue Orte kennenzulernen und andere Filmschaffende im echten Leben zu treffen.

LINK:

- » NUFF-Workshop Mozilla Hubs: hubs.mozilla.com/CSJg2vH/nuff-atrium-v1?fbclid=IwAR0qyHHVoSiveBMPH-2DFs8zRJN61xlwG1QsNgWp5nE0uh3IZ0-vTfC8mbc



VIRTUELLE WORKCAMPs – (WIE) GEHT DAS?

AUTOR: CHRISTOPH MEDER – IBG

Internationale Workcamps zeichnen sich als Kombination aus internationaler Begegnung und gemeinsamem Engagement durch drei Elemente aus: eine bunt zusammengewürfelte internationale Gruppe, ein gemeinnütziges Arbeitsprojekt und eine An- und Einbindung an und in den Projektort. Eigentlich spricht vieles dafür, dass sich dies nur reell und nicht virtuell durchführen lässt.

Ende März 2020 stand IBG vor der Situation, dass die internationalen Workcamps der nächsten Wochen kurzfristig abgesagt werden mussten. Wir sahen uns in der Pflicht, zumindest virtuelle Möglichkeiten der

Wir sahen uns in der Pflicht, zumindest virtuelle Möglichkeiten der Begegnung auch als Zeichen für internationale Solidarität und gegen nationale Abschottung zu bieten.

Begegnung auch als Zeichen für internationale Solidarität und gegen nationale Abschottung zu bieten. Nach dem Prinzip *Learning by doing* wurden rasch internationale Partner zur Mitarbeit gewonnen und erste virtuelle Camps entwickelt. Diese trafen sich mehrmals pro Woche online für zwei bis vier Stunden und hatten in der Regel Workshopcharakter, so wurde gemeinsam Gebärdensprache gelernt, es gab Home-Gardening-Projekte oder Kochworkshops. Ergänzt wurde dies durch gemeinsame Alltagsaktivitäten (kochen, Yoga, chatten), moderiert und koordiniert von Ehrenamtlichen. Mehrere hundert junge Menschen aus aller Welt nutzten die Angebote, die damit ein kurzfristiges Bedürfnis befriedigten. Auch wenn von Anfang an klar war, dass sich didaktisch-organisatorische Ansätze nicht 1:1 aus realen internationalen Workcamps übernehmen lassen, wurden verschiedene praktische und konzeptionelle Schwierigkeiten rasch deutlich:

PRAKTISCHE HERAUSFORDERUNGEN:

- » die Zeitverschiebung: Internationale Workcamps bringen oft Menschen aus Amerika, Europa, Afrika und Asien zusammen. Aufgrund der unterschiedlichen Zeitzonen werden je nach Uhrzeiten einzelne Länder faktisch ausgeschlossen.
- » die Verbindlichkeit der Teilnehmer/-innen: Die Zahl derer, die sich zwar anmelden, dann aber oft ohne Nachricht doch nicht teilnehmen, hat sich bei virtuellen Projekten als relativ hoch herausgestellt. Dies mag auch daran liegen, dass bislang keine Anmeldegebühr erhoben wird. Als Reaktion darauf organisieren wir nun Online-Vortreffen der Camps.
- » die Länge und Häufigkeit der Online-Sessions: Hier müssen im Vorfeld klare Angaben gemacht werden, gleichzeitig muss flexibel auf die Gruppe reagiert und ggf. angepasst werden.
- » der strukturelle Rahmen: Unübersichtliche Angebote, variierende Anmeldeverfahren etc. führten dazu, dass viele internationale Partner über bestehende Netzwerk Grenzen hinweg dafür einen gemeinsamen Rahmen und eine gemeinsame Plattform – mittels Slack und Padlet – entwickelt haben.
- » das Internet: Es gab immer wieder technische Schwierigkeiten bei Einzelnen, gleichzeitig ist nun bei vielen anderen eine „Online-Müdigkeit“ aufgrund der vielen Online-Aktivitäten feststellbar.



KONZEPTIONELLE HERAUSFORDERUNGEN:

Internationale Begegnung und ein gemeinsames Von- und Miteinanderlernen lassen sich relativ einfach konzipieren; die Aspekte des gemeinnützigen Engagements und der Einbindung in eine lokale Community sind dagegen sehr herausfordernd. Zu beiden Aspekten gab es verschiedene Ansätze und Experimente:

- » die An- und Einbindung an den Projektort: Bei einem virtuellen Workcamp – in Anbindung an den Ort Aach (bei Trier) –, das nur ehemaligen Teilnehmenden offenstand, wurden gemeinsam mit Akteuren aus der Dorfgemeinschaft verschiedene Aktivitäten unternommen, wie beispielsweise die Übersetzung des Flyers „Jüdische Spaziergänge durch Aach“, die Gestaltung einer interaktiven Karte sowie gemeinsames Kochen und der Austausch von Anekdoten aus dem Dorfleben. Den Beteiligten hat das virtuelle Workcamp zwar Spaß gemacht, gleichzeitig stellte es aber keinen Ersatz für ein reales Workcamp dar – die Wehmut nach einem echten Treffen wurde verstärkt.
- » das gemeinnützige Engagement: Ein Home-Gardening-Projekt der südafrikanischen Organisation SAVWA interpretierte den „Volunteering“-Aspekt als Aufgabe der Teilnehmer/-innen, in ihren Heimorten lokale Home-Gardening-Initiativen anzustoßen und zumindest im persönlichen Umfeld umzusetzen.



BEWERTUNG:

Zwischen Mai und Juli 2020 haben insgesamt 1.138 junge Menschen aus 72 Ländern an 86 unterschiedlichen virtuellen Projekten teilgenommen, die von Organisationen auf der ganzen Welt organisiert wurden. 65 % nahmen erstmals an einem virtuellen internationalen Projekt teil, 35 % waren Wiederholungstäter/-innen. 94 % der Teilnehmer/-innen würden nun gerne an einem echten internationalen Workcamp teilnehmen. Diese Zahlen machen deutlich, dass es einen Bedarf an virtuellen internationalen Projekten gibt. Die hohe Zahl der beteiligten Länder verdeutlicht, dass verschiedene Barrieren (Reisekosten, Visa) damit umgangen werden. Alles spricht dafür, dass virtuelle Camps ein barrierearmer Zugang sein können, um neue Zielgruppen zu erreichen und junge Menschen an internationale Austauschprojekte heranzuführen.

Virtuelle Workcamps sollten damit eine sinnvolle Ergänzung des Angebots von Organisationen sein, können aber reale Begegnung nicht ersetzen. Um das Format dauerhaft zu etablieren, liegt noch eine Menge konzeptioneller Arbeit vor uns. In den kommenden Monaten sollen verstärkt Ansätze der Kombination von virtuellen Workcamps mit der Präsenz von Moderator(inn)en in den Projektorten erprobt werden. So könnten beispielsweise international gestaltete Elemente in Kinderferienaktivitäten eingebunden werden, die durch präsente Moderator(inn)en mit den Kindern vorbereitet und zu einem echten Dialog entwickelt werden.

LINK:

- » ibg-workcamps.org/virtuelle-workcamps



EIN BARCAMP ALS ONLINE-VERANSTALTUNG

Die Veranstalter des JugendPolitCamps hatten am Anfang keine ganz genaue Vorstellung davon, wie das JugendPolitCamp online aussehen kann. Mit großer Neugierde haben sie sich darauf eingelassen, Ideen gesammelt und mit der Planung angefangen. Damit alle Teilnehmenden wissen, was sie erwartet, wurden im Vorfeld der Online-Veranstaltung eine Art Anleitung mit technischen Hinweisen und Voraussetzungen sowie ein Ablaufplan veröffentlicht.

Die Sessionplanung erfolgte über das Barcamp-Tool Camper. Die Sessions selbst wurden über das Videokonferenz-Tool Zoom (parallel mithilfe mehrerer Accounts) abgehalten. Discord – ein Vorschlag von einem jugendlichen Teilnehmenden – fungierte als Kommunikationstool sowohl mit den Teilnehmenden als auch innerhalb des Organisationsteams. Hier fanden alle Ankündigungen und Absprachen, Beratungen bei Technikproblemen sowie die informelle Kommunikation und die Vorstellungsrunde der Teilnehmenden statt.

Das Kennenlernen am Anfang fand in kleinen Gruppen und in separaten Videokonferenz-Räumen (Breakout-Sessions) statt. Im Gegensatz zu einem klassischen Barcamp wurden die Session-Ideen schon im Vorfeld über das Barcamp-Tool gesammelt. Jeden Morgen fand im Plenum eine Sessionplanung statt, bei der die Teilnehmenden über die Daumen-hoch-Funktion ihr Interesse für eine Session bekundeten. Alle Sessions wurden dann in den Sessionplan im Barcamp-Tool übertragen. Auch spontane Sessions wurden noch mit aufgenommen. Für die Sessions in den Videokonferenzräumen gab es ein Passwort, um sicherzustellen, dass das Jugendbarcamp nicht komplett öffentlich ist. Die Videokonferenzräume wurden von jeweils einer Person aus dem Organisationsteam betreut und bei Sessionbeginn an die vortragende Person übergeben. Das JugendPolitCamp fand jeweils sechs Stunden statt, dies wurde ganz unterschiedlich aufgenommen. Bewährt hat sich ein Sessionzeitraum von 60 Minuten, denn es dauert, bis alle in den Raum gefunden haben und alle technische Dinge geklärt sind. Zusätzlich zu den themenbezogenen Sessionräumen gab es einen informellen Sessionraum – einen Ort, wo sich die Teilnehmenden zum Mittagessen oder abends treffen konnten. Jeden Tag gab es eine kurze Abschlussrunde, in der Feedback gesammelt wurde. Für das Abendprogramm waren die Teilnehmenden

eingeladen, sich aktiv an der Gestaltung zu beteiligen. Es gab u. a. eine Lesung, die gestreamt wurde. Über 50 Teilnehmende aus ganz Deutschland waren dabei. Der Großteil der Teilnehmenden konnte über ehemalige Teilnehmende sowie Multiplikator(inn)en, die die Veranstaltung empfohlen hatten, erreicht werden.

TOOLS

- » Barcamp-Tool: Camper (→ S.50)
- » Videokonferenz-Tool: Zoom (→ S.31)
- » Kommunikationstool: Discord (→ S.32)

WAS IST EIN BARCAMP?

Ein Barcamp (häufig auch Un-Konferenz genannt) ist ein offenes Veranstaltungsformat, dessen Inhalte von den Teilnehmenden zu Beginn der Veranstaltung selbst entwickelt und im weiteren Verlauf ausgestaltet werden. Bei einer sogenannten Session (vergleichbar mit einem Workshop oder einer Diskussionsrunde) kommen die Menschen zum Austausch zusammen.

- » Der Text stammt aus ‚[Jugendbarcamp – Leitfaden für ein offenes Veranstaltungsformat](#)‘ von jugend.beteiligen.jetzt, via www.ijab.de, Lizenz: CC BY 4.0 (creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.de), leichte textliche Anpassungen und Umformulierungen von Leonie Kaiser.

VIP-SIMULATOR – SENSIBILISIERUNG VON JUGENDLICHEN MITTELS VR-TECHNOLOGIE

AUTOREN: MICHEL & HANNES ROEVER

Toleranz, Empathie und Verständnis für die Probleme und Bedürfnisse des Gegenübers kann man nicht einfach einfordern oder als selbstverständlich voraussetzen. Ausschließlich Erlebnisse und Begegnungen können auch zu Denkanstößen und letztendlich Verhaltensänderungen führen. Virtual Reality Anwendungen bieten eine hervorragende Möglichkeit für diese Erlebnisse.

Bei der Virtual-Reality Anwendung „Visually Impaired Person Simulator“ (VIP; deutsch: Sehbeeinträchtigung) geht es darum, in verschiedenen virtuellen Umgebungen unterschiedliche Einschränkungen des Sehens zu simulieren und den Umgang mit Hilfsmitteln wie Lupe, Langstock und Smartphone zu erproben. Es soll damit einen Beitrag zur Sensibilisierung von Fachkräften, Angehörigen und möglichst vielen anderen Personen geleistet und die Wahrnehmung von VIPs nachvollziehbarer gemacht werden. Ursprung war der Wunsch von Michel Roever, der von einer progressiven Netzhauterkrankung mit fortschreitendem Sehverlust betroffen ist, eine Antwort auf die Frage „Wie siehst du eigentlich?“ geben zu können. 2017 haben die Brüder Michel und Hannes Roever mit der Entwicklung angefangen.

Die Anwendung ist als Simulation konzipiert, verwendet aber bewusst spielerische Elemente. So können Aufgaben erledigt werden, für deren Erfüllung es eine Belohnung gibt. Auch lädt die Umwelt zum Interagieren und Ausprobieren ein, Gegenstände können bewegt, manipuliert und zerstört werden. Das Maskottchen des Spiels ist Oggi, ein „Hilfsmittel“, welches mit einer Fernsteuerung bewegt wird und aus dessen Sicht die Spieler/-innen die Umwelt sehen. Ein Highlight der Anwendung ist der Operator-Modus: Eine zweite Person kann am Bildschirm nicht nur mitverfolgen, was die Spieler/-innen sehen, sondern aktiv ins Geschehen eingreifen.

Die Anwendungsfelder sind mittlerweile vielfältig: von Augenärzt(inn)en, die häufig nicht wirklich wissen, wie ihre Patient(inn)en sehen, über Angehörige von Betroffenen, Integrationsfachdienste bis hin zu Lehrkräften aus der Bildungs- und Jugendarbeit, die einen Fokus auf dieses Thema setzen oder mit Kindern und Jugendlichen arbeiten, die in diesem Bereich eingeschränkt sind.

2019 hat der VIP-Simulator auch Einzug in den Bereich der Internationalen Jugendarbeit gehalten, erstmals im Rahmen des IJAB-Projekts Vision Inclusion und seitdem auch in verschiedenen Bildungshäusern.

Mit Blick auf die (Internationale) Jugendarbeit lässt sich folgendes festhalten:

Zum einen wird das VR-Erlebnis selbst – unabhängig vom Inhalt – als beeindruckend beschrieben. In der Regel haben trotz der immer geringer werdenden Kosten für VR-Equipment in Seminar- oder Präsentationskontexten unter den teilnehmenden Jugendlichen etwa zwei Drittel VR noch nicht ausprobiert.

Zum anderen sind auch Gruppen inklusiver gestaltet. Der Bedarf in Sachen Sensibilisierung der Teilnehmenden ohne Beeinträchtigung wächst. Dabei geht es weniger um das Auslösen von Betroffenheit, als vielmehr um den sensiblen Umgang mit Personen mit Sehbeeinträchtigungen, also zum Beispiel darum, im Seminar-Setting keine Gläser auf den Boden zu stellen.

Der VIP-Simulator steht zum Ausprobieren an zwei Standorten – Berlin oder Köln – zur Verfügung. Die Anwendung kann auch in Seminarsettings genutzt werden. Dort können Teilnehmende das System testen und sich im Anschluss darüber austauschen. In Kürze wird der Simulator beispielsweise den Mitgliedern des Gehörlosenverbands vorgestellt.

KONTAKT

Michel & Hannes Roever
E-Mail: vip@bonogames.de
Webseite: vip.bonogames.de



VIRTUAL REALITY ALS EIN TOOL FÜR JUGENDARBEIT

AUTOR: MOMENTUM WORLD | ÜBERSETZUNG: MARTINA LINGNAU

IST VIRTUAL REALITY MEHR ALS EIN VORÜBERGEHENDER TREND?

Virtual Reality (VR) ist eine Technologie, die sich stetig weiterentwickelt, jedoch noch in ihren Kinderschuhen steckt. Internetbasierte Dienstleistungen, Bildung, Kulturelles, Unterhaltung und Social-Media-Tools sind inzwischen fast überall zugänglich. Einen weiteren Schritt in Richtung virtueller und erweiterter Realität (VR und AR) zu gehen, versteht sich daher von selbst und wird gerade vollzogen. Diese Entwicklung wird nur noch vom fehlenden Zugang und von der Höhe der Ausstattungskosten zurückgehalten. Aber unserer Erfahrung nach, ist dies kein ernst zu nehmendes Hindernis.

