

Ein Angebot von

ijAB

Innovationsforum Jugend global

// Qualifizierung und Weiterentwicklung
der Internationalen Jugendarbeit



Social Media in der Internationalen Jugendarbeit

Impressum

Herausgeber:

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

Godesberger Allee 142-148

D-53175 Bonn

Tel.: +49 (0)228 9506 0

E-Mail: info@ijab.de

Internet: www.ijab.de

Verantwortlich:

Marie-Luise Dreber

Redaktion:

Institut für Kommunikation in sozialen Medien

Jörg Eisfeld-Reschke, Kristin Narr, Lisa Peyer

Gestaltung:

Britta Zuschlag, blickpunkttx.de

Satz und Layout:

Frida Peyer, fridapeyer.blogspot.de

Juli 2013

Fotos:

Cover: Teamwork with Tablet PC, CC-BY-SA 3.0 by Kristin Narr; S.3 Marie-Luise Dreber (Urheber IJAB), S.13 The keyboard of laptop notebook, <http://flic.kr/p/5v6oYV>, CC-BY-SA 2.0 by Eunix.; S.15 Gwyneth Anne Brownynne Jones, „Google+ - 14“, CC-BY-SA-2.0, <http://flic.kr/p/ejr49g>; S.17 Ohne Titel, CC-BY-SA by Anselm Maria Sellen/Karsten Lucke; S.18 Foto Sascha Dux (Urheber Thomas Jung/Stefanie Swoboda); S.19 Eutopia (Urheber Aileen Wessely); S.22 Garry Knight, „Texting in the Rain“, CC-BY-SA-2.0, <http://flic.kr/p/dGc6ij>; S.23 Davel Lawler CC-BY-ND-2.0, flic.kr/p/ceiLph; S.24 Michael Coghlan, „New Language“, CC-BY-SA-2.0, <http://flic.kr/p/dCPs1p>; S.26 Felix Schaumburg „#ecco12 Sonntag“, CC-BY-SA 2.0, <http://flic.kr/p/bDYJ8k>; S.27 Ansätze netzbasierter Jugendbildungsarbeit (Fokus ePartizipation), CC-BY Jürgen Ertelt, <http://www.mindmeister.com/de/222182234/ans-tze-netzbasierter-jugendbildungsarbeit-fokus-epartizipation>; vaXine, „CollaborativeSociability“, CC-BY-NC-ND 2.0, <http://flic.kr/p/gfTav>; S.29 DFJW „IMG_0472“ CC-BY-3.0 S.35 Quinn Dombrowski, „Godzilla vs the videographer“, CC-BY-SA-2.0, <http://flic.kr/p/9FfTof>; S.39 Foto Karsten Lucke, CC-BY-SA by Anselm Maria Sellen, Foto Anselm Maria Sellen, CC-BY-SA by Anselm Maria Sellen; S.40 Lee Jordan, „BBC WM skin cancer interview“, CC-BY-SA-2.0, <http://flic.kr/p/PoBf4>; S.45 „the future of books“, Johan Larsson, <http://flic.kr/p/bBD6C2>, CC-BY Johan Larsson; S.47 Girl Using Laptop in Park, <http://flic.kr/p/cEJ6FG> CC-BY-SA 2.0 by CollegeDegrees360; S.51 Foto Joe Bliese, Urheberin Daniela Beckord

Vorwort



Der 2013 vorgestellte 14. Kinder- und Jugendbericht beschreibt einen zentralen gesellschaftlichen Gestaltungsauftrag, „alle jungen Menschen auf ein Leben in einer globalisierten Wissensgesellschaft vorzubereiten und ihnen damit gute persönliche, soziale und berufliche Zukunftsperspektiven zu ermöglichen.“ Internationale Jugendarbeit leistet dazu bereits einen wichtigen Beitrag und unterstützt junge Menschen darin, ihre Persönlichkeit weiterzuentwickeln, interkulturelle und internationale Kompetenz herauszubilden und sich in einer globalisierten Welt besser zurechtzufinden.

Doch allein organisierte Treffen mit physischer Anwesenheit sind sowohl für Jugendliche als auch für Fachkräfte in einer immer schneller sich veränderten Welt mit neuen kommunikativen Bedürfnissen und Gewohnheiten nicht mehr ausreichend. Gerade soziale Netzwerke mit ihrer starken Fokussierung auf kollaborative Prozesse, Netzwerkbildung und direkter Kommunikation bieten die geeigneten technischen Voraussetzungen, das Instrumentarium internationalen Jugend- und Fachkräfteaustausches zu erweitern. Dabei geht es jedoch nicht um eine Substitution bestehender Maßnahmen, sondern um eine Ergänzung zur nachhaltigen Verstärkung physisch stattfindender Begegnung. So können die vielfältigen Möglichkeiten der verschiedenen Anwendungen des gegenwärtigen Internets für den Austausch von Jugendlichen, Fachkräften und Expert(inn)en nutzbar gemacht werden, um Maßnahmen nachhaltig zu verlängern und Diskussionen auch über den begrenzten Rahmen von einzelnen Veranstaltungen hinaus zu ermöglichen. Weltweiter Austausch, Vernetzung und gemeinsames Lernen können somit über zeitliche und örtliche Grenzen hinweg ermöglicht und verstärkt werden.

Richtig eingesetzt können Internet und soziale Medien Jugendliche dabei unterstützen, die Chancen einer globalisierten Lebenswelt für sich nutzbar zu machen und Erfahrungen internationaler Jugendarbeit zu intensivieren. Der vorliegende Praxis-Reader möchte als Orientierungshilfe einen Beitrag dazu leisten, das methodische Portfolio internationaler Jugendarbeit zu erweitern und damit internationale Aktivitäten und Maßnahmen zu intensivieren und weiterzuentwickeln. Anhand eines systematischen Zugangs sollen konkrete Anwendungsmöglichkeiten durch internetgestützte Werkzeuge und Methoden geschaffen und neue Anregungen für die Praxis gegeben werden.

Ich wünsche Ihnen in diesem Sinne eine spannende und interessante Lektüre, freue mich auf viele neue gute Beispiele aus ihrer Praxis und über ihr Feedback zur vorliegenden Publikation!

Marie-Luise Dreber
Direktorin IJAB

Inhaltsverzeichnis

Phase 1 Konzeption und Planung eines internationalen Jugendprojekts

Ideenfindung und Konzeption	6
Vernetzung mit Kooperationspartnern	8
Koordination und Projektmanagement	10
Ausschreibung und digitale Öffentlichkeitsarbeit	12
Vorbereitungstreffen der Teamer/-innen	14
Akquise und Vernetzung der Teilnehmer/-innen	16
Praxisportrait	18

Phase 2 Durchführung eines internationalen Jugendprojekts

Informationen und Materialien bereitstellen	20
Kennenlernen und Team-Building	22
Mobiles Lernen	24
Brainstorming	26
Recherche von Inhalten	28
Kollaboratives Arbeiten und Wissenstransfer	30
Inhalte visualisieren und präsentieren	32
Sichtbarkeit und Dokumentation eines Projekts	34
Feedback, Evaluation und Online-Umfragen	36
Praxisportrait	38

Phase 3 Nachbereitung und Dokumentation

Interne Evaluation	40
Nachbereitungstreffen	42
Darstellung der Projektergebnisse	43
Community-Management der Teilnehmer/-innen	45
Netzwerkpflege und Follow-up	47
Praxisportrait	49

Glossar	51
----------------	-----------

Social Media in der Internationalen Jugendarbeit

Social Media bieten Chancen für die Internationale Jugendarbeit. Ob in der Zusammenarbeit mit Partnern, im Austausch mit Kolleginnen und Kollegen, der Kommunikation mit aktuellen und ehemaligen Teilnehmenden - stets sind Social Media oder Smartphones präsent.

Die Internationale Jugendarbeit steht vor neuen Herausforderungen, ihre Angebote öffentlich darzustellen, Zielgruppen adäquat anzusprechen und die eigene Arbeit effizient zu gestalten. Digitale Instrumente und Social Media können hier als Impulsgeber fungieren. Diese Broschüre zeigt Wege auf, wie Social Media sinnvoll Einsatz finden können in der Konzeption, Planung, Durchführung, Nachbereitung und Dokumentation von internationalen Jugendprojekten. Sie stellt dabei eine große Bandbreite an Instrumenten vor. Die Infoboxen erläutern, was beim Einsatz beachtet werden sollte. Selbstverständlich ist es nicht empfehlenswert, alles auf einmal und von heute auf morgen anzuwenden. Aber es lohnt sich Dinge auszuprobieren und selbst Erfahrungen zu sammeln.

Einblicke in die Praxis vermitteln unter anderem drei Interviews mit Jugendarbeiterinnen und Jugendarbeitern, die bereits aktiv Social Media und digitale Instrumente in der internationalen Projektarbeit einsetzen.

Diese Broschüre ist selbst ein Beispiel für die Nutzung von Social Media und digitalen Instrumenten. Die Autor(inn)en entwickelten die Struktur öffentlich in einem Etherpad, schrieben die Texte kollaborativ in Google Documents, machten über Facebook und Twitter potenzielle Interviewpartner/-innen aus und die Illustration setzt auf Fotos, die unter einer Creative Commons-Lizenz zur Verfügung stehen

Social Media bringen neue Impulse für die Internationale Jugendarbeit. Viel Freude beim Lesen und Umsetzen.



Phase 1: Konzeption und Planung eines internationalen Jugendprojekts

1.1 Ideenfindung und Konzeption

Bei der Projektkonzeption werden grundlegende Eckdaten und Leitgedanken wie Thema, Ziele, Beteiligte, Rollen-/ Aufgabenverteilung, Dauer, Umfang, Rahmenbedingungen, Größenordnung, Kosten und Format fixiert. Digitale Instrumente können helfen, die Gedanken zu ordnen, nächste Schritte systematisch zu planen und Vorgehensweisen zu konkretisieren. Komplexe Prozesse können durch digitale Instrumente übersichtlich dargestellt und aufbereitet, und Veränderungen, die sich im Zuge der Konzeptionserstellung ergeben, schnell und unkompliziert vorgenommen werden. Gleich zu Beginn der Konzeptionsphase ist es wichtig, Projektpartnern Zugang zu Informationen und Arbeitsschritten zu ermöglichen. Die Chance, aus der Kreativität von Vielen zu schöpfen, sollte genutzt werden, da es für das gesamte Vorhaben förderlich sein kann. Mittels digitaler Instrumente müssen die Beteiligten nicht an einem Ort sein oder sich zu einem bestimmten Zeitpunkt verabreden, um an der Projektkonzeption mitzuwirken. Webbasierte Texteditoren wie Etherpads (siehe Infobox)

können kollaborativ für die Fixierung erster wilder Gedanken zu einem Projekt (Brainstorming) oder auch zum gemeinsamen Protokollieren von Besprechungen zum Einsatz kommen.

Veränderungen sind im Dokument sofort für alle sichtbar und es kann sichergestellt werden, dass alle Beteiligten an der selben Version des Texts arbeiten. Hierbei sollten Absprachen getroffen und Rollen festgelegt werden, darüber, wer für welchen, beispielsweise wer für welchen Teil der Projektkonzeption verantwortlich ist und wer den Überblick behält.



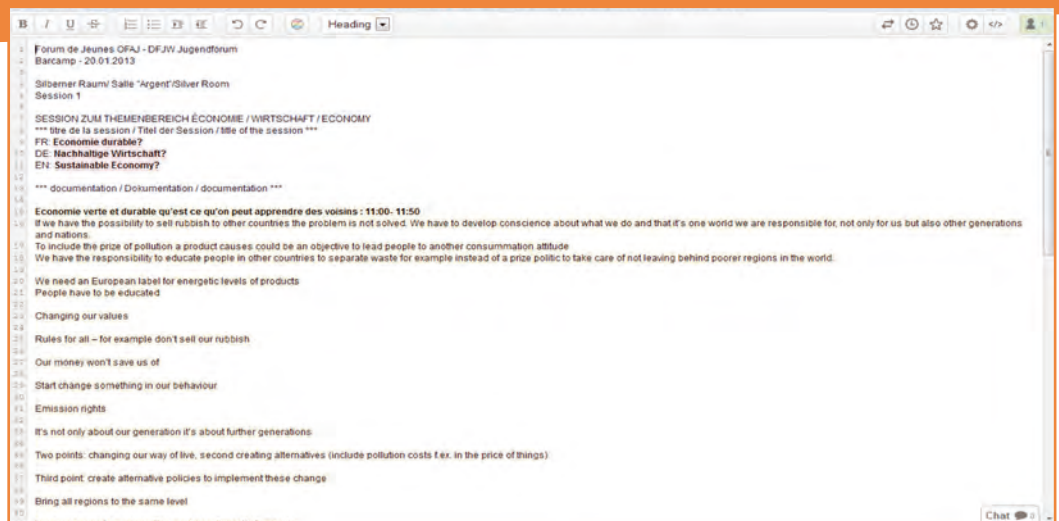
Ob die Beteiligten im Team oder auch die Projektpartner zu diesem Zeitpunkt in die Planung einbezogen werden sollen, hängt stark von der eigenen Bereitschaft ab, diesen Prozess von Beginn an zu öffnen, und davon, wie sich die Beteiligten auf neue, unbekannte Formate einlassen.