Ein einfacher Blick auf die Statistiken zeigt, dass wir es hier mit einer Technologie von Dauer zu tun haben. Die VR wird häufig mit Computerspielen in Zusammenhang gebracht. Zweifelsohne treibt die Spieleindustrie diese Entwicklung voran, dennoch ist zu berücksichtigen, dass inzwischen mehr als die Hälfte der VR-Anwendungen nicht für Spiele vorgesehen sind – ein Trend, der sich voraussichtlich weiterentwickeln wird.

- » Die vollständig-immersive VR befindet sich noch auf experimenteller Ebene. Sie entspricht jedoch bereits den Vorstellungen der Science-Fiction Autor(inn)en: Mit Unterstützung der Technologie wird eine virtuelle Welt erschaffen, die bei Nutzer/-innen dazu führt, dass ihre Sinne die reale Welt nicht mehr wahrnehmen.

Bei der semi-immersiven und vollständig-immersiven VR hängt die Qualität des Erlebnisses stark von der verwendeten technischen Ausstattung ab.

VR-TYPEN

Es gibt drei grundlegende Formen der Virtual Reality:

- » Die nicht-immersive VR wird typischerweise bei Computerspielen verwendet: Die Nutzer/-innen befinden sich vor einem Bildschirm und können sich mit der Maus oder einem Joystick bewegen. Das VR-Erlebnis entsteht hauptsächlich durch die eigene Vorstellungskraft, wobei Sinnesempfindungen der realen Welt noch wahrgenommen werden können.
- » Die semi-immersive VR erfordert eine VR-Brille, mit der die Nutzer/-innen den gesendeten oder erschaffenen Inhalt sehen können. Hier sind die Nutzer/-innen stärker eingebunden, dennoch erscheint das Erlebnis immer noch unecht und die reale Welt ist nicht ausgeschaltet. Aber selbst auf diesem Niveau kann die Wahrnehmung den Verstand auf erstaunliche Weise austricksen.

AUSSTATTUNG – VR-BRILLEN UND KAMERAS

Für ein einfaches immersives Erlebnis braucht man nur ein simples „Google Cardboard“ oder eine ähnlich funktionierende VR-Brille, die man mit einem Handy verbinden kann. Dabei wird ein nicht-immersives Gerät in ein augenscheinlich immersives Gerät umgewandelt. Die so funktionierenden VR-Brillen sind kostengünstig, sie liegen in der Regel bei 10 Euro, und haben einen guten Effekt, da sie trotzdem ein spannendes Erlebnis ermöglichen. Ein Nachteil dabei ist, dass einem bereits nach einigen Minuten schwindelig wird.

Für ein intensiveres Erlebnis benötigt man eine VR-Brille von besserer Qualität und eine Spielkonsole (z.B. eine Playstation). Die Kosten beginnen bei 300 Euro und es handelt sich hierbei um ein immer noch semi-immersives „Einsteigerlevel“ der VR.



Die nächste Stufe ist ein in sich geschlossenes System, wie das Oculus Quest, das bei 450 Euro beginnt und dann eine deutlich bessere Qualität bietet.

Das derzeitige High-End-Gerät (für Verbraucher/-innen) erfordert einen Computer von höchster Qualität in Kombination mit den leistungsfähigsten, im Handel erhältlichen VR-Brillen, wie zum Beispiel HTC Vive oder Oculus Rift. Das Ergebnis ist ein Erlebnis, das einen glauben lässt, man sei in einer vollständig-immersiven VR, obwohl dies nicht der Fall ist. Ein solches System kostet weit über 1000 Euro.

Wer sich nun nach VR-Material umsieht, könnte meinen, dass es ein Vermögen kostet und besondere Fähigkeiten für das Erleben der virtuellen Welt erfordert. Das ist erstaunlicherweise nicht der Fall. Die 360-Grad-Kameras für Einsteiger/-innen kosten mit Zubehör einige Hundert Euro. Eine sehr gute Kamera erhält man für unter 1000 Euro.

VIRTUAL TEAHOUSE

Das „Virtual Teahouse“ ist ein innovativer und einzigartiger virtueller Online-Raum für Informationsbeschaffung, Networking und Verbreitung von Informationen. Lehrende, Jugendbetreuer/-innen und Jugendliche betreten mit einem Avatar diesen Raum. Sobald sie sich in diesem Raum befinden, haben sie die Möglichkeit, Informationen zu suchen, ihre Projektergebnisse zu streuen, an Präsentationen teilzunehmen oder einfach Zeit in dem virtuellen Café zu verbringen, wo sie chatten oder Ideen für zukünftige Projekte austauschen können. Mit diesem inklusiven und kohlenstoffarmen Medium ist interkulturelles Lernen und Interaktion zwischen Jugendlichen in ganz Europa und der Welt machbar. Insbesondere gilt dies für Jugendliche, die weniger Chancen haben, sich zu treffen, sei es, dass sie aufgrund von körperlichen Einschränkungen oder aus kulturellen, wirtschaftlichen oder geographischen Gründen nicht die Möglichkeit haben, zu reisen oder einfach von Angesicht zu Angesicht zu kommunizieren. Das Virtual Teahouse wurde von einem Team junger, autistischer Menschen entworfen, die diese Umstände berücksichtigt haben. 2021 wird es offiziell eröffnet.

SCHLUSSFOLGERUNGEN: WAS WIR BISHER GELERNT HABEN

- » Die VR-Technologie ist für jeden zugänglich. Sie erfordert einige technische Fähigkeiten, beruht aber hauptsächlich auf der eigenen Kreativität und Motivation.
- » Die Endnutzer/-innen entscheiden, in Abhängigkeit von ihrem Budget, wie hoch oder niedrig die Kosten für die erforderliche Ausstattung sind (zum Beispiel VR-Brille für unter 10 Euro oder bis zu 1000 Euro). Die Kameras können sich wahrscheinlich nicht viele Jugendliche leisten, aber Organisationen können durchaus 500 Euro investieren.
- » Es ist nicht notwendig, die höchste Qualitätsstufe zu erreichen. Die vollständig-immersive VR ist hauptsächlich für den Bereich des Science-Fiction Genre gedacht. Die semi-immersive VR ist machbar, jedoch ausschließlich mit sperrigen VR-Brillen und nur für kurze Dauer. Eine sinnvolle Herangehensweise ist daher die Niedrigpreisvariante, die (mit oder ohne VR-Brille) zwischen der semi-immersiven und der nicht-immersiven VR liegt.
- » Wie bei der Jugendarbeit und non-formalen Bildung üblich, steht mehr der Prozess als das Endergebnis im Vordergrund. Das Wichtigste ist, Jugendliche für die Aktivität zu begeistern und sie miteinzubinden.

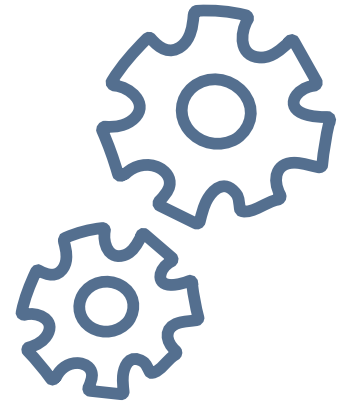
Momentum World hat mit der Filmproduktion und den digitalen Medien schon immer in lokalen als auch in internationalen Projekten gearbeitet. Insbesondere junge Leute mit weniger Chancen, die oftmals schlechteren Zugang zur formalen Bildung haben oder davon ausgeschlossen sind, können auf diese Weise begeistert und eingebunden werden.

LINK:

» time4tea.info



C . DIGITALE TOOLS NACH KATEGORIE



TERMINFINDUNG

Für Terminabsprachen und Umfragen dürfte den meisten Doodle bekannt sein, das aber in der kostenfreien Version sehr viel Werbung schaltet. Es gibt jedoch einige deutsche, datenschutzkonforme und werbefreie Alternativen, die sich an dem bekannten Anbieter Doodle orientieren.



Unsere Empfehlungen

- » **Nuudel:** #DSGVOkompertibel
- » **Dudle:** #DSGVOkompertibel #OpenSource

NUUDEL

Nuudel basiert als kostenloser Dienst auf freier Software und wird vom Verein Digitalcourage auf einem eigenen Server angeboten, komplett ohne User-Tracking. Theoretisch lässt sich das Tool völlig anonym verwenden. Nuudel ist im Funktionsumfang Doodle sehr ähnlich.

DUDLE

Dudle wird von der Technischen Universität Dresden angeboten. Als Zero Footprint-Variante, bei der Datenschutz groß geschrieben wird, wirkt Dudle zwar etwas veraltet, ist aber sehr funktional, um gemeinsam Termine zu vereinbaren.



VIDEOKONFERENZ-TOOLS

Der Markt der Videokonferenz-Tools hat sich mittlerweile sehr ausdifferenziert und bietet neben den klassischen Anbietern der reinen Videokonferenz für Meetings oder Online-Seminare auch solche, die zusätzlich Online-Plattformen bereitstellen, die es den Nutzer(inne)n erlauben, sich selbstbestimmt Gruppen oder Räumen zuzuordnen. Diese Online-Plattformen lassen sich je nach Tool selbst gestalten. Daneben konzentrieren sich manche Tools nun auf Formate wie Onlinekonferenzen und bieten Backstage-Räume, Lounges, ein Podium und andere Funktionen, die es für diese Form von Meetings braucht.



Unsere Empfehlungen

- » **Zoom:** #DSGVOkompatibel #Videokonferenz #Online-Seminar
- » **Jitsi Meet:** siehe auch: **Jitsi Meet vom DBJR** #DSGVOkompatibel #Videokonferenz
- » **Discord:** #Jugendliche #Gamingszene | Mehr zu Discord unter „Filmdreh-Workshop in COVID-19-Zeiten“ (→ S. 22)
- » **Big Blue Button:** #OpenSource #selbstgehostet #Videokonferenz
Mehr zu BBB unter „DINA.international“ (→ S. 20)
- » **edudip:** #DSGVOkompatibel #Videokonferenz #Online-Seminar
- » **Google Meet:** #VideoCalls
- » **GoToMeeting:** #Videokonferenz #Online-Seminar
- » **Cisco Webex:** #Videokonferenz #Online-Seminar
- » **Adobe Connect:** #Videokonferenz #Online-Seminar
- » **Mozilla Hubs:** #Videokonferenz #Online-Seminar | Mehr zu Mozilla Hubs unter „Filmdreh-Workshop in COVID-19-Zeiten“ (→ S. 22)

ZOOM

Unter den Klassikern der Videokonferenz gehört **Zoom**, ein äußerst benutzerfreundliches und zugleich stabiles Tool für Meetings und Online-Seminare. Eine Registrierung ist nur für den Host eines Meetings nötig, Teilnehmende müssen sich nicht registrieren. In der kostenfreien Variante sind Gruppenchats bis zu 100 Teilnehmenden möglich, das Zeitlimit für Gruppenbesprechungen liegt bei 40 Minuten. Zoom lässt sich über Clients für Windows, macOS, Android und iOS nutzen. Der Dienst stand in der Kritik, in seiner iOS-App Daten an Facebook übermittelt zu haben; dies wurde Ende März 2020 abgestellt. Wer beim Thema Datenschutz sichergehen möchte, kann eine Datenverarbeitungsvereinbarung mit Zoom abschließen oder einen Dienstleister beauftragen, der eine DSGVOkompatible Veranstaltung einer Zoom-Videokonferenz technisch hostet. Durch die Funktion der Breakout-Sessions, bei denen die Teilnehmenden beliebig in kleinere parallele Gruppen (zufällig, manuell oder durch Teilnehmer/-innen gewählt) aufgeteilt werden können, sowie durch die Galerieansicht, die es ermöglicht, die Vielzahl der Teilnehmenden als Plenum oder Großgruppe wahrzunehmen, lassen Videokonferenzen sehr partizipativ gestalten.

JITSI MEET

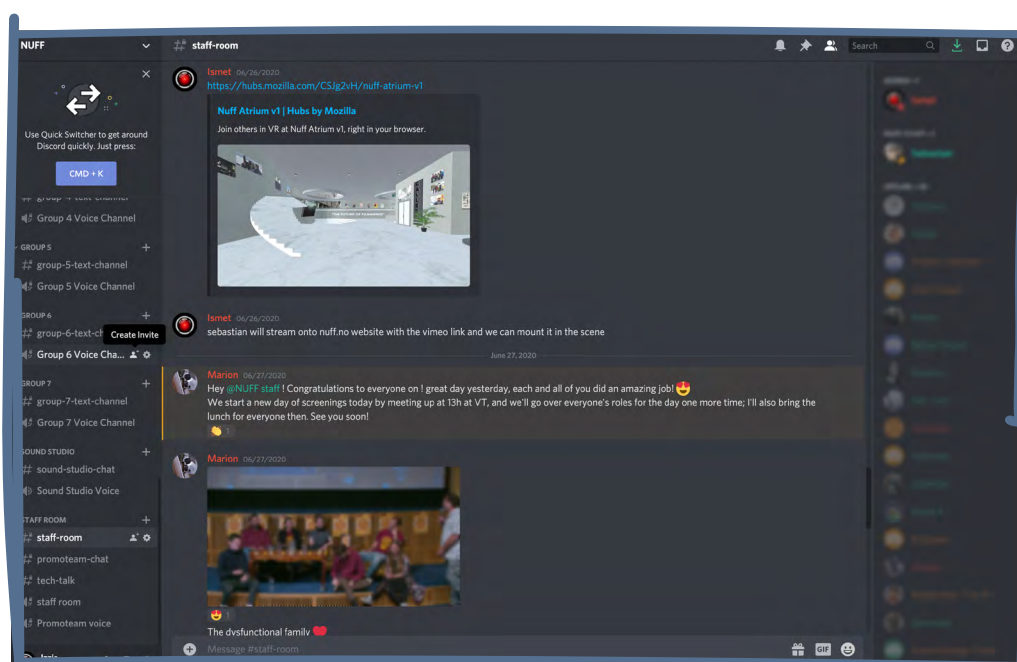
Jitsi Meet ist eine kostenlose Open Source-Lösung für Telefon- und Videokonferenzen zwischen zwei oder mehreren Teilnehmenden. Eine Registrierung ist nicht erforderlich, Jitsi Meet funktioniert sofort im Webbrowser oder per App für Android bzw. iOS. Zahlreiche öffentlich zugängliche Installationen lassen sich dafür unmittelbar nutzen. Zudem kann Jitsi Meet auf einem eigenen Server installiert werden, um die Kontrolle über alle Daten zu behalten.

Eine Installation von Jitsi Meet lässt sich beispielsweise beim Deutschen Bundesjugendring (DBJR) finden: [Jitsi Meet DBJR](#). Hier wird das Tool auf deutschen Servern gehostet und ist somit an die DSGVO gebunden – im Gegensatz zu dem regulären Jitsi-Server in den USA. Diese Installation kann über die Jitsi Meet App genutzt werden.

DISCORD

Discord ist eine Kommunikationsplattform auf der sich Nutzer/-innen in verschiedenen Kanälen über einen Sprach- und Textchat austauschen können. Seinen Ursprung hat Discord zwar in der Gaming-Community, mittlerweile wird es aber immer öfter abseits von Gamingkontexten genutzt. Discord ist in seiner Nutzung kostenlos. Mit wenigen Klicks können sich Nutzer/-innen einen Account anlegen oder gar einen eigenen Server eröffnen. Ein Server entspricht in etwa einem Gruppenchat bei einem Messengerdienst. Im Unterschied zu WhatsApp können in Discord weitere Gruppenchats (bei Discord „Kanäle“ genannt) innerhalb des Gruppenchats angelegt werden. Discord ist eine App für Instant Messaging, Chats sowie Sprach- und Videokonferenzen, die sowohl auf mobilen Endgeräten wie dem Smartphone oder dem Tablet als auch am Computer verwendet werden kann.

Mehr zu Discord auch im Abschnitt „Streaming“ (→ S.52) sowie zur Verwendung von Discord in einem Workshop unter „Filmdreh-Workshop in COVID-19-Zeiten“ (→ S.22)



VIDEOKONFERENZEN MIT INTERAKTIVEN KONTAKTMÖGLICHKEITEN

In der Online-Interaktion mit anderen Menschen fehlt manchmal die Flexibilität der Face-to-Face-Kommunikation. Reden mehrere Personen gleichzeitig, ist dies bei Online-Konferenzen ungefiltert für Zuhörer/-innen störend. Um nicht verschiedene Tools parallel nutzen zu müssen, gibt es neue Programme, die genau das möglich machen: Gemeinsames Treffen von vielen Personen, Gespräche in Kleingruppen, wechselnde Gesprächspartner, trotzdem ein ruhiges Setting und manchmal sogar spielerische Interaktivität.

Unsere Empfehlungen

- » **QiqoChat:** #OpenSpace #BarCamp
- » **wonder.me:** #DSGVOkompatibel #Online-Seminar #Netzwerken
- » **Airmeet:** #Konferenz #Tagung
- » **Gather.Town:** #Videospiele-Ästhetik #Netzwerken
- » **Remo Conference:** #VirtuelleMesse #OnlineEvent #Videokonferenz #Online-Seminar
- » **Hopin:** #OnlineEvent
- » **Meet Anyway:** #OnlineEvent #Konferenz #Netzwerken

QIQOCHAT (QIQO)

QiqoChat (Qiqo) bietet eine Plattform, die verschiedene Zoom-Sitzungen visuell integriert, sodass die Teilnehmenden sich selbstständig in und aus verschiedenen Zoom-Breakout-Räumen bewegen können. Dies schafft ein Online-Event, das die Bewegungsfreiheit der Teilnehmenden bei Präsenzveranstaltungen widerspiegelt. Die Teilnehmenden können in Echtzeit wählen, an welchem Breakout, Panel oder Workshop sie teilnehmen möchten. Zudem lassen sich Tools des kollaborativen Arbeitens in die Plattform einbinden.

QiqoChat gibt keine Daten an Dritte weiter; nach einem Event ist eine Kontolöschung mit einer kurzen Mail an: delete@qiqochat.com möglich.

WONDER.ME

Wonder.me ist eine Networking-Lösung eines Berliner Startups. Sie bietet einen Raum, in dem Menschen ihre Gesprächspartner/-innen oder Gesprächsgruppen auswählen, indem sie auf andere zugehen – genau wie im richtigen Leben. Die Teilnehmenden können über Video-, Nur-Audio- oder schriftlichen Chat interagieren. Es können verschiedene Räume angelegt werden, die auch visuell auf der Online-Oberfläche sichtbar sind. Räume lassen sich in Untergruppen und -themen einteilen, zwischen denen Teilnehmende frei hin und herwechseln können. Wonder.me läuft auf dem Browser, sowohl auf dem Smartphone als auch auf dem PC. Das Programm muss nicht zusätzlich heruntergeladen werden. Teilnehmende brauchen nur einen Nutzernamen, eine Kamera sowie ein Mikrofon.

AIRMEET

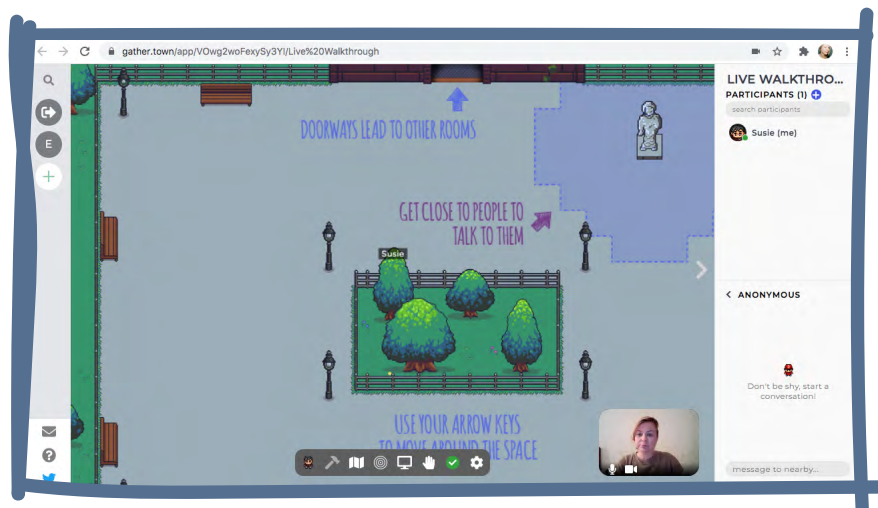
Airmeet ist eine allumfassende, Cloud-basierte Plattform, die für die Erstellung von Veranstaltungen, Meetups, Webkonferenzen und Livestreams entwickelt wurde. Sie kann auch als Kommunikations- und Kollaborationswerkzeug für Projektentwicklungsteams und -abteilungen dienen.

GATHER.TOWN

Gather.Town bietet ohne Registrierung und kostenlos die Möglichkeit, einen passwortgeschützten Raum zum virtuellen Austausch einzurichten. Das Besondere an dieser Webanwendung ist die der Realität nachempfundene Interaktion im Raum: Man kann sich mit Hilfe eines Avatars im virtuellen Raum bewegen und sich aktiv zu anderen Personen hin- oder von ihnen wegbewegen. Erst, wenn sich wenigstens zwei Personen räumlich nah kommen, öffnet sich ein kleines Videochatfenster und man kann sich gegenseitig hören und sehen. Rückt man vom Gesprächspartner räumlich ab, schließt sich das Fenster wieder. So können sich immer wieder neue und flexible Gesprächsgruppen bilden.

Die Nutzung des Programms ist bis zu 25 Teilnehmenden kostenlos. Bei mehr Teilnehmenden zeigt sich das Kostenmodell sehr flexibel: Es ist möglich, die kostenpflichtige Version für zwei oder acht Stunden, ganze Tage oder Monate pro Person abzurechnen.

Gather.town bietet mit Hilfe des MapMaker-Tools die Möglichkeit, eigene Räume zu erstellen. Es gibt vorgefertigte Templates, die verändert und angepasst werden können, auch freies Arbeiten ist möglich.



HOPIN

Hopin ist ein Tool auf dem ansprechende Online-Veranstaltungen geschaffen werden können. Dabei bringt die Software alle notwendigen Features in einem Dashboard zusammen. Folgende Funktionen stehen zur Verfügung: Event-Rezeption, Bühne, Netzwerken, Sessions und Stände von Ausstellern. Darüber hinaus wird die komplette Event-Registrierung über die Plattform abgewickelt. Das macht den klassischen All-in-one-Ansatz aus.

PROJEKTMANAGEMENT

Unter den Projektmanagement-Tools gibt es solche, die auf die Vereinfachung der Kommunikation oder das Ablegen und Teilen von Dateien angelegt sind und andere, die eher als Allrounder zu bezeichnen sind, also Messenger-Dienste, Dateiablage und Teilen von Dateien, Videokonferenzen und kollaboratives Arbeiten zugleich bieten.



PROJEKTMANAGEMENT: FOKUS AUF KOMMUNIKATION

Unsere Empfehlungen

- » **Slack:** #Team-Kommunikation #Kanäle
- » **Mattermost:** #OpenSource #selbstgehostet #Kanäle #Gruppen
- » **Rocket.Chat:** #OpenSource #Kanäle #Gruppen

SLACK

Als Messenger ersetzt [Slack](#) die E-Mail, zumindest bei der internen Kommunikation in Teams. Slack hilft, in verschiedenen Gruppen und Projekten zu kommunizieren und durch Hashtags Posts zuzuweisen. Es gibt Möglichkeiten für persönliche Nachrichten und zum Dateiuupload. Über verschiedene Channels kann nach Themen oder Projekten getrennt werden. Auf diese Weise lässt sich schneller und übersichtlicher per Chat kommunizieren, als wenn ständig E-Mails verschickt werden.

In der kostenlosen Grundvariante können Mitglieder eines Teams auch Einzelgespräche in Form von Audio- und Videoanrufen absolvieren. Slack kann im Webbrowser genutzt werden, es gibt zudem Clients für Windows, macOS, Linux, Android und iOS. Aufgrund der Nutzungsbedingungen untersagt Slack Personen unter 16 Jahren die Nutzung des Dienstes. Auf seiner Seite verweist das Unternehmen auf die Einhaltung der europäischen Datenschutzgrundverordnung

PROJEKTMANAGEMENT: ABLEGEN UND TEILEN VON DATEIEN

Neben den bekannten Tools wie Google Drive und Dropbox gibt es auch DSGVO-kompatible Tools zum Ablegen und Teilen von Dateien.

Unsere Empfehlungen

- » **Nextcloud:** #DSGVOkompartibel #OpenSource #langfristigeAblage
- » **owncloud:** #DSGVOkompatibel #OpenSource #langfristigeAblage
- » **Google Drive:** #KollaboarativesArbeiten #langfristigeAblage
- » **Dropbox:** #Teilen #langfristigeAblage
- » **Wetransfer:** #kurzfristigerTransfer

NEXTCLOUD

Auch wenn [Nextcloud](#) mittlerweile weitaus mehr Funktionen anbietet, eine der Kernfunktion von Nextcloud ist das kollaborative Ablegen, Organisieren, Kommentieren und Teilen von Dateien.

OWNCLOUD

[OwnCloud](#) ist eine freie Software für das Speichern von Daten (Filehosting) auf einem eigenen Server. Bei Einsatz eines entsprechenden Clients wird dieser automatisch mit einem lokalen Verzeichnis synchronisiert.



PROJEKTMANAGEMENT: ALLROUNDER

Unsere Empfehlungen

- » **Nextcloud Hub:** #DSGVOkompatibel #OpenSource
- » **MS Teams:** #Team-Kommunikation #Dateiablage
- » **Basecamp:** #DSGVOkompatibel #Arbeitsorganisation #Dateiablage
- » **Meistertask:** #DSGVOkompatibel #Kanban #Arbeitsorganisation
- » **wechange:** #DSGVOkompatibel #OpenSource | Mehr zu wechange unter „DINA.international“ (→ S. 20)
- » **Asana:** #Kanban #Arbeitsorganisation
- » **Trello:** #Kanban #Arbeitsorganisation

NEXTCLOUD HUB

Nextcloud ermöglicht Teamwork in allen Facetten – kollaboratives Schreiben und Planen, Umfragen erstellen, Termine finden, Adressen verwalten und nicht zu vergessen, die Kernfunktion: Dateien gemeinsam ablegen, organisieren, kommentieren und teilen.

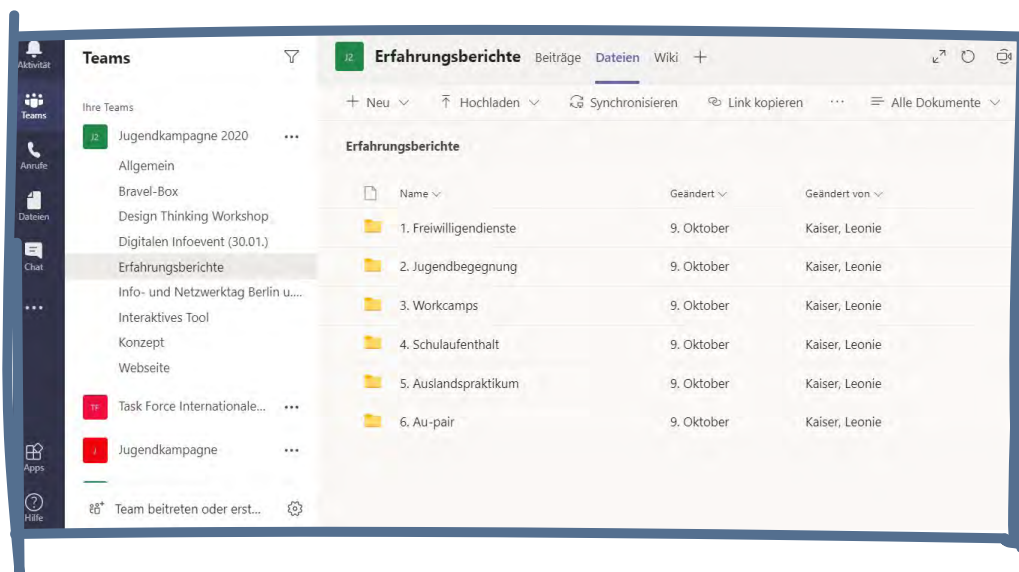
[Nextcloud Hub](#) ist eine freie Plattform für die Zusammenarbeit in Gruppen mit verschiedenen Bestandteilen, darunter Nextcloud Talk, ein Videokonferenz-Tool, sowie ein Online-Datenspeicher – also eine Alternative zu Google Drive oder Dropbox – und Groupware-Anwendungen für Mail, Kontakte und Kalender. Nextcloud Talk kann wahlweise über einen Webclient oder eine App genutzt werden. Die wesentliche Beschränkung der freien Version von Nextcloud Talk ist die Belastungsfähigkeit, sodass die Software noch eher auf kleine Gruppen ausgelegt ist.

Nextcloud ist Open Source und kann auf eigenen Servern oder Webspaces ohne Zusatzkosten gehostet werden. Mit Nextcloud behalten die Nutzer/-innen die vollständige Kontrolle über ihre Daten. Die Integration verschiedenster Anwendungen macht Nextcloud zu einer Alternative zu Microsoft Teams oder Slack.

MS TEAMS

Wenn die eigene Organisation ein Office365-Paket nutzt ist **MS Teams** ein sehr niederschwelliges Tool zur internen Team-Kommunikation und gut verzahnt mit Outlook, OneDrive und Co. Die eigenen Kolleg(inn)en sind automatisch als Kontakte in Teams vorhanden. Neben gut funktionierenden Video- und Audiotelefonaten sowie -konferenzen gibt es zahlreiche Kollaboration- und Planungstools, Aufgaben können zugewiesen werden, auch ein gemeinsames Arbeiten an Dokumenten und in Gruppen ist möglich. Bei Office365-Abo werden für Teams deutsche Server verwendet. In der kostenfreien Version müssen Kontakte manuell hinzugefügt werden. Außerdem stehen hier die Server in den USA. Verfügbar auf allen gängigen Betriebssystemen, als Software-Client, App oder im Browser nutzbar

Tipp: Für Vereine, Verbände und andere Non-Profit Organisationen können günstige Office365-Lizenzen über stifter-helfen.de erworben werden.



BASECAMP

Basecamp ist eine Software für die Zusammenarbeit innerhalb von Projekten, die es einem Team jeder Größe ermöglicht, Ideen, Zeitpläne, To-Do-Listen und Dateien zu diskutieren und auszutauschen. Es bietet auch einen Chat-Raum namens Lagerfeuer und ein Message-Board zur Verfolgung von Projektgesprächen. Es ist intuitiv zu bedienen und eine kostenlose Testversion mit begrenzten Optionen kann beantragt werden.

MEISTERTASK

Mit **Meistertask** können Teams ganz einfach Aufgaben zuweisen, Deadlines festlegen und visualisieren. Es ist ein (in der Grundvariante) kostenloses Tool für die Arbeitsorganisation und entspricht dabei auch den europäischen Verordnungen zum Datenschutz. Die Grundversion umfasst unbegrenzte Teilnehmerzahlen und das Anlegen von bis zu drei Projekten. Hier sind auch schon Dateianhänge von bis zu 20 MB pro Datei möglich. Im MeisterBundle sind Funktionen wie MindMeister zum Brainstormen mit gemeinsamen Mindmaps und zur besseren Visualisierung von Arbeitsaufträgen möglich.

KOLLABORATIVES SCHREIBEN



Unsere Empfehlungen

- » **Yopad.eu:** #DSGVOkompatibel #Etherpad
- » **Hackpad:** #Etherpad
- » **Google Docs:** #OfficeSuite
- » **Microsoft OneNote:** #Office-Suite
- » **Antragsgrün:** siehe auch **DBJR_Antrag** #DSGVOkompatibel #OpenSource #Diskutieren
- » **HackMd:** #Etherpad

Gemeinsam in einem Dokument zu arbeiten, ist die einfachste Möglichkeit sich abzustimmen, zu planen und gemeinsam Inhalte zusammenzutragen. Während **Google Docs** und **OfficeOnline** fast schon vollwertige Office-Suiten mit Textdokumenten, Tabellen und Präsentationen sind, gibt es bei **Yopad** und **Hackpad** die Möglichkeit, ohne Registrierung einfache Textdateien anzulegen und gemeinsam zu bearbeiten.