Das gemeinsame Entwickeln von Ideen fördert das Verständnis über das Vorhaben und eröffnet neue kreative Wege. Gleichzeitig wird das Voneinanderlernen angeregt und eine Verbindlichkeit hinsichtlich des gemeinsamen Vorhabens aufgebaut.

Etherpad

Etherpads sind webbasierte Texteditoren, die ermöglichen, dass mehrere Autor(inn)en gleichzeitig an einem Dokument online schreiben und arbeiten können. Die unterschiedlichen Autor(inn)en sind dabei farblich verschieden markiert und können das Dokument gemeinsam in Echtzeit bearbeiten. Etherpads verfügen in der Regel auch über einen integrierten Chat und einen Zeitstrahl, durch den auch frühere Versionen abrufbar sind und Schreibprozess nachvollzogen werden kann. Zur Fixierung des aktuellen Bearbeitungsstandes oder zur Weiterverarbeitung ist es möglich, den Text in verschiedenen Dateiformaten (Word, RTF, PDF, etc.) zu exportieren. Ein Etherpad kann von jedem erstellt werden und erhält automatisch eine eigene URL. Die URL kann mit den beteiligten Autor(inn)en geteilt werden. Das IJAB-Projekt youthpart bietet diesen Service kostenlos in deutscher Sprache unter www.yourpart.eu an.

Besprechungsdokumentation mit einem Etherpad



1.2 Vernetzung mit Kooperationspartnern

Mit Social Media verlagern sich die Netzwerkpflege und der fachliche Austausch zunehmend in Online-Räume: persönliche Kontakte und Begegnungen werden weiter verfolgt und intensiviert, Social Media zur Informationsgewinnung und -verbreitung und als Diskussionplattform genutzt. Aktuelle Phänomene werden aufgegriffen und diskutiert.

Themenbezogene Facebook-Gruppen haben sich in den letzten Jahren immer mehr als Orten etabliert, an denen innerhalb eines gemeinsamen Interessenfeldes Informationen (Hinweise zu Veranstaltungen, Ausschreibungen, Projekten) geteilt und aktuelle Diskussionen geführt werden. Solche Facebook-Gruppen sind am einfachsten über die Eingabe eines geeigneten Schlagworts in das Suchfeld bei Facebook zu finden (zum Beispiel Internationale Jugendarbeit). Mit Hilfe des Suchfilters ist es möglich, die Suche nach Gruppen einzuschränken. Die Suchergebnisliste enthält geschlossene und offene Gruppen. Bei offenen Gruppen sind für Nicht-Mitglieder alle Beiträge sichtbar, bei geschlossenen nur die Gruppenbezeichnung und Gruppenmitglieder.

Die Diskurse der Community mitzugestalten, ist für das eigene Vorankommen und die Suche nach potenziellen Partnern hilfreich. In Social Media wie Facebook präsent zu sein und sich aktiv zu beteiligen, kann zur Vernetzung zwischen Personen und Organisationen beitragen. Als Teil der Online-Community gestaltet man diese mit und erhält Reaktionen in Form von Likes, Kommentaren und Retweets. Interessierte erfahren über verschiedene Kanäle von den eigenen Aktivitäten und geben wertvolle Rückmeldung und Anerkennung.

Förderanträge setzen oftmals voraus, dass bereits zum Zeitpunkt der Antragsstellung feste Kooperationen geschlossen wurden. Die Suche nach Unterstützern und Kooperationspartnern ist mitunter aber zeitaufwändig und arbeitsintensiv. Neben der Kontakt- und Beziehungspflege bieten Social Media zahlreiche Möglichkeiten, potenzielle Kooperationspartner zu identifizieren und anzusprechen.

Facebook-Gruppen zum Thema Internationale Jugendarbeit

Für den Bereich der Internationalen Jugendarbeit existieren bereits Facebook-Gruppen. Die Mitglieder informieren sich hier über aktuelle Projekte, tauschen sich über relevante Themen aus und vernetzen sich untereinander. Meist wird in diesen Gruppen auf deutsch, oft aber auch in englisch oder anderen Sprachen kommuniziert. Drei Beispiele für Facebook-Gruppen im Bereich der Internationalen Jugendarbeit:

Internationale Jugendarbeit – <http://on.fb.me/11GGhD1>

Youth and Action – <http://on.fb.me/16zTvGS>

BNE & Internationale Jugendarbeit – <http://on.fb.me/1a8p4LT>



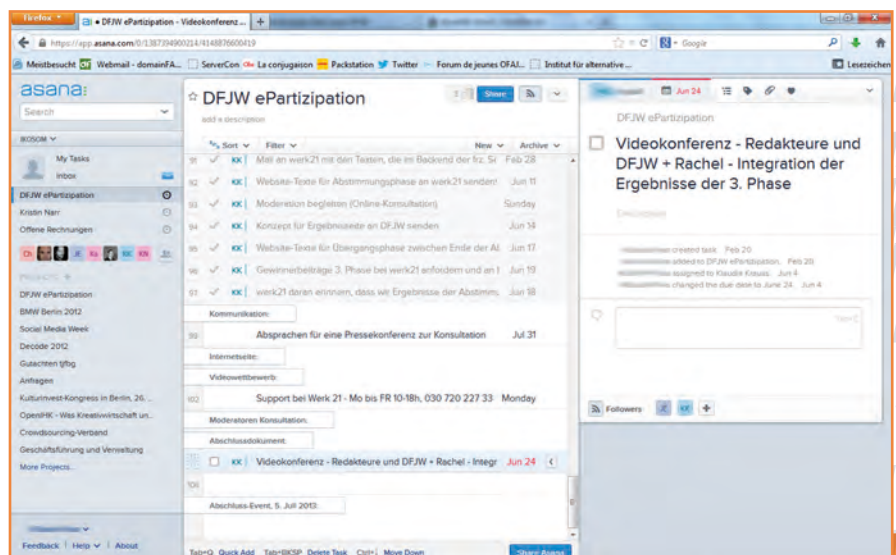
Facebook-Gruppe „Internationale Jugendarbeit“, <http://on.fb.me/11GGhD1>

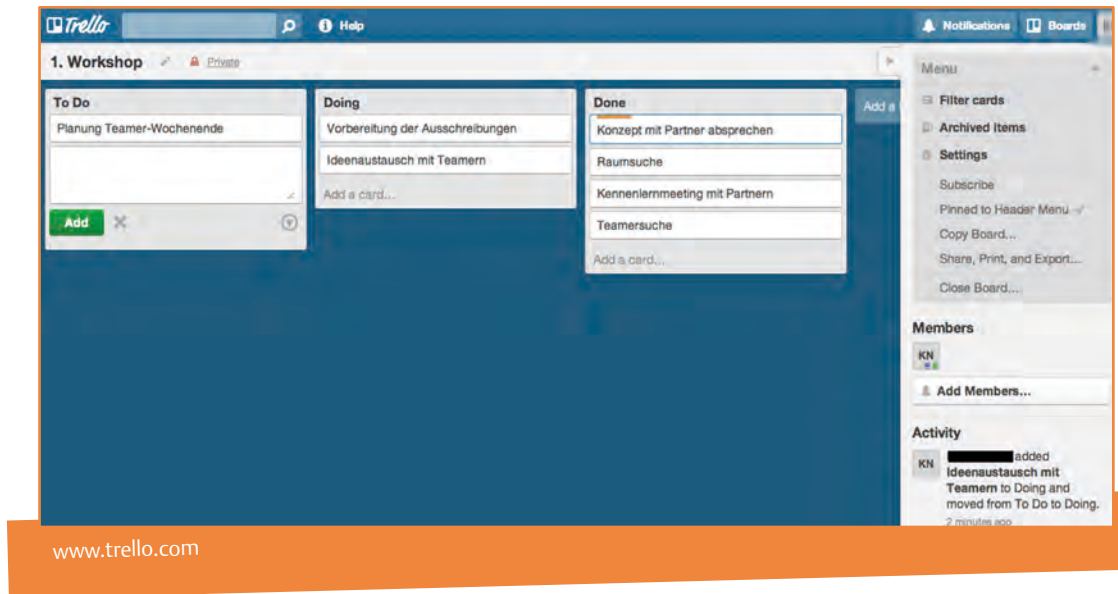
1.3 Koordination und Projektmanagement

Bei Projekten der Internationalen Jugendarbeit ist ein gutes Projektmanagement ein sehr wichtiger Erfolgsfaktor. Mitunter müssen viele verschiedene Partner und Akteure koordiniert werden. Bei länger angelegten Projekten gilt es, den Überblick über Zeit- und Aufgabenpläne zu behalten. Digitale Instrumente können die Koordination eines Projekts und das Projektmanagement insgesamt erleichtern. Sie bieten umfangreiche, aber dennoch verständliche Möglichkeiten, die Arbeit zu organisieren und auf das Vorhaben anzupassen.

Der Zeit- und Aufgabenplan ist je nach Umfang eines Projekts unterschiedlich und kann mit Hilfe von Social Media adäquat an das Projekt angepasst werden. Webbasierte Projektmanagement-Tools, wie Trello (siehe Infobox)

oder Asana (www.asana.com), bündeln die notwendigen Maßnahmen und wichtige Informationen an einem zentralen Ort. Sind mehrere Personen in die Vorbereitung und Planung eines Projekts involviert, können sie hier den aktuellen Arbeitsstand, Deadlines und Zwischenergebnisse jederzeit einsehen. Sie sind dabei nicht lokal an einen Rechner gebunden, sondern ortsunabhängig, denn sie können von jedem Computer mit Internetzugang, vom Tablet oder Smartphone aus auf das Tool zugreifen. Die digitale Arbeitsorganisation erlaubt demnach die Bündelung der Koordination, notwendiger Absprachen und Zuständigkeiten an einem festen, via Internet jederzeit erreichbaren Ort.





Trello

Trello (www.trello.com) ist ein webbasiertes Tool zur Organisation von Aufgaben. Das kostenlose Tool ist englischsprachig und ermöglicht die Zuordnung von Aufgaben zu Projektphasen. Die Bedienung erfolgt über den Browser auf einem „Board“. Das Board beinhaltet Listen, in denen Aufgaben als Karten integriert sind, die je nach Art der Aufgabe über Funktionen wie Notizen, Checklisten oder Abstimmungen verfügen. Die Listen stehen nebeneinander und sind in „to do“, „doing“ und „done“ unterteilt. Wird eine Aufgabe angelegt, steht sie zunächst auf der „to do“-Liste, wird sie gerade erledigt, kommt sie zur Liste „doing“, und ist sie beendet, kann sie in der Liste „done“ abgelegt werden. Zur kollaborativen Arbeit im Team können einzelne Listen mit anderen geteilt werden. Zudem ist es auch möglich, private Listen zu führen, sodass die eigene Arbeitsorganisation mit der des gesamten Teams an einem Ort zusammengebracht wird.

1.4 Ausschreibung und digitale Öffentlichkeitsarbeit

Will man auf ein Projekt aufmerksam machen und Teilnehmer/-innen akquirieren, stellt sich die Frage, wie man die Zielgruppe erreichen kann und über welche Medien und Kanäle potenzielle Teilnehmer/-innen auf das Projekt aufmerksam gemacht werden können. Allein durch Aushänge und ausgelegte Flyer ist die Chance geringer, eine neue Zielgruppe anzusprechen. Für die Internationale Jugendarbeit stellen Online-Maßnahmen geeignete Wege der Kommunikations- und Öffentlichkeitsarbeit dar. Anfallende Druck- und Versandkosten werden reduziert, zudem ist eine gezielte Ansprache der einzelnen Zielgruppen durch angepasste Maßnahmen und über Ländergrenzen hinaus möglich.