Google Docs und OfficeOnline bieten sehr gute Editoren. Für das Anlegen eines Dokuments wird jedoch ein Account benötigt (Google/Microsoft). Teammitglieder können ein Dokument auch via Link ohne Login weitergeben. In beiden Fällen ist der Datenschutz etwas zweifelhaft.

Yopad und Hackpad bieten eher einfache Texteditoren, sogenannte Etherpads, versichern jedoch Anonymität und guten Datenschutz. Bei Hackpad ist zu überprüfen, wer der Hosts der Etherpads ist, denn je nach Host, können die Bestimmungen zum Datenschutz abweichen.

ANTRAGSGRÜN

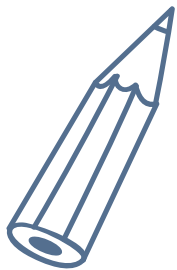
Antragsgrün ist ein Werkzeug, mit dem gemeinschaftlich Texte entworfen und entwickelt werden können. Es eignet sich am besten für die Vorbereitung und Durchführung von Konferenzen und Gremien.

Antragsgrün ist ursprünglich als Antragsverwaltungssystem speziell für Parteitage und Programmdiskussionen der Grünen in Bayern entwickelt worden. Seit dem Sommer 2015 beteiligt sich der DBJR aktiv an der Entwicklung, damit das System auch für Jugendverbände und andere Organisationen und weitere Einsatzfelder gut geeignet ist. Antragsgrün kann auf zwei verschiedene Arten genutzt werden, entweder direkt über antragsgruen.de oder mit Unterstützung des Vereins „Netzbegrünung“ auf einer eigenen Domain, die man aber bezahlen muss. Oder aber als Installation auf einem eigenen Webhosting. Der Quellcode ist jederzeit über Github, dem Dienst zur Versionsverwaltung für Software-Entwicklungsprojekte, verfügbar.

Auszug aus: antragsgruen.de/help

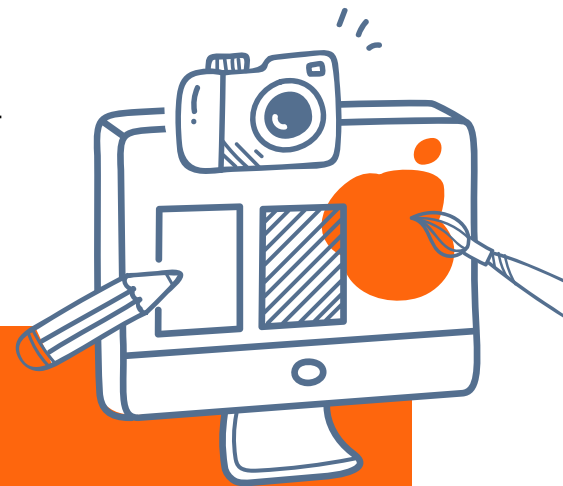
Der DBJR hat basierend auf Antragsgrün das Tool **DBJR Antrag** entwickelt. Neben dem DBJR, der die Weiterentwicklung erstmals auf der Vollversammlung im Oktober 2015 nutzte, setzen es mittlerweile mehrere Jugendverbände für Arbeitsgruppen, Aktionen und für ihre Verbandstagen ein.

Auszug aus: jugend.beteiligen.jetzt/werkzeuge/tools/antragsgruen



DIGITALE PINNWÄNDE

Digitale Whiteboards eignen sich nicht nur zum Präsentieren von Inhalten oder für die Wiedergabe multimedialer Inhalte, sondern können mit ausgewählten Tools auch zur Gestaltung interaktiver Lernszenarien eingesetzt werden.

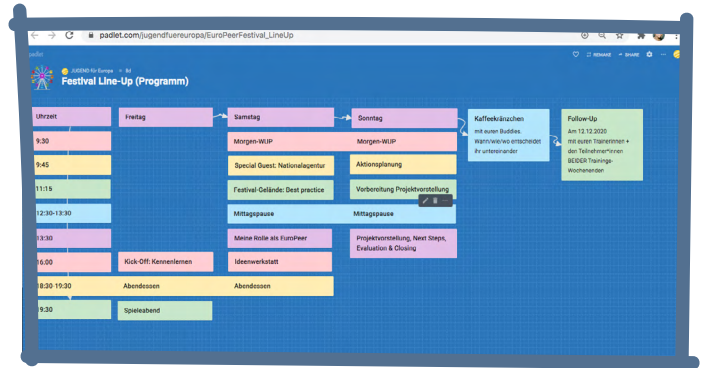
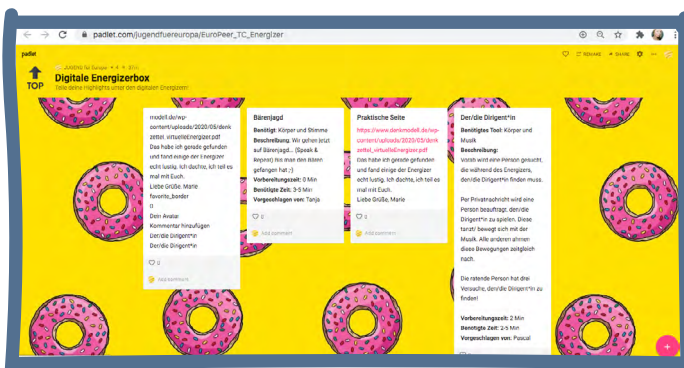


Unsere Empfehlungen

- » **Padlet:** #Vorlagen #Map #Timeline
- » **pinnet:** #DSGVOkompatibel #Post-it #OhneVorlagen
- » **Ethermap:** #Vorlagen #Map
- » **Drawchat:** #OhneVorlagen #freiesZeichnen
- » **Explain everything:** #Aufzeichnen #Lernvideos
- » **Glogster:** #MultimediaPoster

PADLET

Padlet ist ein Tool zum kollaborativen Arbeiten und eignet sich zum Brainstorming, für Stimmungsbilder, zur Ergebnissammlung, aber auch zur Projektplanung. Die Oberfläche von Padlet erinnert an eine klassische Pinnwand, an der verschiedene Notizzettel angebracht werden können. Mit einem Doppelklick erscheinen Notizen, die sich variabel anordnen lassen. Zudem kann vor dem Erstellen der individuellen Pinnwand über deren Anordnungsstruktur (frei bis hin zu vollstrukturiert) entschieden werden. Unter den Vorlagen zur Strukturierung befindet sich auch eine Karte oder ein Zeitstrahl. Für das Erstellen einer Pinnwand bei Padlet ist eine Registrierung notwendig. Die Verwendung ist in der Basisversion kostenfrei. In dieser Variante können bis zu vier Pinnwände angelegt werden. Arbeitsergebnisse können per Bild, Excel und PDF auch archiviert werden. Damit andere Nutzer/-innen auf die Pinnwand zugreifen können, kann die URL auf öffentlich oder geheim gestellt sein. Darüber hinaus kann ein Passwort für die Pinnwand gewählt werden, um den Kreis der Nutzenden zu beschränken. Von Padlet gibt es neben der Browserversion auch eine App.

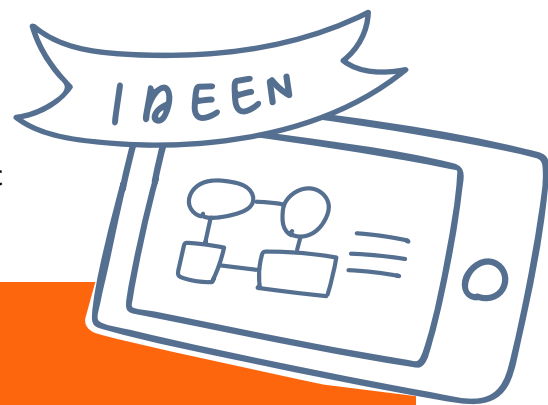


PINNET

Auch Pinnet bietet virtuelle Pinnwände, die z.B. für Brainstorming, Ideensammlungen und Projektplanung genutzt werden können. Sie sind übersichtlich, leicht zu bedienen und werden im Post-it-Stil dargestellt. Neben Texten können auch Links geteilt werden. Außerdem gibt es die Möglichkeit zu kommentieren und zu liken oder zu bewerten. Für Teilnehmende ist keine Registrierung notwendig. Der Server von Pinnet steht in Deutschland.

MINDMAPS

Mindmaps auf Papier können auch digital erstellt werden. Dies bietet einige Vorteile. Digitale Mindmaps lassen sich teilen und gemeinsam (sogar gleichzeitig) bearbeiten, es lassen sich Links einfügen und – ein sehr wichtiges Argument – die Mindmap kann jederzeit strukturell verändert und umgruppiert werden.



Unsere Empfehlungen

- » **MindMeister:** #Kollaborativ
- » **Popplet:** #Präsentationsmodus #Kollaborativ
- » **Mindmaster:** #Präsentationsmodus #Kollaborativ

MINDMEISTER

MindMeister ist ein Tool, das das gemeinsame und ortsunabhängige Arbeiten an einer Mindmap erlaubt. Die Maps lassen sich alleine oder gemeinsam mit anderen Nutzenden erstellen. Sie können freigegeben oder auf den eigenen Rechner exportiert werden. Das Basis-Angebot ist gratis, aber auf drei Maps beschränkt. Für Präsentationen können die einzelnen Ausschnitte selbst gewählt oder automatisch durch einen Assistenten erstellt werden. Mit einem Screencast-Tool, welches aus Bildschirminhalt und Mikrophon ein Video erstellt, lassen sich tolle Lernprodukte realisieren. MindMeister wird direkt im Browser genutzt, für mobile Geräte gibt es entsprechende Apps.

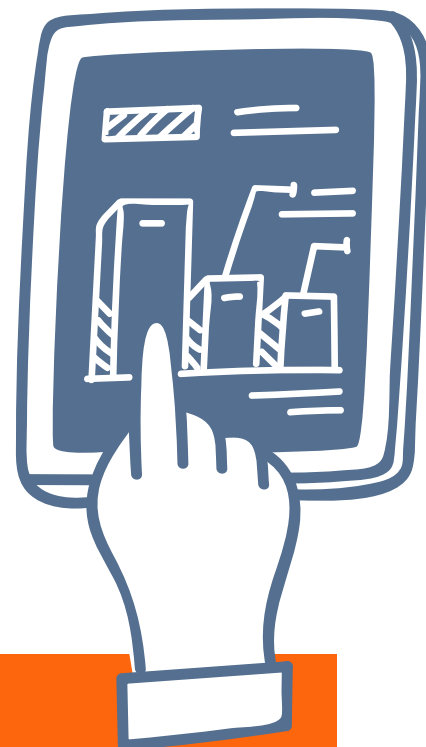
POPPLET

Popplet ist ein englischsprachiges, webbasiertes Tool mit einer kostenlosen Basisversion, das zum Sammeln und Skizzieren von Ideen sowie zur Erstellung von Mindmaps hilfreich sein kann. Ideen und Gedanken können in sogenannten Popples mit Text, Bild, Video, Zeichnungen und deren Beziehungen zueinander dargestellt werden. Der Präsentationsmodus ist eher ungewöhnlich für ein Mindmapping-Tool, aber sehr praktisch. Ebenso können damit kleine Präsentationen erstellt werden, die nicht folienbasiert sind, sondern einen visuellen Gesamtüberblick geben sollen. Popplet kann allein oder in einer Gruppe genutzt werden. Auf dem iPad oder iPhone

kann Popplet auch als App verwendet werden. Popplet ist ohne Registrierung nutzbar, dann mit Exportfunktion; mit Anmeldung gibt es auch eine Speichermöglichkeit.

WHITEBOARDS

Das Online-Whiteboard ist eine digitale Version des klassischen Whiteboards – nur besser. Mit Online-Whiteboards können Grafiken erstellt, Ideen gesammelt und ortsunabhängig im Team zusammengearbeitet werden. Sie erleichtern kollaborative Prozesse bei der Arbeit aus der Ferne und fördern die Kreativität eines Teams bei der digitalen Arbeit. Teams können auf einem gemeinsamen Whiteboard arbeiten und alles in Echtzeit visualisieren. Online-Whiteboards lassen sich daher sehr gut für Online-Workshops sowie kollaborativ zu erarbeitende Teile der Projektentwicklung nutzen. Workshop-Elemente wie Inhalte auf Flipcharts oder Moderationskarten können durch ein Online-Whiteboard in die digitale Welt übertragen werden. Diverse Videokonferenz-Tools liefern die integrierte Funktion eines Online-Whiteboards schon mit, sodass kollaborative Prozesse im Online-Meeting implementiert werden können.



Unsere Empfehlungen

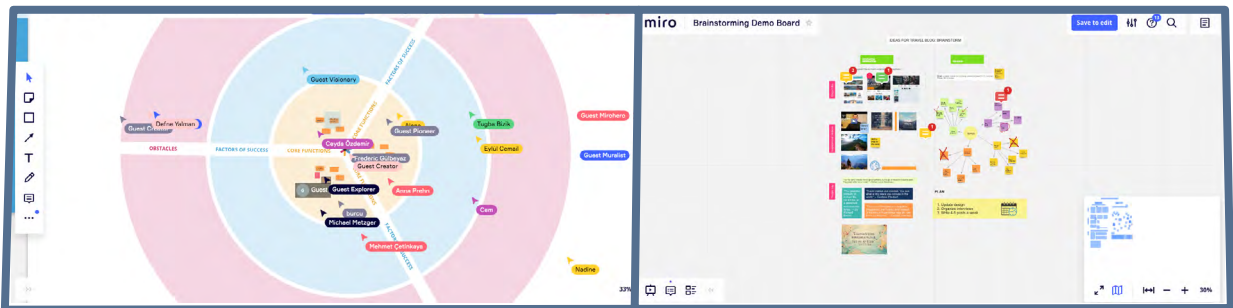
- » **Mural:** #FreiesArbeiten #Energizer #Add-ons #Vorlagen
- » **Miro:** #Vorlagen #Add-ons
- » **Metroretro:** #Vorlagen #Post-it
- » **Jamboard:** #OhneVorlagen #freiesZeichnen

MURAL

Mural ist ein virtuelles Echtzeit-Whiteboard, das Blanko-Boards zur Verfügung stellt. Auf diesen ist es möglich, allein oder in Teams mit virtuellen Post-its frei zu arbeiten. Die Post-its erscheinen durch einen Doppelklick auf dem Hintergrund und lassen sich dann frei verschieben, anordnen oder clustern. Es ist auch möglich, ohne Post-its auf die virtuelle Leinwand schreiben und freihändig zu zeichnen. Mural kann auch als Board genutzt werden, um virtuelle Warm-Ups und Energizer durchzuführen. Es geht über die technische Abbildung eines Whiteboards hinaus und unterstützt beim Brainstorming, beim Bewerten, bietet aber auch Vorlagen, einen Timer sowie Funktionen wie „Follow und Summon“, um den Fokus von Teilnehmenden auf einen bestimmten Bereich des Whiteboards zu lenken. Teilnehmende können sich registrieren, aber auch anonym eingeladen werden. Sie bekommen dann ein Tier und eine Farbe, damit alle für die Session wissen, wer wer ist. Mural bietet keine Gratisversion, aber eine kostenlose Testversion. Alle Projektdaten werden in einer Cloud in den Vereinigten Staaten gespeichert, so auch die beim Login hinterlassenen personenbezogenen Daten, wie z.B. der Login-Name.

MIRO

Miro ist ein modernes Online-Whiteboard-Tool, mit welchem ein Team von verschiedenen Orten zusammenarbeiten und brainstormen kann. Es bietet sehr viele Vorlagen, mit denen sich schnell und einfach bestimmte Anforderungen und Skizzen umsetzen lassen. Zudem können Apps (z. B. Slack, Unsplash, Umfragen, Timer) einfach integriert werden. Alle Projektdaten werden in einer Cloud in den Vereinigten Staaten gespeichert. Im teuersten Tarif gibt es die Möglichkeit, dass die Backups in der EU liegen.