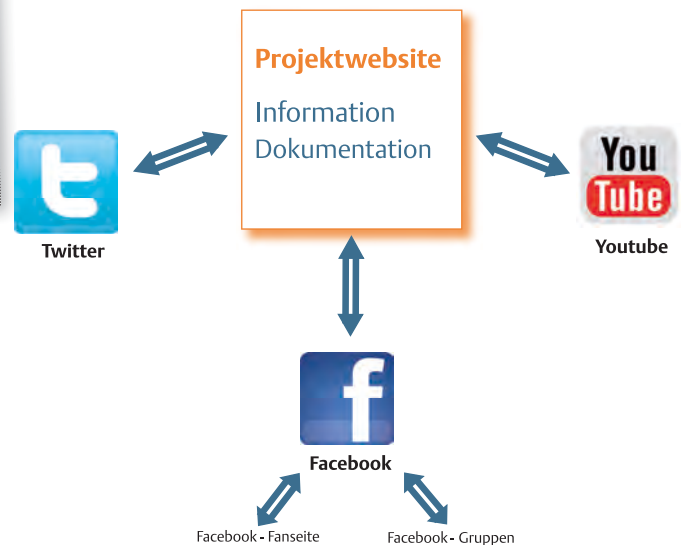
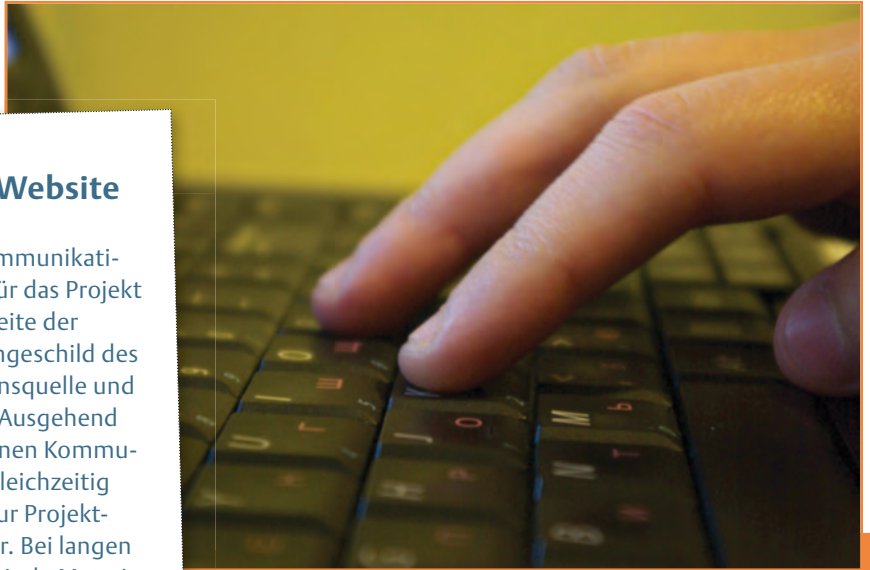
Social Media sind die Orte, an denen Jugendliche ihren Interessen nachgehen und sich mit anderen darüber austauschen. Einen Tipp von einem Freund oder Bekannten zu erhalten und auf Projekte hinzuweisen, erfolgt durch die Nutzer/-innen selbst. Das Auftreten und die Ansprache sollte entsprechend verständlich und inhaltlich attraktiv gestaltet sein.

Insgesamt und für die Kommunikationsarbeit im Speziellen stellt sich auch immer die Frage, in welcher Sprache kommuniziert wird. Die Zweisprachigkeit einer deutsch-polnischen Jugendbegegnung könnte sich beispielsweise auch in der Kommunikationsarbeit widerspiegeln. Ausgehend der entsprechenden zeitlichen und finanziellen Ressourcen und Erfahrungen könnte in der begleitenden Facebook-Gruppe in beiden Sprachen kommuniziert und Übersetzungen angeboten werden. Hingegen ist bei europaweiten bzw. multilateralen Projekten, die durch mehrere Sprachen und Länder geprägt sind, die englische Sprache in der allgemeinen Kommunikations- und Öffentlichkeitsarbeit oftmals hilfreicher und effektiver. Die verschiedenen, denkbaren Optionen sollten vorab besprochen und je nach Projektanliegen, vorhandenen Ressourcen, Erfahrungen und Möglichkeiten der Unterstützung entschieden werden.

Digitale Öffentlichkeitsarbeit ersetzt nicht die bisherigen, gängigen Wege, das Projekt in den Medien bekannt zu machen und darüber zu informieren. Vielmehr kommen durch Social Media neue Verbreitungswege hinzu. Das Schalten von Werbeanzeigen, das Versenden von Hinweisen und Ausschreibungen über E-Mail-Verteiler und das Verteilen von Flyern sind dennoch gute Maßnahmen. Die Öffentlichkeitsarbeit sollte sich stets an den Zielgruppen orientieren und verschiedene Maßnahmen geschickt kombinieren. Welche der zur Verfügung stehenden Kanäle bedient werden und an welche Projekte angeknüpft werden kann, hängt in erster Linie von der Projektkonzeption und dem Vorhaben insgesamt ab.

Projektseiten auf der eigenen Website

Im Mittelpunkt der Öffentlichkeits- und Kommunikationsarbeit sollte eine zentrale Anlaufstelle für das Projekt stehen, üblicherweise in Form einer Unterseite der eigenen Website. Diese Seite ist das Aushängeschild des Projekts, das als hauptsächliche Informationsquelle und zu Dokumentationszwecken genutzt wird. Ausgehend von der Projektseite werden die verschiedenen Kommunikationskanäle sichtbar und zugänglich. Gleichzeitig stellen diese Kanäle stets Verknüpfungen zur Projektseite her und leiten den Interessierten zu ihr. Bei langen Projekten und solchen, die umfangreiche digitale Materialien sichtbar machen möchten, ist die Erstellung einer eigenen Website ratsam. Je nach Format und Umfang eines Projekts ist die Nutzung unterschiedlicher digitaler Instrumente denkbar. Dabei sollten sich die Verantwortlichen allerdings die Frage stellen, ob und wie die aktive Nutzung verschiedener Kanäle leistbar ist. Die Nutzung von Facebook bietet sich ergänzend zur eigenen Projektseite als Kommunikationsmöglichkeit an. Auf Facebook findet der Austausch statt und Neuigkeiten über das Projekt können in Gruppen oder auf Fan-Seiten verbreitet werden. Der Kontaktaufbau und die dazugehörige Pflege ermöglichen es, die Nutzer/-innen als Teilnehmer/-innen zu akquirieren.



1.5 Vorbereitungstreffen der Teamer/-innen

Neben der organisatorischen ist vor allem die methodische und inhaltliche Vorbereitung auf das Projekt notwendig. Dafür sind mehrere intensive Gespräche und Absprachen der Teamer/-innen notwendig. Digitale Begegnungsräume bieten den Teamer/-innen neue Möglichkeiten. Sie können sich vor Beginn des Projekts vorbereiten und gegenseitig kennenlernen. Digitale Besprechungen haben den Vorteil, dass sie verhältnismäßig einfach in der Koordination und Realisierung sind. Die Angebote erfordern es nicht mehr, dass die Beteiligten zu jedem Treffen an einen gemeinsamen Ort anreisen müssen.

Mit Hilfe von Telefon- oder Videokonferenzen über Skype oder Google Hangout (siehe Infoboxen) geht eine Reduktion der anfallenden Kosten, Ressourcen und des Teitaufwands einher. Zudem ergeben sich zusätzliche Möglichkeiten, Inputgeber/-innen einzubinden, da deren Anreise ebenfalls entfällt und ihr Zeitaufwand dadurch reduziert wird. Teamer/-innen internationaler Jugendprojekte können besser ausgebildet werden, da ihnen vielfältigere Wege der Wissensvermittlung und der Bereitstellung von Materialien zur Verfügung stehen.

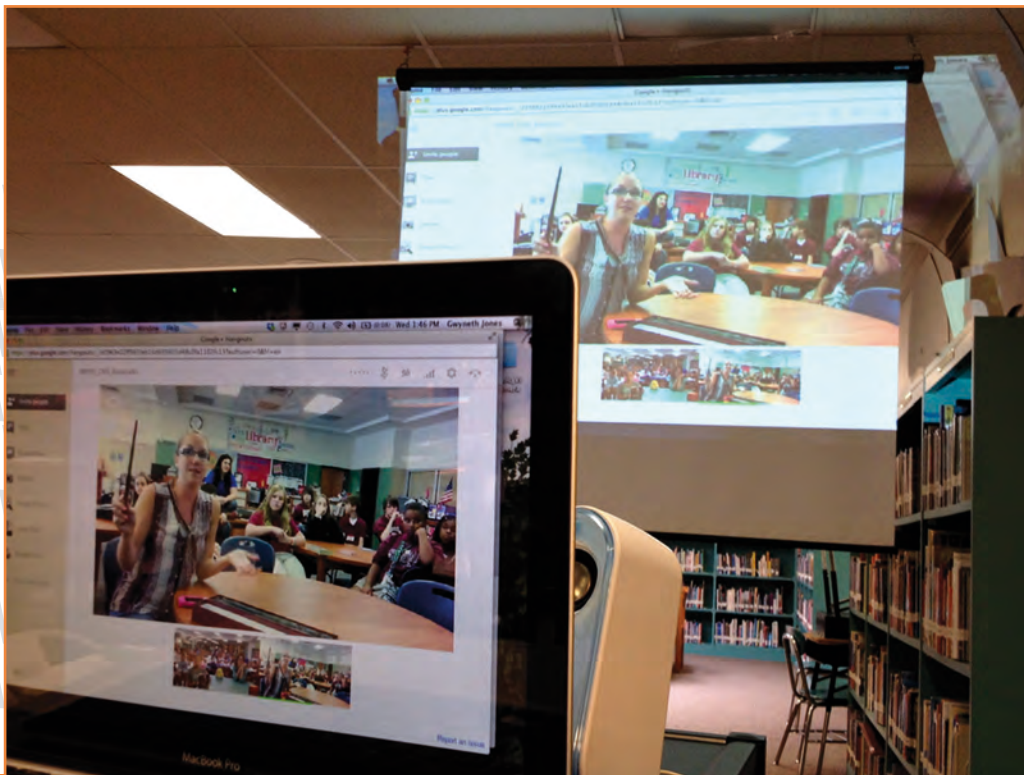
Die Nutzung von Online-Räumen zum Zwecke der Teamausbildung kann sich zudem positiv auf das gesamte Projekt auswirken, denn die Teamer/-innen werden durch das eigene Erfahren angeregt, auch in der Kommunikation mit den Jugendlichen auf digitale Begegnungsräume zurückzugreifen.

Skype

Skype ermöglicht das kostenlose Telefonieren über das Internet und eignet sich für Sprach- und Videoanrufe zu zweit oder Telefonkonferenzen mit mehreren Personen. Gruppen-Videoanrufe kann man mit einem Premium-Konto (ab 3,49 im Monat) durchführen. Skype erfordert nur eine geringe Internet-Bandbreite und ist in vielen Sprachen erhältlich. Durch die Chatfunktion ist das Versenden von Textnachrichten, Links oder Bild- und Textdateien möglich.

Google Hangout

Google Hangout ist das Videokonferenzsystem von Google und eignet sich für Videogespräche mit mehreren Personen. Das kostenlose System ist in vielen Sprachen verfügbar. Die Freigabe der jeweiligen Bildschirme ermöglicht es, Beiträge in Form von Präsentationen zu gestalten und Vorträge zu halten. Durch den Chat ergibt sich eine weitere Kommunikationsmöglichkeit, um zum Beispiel während eines Beitrags oder einer Besprechung Fragen und Anmerkungen zu sammeln und diese im Anschluss zu diskutieren.



Besprechung via Google Hangout

1.6 Akquise und Vernetzung der Teilnehmer/-innen

Jugendliche für das Projekt zu gewinnen geht mit der Frage einher, über welche Kanäle man sie erreichen kann. Um auf das eigene Projekt aufmerksam zu machen, sollte das eigene Netzwerk genutzt werden. Wenn andere Institutionen, Akteure oder auch ehemalige Teilnehmer/-innen auf das Projekt hinweisen, empfehlen sie es automatisch weiter. Beispielsweise können sie gebeten werden, Hinweise auf Ausschreibungen über deren E-Mail-Verteiler weiterzugeben oder auf die eigene Website zu stellen. Vorbereitete Infotexte können helfen, dass die Angesprochenen

die Hinweise auch weiterverbreiten. Ziel ist, dass mehr Menschen von dem Projekt erfahren, insbesondere diejenigen, die bisher noch nicht erreicht worden sind.

Viele Teilnehmer/-innen haben bereits vor Beginn des Projekts das Bedürfnis, sich auszutauschen und zu vernetzen. In erster Linie werden im Vorfeld organisatorische Fragen wie die Anreise oder Übernachtung eine Rolle spielen. Darüber hinaus gewinnen die inhaltliche und themenbezogene Diskussion in der Gruppe an Bedeutung.

Die Vernetzungs- und Austauschmöglichkeiten (Facebook-Gruppen, Blogs, E-Mail-Verteiler) sollten von den Projektdurchführenden von Anfang an angeboten und auch selbst mitgestaltet werden. Das bringt den Vorteil mit sich, dass die Kommunikation nicht an den Projektdurchführenden vorbei geht und sie sich vor allem bei Problemen und Fragen einbringen können. Zudem greift diese Maßnahme die Tendenz auf, dass sich Projekte, die Social Media einsetzen, oftmals insgesamt verlängern und mitunter intensivieren. Vor Beginn findet bereits der Austausch statt und auch im Nachgang wird die Kommunikation untereinander aufrecht erhalten.

Facebook - Gruppen

Einzelprojekte sollten in Abhängigkeit ihrer Größe, Dauer und Reichweite für den Projektzeitraum (inkl. Vor- und Nachbereitungszeit) über themenbezogene Gruppen auf Facebook nachdenken. Diese sind ein besonders geeignetes Mittel, um dem Bedürfnis der Teilnehmer/-innen, sich zu vernetzen, entgegenzukommen. Die Facebook-Gruppen sollten durch die Projektdurchführenden begleitet, wenn möglich auch gestaltet werden, indem sie als Ansprechpartner/-innen präsent sind und die Diskussion in den Gruppen anregen und mitgestalten. Generell sollte das Projekt die Räume und die Austauschmöglichkeiten für die Jugendlichen von sich aus anbieten und die Jugendlichen stetig begleiten.

Dabei sollte vermieden werden, dass die Online-Vernetzung losgelöst von den Offline-Möglichkeiten steht. Vielmehr ist es ratsam, stets Verknüpfungen hergestellt werden. Hierfür bietet sich beispielsweise die Online-Vorbereitung eines Präsenztreffens an. Auf diese Weise wird die Vernetzung der Teilnehmer/-innen intensiviert und eine zusätzliche Bindung zum Projekt hergestellt.

Maßnahmen zur Akquise und Vernetzung

- ☐ Über Social Media eigene Aktivitäten sichtbar machen
- ☐ Über das eigene und verwandte Netzwerke auf das Projekt hinweisen und es empfehlen lassen
- ☐ An den verwendeten, bevorzugten Kommunikationskanälen der Jugendlichen orientieren
- ☐ Anlauf- und Kontaktstelle für aktuelle und neue Teilnehmer/-innen sein
- ☐ Vernetzungs- und Austauschmöglichkeiten für die Teilnehmer/-innen anbieten
- ☐ Social Media für Organisation, Vernetzung und inhaltliche Vorbereitung nutzen

Facebook - Fanseiten

Finden Jugendliche ein Projekt interessant und möchten sie mehr darüber erfahren, suchen dieses auch über Facebook. Die Interessens- und oftmals auch Sympathiebekundung hat zur Folge, dass auch andere Nutzer/-innen auf das Projekt aufmerksam werden. Die Präsenz einer Institution in Form einer Fan-Seite stellt eine gute Möglichkeit dar, eine langfristige Anlauf- und Kontaktstelle (auch für neue Vorhaben) für die Jugendlichen zu sein und neue Teilnehmer/-innen zu akquirieren. Über die Fan-Seite kann die Einrichtung auf die eigene Webpräsenz verweisen, Aktivitäten sichtbar machen und Interessierte, Förderer und ehemalige sowie potenzielle Teilnehmer/-innen über die Projekte auf dem Laufenden halten. Mediale Produkte wie Fotos oder Videos können eingebunden werden.



1.7 Praxisportrait

ROOTS & ROUTES Netzwerk

Sascha Dux leitet im jfc Medienzentrum e.V. gemeinsam mit Sina Schindler den Bereich Internationale und Interkulturelle Jugendmedienarbeit und ist seit 2003 im Bereich Internationale Jugendarbeit tätig. Das jfc Medienzentrum ist Mitglied im ROOTS & ROUTES Netzwerk zur Förderung kultureller und sozialer Vielfalt in zeitgenössischen darstellenden Künsten und Medien (www.rootsnroutes.eu).

Welche Rolle spielen Social Media in Deiner Arbeit?

Wir nutzen Vieles, was es da so gibt, oft auch aus Kostengründen. Skype ist einfach günstiger als ein normales Telefongespräch mit Italien. Man kann sich dabei auch ansehen und sich Antragsdokumente in Entwurfsfassungen gegenseitig zuschieben. Seit kurzer Zeit nutzen wir auch Google Drive verstärkt, zum Beispiel Online-Tabellen oder Evaluationen.

Wie gestaltest Du die Konzeption eines Projekts?

Im EU-Programm YOUTH IN ACTION haben wir häufig eine Idee und schicken dann einen Call an die Partner raus, in dem wir Teilnehmende suchen. In unserem Projekt „Steps Ahead“, das vom EU-Programm LEONARDO gefördert wird, wurde hingegen die komplette Konzeption von einer internationalen Arbeitsgruppe entwickelt und überwiegend über Skype, Facebook und E-Mail miteinander abgestimmt.

Wie würdest Du bei neuen Projekten das Zustandekommen und die Vernetzung unter den internationalen Projektpartnern beschreiben?

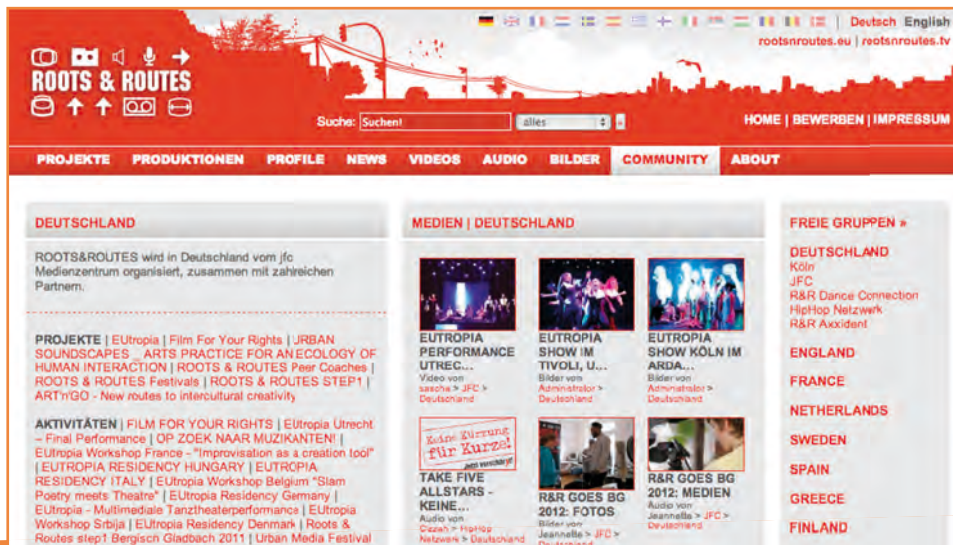
Sascha Dux



Wir haben den Vorteil, dass wir seit 2004 ein gemeinsam agierendes Netzwerk haben, in dem schon viele Projekte zusammen durchgeführt worden sind und man sich persönlich gut kennt. Oft passiert so etwas meist direkt: Wir haben eine Idee und sprechen dann die möglichen Partner gezielt an oder rufen im gesamten Netzwerk dazu auf.

Wie gelingt es Dir, vor Beginn des Projekts die Jugendlichen zu binden?

Bei einer Jugendbegegnung 2011 musste in fünf Tagen eine große Bühnenshow entstehen, die dann am Ende präsentiert werden sollte. Die Grundidee war damals auch, dass die Leute aktiviert werden müssen, Ideen zu sammeln und etwas zu entwickeln. Im Endeffekt hat das Projekt geklappt (siehe www.rootsnroutes.eu/experience2011), und dazu hat die Online-Vorbereitung sehr viel beigetragen. Danach haben wir zunehmend angefangen, Facebook-Gruppen zu nutzen, um viel gemeinsam vorzubereiten. Im Projekt „Eutropia“ war das extrem. Da ist bei der Vorbereitung der jeweils nächsten Projektschritte ganz viel in einer geschlossenen Facebook-Gruppe vorab zwischen den jeweiligen Teilnehmer/-innen kommuniziert worden.



www.rootsnroutes.eu

Und sind in den Facebook-Gruppen auch organisatorische Sachen wie Anreisen oder Übernachtungen besprochen worden?

Da sind dann eher E-Mails, Skype und Google Drive die Kommunikationsmittel. Bestimmte Sachen kann man eben besser sortiert kommunizieren, wenn klar ist, dass es dafür beispielsweise eine Tabelle über Google Drive gibt. Dort hat man eine große Tabelle mit sieben Tabellenblättern und alle Informationen sind vorhanden.

Wie gestaltet Ihr die Vorbereitung der Teamer/-innen?

Zum Teil ist in den Projekten selbst Budget dafür vorgesehen, zum Beispiel haben wir in unseren LEONARDO-Projekten oft internationale „Transfer of Innovation“-Seminare, an denen Projektmanager/-innen und erfahrene „Senior Coaches“ teilnehmen und sich austauschen. Aber zum Beispiel bei unserer U-CARE Sommerakademie 2013 haben wir einen Tanz-Referenten aus Frankreich dabei, und da ist schon klar, dass er nicht zum Vorbereitungstreffen kommen können wird, weil das einfach zu viel Aufwand wäre. Und da müssen wir dann schauen, ob wir ihn über Skype zuschalten, oder ihn nachher nur ein Protokoll vom Treffen zumailen, das er gegebenenfalls ergänzen kann.



Projekt „Eutropia“

Phase 2: Durchführung eines internationalen Jugendprojekts

2.1 Informationen und Materialien bereitstellen

Bereits vor Beginn erstellen die Projektdurchführenden zahlreiche Dokumente für die Teilnehmer/-innen und versenden Informationen über Anreise, Agenda, Unterkunft und Reisekostenerstattungen. Auch während der Begegnung stehen die Drucker selten still, Lernmaterialien, Arbeitsblätter, Fragebögen, Skizzen und vieles mehr wollen ausgedruckt und verteilt werden. In der Regel werden im Laufe eines Projekts hunderte Seiten Papier bedruckt, die sich nach Abschluss nicht selten zu einem großen Teil im Papierkorb wiederfinden.

Aus ökologischer und ökonomischer Sicht, aber auch aus einer organisatorischen Perspektive lohnt es sich, über die Digitalisierung der Materialien und über die Schaffung eines digitalen Orts, an dem alle Materialien zentral bereitgestellt sind, nachzudenken. Zeitpläne und

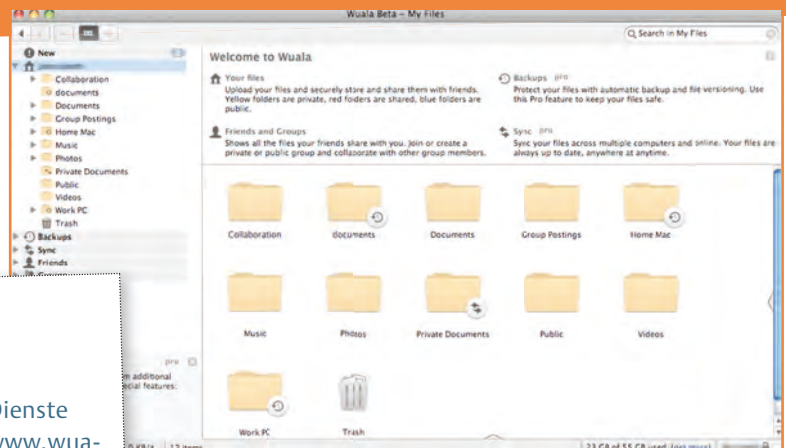
Methodenblätter digital weiterzugeben bietet den Vorteil, dass sie leicht zu verändern und wiederverwendbar sind. Bei der Vielzahl von fotofähigen Endgeräten, wie sie heute bei Veranstaltungen zugegen sind, fallen so viele Fotos an, dass sie ohnehin meist nur auf digitalem Wege gesammelt und weitergegeben werden.

Auch wenn nicht alle Teilnehmer/-innen über digitale Endgeräte verfügen oder aus anderen Gründen nicht auf gedruckte Materialien verzichtet werden soll, gewährleistet das zentrale digitale Archiv, dass die bereitgestellten Materialien und Informationen jederzeit auffindbar sind. Ein solcher Ort kann beispielsweise eine Dropbox oder Wuala (siehe Infobox) sein. Das digitale Archiv gewährleistet, dass alle projektbezogenen Informationen und Materialien für alle Projektdurchführenden und Teilnehmer/-innen jederzeit

verfügbar und von jedem beliebigen Ort abrufbar sind. Dieser digitale Ort zentralisiert aber nicht nur alle Materialien des Veranstalters und Teamer/-innen, sondern kann auch von den Jugendlichen selbst zum Austausch von Inhalten genutzt werden, etwa für während des Projekts gemachte Fotos oder Videos.

In der Internationalen Jugendarbeit wird zudem nicht selten angestrebt, Teilnehmer/-innen langfristig für ein Thema zu begeistern. Der einzelne Jugendliche soll oftmals darin bestärkt werden, als Multiplikator/-in für das Projekt aufzutreten und sogar, selbständig Projekte zu initiieren. Oft haben die Teilnehmer/-innen ein großes Interesse an den eingesetzten Methoden und den dazugehörigen Materialien, die über ein digitales Archiv leicht weitergegeben und genutzt werden können.