BETEILIGUNG: DISKUSSION UND ENTSCHEIDUNGSFINDUNG

Die Beteiligung von Jugendlichen in Diskussionen und Prozessen der Entscheidungsfindung kann durch digitale Tools unterstützt werden. Liquid Democracy e.V. entwickelt freie Software (darunter z.B. OPIN und Aula), die eine gemeinsame Diskussion und Entscheidungsfindung mit vielen Teilnehmenden auch über räumliche und zeitliche Distanzen hinweg ermöglicht. Durch die Entwicklung einer Software-Bibliothek können Bausteine für die jeweiligen Projekte angepasst und zu komplexen Beteiligungsprozessen zusammengesetzt werden.



Unsere Empfehlungen

- » **OPIN:** #DSGVOkompatibel #OpenSource #Brainstorming #Diskussion #Abstimmung #Multilingual
- » **tricider:** #Brainstorming #Diskussion #Abstimmung
- » **Aula:** #DSGVOkompatibel #Brainstorming #Diskussion #Abstimmung #NurDeutsch
- » **PLACEm:** #DSGVOkompatibel #Beteiligung #NurDeutsch
- » **ePartool:** #DSGVOkompatibel #OpenSource #Beteiligung #NurDeutsch

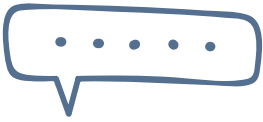


OPIN

OPIN ist eine digitale Plattform für Jugendbeteiligung in Europa und eignet sich sowohl für öffentliche Verwaltungen, Jugendorganisationen als auch für alle anderen Gruppen, die einen Beteiligungsprozess mit jungen Menschen initiieren wollen. Mit OPIN kann der gesamte Beteiligungsprozess initiiert, durchgeführt und übersichtlich abgebildet werden. Die Plattform ist zurzeit auf Englisch, Dänisch, Französisch, Slowenisch, Deutsch, Schwedisch, Griechisch, Mazedonisch, Georgisch und Italienisch verfügbar.

Das Grundprinzip von OPIN ist einfach. Wer ein Beteiligungsprojekt starten möchte, registriert sich zunächst unter Angabe der zugehörigen Jugendorganisation auf der Plattform. Die Accountfreigabe inklusive einer kurzen Anleitung mit den wichtigsten Informationen zur Funktionsweise der Plattform erfolgt dann per Mail. Fertig. Jetzt können Projekt konzipiert, online gestellt und die Jugendlichen per Mail zum Mitmachen eingeladen werden. Die Toolbox bietet sechs Werkzeuge, die nach dem Baukastenprinzip kombiniert werden können. Die Initiator(inn)en von Beteiligungsprojekten haben so die Möglichkeit, ein Verfahren zusammenzustellen, das optimal zur jeweiligen Problematik passt. Das können eine einfache Abstimmung über vorgegebene Sachverhalte sein, oder aber komplexere Vorgänge, bei denen die zur Wahl stehenden Optionen zunächst gemeinschaftlich erarbeitet werden, durch Ideenwettbewerbe oder das gemeinsame Verfassen von Statements. Ein Support-Decision-Tool hilft den Projektmanager(inne)n, die für ihr Vorhaben optimale Konzeption zu finden. OPIN ist transparent, unabhängig und speichert keine persönlichen Nutzerdaten.

Auszug aus: [jugend.beteiligen.jetzt/werkzeuge/tools/opin](https://www.jugend.beteiligen.jetzt/werkzeuge/tools/opin)



TRICIDER

Mit **tricider** können Brainstormings durchgeführt, über Vorschläge abgestimmt oder Wissensstände abgefragt werden. tricider bietet die Möglichkeit in einer Gruppe online selbst gesetzte Vorschläge, Fragen oder Themen zu Ideen zu sammeln, abzustimmen und dadurch Lösungen zu finden bzw. Entscheidungen zu treffen. Alle Fragestellungen, die innerhalb einer Gruppe durch Pro- und Contra-Argumente diskutiert werden können, aber auch einfache Fragen zur Mehrheitsfindung sind geeignet. Dazu wird auf der Startseite ein Thema bzw. eine Fragestellung gesetzt und der Link per Mail oder Social Media (Twitter, Facebook, LinkedIn) an die abstimmenden Teilnehmenden verschickt. Es können von allen Teilnehmenden mehrere Ideen bzw. Antworten vorgeschlagen, gesammelt, ergänzt und kommentiert werden – auch multimedial mit Bildern, Dokumenten, Videos oder Links. So entsteht eine vielseitige Argumentationssammlung als Abstimmungsbasis. Es besteht die Möglichkeit auch Fragen offen an die Community zu stellen, um eine größere Ideensammlung zu erhalten. Außerdem kann tricider in Blogs oder Webseiten eingebunden werden. Bei Registrierung können zusätzliche Funktionen genutzt werden, z. B. Export der Abstimmungsergebnisse als Excel-Datei, bzw. als Charts, Anlegen eines Fragenarchivs u. v. m. Die Anwendung ist webbasiert und kostenfrei. Eine Registrierung ist nicht notwendig. Tricider ist ein Start-up Unternehmen mit Sitz in Deutschland.

STIMMUNGSBILDER/FEEDBACK/EVALUATION

Digitale Tools zur Erzeugung von Stimmungsbildern oder für Feedback stellen eine Möglichkeit dar, Teilnehmende aktiv mit einzubeziehen.

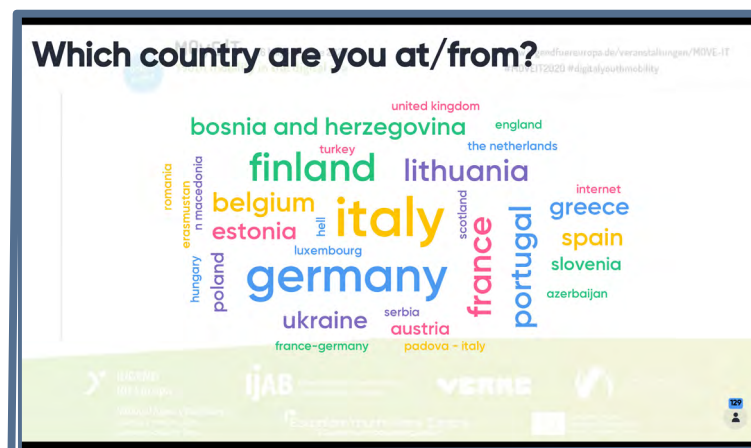
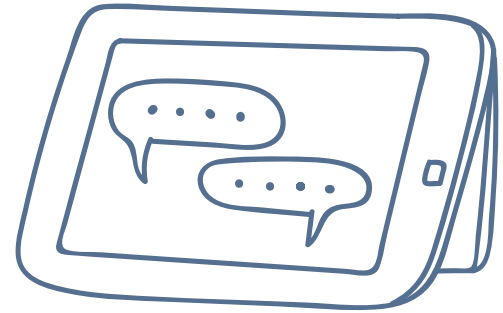
Unsere Empfehlungen

- » **Mentimeter:** #InteraktivePräsentation #Quiz #Wortwolke
- » **Tweedback:** #DSGVOkompatibel #LiveFeedback #Quiz
- » **Pollunit:** #DSGVOkompatibel #Umfrage #Abstimmung
- » **Snippet:** #DSGVOkompatibel #Umfrage
- » **Edkimo:** #DSGVOkompatibel #Feedback #Evaluation
- » **feedback:** #DSGVOkompatibel #Feedback #Abstimmung
- » **limesurvey:** #DSGVOkompatibel #Umfrage
- » **surveymonkey:** #Umfrage
- » **Lamapoll:** #DSGVOkompatibel #Umfrage
- » **Typeform:** #Umfrage
- » **i-EVAL:** #DSGVOkompatibel #Evaluation
- » **Q! App:** #Monitoring #Evaluation, siehe auch Quality Handbook unter „Vernetzung und weiterführende Links“ (→ S. 59)



MENTIMETER

Mentimeter ist eine interaktive Präsentationssoftware und ermöglicht, Vorwissen zu überprüfen, Stimmungsbilder zu erzeugen oder Feedback einzuholen. Um Mentimeter verwenden zu können, ist zunächst eine Registrierung auf der Webseite notwendig. Danach können in der kostenfreien Basisvariante unbegrenzt viele Präsentationen angelegt werden. In eine Präsentation können jeweils zwei Fragen und fünf Quiz eingebunden werden. Die Anzahl der regulären Folien ist nicht begrenzt. Im Seminar erhalten Teilnehmende einen Zugangscode, der immer auf den Mentimeter-Folien abgebildet ist und können so die im Vorfeld erstellten Fragen beantworten. Alle Änderungen sind live nachzuvollziehen. Eine Registrierung der Teilnehmenden bei Mentimeter ist nicht notwendig. Es wird lediglich ein Smartphone, Tablet oder Laptop mit Internetzugang benötigt, um sich an Fragen oder Abstimmungen zu beteiligen. Die Ergebnisse der Befragungen lassen sich zudem exportieren und können auf diese Weise in weiteren Sitzungen verwendet werden.



TWEEDBACK

Tweedback ist ein Live-Feedback System. Es dient dazu, Feedback zu erhalten, Kommunikation zu ermöglichen und Wissen zu überprüfen. Mittels eines QR-Codes erhalten die Teilnehmenden Zugriff auf eine in Tweedback angelegte Veranstaltung und können durch ihre mobilen Endgeräte sowohl mit den Leitungen als auch anderen Teilnehmenden interagieren.

Das Aktivieren einer Chatwall ermöglicht, dass Teilnehmende während eines Vortrags Fragen stellen können. Die Funktion des Quiz erlaubt den Einsatz von Single- oder Multiple-Choice Fragen. Diese können einer Wissensüberprüfung dienen, aber auch um Stimmungen der Teilnehmenden abzubilden. Der Einsatz des Panic Buttons dient den Teilnehmenden, die in Echtzeit konkrete Probleme melden können. So kann auf die Lautstärke oder das Sprechtempo eingegangen oder aber der Bedarf nach expliziten Beispielen signalisiert werden.

Tweedback ist webbasiert, kostenfrei und funktioniert ohne Registrierung.

POLLUNIT

PollUnit ist ein Webservice für Online-Abstimmungen und Umfragen. Den größten Vorteil, den PollUnit gegenüber den anderen Tools hat, sind die verschiedenen Options- und Abstimmungstypen, Add-Ons wie Untertitel und Link, sowie die Möglichkeit, dass auch Teilnehmende Optionen hinzufügen können. Wie die meisten Abstimmungstools, gibt es PollUnit in einer kostenlosen und in einer Premium-Variante. Die kostenlose Variante kann die wichtigsten Funktionen nutzen und beliebig viele Abstimmungen für bis zu 40 Teilnehmende erstellen. In dieser Variante wird auch nur ein schmaler Streifen Werbung gezeigt. Mit der Bezahlversion verschwindet die Werbung.

Die kostenpflichtigen Accounts lassen Abstimmungen mit bis zu 20.000 Teilnehmenden zu. Außerdem gibt es zahlreiche zusätzliche Funktionen dazu: Sicherheitseinstellungen, eigenes Design und Logo, Gruppen, Export als CSV und Excel sowie Umfragen klonen. PollUnit hat seinen Sitz in Deutschland. Damit fällt die Verarbeitung der Daten unter das EU-Datenschutzgesetz. PollUnit geht sogar einen Schritt weiter und bietet für verschiedene Funktionen an, die Daten verschlüsselt entgegenzunehmen und zu speichern.

I-EVAL

i-EVAL ist eine Online-Plattform zur Evaluation Internationaler Jugendbegegnungen. Sie ermöglicht die Selbstevaluation einer Jugendbegegnung durch den Einsatz von Fragebögen, die sich an Teilnehmende und Mitarbeitende in der Kinder- und Jugendarbeit richten. Seit 2019 können mit dem Tool auch Veranstaltungen für Fachkräfte (Seminare, Workshops) evaluiert werden. i-Eval wurde 2016 von IJAB gemeinsam mit dem Deutsch-Französischen Jugendwerk (DFJW) und dem Deutsch-Polnischen Jugendwerk (DPJW) unter Mitwirkung der Bundesvereinigung Kulturelle Kinder- und Jugendbildung (BKJ) entwickelt.

Der Online-Fragebogen kann auf dem Smartphone oder jedem anderen internetfähigen Gerät autonom und in anonymisierter Form entweder während oder nach einer Jugendbegegnung ausgefüllt werden. Die Ergebnisse bleiben anonym und können statistisch als auch grafisch ausgewertet werden. Dank der Förderung durch das Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend (BMFSFJ) ist die Nutzung kostenfrei.

Die Fragebögen für internationale Jugendbegegnungen sind derzeit in den Sprachen Deutsch, Französisch, Polnisch, Englisch und Ukrainisch verfügbar. Weitere Sprachversionen Griechisch und Hebräisch sind in Arbeit.

Folgende Fragebogentypen stehen zur Auswahl:

- » „Jugendbegegnung“
- » „Jugendbegegnung in der Berufsausbildung“
- » „Fortbildung / Fachveranstaltung“.

Je nach Fragebogentyp können bei Bedarf inhaltliche Module ergänzt werden. Platz für eigene Items ist ebenfalls vorgesehen. Seit 2019 gibt es auch Kurzfragebögen für Jugendbegegnungen.



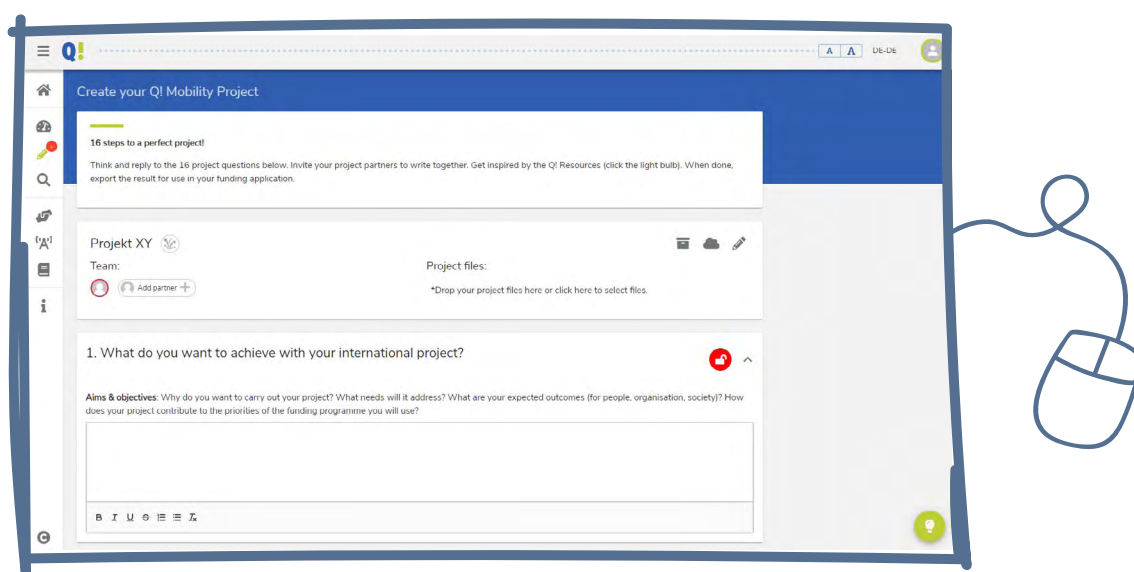
Neben der Evaluation von Jugendbegegnungen ist es auch möglich, Kinder- und Jugendfreizeiten bzw. Jugendreisen mit Hilfe der Online-Plattform [i-EVAL-Freizeiten](#) zu evaluieren. Weitere Adaptionen von i-EVAL werden für den schulischen Austausch (in Kooperation mit der Initiative „Austausch macht Schule“) und für die Konfirmant(inn)enarbeit in einigen europäischen Ländern (i-konf) entwickelt.