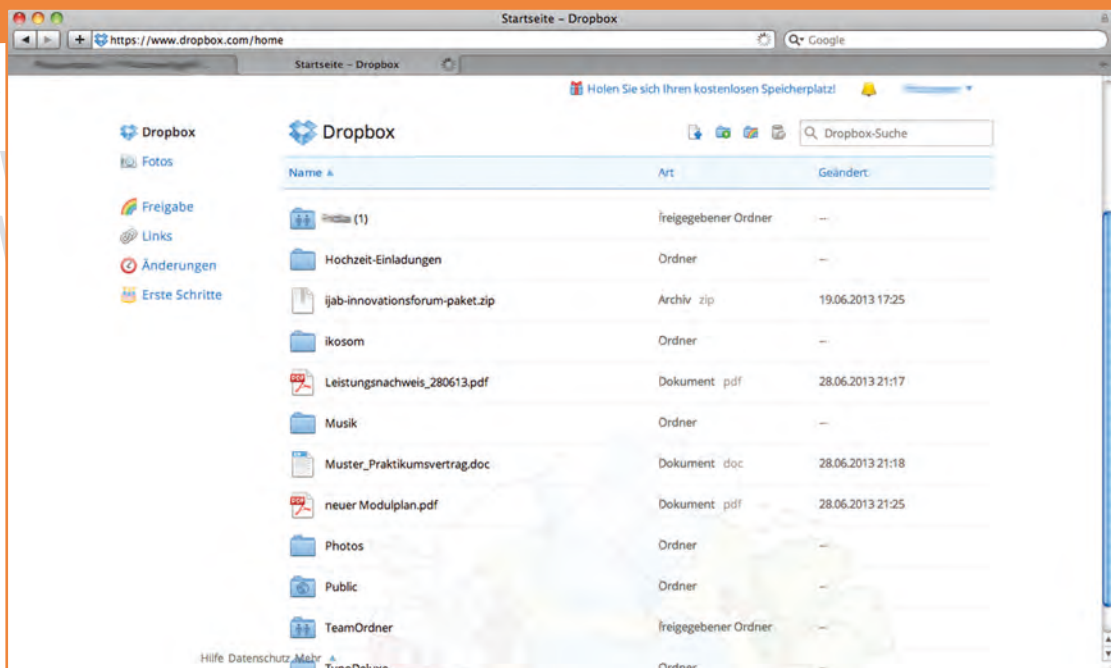
www.wuala.com



Dropbox und Wuala

Für eine gemeinsame Datenablage bieten sich Dienste wie Dropbox (www.dropbox.com) und Wuala (www.wuala.com) an. Sie ermöglichen eine gemeinsame Festplatte in der Cloud, das heißt geräteübergreifenden Speicherplatz. Neue Dateien oder Änderungen sind nachvollziehbar und werden über das Internet synchronisiert. Für jeden Ordner kann eingestellt werden, welche Personen darauf Zugriff erhalten, so dass das Tool auch für mehrere Projekte gleichzeitig eingesetzt werden kann. **Vorsicht ist bei der Speicherung von personenbezogenen Daten geboten.**

www.dropbox.com



2.2 Kennenlernen und Team-Building

Die Phase des gegenseitigen Kennenlernens ist zu Beginn einer Jugendbegegnung ein wichtiger Moment, wird hier doch in der Regel die Basis für das gemeinsame Miteinander geschaffen. Projekte der Internationalen Jugendarbeit stehen hier vor besonderen Herausforderungen, da sie oft zeitlich befristet und infolgedessen arbeitsintensiv und verdichtet sind. Zudem gilt es, Teilnehmer/-innen unterschiedlichster Nationalitäten und Kulturen in eine Gruppe zu integrieren und zusammenzuhalten.

Ein verstärkter Einsatz digitaler Instrumente zur Unterstützung gruppendynamischer Prozesse liegt dabei aus vielen Gründen nahe: Jugendarbeit und Jugendbildung hat immer auch die Aufgabe, an die bestehenden Interessen und Fähigkeiten von Jugendlichen anzuknüpfen. Zum einen sind digitale Geräte, Smartphones, Tablets und Laptops häufig integraler Bestandteil des Lebens junger Menschen. Zum anderen sind digitale Kommunikationstools Mittel zur Selbstdarstellung und Ausdrucksform von jungen Menschen, und damit gute Anknüpfungspunkte für Vorstellungsrunden und teambildende Maßnahmen.



1. Teambildende Maßnahmen mit Musik

Musik ist für junge Menschen von großer, oft identitätsstiftender Bedeutung und stellt für sie gleichzeitig ein wichtiges Mittel zur Selbstdarstellung dar. Eine Vorstellungsrunde in Form einer „Ringtone Relay“, bei der die Teilnehmer/-innen ihre Klingeltöne stellvertretend für sich sprechen lassen oder ihre Lieblingslieder auf ihrem Telefon präsentieren, knüpft an diese Entwicklung an und kann einen kreativen Einstieg für ein Gespräch darüber bilden, warum und auf welche Art und Weise sich Menschen nach außen darstellen und ausdrücken. Auch die Vorstellung von landestypischer oder national besonders populärer Musik(-Videos), etwa in Form einer „Youtube-Parade“ und das Abspielen von Musik in der jeweiligen Muttersprache der Teilnehmer/-innen können einen zielgruppengerechten und spielerischen Einstieg darstellen.

2. Teambildende Aktivitäten mit digitalen Fotos

Die Möglichkeit, jederzeit digitale Fotos machen und anderen unmittelbar zeigen zu können, prägt das Leben junger Menschen und ihre Kommunikation untereinander. Ob nun in sozialen Netzwerken, in Blogs oder auf ihren Smartphones, junge Menschen nutzen digitale Fotografie als Ausdrucksform, um zu zeigen wer sie sind, wo sie sind und was sie interessiert. Dementsprechend vielfältig sind auch die Einsatzmöglichkeiten im Bereich der teambildenden Maßnahmen. Sie können als Basis für ein Quiz „Aus welchem Land stammt dieses Bild?“ oder unter dem Motto „Wen oder was finden wir auf eurer Kamera?“ dienen. Mithilfe von mitgebrachten, neu recherchierten oder vor Ort aufgenommenen digitalen Fotos können die Teilnehmer/-innen sich und ihre kulturellen Bezüge vorstellen, ihre Perspektiven aufzeigen oder ihr Verständnis eines Aspekts verdeutlichen. Im Zuge von Rechercheaufträgen in Gruppenarbeit können Fotos genutzt werden, um die unterschiedlichen Interpretationen eines Themas oder einer Fragestellung zum Vorschein zu bringen und die Teilnehmer/-innen für Diversität, kulturelle Unterschiede und Gemeinsamkeiten zu sensibilisieren.



2.3 Mobiles Lernen

Geocaching

Beim Geocaching begeben sich die Teilnehmer/-innen, mit GPS-Geräten oder Telefonen mit GPS-Funktion ausgestattet, auf eine digitale Form der Schnitzeljagd. Ziel ihrer Suche sind die sogenannten „Caches“, Behälter, die (Tausch-)Materialien, Informationen und in der Regel auch Logbücher enthalten, in denen man sich verewigen kann. Eine der größten Datenbanken für Caches ist derzeit auf der englischsprachigen Website www.geocaching.com zu finden. In der Datenbank lassen sich derzeit schon viele Caches in Deutschland finden, die politische und historische Inhalte haben. Andere thematisieren Naturphänomene oder erklären biologische oder physikalische Zusammenhänge. Auch wenn viele Caches originär nicht für diesen Zweck gedacht worden sind, lassen sich doch manche in ein Seminar oder Bildungsprojekt integrieren.



Geocache-Behälter

Der allgemeinen Forderung nach einer Flexibilisierung von Lernorten und -umgebungen kann die Internationale Jugendarbeit gelassen entgegensehen, schließlich sind Exkursionen, Studienfahrten und das Lernen und Arbeiten unter freiem Himmel in der Regel integrale Bestandteile ihrer Projekten. Die Potenziale des sogenannten Mobile Learning oder mobilen Lernens muss aber auch die Internationale Jugendarbeit noch entdecken und für sich nutzbar machen. Unter dem Begriff Mobile Learning werden allgemein alle Formate subsumiert, bei denen mobile und digitale Endgeräte zum Einsatz kommen. Das umfasst alle tragbaren Geräte die orts- und zeitungebundenes Lernen ermöglichen, wie zum Beispiel Mobiltelefone, Smartphones oder Notebooks.

Aus individueller Perspektive wird das Lernen in selbstgewählten Umgebungen und die Loslösung von klassischen Lernorten

wie Schule, Bibliothek oder Seminarraum ermöglicht. Für andere bedeutet mobiles Lernen Effizienzsteigerung und Zeitgewinn, weil etwa Wartezeiten in U-Bahn, Bus oder Zug nun auch zum Lernen genutzt werden können. Aus methodisch-didaktischer Sicht besitzt mobiles Lernen vor allem auch deshalb großes Potenzial, weil es viele Anforderungen erfüllt, die mit dem Konzept des situativen Lernens einhergehen. Für die Internationale Jugendbildung sind die Methoden und Formate des mobilen Lernens deshalb besonders attraktiv, weil sie den Anforderungen nonformaler Lernprozesse entsprechen, erlebnisorientiert und freiwillig sind und Angebotscharakter besitzen.

Thematisch sind die Formate an viele Bereiche angeschlossen, vor allem an die politische und historische Bildung. Aber auch bei natur- und umweltbezogenen Projekten oder der Vermittlung geogra-

fischer Informationen bietet sich der Einsatz mobiler Endgeräte an. Der Wissenserwerb ist nicht länger an geschlossene Seminarräume gebunden, kann vor Ort und am Objekt stattfinden. Gleichermäßen machen viele Formate des mobilen Lernens die Anwesenheit von Expert(inn)en überflüssig und fördern das selbstständige Entdecken und Kennenlernen von Zusammenhängen. Daneben sind die Formate mobilen Lernens auch immer mit Bewegung verbunden und können etwa zum Kennenlernen der Umgebung der Bildungsstätte oder als Team-Building-Maßnahmen eingesetzt werden, zum Beispiel in Form einer digitalen Schnitzeljagd (siehe Infoboxen Geocaching und Educaching).



QR-Code

Educaching

Von Educaching spricht man, wenn mit dem Geocaching Lern- und Bildungsprozesse intendiert und verbunden werden. Digital unterstützte und angereicherte Erkundungstouren oder historische Stadtrundgänge können auch selbst konzipiert und angelegt werden, zum Beispiel mittels QR-Codes. Diese Codes können mit einem Smartphone oder Tablet eingescannt werden und auf Informationen zum Ort, Arbeits- oder Rechercheaufträge, oder auf weiterführende Quellen verweisen und der Wegführung und Koordination dienen. QR-Codes können kostenlos erstellt werden, zum Beispiel mit dem englischen Dienst www.qr-code.kaywa.com.

2.4 Brainstorming

Brainstorming und Mindmaps sind beliebte Methoden in der Internationalen Jugendarbeit und kommen fast in jedem Projekt zum Einsatz. Sie dienen je nach Zielsetzung der Ideensammlung, Inspiration, Assoziationsbildung oder der Erfassung von Beziehungen und Inhalten. Welchen Mehrwert bietet in diesem Zusammenhang digitales Brainstorming und Dienste wie www.mindmeister.com und www.comapping.com?

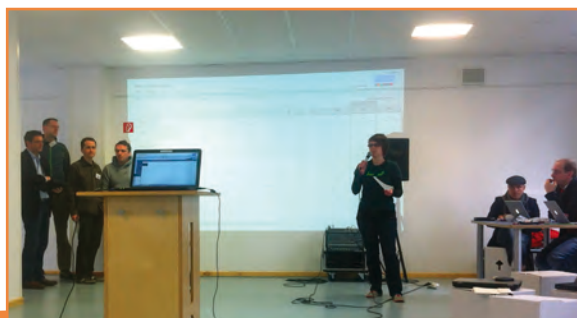
Zum einen bieten digitale Mindmaps den Vorteil, dass sie immer wieder überarbeitet werden und neue Ideen und Aspekte auch noch „nachträglich“ hinzugefügt werden können. Wie viele andere digitale Instrumente auch, heben sie die Bindung an einen bestimmten Ort auf, weil sie nicht länger lokal gespeichert sind, sondern potenziell von jedem Ort mit einem Internetzugang aufrufbar sind. Eine handschriftlich angefertigte Mindmap

auf einem Plakat oder Flipchart verliert mit dem Ende eines Projekts nicht nur ihre Sichtbarkeit, sondern verwehrt auch die Möglichkeit, daran weiterzuarbeiten oder sich die Ergebnisse des Brainstormings noch einmal in Erinnerung zu rufen. Mithilfe digitaler Mindmaps, die versendet oder online gestellt wurden, können demzufolge Denkprozesse und Inspirationsphasen verlängert werden.