Kontakt: Kerstin Giebel | IJAB

E-Mail: giebel@ijab.de

Tel.: +49 228 9506-223

QUALITY MOBILITY APP (KURZ: Q! APP)



Die webbasiertes [Q! App](#) ist ein Instrument zur Qualitätsentwicklung in internationalen Lernmobilitätsprojekten. Sie wurde unter dem Dach der European Platform on Learning Mobility (EPLM) im Rahmen der Partnerschaft von Europäischer Kommission und Europarat mit internationalen Akteuren entwickelt und 2020 veröffentlicht. Die App basiert auf den [Europäischen Qualitätsgrundsätzen für Lernmobilität](#). Das sind 22 Prinzipien, die zu beachten sind, um erfolgreiche Mobilitätsprojekte für junge Menschen durchzuführen. Die App richtet sich an Projektpartner (Einsteiger/-innen und Fortgeschrittene), die gemeinsam eine internationale Begegnung planen, auswerten und verbessern wollen. Sie bietet in dreierlei Hinsicht Hilfestellung:

1. Rate Q! – Bewertet die Qualität eines Projekts entlang der o.g. Qualitätsgrundsätze.
2. Create Q! – Plant anhand von 16 Fragen zum Projektmanagement ein neues, qualitativ hochwertiges Projekt und erstellt auf dieser Basis einen Projektantrag an Fördergeber.
3. Search Q! – Greift auf nützliche Links, Methoden, Checklisten, Vorlagen, Tutorials und Übungen rund um das Thema Qualität und Evaluation in Lernmobilitätsprojekten zurück.

Vorteile der Q! App

Die App ermöglicht das gemeinsame Bearbeiten von Fragen und ermöglicht Feedback. Bereits stattgefundene Projekte können auf Stärken und Schwächen überprüft werden, um daraus für zukünftige Projekte zu lernen. Die in der Q! App erstellten Texte können direkt in Anträge von Fördermittelgebern exportiert werden. Das spart Zeit und dient zugleich als Qualitätscheck. Die App steht in 7 Sprachen zum kostenlosen Download zur Verfügung. Ein internationales Netzwerk aus über 60 Qualitätsbotschafter/-innen und 30 Ländern unterstützt die Anwendung der Q! App.

Kontakt:

Kerstin Giebel, Andrea Bruns | IJAB,
Katja Adam-Weustenfeld | JUGEND für Europa

SPIELERISCHES LERNEN

Spielerisches Lernen bietet die Möglichkeit, Lernorte außerhalb von Workshopräumen zu gestalten. So können sich Lernangebote auch stärker gegenüber dem Alltag der Lernenden öffnen. Außerdem lassen sich die Mediengewohnheiten in den Lernalltag integrieren. Hier werden einige Tools des spielerischen Lernens vorgestellt, die auf dem Prinzip des Mobilens basieren.



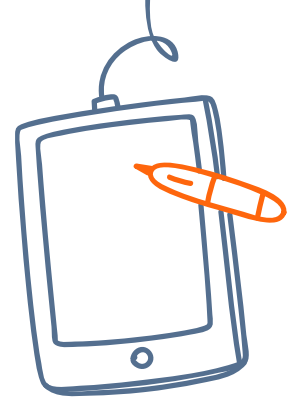
Unsere Empfehlungen

- » **Actionbound:** #Lerntour
- » **ONCOO:** #NurDeutsch #PeerToPeer
- » **Quizlet:** #Karteikarten
- » **Kahoot:** #Multilingual #Quiz
- » **Mentimeter:** #InteraktivePräsentation #Quiz #Wortwolke
- » **Online Town:** #OnlineKennenlernen
- » **Nearpod:** #InteraktivePräsentation #Lernsession
- » **Moodle:** #OpenSource #Lernplattform #Kollaborativ
- » **H5P:** #Gestaltung #interaktiveLerninhalte #FürWeb
- » **HOP online learning:** #Online-Kurse #Moodle-basiert #Erasmus+ #ESK

ACTIONBOUND

Actionbound ist eine Möglichkeit, mobiles Lernen unkompliziert in den Hochschul- oder Schulalltag einzubinden. Die Anwendung ist aus einer medienpädagogischen Abschlussarbeit der Entwickler/-innen hervorgegangen und hilft beim Erstellen eigener digitaler Lerntouren.

In Actionbound können Touren für Lernende – sogenannte Bounds – angelegt werden. Das Ziel besteht darin, dass individuell oder in Kleingruppen verschiedene festgelegte Orte aufgesucht werden, an denen es unterschiedliche Aufgaben zu lösen gilt. Die Leitungen haben im Vorfeld die Möglichkeit, die Aufgaben entsprechend



mit den gewünschten Schwerpunkten und Lerninhalten zu füllen. Dabei bietet Actionbound vielfältige Möglichkeiten, diese Aufgaben zu gestalten. So müssen z.B. Quiz gelöst werden, Orte oder Gegenstände fotografiert werden oder es lassen sich kurze Videos drehen sowie QR-Codes scannen. Wer mit Actionbound arbeiten möchte, muss sich online registrieren. Lernende wiederum müssen lediglich die App herunterladen (kostenfrei, sowohl für Android als auch iOS verfügbar) und können dann mit der Tour beginnen.

Da die Bounds in der Basisvariante öffentlich für die Community bei Actionbound einsehbar sind, sollten einige Punkte beachtet werden, u.a. keine Nennung von Klarnamen oder privaten Adressen. Nachdem ein Bound bearbeitet wurde, können Spielleitungen diesen auch wieder offline stellen. So wird vermieden, dass der Bound weiterhin öffentlich einsehbar ist.

Die Arbeit mit Actionbound kann dazu dienen, das Thema Datenschutz mit den Lernenden zu thematisieren und sie für den Umgang mit persönlichen Daten im Internet sensibilisieren.

ONCOO

Mit diesem Tool lassen sich kooperative Lernmethoden einfach digital und interaktiv in Workshops, Jugendbegegnungen oder Trainingskursen umsetzen. [ONCOO](#) ist ein digitaler Werkzeugkasten, der verschiedene Methoden kooperativen Lernens anbietet. Auf einer digitalen Pinnwand werden beispielsweise Begriffe gesammelt, um diese in einem nächsten Schritt zu analysieren und strukturieren. Diese Methode eignet sich für ein Brainstorming oder Clustering. Für eine Reflexions- oder Feedback-Methode eignet sich die virtuelle Zielscheibe, bei der Teilnehmende für bestimmte Aussagen ihre Zustimmung oder Ablehnung ausdrücken können. Die Ergebnisse werden dann in Form von farbigen Punkten auf der Zielscheibe angezeigt. Nutzer/-innen müssen sich weder ein Programm installieren noch ist eine Registrierung notwendig, um mit ONCOO arbeiten zu können. Durch einen zufällig erzeugten Code, der nach dem Erstellen einer Methode zusätzlich zum QR-Code und Link angezeigt wird, können Leitungen auch nach einer Veranstaltung auf die Ergebnisse problemlos zugreifen. So kann auch in Folgesitzungen Bezug auf die mit ONCOO erarbeiteten Inhalte genommen werden.

QUIZLET

[Quizlet](#) ist eine Plattform- oder App-basierte Anwendung, die auf dem Karteikarten-Prinzip beruht. Das Tool eignet sich sehr gut zum Lernen von Vokabeln, Jahreszahlen oder wichtigen Definitionen. Die digitalen Karteikarten können einfach selbst erstellt werden oder man greift auf Sets zu, die bereits von anderen Nutzer(inne)n erstellt wurden. Als Leitung kann man den Lernenden selbst erstellte Sets zur Verfügung stellen, was sich als Alternative zu klassischen Lernlisten anbietet. Quizlet verfügt ferner über verschiedene Modi zum Lernen, Üben und Selbstüberprüfung der hinterlegten Sets. Quizlet kann gerade für das kollaborative Erstellen von Lernkarten eine organisatorische Unterstützung sein.

Die Basisversion ist kostenlos, ein Premium-Konto für Lehrer/-innen und Quizlet Go sind allerdings kostenpflichtig. Alle Nutzende müssen sich entweder registrieren oder ein eigenes Google- oder Facebook-Konto benutzen.

KAHOOT!

Mit **Kahoot!** können Online-Lernspiele erstellt werden. Dafür stehen verschiedene Quizformate zur Auswahl, die gut zur Wissensabfrage bestimmter Themen oder auch für einen Quiz-Wettbewerb eingesetzt werden können.

Dazu gehören Single- und Multiple-Choice-Antworten, Reihenfolgen bilden, Diskussionsformate und Umfragen. Alle Fragetypen können miteinander kombiniert werden. Neben der Möglichkeit selbst ein Quiz anzulegen, gibt es bereits eine Reihe von Vorklagen, die kopiert und modifiziert werden können. Zur Erstellung eines eigenen Spiels können die entsprechenden Formate ausgewählt und mit Text oder Bildern gefüllt werden.

Die Anwendung ist webbasiert. Für die Nutzung mit dem Smartphone steht für Android und iOS eine App zur Verfügung. Eine Registrierung mit Name, E-Mail-Adresse, Passwort und Arbeitsplatzangabe ist für Leitungen notwendig, für Mitspieler/-innen nicht. In der Basic-Variante ist Kahoot! kostenfrei.

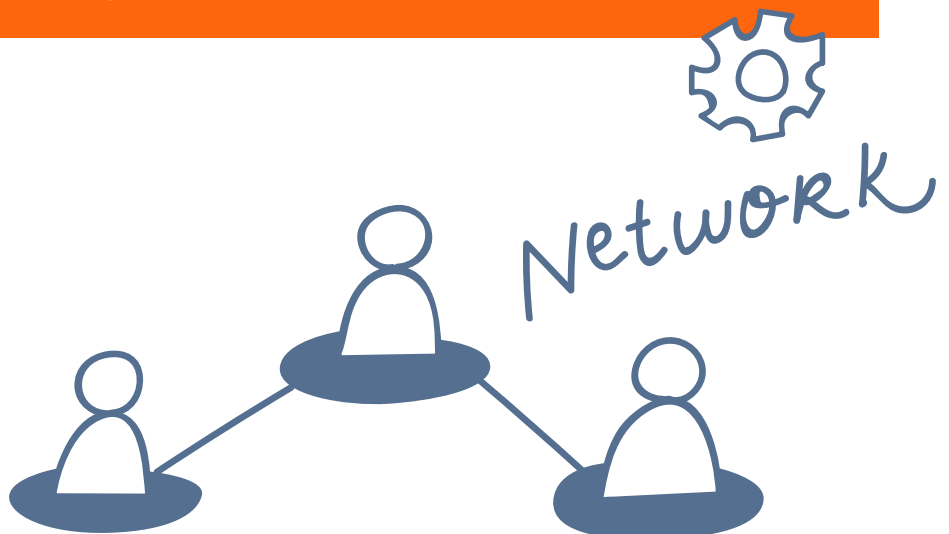
VERANSTALTUNGSTOOLS

Immer mehr Veranstalter setzen bei ihren Events auf Veranstaltungstools oder Event-Apps. Sie vermitteln den Teilnehmenden relevante Informationen rund um die Veranstaltung und helfen dabei das Networking zu vereinfachen. Veranstaltungstools ermöglichen, schnell auf Änderungen zu reagieren und verbessern die Kommunikation und Interaktionen mit Teilnehmenden einer Veranstaltung.



Unsere Empfehlungen

- » **Camper:** #DSGVOkompatibel #OpenSource #selbstgehostet #BarCampTool
- » **Lineupr:** #OfflineEvent #hybridesEvent #Netzwerken



CAMPER

Camper ist ein Tool, das die Vorbereitung, Durchführung und Dokumentation eines Barcamps unterstützt. Camper bietet eine einfach zu handhabende Software für alle, die Barcamps als Konferenztyp für Partizipationsprojekte in der Jugendarbeit ausprobieren wollen. Zudem ist sie auch interessant für alle Erfahrenen und Unerfahrenen, die an Barcamps teilnehmen oder sie veranstalten möchten. Barcamp-Initiierende können mit der Software eine neue Veranstaltungsseite für ein Barcamp anlegen, und Interessierte können sich über das Tool für die angebotenen Barcamps anmelden. Das Tool ist dabei sehr datenarm angelegt.

Für die Organisation eines Barcamps bietet Camper alle Features an einem zentralen Ort an. Das Content-Management-System (CMS) ist selbsterklärend und auch für Laien leicht zu bedienen. Für ein zu planendes Barcamp kann in einem Editor ein eigenes Logo entworfen werden. Die Veranstaltungstage und einzelne Programmpunkte können einzeln angelegt und auf eine Teilnehmerzahl limitiert werden. Camper ist schon seit längerer Zeit ausschließlich verschlüsselt zu erreichen. Zudem gibt es das Barcamptool auf Deutsch und Englisch. Das Tool kann selbst auf einem eigenen Web-Server aufgesetzt oder zentral über barcamptools.eu (auch im responsive Design) genutzt werden. Da der Camper eine Etherpad-Lite-Installation sowie Python und MongoDB voraussetzt, sind reguläre Webhosting-Pakete in der Regel für den eigenen Betrieb nicht ausreichend.

Der Camper wird als Serveranwendung frei entwickelt und kann bei GitHub heruntergeladen werden.

Auszug aus: jugend.beteiligen.jetzt/werkzeuge/tools/barcamptool-camper

Mehr zu Camper bzw. Barcamps unter „Ein Barcamp als Online-Veranstaltung“ (→ S.26)



The screenshot shows the website for a barcamp event. The header includes navigation links: CAMPER, STARTSEITE, VERGANGENE BARCAMPS, BLOG, IDEEN / FEEDBACK, ENGLISH, and JÜRGEN ERTILT. The main content area features a dark blue background with the text "Bundesweite Aktionstage Netzpolitik & Demokratie" and "Nichts bleibt, wie es war. barcamp Politische Bildung digital 13.11.2020 | 9-15 Uhr". There are icons for hands, a globe, and a person with a gear. Below the main content, there are buttons for "Registrieren", "zum Kalender hinzufügen", "Auf Facebook teilen", and "Auf Twitter teilen". The footer contains the text "NICHTS BLEIBT WIE ES WAR" and "EIN BARCAMP DER POLITISCHEN BILDUNG IM RAHMEN DER AKTIONSTAGE NETZPOLITIK UND DEMOKRATIE".

STREAMING

Streaming-Dienste bieten die Möglichkeit, einfach und unkompliziert einen Livestream ins Internet zu senden. Über eine browserbasierte Anwendung kann in wenigen Schritten ein Livestream gestartet werden. Bei den meisten Anbietern hat man unterschiedliche Anwendungen / Tools zur Auswahl. So gibt es Tools, die gerade für einfache und schlichte Streamings gedacht sind; diese Tools sind oft leicht und ohne viel Hintergrundinfos intuitiv zu benutzen. Für Projekte im Bereich der Internationalen Jugendarbeit können damit leicht Workshop-Sessions oder Video-Tutorials ins Internet gestreamt, aufgezeichnet und hinterher weiter verwendet werden.

Unsere Empfehlungen

- » **Discord:** #Jugendliche #Gamingszene
- » **OBS Studio:** #OpenSource #Screencasting
- » **Restream:** #MultipleStreaming
- » **YouTube Livestream:** #Jugendliche
- » **Facebook Livestream:** #ÄltereJugendliche #Fachkräfte
- » **Insta Livestream:** #Jugendliche
- » **Vimeo Live Stream:** #Jugendliche



DISCORD

Anfang 2020 hat das Unternehmen die Anzahl der möglichen Zuschauer/-innen in Discord-Go-Live-Video-Streams von 10 auf 50 Teilnehmer erhöht. Damit möchte [Discord](#) Schulen, Coaches und anderen Organisationen die Möglichkeit geben, ihre Klassen möglichst einfach online abzuhalten.

Die Video-Anrufe und Livestreams sind kostenlos, es braucht jedoch die Einrichtung eines Discord-Accounts. Discord wurde zudem für möglichst ressourcenschonende Video-Anrufe bei hoher Qualität entwickelt – denn was nützt zum Beispiel Gamer(in)en ein schickes Video, wenn dafür das Spiel ruckelt?

Mehr zu Discord auch unter Videokonferenz-Tools (→ S.31), sowie zur Verwendung von Discord in einem Workshop unter „Filmdreh-Workshop in COVID-19-Zeiten“ (→ S.22)

OPEN BROADCASTER SOFTWARE STUDIO (OBS STUDIO)

[Open Broadcaster Software Studio \(OBS Studio\)](#) ist eine freie Software, um den Bildschirminhalt eines PCs aufzuzeichnen oder über das Internet zu übertragen (Livestreaming). Die Open-Broadcaster-Software kann Bildschirminhalte inklusive Ton mitschneiden und bietet diverse Möglichkeiten, um die Aufnahme zu beeinflussen. Darunter sind Bild-im-Bild-Darstellungen, Video-Effekte und Wechsel zwischen den Video-Quellen. So kann die Streaming-Software Anleitungen und Tutorials erstellen sowie zum Beispiel Let's-Plays von Videospielen über Twitch oder YouTube streamen. Die Open-Source-Software ist für Windows, macOS und Linux als Download erhältlich. Zudem ist der Quellcode bei GitHub verfügbar.

Mehr zur Verwendung der OBS-Software unter „At home around the world“
(→ S.17)

RESTREAM

Restream ist ein US-basierter Cloud-Multistreaming-Dienst. Benutzer/-innen können gleichzeitig Videoinhalte auf mehrere Plattformen und soziale Netzwerke streamen, darunter Facebook, YouTube, Twitch, Mixer und LinkedIn.

MESSENGER/CHAT

Die untenstehende Vorstellung der Messenger zeigt, dass es sehr gute und sichere Alternativen zu WhatsApp gibt. Allerdings haben die meisten Dienste einen großen Nachteil. Und dieser ist der im Vergleich zu WhatsApp kleine Nutzerkreis. Ein Wechsel ist also nur dann sinnvoll, wenn die Teammitglieder oder Teilnehmenden auch über die jeweiligen Messenger-Dienste zu erreichen oder zu überzeugen sind, diese zu verwenden.



Unsere Empfehlungen

- » **WhatsApp:** #weiterNutzerkreis
- » **Telegram:** #OpenSource #Sticker
- » **Threema:** #DSGVOkompatibel #engerNutzerkreis
- » **Signal:** #DSGVOkompatibel #engerNutzerkreis
- » **Element:** #OpenSource #freieMessenger
- » **Wire:** #OpenSource



WhatsApp ist noch immer der beliebteste Messenger, weshalb sich Alternativen immer nur bedingt durchsetzen können. Denn diese haben oft gemein, dass der Nutzerkreis deutlich enger ist. Doch es gibt gute Gründe, einen alternativen Messenger zu nutzen. Beispielsweise möchte nicht jeder, dass seine Daten an Facebook weitergeleitet werden. Zudem bieten andere Apps wesentlich mehr Funktionen und sind dabei mitunter noch sicherer.



Telegram stammt von den russischen Brüdern Pavel und Nikolai Durov. Sie entwickelten den Dienst als Antwort auf Russlands strengere Kontrolle von Internetaktivitäten. Telegram bietet zahlreiche Komfortfunktionen und kann vor allem durch die erweiterte Löschfunktion und den Selbstzerstörungsmodus punkten. Zudem ist der Programmcode quelloffen und kann somit von jedem eingesehen werden. Allerdings ist das Unternehmen ziemlich intransparent. Es gibt keinen festen Firmensitz, Telegram ist dezentral organisiert. Die Firma kann sich so vor staatlichen Durchsuchungen schützen, kann so aber auch schwer überprüft werden.

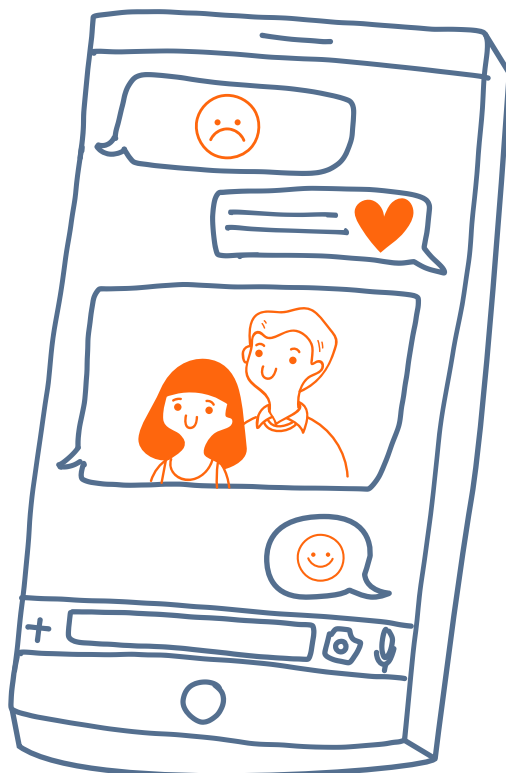


Threema ist wohl die bekannteste WhatsApp-Alternative. Als WhatsApp von Facebook übernommen wurden, wechselten zahlreiche Nutzer/-innen zum Schweizer Unternehmen Threema. Beim Thema Datenschutz nimmt es der Schweizer Messenger-Dienst ganz genau. Hier erhalten Nutzer/-innen eine hervorragende Verschlüsselung und die Gewissheit, dass nur Daten gespeichert werden, die wirklich benötigt werden. Allerdings hat Threema, wie andere Messenger auch, das Problem des engen Nutzerkreises. Dies liegt mitunter auch daran, dass die App Geld kostet.



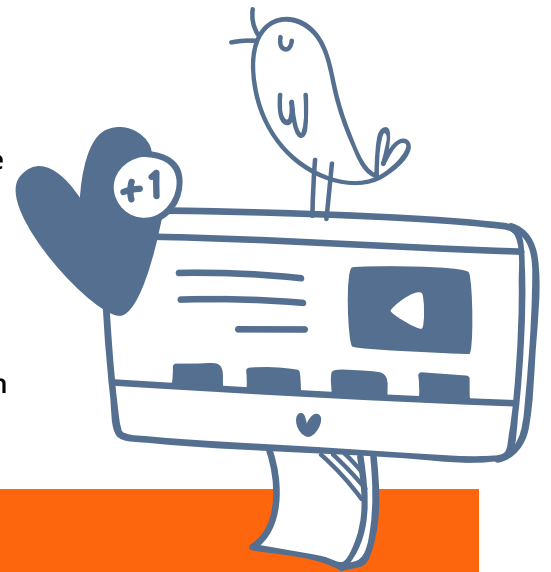
Signal gilt als eine der sichersten Messenger-Apps, Eigentümer sind Open Whisper Systems, ein Nonprofit-Entwicklerstudio. Signal macht in puncto Datenschutz und Privatsphäre alles richtig. Der Messenger ist quelloffen, setzt auf eine Ende-zu-Ende-Verschlüsselung und bietet darüber hinaus viele Zusatzfunktionen für eine geschützte Kommunikation. Ein Nachteil, mit dem allerdings viele WhatsApp-Alternativen zu kämpfen haben, ist jedoch ein enger Nutzerkreis.

Daneben gibt es auch freie Messenger-Apps als Alternative zu WhatsApp & Co. Im Gegensatz zu den geschlossenen Systemen, bei denen nur Nutzer/-innen des gleichen Dienstes miteinander kommunizieren können und so von einem Anbieter abhängig sind, funktionieren die Alternativen ähnlich wie E-Mail-Dienste. Sie bauen technisch auf einem Standardprotokoll auf (meist XMPP oder Matrix), was den Austausch von Nachrichten über verschiedene Messenger-Apps hinweg ermöglicht. Gesprächspartner müssen also nicht die gleiche App installiert haben, um miteinander zu kommunizieren. Unter diesen Anbietern findet sich der Messenger **Element**, sowohl für Android als auch für iOS.



SOCIAL MEDIA

Die Sozialen Medien können für die Internationale Jugendarbeit vor allem für die Teilnehmenden-Akquise, die Kommunikation mit den Teilnehmenden, die Suche nach Unterstützer(inne)n, die Verbreitung der Projektergebnisse sowie die Vernetzung allgemein genutzt werden. Jedes soziale Netzwerk besitzt dabei seine Eigenarten, auf die in der Social Media-Strategie geachtet werden muss.



Unsere Empfehlungen

- » **Instagram:** #Jugendliche #Bilder #Videos
- » **Snapchat:** #Jugendliche #Bilder #Videos
- » **TikTok:** #Jugendliche #imKommen #Videos #Add-ons
- » **YouTube:** #Jugendliche #Videos
- » **Discord:** #Jugendliche #Gamingszene #Videos #Chat
- » **Twitch:** #Jugendliche #Gamingszene #Videos #Chat
- » **Facebook:** #ÄltereJugendliche #Fachkräfte
- » **Twitter:** #Journalist/-innen #Kurznachrichten #Politik #Aktivismus
- » **Influencer-Suchmaschine:** <https://nindo.de/>

Junge Menschen vernetzen sich immer mehr in den Video- oder Bilder-Netzwerken, allen voran heute Instagram, Snapchat, TikTok, YouTube, und für Gamer auch Discord und Twitch. Organisationen, Institutionen und Partner der Internationalen Jugendarbeit sind vor allem noch auf Facebook und Twitter vertreten.

Die große Vielfalt an Social-Media-Kanälen bedeutet, dass jeder Kanal unterschiedlich funktioniert. Jedes soziale Netzwerk hat seine eigenen Regeln, ...

- » wie lang ein Beitrag sein kann,
- » wie oft ein Beitrag veröffentlicht werden sollte,
- » zu welchen Uhrzeiten die Community am besten erreicht werden kann,
- » ob Texte, Bilder und Videos möglich sind,
- » ob @Handles oder #Hashtags sinnvoll sind.

Natürlich führen soziale Netzwerke zu Problemen im Bereich Datenschutz, Urheberrecht, Mediensucht, Fake News und Cybermobbing. Problematisch ist vor allem auch, dass anhand von Algorithmen, die das Verhalten, die Interessen und die Vorlieben der Nutzenden kennen und verarbeiten, bestimmt wird, welche Inhalte diese angezeigt bekommen. Persönliche Vorlieben werden für Internetkonzerne wie Facebook somit zum Instrument, um automatisiert (vermeintlich) relevante Inhalte für Nutzer/-innen auszuwählen. Soziale Netzwerke können aber immer auch Teil der Bildungsarbeit sein, indem ein verantwortungsvoller und intelligenter Gebrauch vermittelt wird.

VISUALISIERUNG & GESTALTUNG

Für die Gestaltung von Materialien für die Öffentlichkeits- oder Bildungsarbeit gibt es Tools, die bei der grafischen Gestaltung von Produkten, wie Logos, Flyer, Broschüren, Plakate, Social Media-Grafiken, unter die Arme greifen, unter anderem Canva. Für die Analyse, Präsentationen, Projektauswertung oder Bildungsarbeit haben Infografiken das Potenzial, teils auch komplexe Sachverhalte prägnant zu visualisieren und das Verstehen zu erleichtern.

Auf diese Weise können sie eine aufklärerische Wirkung entfalten. Doch die Visualisierung von Daten erfordert viel Vorbereitung und das richtige Werkzeug. Es gibt einige digitale Tools, mit denen Infografiken einfach selbst erstellt werden können, darunter beispielsweise Piktochart.



Unsere Empfehlungen

- » **Canva:** #Multilingual #Vorlagen
- » **Piktochart:** #Vorlagen #OnlinePräsentationsmodus
- » **Pageflow:** #OpenSource #Storytelling #Multimedia #Journalismus
- » **Kahoot:** #Quiz
- » **Mentimeter:** #Abfrage
- » **Graphic Recording:** #ScribbleArt #Dokumentation
- » **Prezi:** #Präsentation
- » **Prezi Video:** #Videoschnitt
- » **Northwestern Knightlab:** #Storytelling #Map
- » **YouTube**
- » **Film-/Fotodokumentation**
- » **Blogs**
- » **Podcasts**

CANVA

Canva ermöglicht die Nutzung professioneller Vorlagen für die Realisation eines eigenen Designs. Mit Canva können grafisch gestaltete Produkte, wie Logos, Flyer, Broschüren, Plakate, Infografiken, Social-Media-Grafiken, Visitenkarten u. v. m. erstellt werden. Zum Entwurf stehen eine Vielzahl von Werkzeugen und Vorlagen, Motiven, Hintergründen, Schrifttypen und grafischen Designelementen zur Verfügung. Dazu wählt man nach dem Start von Canva eine Kategorie für das zu designende Produkt und kann sofort aus einer Auswahl von Vorlagen mit der Gestaltung beginnen. Die fertige Grafik kann heruntergeladen, ausgedruckt, per Link geteilt oder in Social Media eingebunden werden. Die Anwendung ist webbasiert, für Android und iOS steht eine App zur Verfügung. Eine Registrierung ist notwendig. Canva kann für 30 Tage kostenlos getestet werden.



PIKTOCHART

Mit Hilfe von [Piktochart](#) ist es relativ einfach, auch ohne Grafikdesignkenntnisse ansprechende Infografiken, statistische Darstellungen und Präsentationen zu erstellen. Dies gelingt mithilfe von Vorlagen und einer Auswahl an Icons, Fotos, Diagramm- und Textgestaltungsvorschlägen sowie vieler weiterer grafischer Gestaltungselemente, die beliebig bearbeitet werden können. Piktochart bietet im Vergleich zu anderen Einsteiger-Tools viele Möglichkeiten zur Individualisierung. In der Basisversion kann Piktochart kostenlos genutzt werden. Für die kostenpflichtige Pro-Version werden für den Bildungs- und NGO-Bereich gesonderte Konditionen angeboten.

BILDDATENBANKEN

Vor allem für die Visualisierung und Gestaltung von Produkten und Materialien ist man immer auf der Suche nach geeigneten Fotos, Icons, Symbolen oder Cliparts, um diese ansprechender, spannender und motivierender zu gestalten. So lässt sich schnell eine Online-Session, ein Arbeitsblatt oder ein Flyer aufpeppen oder mit dem richtigen Inhalt versehen. Die Herausforderung dabei: Es müssen urheberrechtlich einwandfreie, lizenzfreie sowie kostenlose Fotos oder Icons sein.



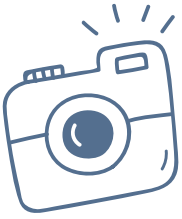
Unsere Empfehlungen

- » [Lizenzhinweisgenerator](#)
- » [Pixabay](#)
- » [Wikimedia Commons Images](#)
- » [Compfight](#)
- » [Flickr Creative Commons](#)
- » [Venture Open Photo](#)
- » [Historical Stockphotos](#)
- » [Font Library](#)
- » [flaticon](#)
- » [Bilderpool](#)



LIZENZHINWEISGENERATOR

Der [Lizenzhinweisgenerator](#) soll dabei helfen, Bilder aus Wikipedia und dem freien Medienarchiv Wikimedia Commons einfach und rechtssicher zu nutzen und die Lizenzbedingungen dabei einzuhalten. Die Bilder, die auf Wikipedia im freien Medienarchiv Wikimedia Commons veröffentlicht werden, sind in vielen Fällen urheberrechtlich geschützt. Sie sind durch ihre Urheber/-innen aber zumeist unter sogenannten freien Lizenzen zur Nutzung freigegeben worden, vor allem unter Creative-Commons-Lizenzen. Ein gewisser Anteil ist sogar komplett gemeinfrei (public domain). Freie Lizenzen erlauben eine unkomplizierte Nachnutzung ohne viel Nachfragen, solange die jeweiligen Lizenzbedingungen eingehalten werden. Eine zusätzliche Erlaubnis der Urheber braucht es dann nicht.



PIXABAY

[Pixabay.com](https://pixabay.com) ist eine internationale Bilddatenbank für gemeinfreie Fotos, Illustrationen, Vektorgrafiken und Videos. Diese Bilder werden von Fotograf(inn)en und Grafiker(inne)n der Online-Community zur Verfügung gestellt. Alle Bilder auf Pixabay sind mit eigener Pixabay-Lizenz versehen und können damit für beliebige Anwendungen kostenlos und ohne Nennung der Quelle verwendet werden. Wer Bilder auf Pixabay hochladen möchte, muss sich als Benutzer/-in unter einem frei wählbaren Synonym registrieren. Eine Verifizierung der Bildautor(inn)en findet allerdings nicht statt. Die Bildautor(inn)en treten mit dem Hochladen der Bilder alle Nutzungsrechte ab. Dabei dürfen die Werke von den Nutzer(inne)n kopiert, verändert und verbreitet werden. Auch der Einsatz für kommerzielle Zwecke ist möglich, ohne um Erlaubnis bitten zu müssen. Allerdings existieren auch Bilder, welche nur im redaktionellen Umfeld eingesetzt werden dürfen. Um sowohl die hohe Bildqualität als auch die Eignung aller Bilder zu gewähren, werden die hochgeladenen Inhalte durch Administrator(inn)en oder durch die Nutzergemeinschaft der Website manuell geprüft und freigeschaltet.