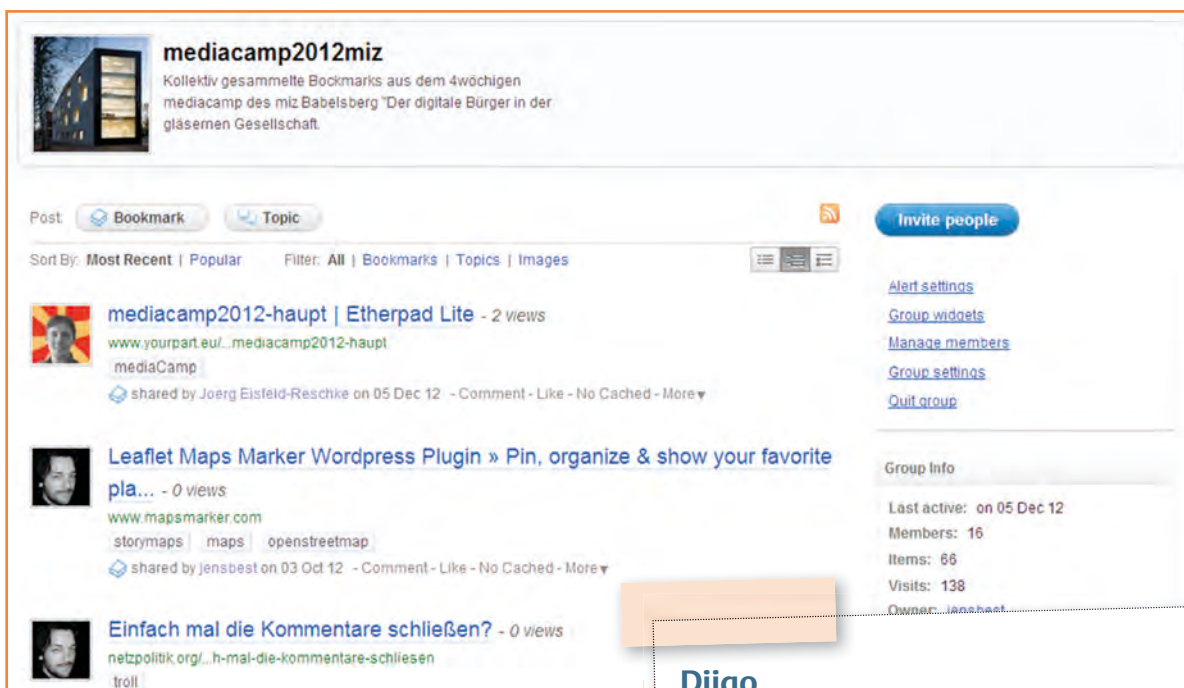
Aus der zeitlichen und örtlichen Entgrenzung ergibt sich eine weitere Einsatzmöglichkeit von digitalen Mindmaps. Während die Erstellung von analogen Mindmaps in der Regel die Präsenz und die Mitarbeit der Teilnehmer/-innen an einem Ort zur selben Zeit erfordert, ist die Arbeit an einer digitalen Mindmap von diesen Faktoren unabhängig. Daher können digitale Mindmaps auch zur Vorbereitung von Seminaren oder Workshops dienen und die Ideen und Vorstellungen

der Teilnehmer/-innen zu einem Thema bereits vorab sammeln. Die Teilnehmer/-innen können zum Beispiel schon vor der Präsenzzeit eines Projekts aufgefordert werden, sich mit einem Thema auseinanderzusetzen und die Ergebnisse können gleich zu Beginn eines Projekts als Arbeits- oder Diskussionsgrundlage genutzt werden.

Ein entscheidender Vorteil ist nicht zuletzt die Multimedialität von digitalen Mindmaps. Während analoge Mindmaps oft „nur“ eine Sammlung von Worten darstellen, können in digitale Varianten alle nur erdenklichen Formate und Medien eingebunden werden. Sie erlauben unter anderem die Integration von Videos, Audiodateien und digitalen Fotos und setzen der Kreativität und den Ausdrucksformen der Teilnehmer/-innen weitaus weniger Grenzen.



2.5 Recherche von Inhalten



www.diigo.com

Diigo

Diigo ist ein englischsprachiger Social Bookmarking-Dienst, mit dem Websites und andere Webinhalte gespeichert, geteilt und geordnet sowie Screenshots angefertigt werden können. Private Personen, aber auch Gruppen, können Profile anlegen. Die Registrierung ist kostenlos. Mit Diigo können zudem einzelne Textpassagen und Bildausschnitte gezielt hervorgehoben und mit digitalen Notizzetteln versehen werden. Diigo besitzt außerdem eine integrierte Kommentarfunktion, durch welche die Rechercheergebnisse anderer kommentiert werden können.

Das gemeinsame Erarbeiten von Wissen ist ein wichtiger Bestandteil von Projekten der Internationalen Jugendarbeit. Das Internet ist dabei für uns alle, und junge Menschen ganz besonders, eine der wichtigsten Informationsquellen. Rechercheaufträge an Gruppen und Teams führen die Teilnehmer/-innen in der Regel fast zwangsläufig zum nächsten internetfähigen Endgerät. Die Möglichkeiten digitaler Recherche gehen dabei aber weit über ein gemeinsames „Googeln“ hinaus. Instrumente, die an dieser Stelle einen echten Mehrwert für die Internationale Jugendarbeit bieten können, sind beispielsweise digitale Bookmarking-Dienste. Mithilfe von digitalen Bookmarking-Diensten, wie zum Beispiel www.delicious.com oder www.diigo.com können Quellen und Inhalte im Internet abgespeichert und verschlagwortet werden und erleichtern damit die digitale Verwaltung und Archivierung von Recherchematerial.

Funktionen, die diese Dienste für die Jugendarbeit und -bildung besonders relevant machen, sind das Social Bookmarking und das Social Tagging. Social Bookmarking ermöglicht das Zusammentragen und Speichern beispielsweise von Links, Fotos, Videos, Texten unterschiedlicher Nutzer/-innen und damit eine kollaborative und „soziale“ Recherche. Individuelle Rechercheergebnisse werden als „soziale Lesezeichen“ mit einer Gruppe oder der Allgemeinheit geteilt, wodurch Synergieeffekte und die Entstehung von Wissensgemeinschaften gefördert werden können. Ein weiterer Vorteil liegt darin, dass die so entstandenen Linklisten und Materialsammlungen nicht länger nur lokal gespeichert werden, sondern über die Dienste immer online zur Verfügung stehen und damit jederzeit und ortsunabhängig aufgerufen werden können.

Durch die Funktion der gemeinsamen Verschlagwortung, können Suchergebnisse selbst eingeordnet und verschlagwortet werden. Einzelne Nutzer/-innen wie auch Gruppen können dadurch individuelle Kategoriensysteme entwickeln und Informationen selbstständig organisieren. Im Kontext der Jugendarbeit ist diese Funktion besonders hervorzuheben, weil sie Jugendliche in die Lage versetzt, die Bedeutungszuweisung und Strukturierung von Informationen selbst vorzunehmen und sie sich dadurch nicht zwangsläufig an vorgegebenen Klassifikations- und Ordnungssystemen orientieren müssen. Einige Bookmarking-Dienste verfügen zusätzlich über Funktionen, die das Markieren von konkreten Textpassagen, einzelnen Videosequenzen oder Bildausschnitten innerhalb einer Quelle ermöglichen. Dadurch können andere etwa auf bestimmte Abschnitte eines langen Textdokuments hingewiesen oder die Aufmerksamkeit gezielt auf einzelne Details gelenkt werden.



2.6 Kollaboratives Arbeiten und Wissenstransfer

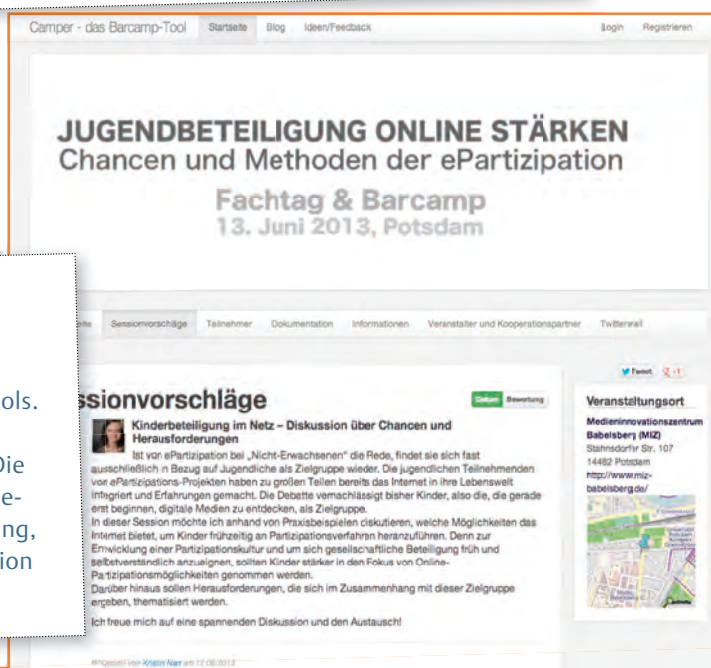
JugendBarCamp

Ein BarCamp ist ein partizipativ angelegtes Veranstaltungsformat, das Offline- und Online-Aktivitäten gleichermaßen integriert. Es stellt eine Alternative zu klassischen Konferenzen dar (es wird daher oft auch „Unkonferenz“ genannt) und bietet sich etwa für Jugendmeetings, Jugendgipfel und größere Jugendbegegnungen an. Im Gegensatz zu vorstrukturierten Konferenzen mit festgelegtem Programm, baut das Format auf das Wissen und die Erfahrung aller Teilnehmer/-innen. Von den Projektdurchführenden werden in der Regel die Räumlichkeiten gestellt und ein allgemeines Oberthema gewählt. Die inhaltliche Ausgestaltung und Schwerpunktsetzung entscheiden jedoch die Besucher/-innen eines BarCamps selbst. Jeder einzelne Teilnehmende eines BarCamps kann somit zum Referierenden werden und eine „Session“ anbieten. Diese Sessions bestreitet der Sessiongebende nie allein, sondern mit allen gemeinsam, denn jede/-r ist gefragt, Standpunkte, Wissen und Expertisen einzubringen.

Das IJAB-Projekt youthpart hat den „Leitfaden JugendBarCamp“ herausgegeben, in dem künftigen Veranstalter*innen umfangreiche, praxisorientierte Hinweise zur Planung, Organisation und Durchführung von JugendBarCamps geboten werden. Die Broschüre ist kostenlos verfügbar unter: http://www.ijab.de/uploads/tx_ttproducts/datasheet/JugendBarCamp_Online.pdf.

Camper - das Barcamptool

Mit „Camper – das Barcamp-Tool“ (www.barcamptools.eu) stellt youthpart ein kostenloses Instrument zur Organisation von JugendBarCamps zur Verfügung. Die Nutzer/-innen haben die Möglichkeit, über die Online-Plattform eigene Barcamps anzulegen und die Planung, Anmeldung, Themenbesprechung und Dokumentation darüber laufen zu lassen.



In der Kinder- und Jugendarbeit ist häufig der Weg das Ziel. Nicht selten ist das Ergebnis weit weniger wichtig als der Prozess, der dahin geführt hat. Das gilt für die Internationale Jugendarbeit umso mehr, will sie interkulturelle Lernprozesse initiieren und wechselseitigen Gedanken- und Erfahrungsaustausch fördern. Die Gestaltung von sozialen und kollaborativen Arbeits- und Lernprozessen ist daher stets eine wichtige Aufgabe für die Fachkräfte der Internationalen Jugendarbeit.

Der Arbeit mit digitalen Geräten haftet dabei oft der vermeintliche Makel an, dass sie Interaktion hemmen, weil auf den ersten Blick jeder für sich allein vor seinem Laptop oder Tablet sitzt. Dabei existieren heute bereits zahlreiche digitale Instrumente, die das gemeinsame Arbeiten nicht nur ermöglichen, sondern auch explizit unterstützen.

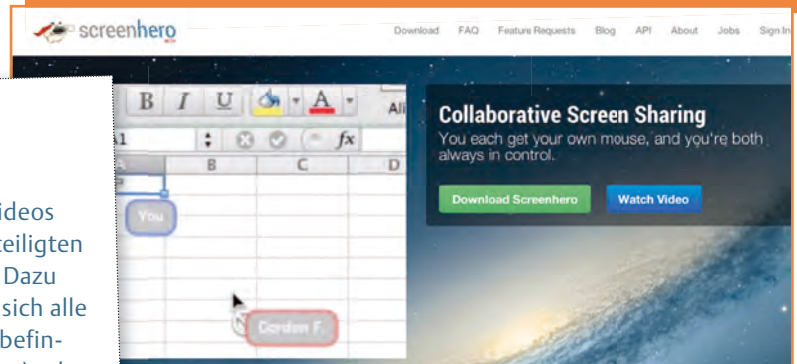
Nicht länger muss zum Beispiel an einem Text nacheinander oder nebeneinander gearbeitet werden. Digitale Instrumente wie Etherpads (siehe S.7) ermöglichen das kollaborative Arbeiten und Schreiben, das miteinander Arbeiten an einem Dokument, zur selben Zeit. Andere Tools erlauben das Übertragen und Teilen von Bildschirminhalten mit anderen und machen so die Nutzer/-innen unabhängig von Computern oder einzelnen Geräten (siehe Infobox Screen-Sharing). Die bereits vorgestellten Tools zur Recherche (siehe Glossar) und zum Brainstormen (siehe Glossar) entsprechen ebenfalls dem Funktionsprinzip kollaborativen Arbeitens, da sie das Zusammenstellen und Zusammenführen von Ideen, Notizen, Rechercheergebnissen und Materialien mehrerer Personen gleichzeitig ermöglichen.

Digitale Instrumente und Social Media können kollaboratives Lernen und Arbeiten aber nicht nur unterstützen, sondern auch intensivieren. Aus und mit ihnen entstehen immer neue und eigenständige Formate, die für die Internationale Jugendarbeit nutzbar gemacht werden können. Ein solches Format ist beispielsweise ein JugendBarCamp (siehe Infobox JugendBarCamp).