ÜBERSETZUNGSTOOLS

Unsere Empfehlungen

- » **DeepL: #Sprachnuancen**
- » **YouTube-Videos automatisch Untertiteln und übersetzen**



DEEPL

Der [DeepL](https://www.deepl.com)-Übersetzer ist ein Onlinedienst der DeepL GmbH in Köln zur maschinellen Übersetzung. DeepL überzeugt vor allem, da es nicht wortwörtlich übersetzt, sondern auf unterschiedliche Sprachnuancen eingeht. Der Dienst verwendet Convolutional Neural Network, das mit der Datenbank von Linguee trainiert wurde. Vor allem für Englisch bietet DeepL sehr gute Ergebnisse. Grundsätzlich sollte bei der Verwendung von maschineller Übersetzung aber immer mit einer gewissen Fehlerhaftigkeit gerechnet werden. Ein Proof-Reading ist also unbedingt zu empfehlen und – je nach Verwendungszweck der Übersetzung – ein Hinweis auf die Nutzung maschineller Übersetzung. Bis zu einer Textlänge von 5000 Zeichen ist die Nutzung kostenfrei.

YOUTUBE-VIDEOS AUTOMATISCH UNTERTITELN UND ÜBERSETZEN

Bei allen Videos erkennt YouTube die Sprache automatisch und setzt sie in Text um, der sich als Untertitel anzeigen lässt – wenn auch nicht ganz fehlerfrei. YouTube bietet seinen Nutzer(inne)n außerdem an, die Untertitel von Videos übersetzen zu lassen. Dabei greift YouTube auf Googles automatisierten Übersetzungsdienst Translate zurück, was allerdings mitunter zu eigenartigen Resultaten führt. Dennoch kann diese Funktion vor allem dabei helfen, wenn Teilnehmende für Lerneinheiten in einer internationalen Gruppe ein Video in einer bestimmten Sprache ansehen möchte.

D. VERNETZUNG UND WEITERFÜHRENDE LINKS

FACEBOOK-GRUPPE INTERNATIONALE JUGENDARBEIT

In dieser Facebook-Gruppe ist für den Fachdiskurs im Bereich Internationale Jugendarbeit und zur Vernetzung mit potenziellen Partnern gedacht.

Mehr unter: facebook.com/groups/InternationaleJugendarbeit

NFL GOES ONLINE

Diese Facebook-Gruppe diskutiert Ansätze des non-formalen Lernens und deren digitale Umsetzung. Es geht um mehr als den Austausch von Methoden und Werkzeugen. Die Gruppe ist auch ein Ort, um sich zu den Herausforderungen der internationalen Bildungs- und Jugendarbeit auszutauschen. Es ist ein Ort für und von einer europäischen Community von Praktiker(inne)n.

Mehr unter: www.facebook.com/groups/nflgoesonline/

PARDIGIPATE - APPS UND DIGITALE TOOLS IN DER INTERNATIONALEN JUGENDARBEIT

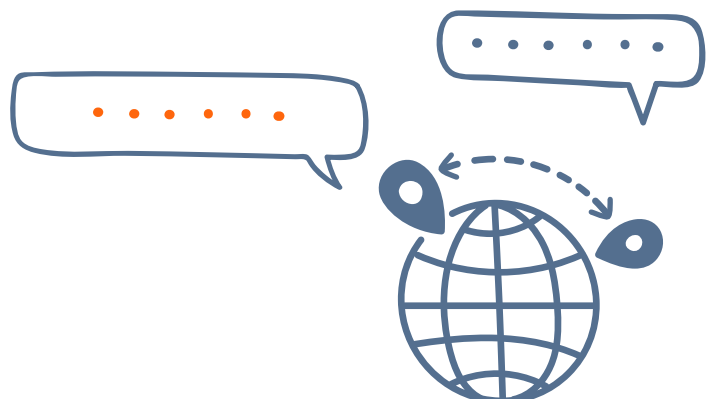
Das Deutsch-Polnische Jugendwerk organisiert mit „parDIGIbate“ interaktive Präsenz- und Onlineseminare bei denen interessante digitale Tools für die Arbeit mit Jugendlichen praktisch ausprobiert werden. Wie kann man ohne professionelle Unterstützung einen schicken Flyer layouten, eine Stadtrallye mit dem Smartphone selbst konzipieren und Workshops mithilfe von Apps planen?

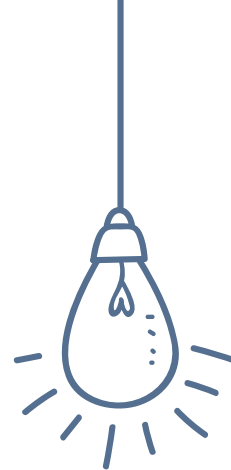
Kontakt: Magdalena Zatylna | DPJW

Tel.: +49 331 284 79 40

E-Mail: magdalena.zatylna@dpjw.org

Mehr unter: youtube.com/watch?v=0VK4yfZCvYM





EXCHANGE VISIONS

Das Projekt Exchange Visions ist eine Plattform zur Information und Inspiration aus 60 Jahren Deutsch-Israelischem Jugendaustausch: Zu allen Zeiten bedeuteten die Austauschprogramme zwischen Deutschland und Israel die Absicht, Visionen der Annäherung, des Verstehens und der gemeinsamen Gestaltung von Zukunft Realität werden zu lassen. In dem deutsch-hebräischen Internetportal können historische Entwicklungen und Höhepunkte der Austauschgeschichte aus 60 Jahren entdeckt werden. Außerdem stellen Organisationen ihre Austauschprogramme vor. Exchange Visions ist das digitale Schaufenster der deutsch-israelischen Jugendkontakte in Geschichte und Gegenwart.

Austauschverantwortliche können Berichte, Anekdoten, Projektergebnisse und Bilder mit anderen teilen. ConAct übersetzt die Beiträge gerne ins Hebräische und unterstützt Träger so bei der Darstellung ihrer Arbeit. Exchange Visions ist ein Projekt von ConAct – Koordinierungszentrum Deutsch-Israelischer Jugendaustausch.

Mehr unter: www.ConAct-org.de | www.exchange-visions.de

QUALITY HANDBOOK

Das Handbuch zur Qualität in Lernmobilitätsmaßnahmen ist – wie auch die Q! App – ein Produkt der European Platform on Learning Mobility (EPLM) und dient ebenso als Qualitätstool zur Unterstützung von internationalen Lernmobilitätsprojekten.

Es basiert auf den [Europäischen Qualitätsgrundsätzen für Lernmobilität](#) und beschreibt 22 Qualitätsprinzipien für Mobilität, die durch 119 an den Projektzyklus angelehnte Indikatoren zur Erreichung dieser Prinzipien spezifiziert werden.

Das Qualitätstool ist sowohl für Einsteiger/-innen als auch für Fortgeschrittene geeignet. Allerdings empfiehlt es sich aufgrund des Umfangs das Handbuch abschnittsweise und anhand von Beispielen gemeinsam mit den internationalen Projektpartnern durcharbeiten. Um das Tool bekannter zu machen und die Anwendung zu erleichtern bieten Qualitätsbotschafter/-innen und 60 Multiplikator(inn)en aus mehr als 30 Ländern auf kreative Weise Hilfestellungen.

Kontakt:

Kerstin Giebel, Andrea Bruns | IJAB,
Katja Adam-Weustenfeld | JUGEND für Europa

Mehr unter:

[Handbook on Quality in Learning Mobility](#)



YOUTRAIN

YouTrain ist eine Video-Toolbox für Trainer/-innen und Pädagog(inn)en mit Video-Tutorials zu wichtigen Aspekten und spezifische Methoden der non-formalen Bildungsarbeit sowie einem Guide, um selbst Video-Tutorials zu produzieren. Die Videos sind auf englischer Sprache verfügbar, lassen sich durch die automatische Untertitel-Übersetzung eingeschränkt auch in anderen Sprachen verwenden.

Mehr unter: youtube.com/c/YOUTRAINvideoproject
facebook.com/groups/videosforeducators

INNOBOX

Innobox ist ein Toolkit für Fachkräfte der (Internationalen) Jugendarbeit, das bei der Entwicklung neuer Abläufe unterstützt oder hilft, etwas Neues zu schaffen. Das können beispielsweise folgende Prozesse sein:

- » Clubs, Camps oder Kleingruppenaktivitäten umgestalten,
- » neue Räume für die Nutzung digitaler Spiele schaffen,
- » die interne Kommunikation in im Team modernisieren,
- » Aktivitäten entwickeln, die für junge Menschen bestimmt sind,
- » Vorbereitungen für zukünftige digitale Entwicklungen treffen,
- » neue Ideen erhalten, die die Grundlage für die Strategiearbeit bilden.

Die Aufgaben in der Box ermöglichen es, neue Arbeitsmethoden, Verfahren oder Dienstleistungen für die Jugendarbeit zu entwickeln. Die Ideen konzentrieren sich in erster Linie auf den Bereich des Digitalen oder verwandte Themen. Die Innobox kann allein, in einer Gruppe oder sogar mit der gesamten Arbeitsgemeinschaft genutzt werden.

Innobox ist in den Sprachen Englisch und Finnisch verfügbar. Sie ist kostenlos und wird in EU-Länder (sowie Großbritannien) versandt. Der gesamte Inhalt der Box ist als Download verfügbar.

Mehr unter: verke.org/material/innobox

LINKSAMMLUNG

Für eine bessere Lesbarkeit wurde auf die Ausschreibung der Links im Hauptteil verzichtet. In dieser Linksammlung findet sich daher eine Auflistung aller Tools, inklusive Link. Außerdem steht die Broschüre auf ijab.de zum Download mit klickbaren Links zur Verfügung.

Terminfindung:

<https://nuudel.digitalcourage.de/>;
<https://dudle.inf.tu-dresden.de/>;

Videokonferenzen:

<https://zoom.us/>; <https://jitsi.org/>; <https://meet.dbjr.org/>;
<https://discord.com/>; <https://bigbluebutton.org/>;
<https://www.edudip.com/de/>; <https://meet.google.com/>;
<https://www.gotomeeting.com/de-de/>;
<http://www.webex.com/de/>;
<https://www.adobe.com/de/products/adobeconnect.html>;
<https://hubs.mozilla.com>

Videokonferenzen mit interaktiven Kontaktmöglichkeiten:

<https://qiqochat.com/about/>; <https://www.wonder.me/>;
<https://www.airmeet.com/>; <https://gather.town/>;
<https://remo.co/>; <https://hopin.to/>;
<https://start.meetanyway.com/>;

Projektmanagement:

<https://slack.com/intl/de-de/>; <https://mattermost.org/>;
<https://rocket.chat/de/>; <https://nextcloud.com/de/>;
<https://owncloud.org/>; <https://www.google.de/drive/apps.html>;
<https://www.dropbox.com/de/>; <https://wetransfer.com/>;
<https://nextcloud.com/hub>; <https://www.microsoft.com/de-de/microsoft-365/microsoft-teams>; <https://basecamp.com/>;
<https://www.meistertask.com/de/>; <https://wechange.de/cms/>;
<https://asana.com/de/>; <https://trello.com/de>

Kollaboratives Schreiben:

<https://yopad.eu/>; <https://pad.okfn.de/>; <https://docs.google.com/>;
<http://www.onenote.com/>; <https://hackmd.io/>;
<https://antragsgruen.de/>; <https://antrag.dbjr.de>

Digitale Pinnwände:

<http://www.padlet.com/>; <https://pinnet.eu/>;
<https://getethermap.org/>; <https://draw.chat/>;
<https://explaineverything.com/>; <http://edu.glogster.com>

Mindmaps:

<http://www.mindmeister.com/de/>; <http://popplet.com/>;
<http://www.mindmaster.io>

Whiteboards

<http://www.mural.co/>; <https://miro.com/>; <https://metroretro.io/>;
<https://jamboard.google.com>

Beteiligung: Diskussion und Entscheidungsfindung

<https://www.tricider.com/>; <https://aula-blog.website/>;
<https://opin.me/de/>;
<https://www.politikzumanfassen.de/placem/>;
<https://tooldoku.dbjr.de/epartool>

Stimmungsbilder/Feedback/Evaluation

<https://www.mentimeter.com/>; <https://tweedback.de/>;
<https://pollunit.com/de/>; <https://www.bewirken.org/umfrage/>;
<https://edkimo.com/de/>; <https://www.feedbackr.io/de/>;
<https://www.limesurvey.org/de/>;
<https://de.surveymonkey.com/>; <https://www.lamapoll.de/>;
<https://www.typeform.com/>; <https://www.i-eval.eu/de/>;
<https://www.qualitymobility.app>

Spielerisches Lernen

<https://de.actionbound.com/>; <http://www.oncoo.de/>;
<https://quizlet.com/>; <https://kahoot.com/>;
<http://www.mentimeter.com/>; <https://town.siempre.io/>;
<https://nearpod.com/>; <https://moodle.de/>; <https://h5p.org/>;
<https://hop.salto-youth.net/mod/page/view.php?id=18>

Veranstaltungstools

<https://barcamps.eu/>; <https://lineupr.com/de/>;

Streaming

<https://discord.com/>; <https://obsproject.com/de/>;
<https://restream.io/about>

Social Media

<https://www.instagram.com/>;
<https://www.snapchat.com/l/de-de/>; <https://www.tiktok.com/de/>;
<https://www.youtube.com/>; <http://www.discord.com/>;
<https://www.twitch.tv/>; <https://www.facebook.com/>;
<https://twitter.com/>; <https://nindo.de>

Visualisierung & Gestaltung

https://www.canva.com/de_de/; <https://piktochart.com/>;
<https://www.pageflow.io/>; <https://kahoot.com/>;
<https://www.mentimeter.com/>; <https://prezi.com/de/>;
<https://knightlab.northwestern.edu/projects>

Bilddatenbanken

<https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Images>;
<https://lizenzhinweisgenerator.de/>; <https://pixabay.com/de/>;
<http://compfight.com/>; <https://www.flickr.com/creativecommons/>;
<https://venture.com/domains/openphoto.com>;
<https://www.historicalstockphotos.com/>; <https://fontlibrary.org/>;
<https://www.flaticon.com/>; <https://www.bilderpool.at>

IMPRESSUM

LIZENZHINWEISE

Der Leitfaden wird, soweit nicht anders angegeben, unter der freien Creative Commons Lizenz [CC BY 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/) veröffentlicht. Diese Lizenz erlaubt eine Weiternutzung und Bearbeitung. Als Urheber wird IJAB genannt. Der Lizenztext lautet wie folgt:

„Meet – join – connect! Digitale Tools für die Praxis Internationaler Jugendarbeit‘ steht unter der Lizenz CC BY 4.0 (creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.de). Der Name des Urhebers soll bei der Weiterverwendung wie folgt genannt werden: IJAB.“

IMPRESSUM

Diese Publikation wurde von IJAB – Fachstelle für Internationale Jugendarbeit der Bundesrepublik Deutschland erstellt.

HERAUSGEBER:

IJAB – Fachstelle für Internationale Jugendarbeit
der Bundesrepublik Deutschland e.V.

Verantwortlich:
Marie-Luise Dreber
Godesberger Allee 142-148, D-53175 Bonn
Tel.: +49 (0)228-95 06-0
E-Mail: info@ijab.de
www.ijab.de

Redaktion: Sabrina Aplitz, Leonie Kaiser
Layout und Gestaltung: simpelplus.de
Druck: Druckerei Lokay e. K.

Bildnachweis: Screenshots: ijab, Screenshot S. 32: NUFF 2020, Illustrationen: unter Verwendung von freepik.com

Erste Auflage, Dezember 2020

Diese Broschüre wurde umweltfreundlich gedruckt auf 100% Blauer Engel Recyclingpapier, mit Farben auf Basis nachwachsender Rohstoffe.

Gefördert vom:



Bundesministerium
für Familie, Senioren, Frauen
und Jugend