Screen-Sharing

Beim gemeinsamen Arbeiten an Dokumenten, Videos oder Bilddateien ist es oft hilfreich, wenn alle Beteiligten einen Blick auf den Arbeitsstand werfen können. Dazu ist es allerdings nicht zwingend notwendig, dass sich alle im selben Raum oder vor dem selben Bildschirm befinden. Tools wie Teamviewer (www.teamviewer.com) oder Mikogo (www.mikogo.de) ermöglichen Desktop oder Screen-Sharing, das Teilen des eigenen Bildschirminhalts mit anderen. Mit dem Programm Screenhero (www.screenhero.com) kann nicht nur der Desktopinhalt übertragen, sondern sogar gemeinsam an einem Dokument gearbeitet werden. Das ist hilfreich für Präsentationen, Meetings sowie Schulungen und erleichtert das ortsunabhängige kollaborative Arbeiten.

www.screenhero.com



2.7 Inhalte visualisieren und präsentieren

Geht es um die Vermittlung von Inhalten, stehen die Fachkräfte der Internationalen Jugendarbeit immer vor einer doppelten Herausforderung. Sie müssen nicht nur in der Lage sein, Informationen inhaltlich zielgruppengerecht aufzubereiten, sie sollten auch bei der Darstellung solche Aufbereitungsformen wählen, die für junge Menschen verständlich und attraktiv sind, diese im Idealfall sogar selbst nutzen.

Die Visualisierung von Inhalten ist nicht nur eine wichtige Methode für Fachkräfte, sondern entspricht auch oft dem Bedürfnis der Teilnehmer/-innen selbst,

wenn diese gefragt sind, Arbeitsergebnisse zu präsentieren. Ob Fotos, Videos oder Musik - wenn Medieninhalte in der Internationalen Jugendarbeit genutzt werden, sollten die rechtlichen Bedingungen geklärt sein. Da selten die finanziellen Mittel für den Ankauf von Medieninhalten vorhanden sind, heißt es solche Inhalte zu suchen, die durch die Urheber/-innen zur Nutzung freigegeben sind. Erkennbar sind solche Inhalte beispielsweise an sogenannten Creative Commons-Lizenzen, die (je nach der spezifischen Lizenz) die nichtkommerzielle oder kommerzielle Nutzung und Bearbeitung erlauben.

Nicht selten stapeln sich nach dem Ende eines Projekts hunderte Seiten Flipchart-Papier, auf denen sowohl die Projektdurchführenden als auch die Teilnehmer/-innen Inhalte und Arbeitsergebnisse präsentiert haben. Zunehmend wird deswegen auf digitale Präsentationsformen gesetzt, die auch nachträglich noch für alle zur Verfügung stehen. Neben Klassikern wie PowerPoint oder Keynote existieren auch die Dienste, die Kreativität und kollaboratives Arbeiten besonders fördern, ein Beispiel dafür ist prezi (siehe Infobox).

Weblinks zu Inhalten unter freier Lizenz

Bilder: www.compfight.com, www.flickr.com/creativecommons, www.openphoto.net, www.commonswikimedia.org

Inhalte: www.search.creative-commons.org, www.eng.letscc.net

historische Fotos: www.historicalstockphotos.com

Schriften: www.openfontlibrary.org

www.prezi.com



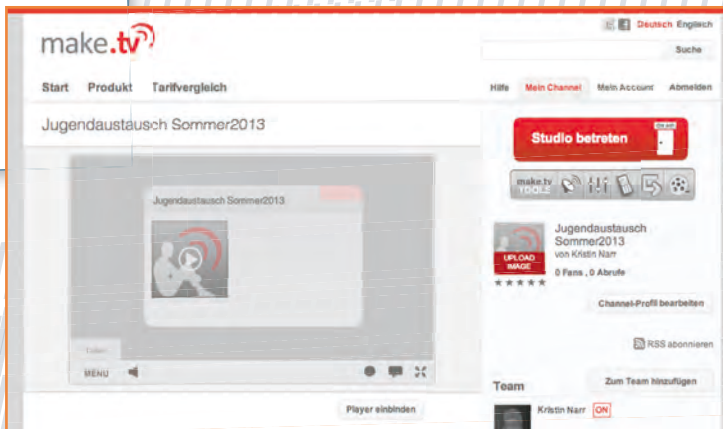
prezi

Eine Präsentation mit prezi (www.prezi.com) erfolgt nicht chronologisch, Folie für Folie, sondern ist strukturell offen. Ausgangsbasis ist eine räumlich unbegrenzte und offene Arbeitsfläche, auf der Inhalte und Medien frei angeordnet werden können. Auf große Begeisterung stoßen erfahrungsgemäß die Zoom-Effekte und Rotationsmechanismen, durch welche die einzelnen Inhalte animiert und Übergänge bewegt gestaltet werden können. Ein entscheidender Vorteil des englischsprachigen Instruments ist, dass jede Präsentation über eine URL verfügt, online aufrufbar und damit ortsunabhängig verfügbar ist. Zudem können bis zu zehn Nutzer/-innen gleichzeitig an einer Präsentation kollaborativ arbeiten. Wenn gewünscht, können auch die Zuhörer/-innen Ergänzungen an der Präsentation vornehmen, indem sie zum Beispiel weiterführende Links oder Ideen einpflegen. Für den Einsatz in Bildungskontexten ist ein kostenloser Account bei prezi möglich.

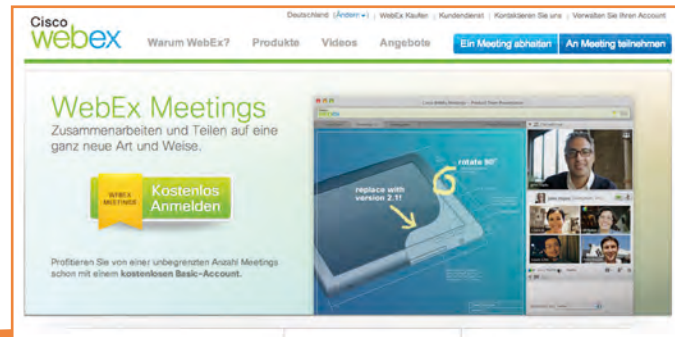
2.8 Sichtbarkeit und Dokumentation eines Projekts

Maßnahmen zur Sichtbarkeit und Dokumentation

- ☐ Ergebnisse werden mit Hilfe von Social Media dokumentiert und nachhaltig sichtbar gemacht.
- ☐ Projektbezogene Blogs können mit den Jugendlichen gemeinsam gestaltet werden. Die Dokumentation geschieht parallel zur Projektdurchführung.
- ☐ Will man anderen, die bei Veranstaltungen nicht vor Ort sein können, die Möglichkeit geben, daran teilzunehmen, bieten sich Livestreams an.
- ☐ Je nach Umfang, Ressourcen und Empfängerkreis sind kostenfreie, aber auch kostenintensive Livestream-Dienste möglich.
- ☐ Bei einigen Diensten steht der Stream im Anschluss auch als Aufzeichnung zur Verfügung.



www.make.tv/de



www.webex.de

Für die Sichtbarkeit eines Projekts zu sorgen, geschieht schon lange nicht mehr aus reinem Selbstzweck und für die eigene Öffentlichkeitsarbeit. Maßnahmen zur Sichtbarkeit sind auch explizite Anforderungskriterien bei vielen Förderprogrammen. Zahlreiche Träger und Fachkräfte der Internationalen Jugendarbeit haben zuzüglich Blogs für sich entdeckt. Gute Erfahrungen wurden beispielsweise mit Projektblogs gemacht, die jeweils speziell für eine Jugendbegegnung oder Ähnliches aufgesetzt wurden. Gefüllt wird der Blog dabei nicht nur von den Projektdurchführenden, sondern vor allem von den Jugendlichen selbst, die dort ihre Erfahrungen und Erlebnisse in Texten sowie mit eigenen Fotos, Videos und Collagen zum Ausdruck bringen können.

Für die Teilnehmer/-innen fungiert der Blog als eine Art digitales Tagebuch, durch welches sie auch ihrem eigenen sozialen Umfeld, ihren Familien und Freund(inn)en zeigen können, an was für einem Projekt sie gerade teilnehmen. Für Projektdurchführenden sind die gesammelten Blogeinträge, Videos und Fotos beziehungsweise der Blog in seiner Gesamtheit aber auch gleichzeitig eine hervorragende Plattform zur Dokumentation und machen auch im Nachhinein für Interessierte, Förderer oder die Fachöffentlichkeit noch sichtbar, wie das Projekt realisiert worden ist.

Einen anderen Aspekt stellt die unmittelbare Sichtbarkeit von Veranstaltungen durch den Einsatz von Livestreams dar. Die Einsatzszenarien von Livestreams sind vielfältig, sei es für ein Theaterstück, eine Tanz-Performance, ein Konzert oder eine Podiumsdiskussion oder schlichtweg die standardmäßige Abschlussveranstaltung – Projekte der Internationalen Jugendarbeit suchen immer auch die Öffentlichkeit, die gerade nicht vor Ort sein kann.

Das Livestreaming von Veranstaltungen ist heute vergleichsweise einfach zu bewerkstelligen und aufwendiges Equipment ist kaum mehr nötig. Für einfache Übertragungen ohne große Ansprüche an die Bildqualität reichen sogar computerinterne Kameras von Laptops. Geht es um das Abhalten von Online-Meetings, kann auf Dienste wie Adobe Connect (siehe S. 42) und Cisco webex (www.webex.de) zurückgegriffen werden. Das Durchführen von interaktiven Online-Vorträgen oder -Konferenzen wird so für bis zu hundert Personen möglich.

Für die Übertragung von größeren Veranstaltungen sind neben einer stabilen Internetverbindung vor allem gute Mikrofone gegebenenfalls eine Mikrofonaanlage essenziell, die in der Regel wie professionelle Kameras in den kommunalen Medienpädagogischen Zentren ausgeliehen werden können. Zu den gängigsten Streaming-Anbietern gehören make.tv (www.make.tv/de) und Livestream.com (www.new.livestream.com). Die Basisversionen von Streaming-Diensten sind in der Regel kostenlos, allerdings bieten sie oft einen sehr eingeschränkten Service und begrenzte Sendezeiten. Make.tv bietet einen kostenlosen Account an, der sich nur für kurze Live-Übertragungen (Sendezeit maximal 30 Minuten) und wenige Zuschauer/-innen eignet. Längere Veranstaltungen zu übertragen, an denen bis zu 500 Personen teilnehmen können, ist bei make.tv ab 24,90 pro Monat möglich. Die Sendezeit ist dann unbegrenzt und der Speicherplatz entsprechend größer. Je nach Dienst und Tarif ist auch das Einbinden des Streams in die eigene Website möglich und die Integration der Zuschauer/-innen über das Internet durch interaktive Optionen wie Chats realisierbar.

2.9 Feedback, Evaluation und Online-Umfragen

www.surveymonkey.com

surveymonkey

SurveyMonkey ist ein US-amerikanischer Anbieter für Online-Umfragen, der sich unter anderem auf den Bildungsbereich spezialisiert hat. Als Initiator/-in einer Umfrage ist eine Registrierung notwendig, die Teilnehmenden benötigen aber kein Profil. Die Basisversion (zehn Fragen pro Umfrage, bis zu hundert Beantwortungen) ist kostenlos. Für umfangreichere Funktionen müssen mindestens 25 Euro pro Monat aufbracht werden. Für den Bildungsbereich existieren zudem zahlreiche Vorlagen für Umfragen, die genutzt werden können.

Feedback ist ein wichtiger Bestandteil der nonformalen Bildung. Ob zur Unterkunft, zur Verpflegung, der Stimmung, zu Lerninhalten und Methoden – die Meinung der Teilnehmer/-innen ist wichtig und gefragt. Das Einholen von Feedback mit digitalen Kommunikationstools kann dabei in unterschiedliche Szenarien gewinnbringend sein. Zum einen können digitale Online-Umfragen den Fachkräften der Internationalen Jugendarbeit helfen, essenzielle Informationen schon lange vor Projektbeginn von den Jugendlichen abzufragen. Welche Erwartungen haben die Teilnehmer/-innen an das Projekt? Welches Vorwissen und welche Vorerfahrungen bringen sie mit? Welches Verständnis haben sie von bestimmten Werten, Begrifflichkeiten oder projektrelevanten Themen? All dies sind wertvolle Informationen, den Projektdurchführenden helfen können, sich adäquat auf ein Projekt vorzubereiten. Online-Umfragen sind hier

eine kostengünstige beziehungsweise kostenlose Möglichkeit, den Erwartungshorizont oder benötigte Informationen von den Jugendlichen einzuholen. In einem weiteren Schritt können solche Anfangsbefragungen zu einem späteren Zeitpunkt des Projekts auch genutzt werden, um Entwicklungsschritte, Einstellungsveränderungen oder Wissenszuwachs aufzuzeigen.

Eine naheliegende Einsatzmöglichkeit ist das Einholen von Feedback nach dem Ende eines Seminars oder Projekts. Nach einer Präsenzphase oder nach Abschluss eines Projekts noch einmal Feedback einzuholen, gestaltet sich oft sehr schwierig. Die Rücklaufquote von postalischen Sendungen ist in der Regel gering, digitale Feedback-Formulare sowohl für Teamer/-innen als auch für Teilnehmer/-innen eine effiziente und kostengünstige Variante.

Eine Anwendungsmöglichkeit, die bisher nur selten zum Einsatz kommt, aber durchaus großes Potenzial besitzt, ist die Nutzung von Softwaretools zur Fragebogengenerierung und -auswertung als Teil eines Projekts. Online-Umfragen haben potenziell eine höhere Reichweite und könnten von den Jugendlichen auch an ihre eigenen Netzwerke und Familien geschickt werden. Fragebogengenerierung, Erhebung und Auswertung könnten mit den Jugendlichen zusammen durchgeführt und so neben medienpädagogischen auch grundlegende forschungsrelevante Kompetenzen vermittelt werden. Anbieter von Online-Formularen für Umfragen sind beispielsweise Google Formulare (siehe S.41) oder auch der Dienst SurveyMonkey (siehe Infobox).

Ob als Teil eines Projekts, oder zur Evaluation eines solchen genutzt, digitales Feedback und Online-Umfragen besitzen gegenüber klassischen Umfrageformularen einen besonders hervorhebenswerten Vorteil: Ihre Ergebnisse können ohne größeren Aufwand zeitnah ausgewertet und grafisch dargestellt werden – bei vielen Anbietern erfolgt dies sogar automatisch. Infolgedessen sind Feedback-Phasen nicht länger zwangsläufig zeitintensiv, wodurch die Feedback-Frequenz insgesamt erhöht werden könnte.

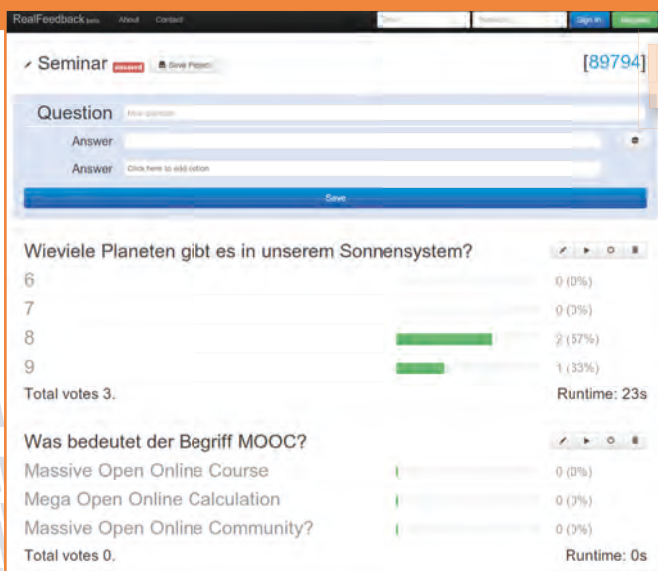
Eine spezielle Herausforderung stellen immer große Gruppen und Formate dar, die die Beteiligung aller Teilnehmer/-innen aus zeitlichen oder organisatorischen Gründen erschweren (Vorträge, klassi-

sche Konferenzen etc.). Die Interaktion mit einem großen Publikum ermöglichen neuerdings Tools, die Realtime-Feedback einholen können. In Form von Multiple-Choice Fragen, kann der/die Vortragende und die Teamer/-in das Publikum um Stimmungsbilder bitten, einen Wissensstand abfragen aber auch Feedback einholen, ob Lerninhalte überhaupt verstanden wurden.

Neben der Nutzung als Feedback-Instrument, können diese Tools aber auch für die Durchführung eines Quiz oder Wissenstests eingesetzt werden. In einigen Modellen von digitaler Tafeln sind automatisch Feedback-Systeme integriert (zum Beispiel Promethean –www.prometheanworld.com). Professionelle digi-

tale Feedback-Systeme sind zwar in der Handhabung sehr nutzerfreundlich, oft aber auch sehr kostenintensiv und setzen voraus, dass jede/-r Teilnehmer/-in mit einem eigenen mobilen Endgerät ausgestattet ist. Will man sogenannte „active impressions“ und Lerninhalte abfragen, muss man nicht zwangsläufig auf kostenpflichtige Anbieter zurückgreifen.

www.realfeedback.tugraz.at



RealFeedback

RealFeedback (www.realfeedback.tugraz.at) ist ein kostenfreier Dienst für das Einholen von Feedback, das von Carrot & Company GmbH in Kooperation mit der Technischen Universität Graz entwickelt wurde. Es ermöglicht dem Publikum, über ein Interface live Fragen zu stellen, welche von jedem beliebigen internetfähigen Gerät aus beantwortet werden können. Die Ergebnisse der Befragung werden graphisch in Balkendiagrammen aufbereitet und sofort angezeigt. RealFeedback richtet sich gezielt an alle Organisationen und Nutzer/-innen im Bildungsbereich, ist in englischer Sprache angelegt und nicht registrierungspflichtig.

2.10 Praxisbeispiel

Europa-Haus Marienberg

Anselm Sellen und Karsten Lucke sind als Studienleiter im Europa-Haus Marienberg tätig und dort für den Jugendbildungsbereich „think europe“ zuständig. Gemeinsam entwickeln sie - zusammen mit Jugendlichen aus ganz Europa - Bildungsprojekte zu europäischen Themen.

Welche Rolle spielen Social Media in Eurer Arbeit?

Sellen: Die Jugendlichen produzieren in den Projekten so viel und in der Mehrzahl sind die Sachen geeignet, um sie in einen Dialog zu bringen und aus den vier Seminarwänden herauszugehen. Das Internet bietet diese ganzen Möglichkeiten der Vernetzung. Ein Netzwerk wie Twitter zum Beispiel, hat unsere Horizonte erweitert, in Bezug auf Leute mit denen wir Projekte machen. Manchmal bastelt man sich sein Projekt durch Online-Kontakte zusammen.

Welche digitalen Instrumente setzt Ihr während der Durchführung eines Projekts ein? Und warum?

Lucke: Bei unserem Projekt „Impulse 17“ gibt es eine klassische Facebook-Gruppe, in der alle Teilnehmer/-innen Mitglied sind und wo ganz viel beiläufig an Absprachen passiert. Was dabei entsteht, ist das Bewusstsein, dass nicht wir ein Projekt für sie machen, sondern dass sie ein Projekt mit uns machen. Unter unserem „Hausblog“ www.thinkeurope.net, findet man auch die für die jeweiligen Projekte angelegten Projektblogs. Auf den Projektblogs wird alles gesammelt. Es entsteht dadurch auch und relativ ungefiltert eine Livedokumentation dessen, was man tut.

Wer gibt den Startschuss für die Nutzung der digitalen Instrumente beziehungsweise wer verabredet das?

Sellen: In der Regel bewohnen die Jugendlichen das Internet, aber sie bewohnen davon nur ein kleines Dorf, das oftmals aus Facebook besteht. Und was darüber hinaus geht, kennen sie einfach nicht. Beim Projektblog sagen wir, dass wir das machen wollen, weil wir schlichtweg gesehen haben, dass sich das entwickelt und weil es ein Knotenpunkt für ganz verschiedene Tools sein kann und man es dort abbilden kann.

Welche Erfahrungen habt Ihr mit digitalen Instrumenten in der Vermittlung von Inhalten gemacht?

Sellen: Ich bin der Meinung, dass eine politische Auseinandersetzung nur dann funktioniert, wenn eine grundsätzliche Sache gegeben ist: persönliche Betroffenheit. In Kombination mit Social Media ist es für die Jugendlichen eine Ausdrucksmöglichkeit, um eine Meinung auch zu kanalisieren.



www.thinkeurope.net

Wie gestaltet Ihr die Präsentation der Ergebnisse?

Lucke: Zur Ergebnispräsentation machen wir manchmal Stationenläufe, bei denen man sich im Rotationsverfahren die Sachen anschaut, oder wir veranstalten BarCamp-Sessions.

Welche Hürden, Befürchtungen und Schwierigkeiten gibt es im Zusammenhang mit dem Einsatz digitaler Instrumente – besonders in der Internationalen Jugendarbeit?

Sellen: Wir stellen immer mehr fest, dass es zunehmend zur Aufgabe wird, eine Leidenschaft für ein Thema zu entwickeln. Das findet sich oft bei Projekten der politischen Bildung im nationalen Kontext wieder. Ich frage mich, wo man anpacken muss, damit eine Leidenschaft entsteht.

Was würdet Ihr anderen raten, die beginnen, in ihrer Arbeit digitale Instrumente einzusetzen?

Lucke: Geduld muss man haben und den Mut aufbringen, dass Projektteile auch einmal nicht klappen können. Es hat auch viel mit dem berühmten „Kontrollverlust“ zu tun, sich auf Unerwartetes einzulassen und vielleicht auch die Bereitschaft, das Projekt nicht immer im besten Licht zu haben.

Anselm Maria Sellen



Karsten Lucke



Phase 3: Nachbereitung und Dokumentation

3.1 Interne Evaluation

Die Einschätzungen der Teamer/-innen geben Aufschlüsse über das gesamte Projekt und lassen Erfolge und Misserfolge erkennen. Digitale Instrumente können sich bei der internen Evaluation und umfangreicheren Auswertung eines Projekts arbeitserleichternd auswirken. Die Erstellung, Durchführung und Auswertung werden vereinfacht und der Prozess der Evaluation kann erleichtert werden. Grundsätzlich bieten sich drei Instrumente besonders an: Nachbesprechungen in Videokonferenzen, Einzelinterviews in Form von Audio- oder Videoaufzeichnungen und digitale Fragebögen. Videokonferenzen (siehe S.15, 42) können auch für die Nachbesprechungen der Teamer/-innen und deren Auswertungen genutzt werden. Die Online-Umgebung ermög-

licht es, dass die Gruppe noch einmal in den Austausch und die gemeinsame Reflexion treten kann. Durch die Aufzeichnungsfunktion mancher Systeme kann die Diskussion stark in den Fokus gerückt und anschließend ausgewertet werden.

Ist eine Auswertung einzelner Teamer/-innen vorgesehen, bieten sich Einzelinterviews an, die mit Hilfe von Audio- oder Videogeräten aufgezeichnet werden. Die Meinung der Einzelnen wird stark in den Fokus gerückt, da sie losgelöst und unabhängig vom Rest des Teams ihre Bewertung abgeben können. Audioaufzeichnungen ermöglichen zudem eine anonymisierte Aufzeichnung, die für manche Personen eine angenehmere Form darstellt.

Entscheidet man sich für einen Fragebogen (siehe Infobox), bieten sich online-basierte Systeme an. Da die gesamte Erhebung auf der Plattform stattfindet, werden Arbeitsschritte und finanzielle Ressourcen eingespart. Zum Beispiel müssen die Fragebögen weder ausgedruckt noch verschickt werden. Darüber hinaus existiert ein Ort für die Erhebung, der durch eine zentrale Internetadresse auffindbar ist. Die Reduzierung auf wenige Datenübertragungen wirkt zudem potenziellen Fehlerquellen entgegen.



Evaluation mit Google Drive-Formular

The screenshot shows the Google Forms editor interface. At the top, the title 'Auswertung Team' is displayed. Below the title, there is a section for 'Formularbeschreibung' (Form description) with the question 'Wie heißt du?' (What is your name?). The main editing area shows the 'Titel der Frage' (Question title) as 'Unbenannte Frage' (Untitled question). The 'Frageart' (Question type) is set to 'Auswahlfrage' (Choice question). There is a checkbox for 'Abhängig von Antwort auf Seite gehen' (Go to question based on answer). Below this, there is a list of options, with 'Option 1' visible. A button 'fertig' (Done) is at the bottom left. The interface includes a menu bar at the top with options like 'Datei', 'Bearbeiten', 'Ansicht', 'Einfügen', 'Antworten (0)', 'Tools', and 'Hilfe'. There is also a 'Freunde werden' (Get friends) button in the top right corner.

Befragungen via Google Drive

Über Google Drive ist es möglich, einfach und kostenfrei Formulare und Umfragen online zu erstellen. Nach der Auswahl aus verschiedenen Designvorschlägen, gibt der/die Ersteller/-in die Fragen ein und kann zwischen verschiedenen Antworttypen (leeres Textfeld, mehrere Antworten, Skala, Raster) auswählen. Das angefertigte Formular ist stets veränderbar und wiederverwendbar. Nach der Fertigstellung kann man das Formular über den angegebenen Link versenden. Zudem erhält man zur Einbettung in Websites einen HTML-Code. Den Link verschickt man an seine gewünschten Empfänger/-innen. Über den Link gelangen die Empfänger/-innen zum Liveformular, können es online ausfüllen und wieder abschicken. Im Hintergrund wird aus den eingegebenen Antworten eine Tabelle angefertigt, die die Grundlage zur weiteren Auswertung durch den/die Ersteller/-in bildet.

3.2 Nachbereitungstreffen

Ein Nachbereitungstreffen mit den Jugendlichen stellt bei Internationalen Jugendprojekten oft eine Hürde dar, da es oftmals mit zusätzlichen Kosten für Anreise und Übernachtung und zusätzlichem Zeitaufwand verbunden ist. Einen Termin zu finden, an dem möglichst viele der Beteiligten teilnehmen können, ist schwer, da mitunter bereits andere Verpflichtungen warten und die Aufmerksamkeit auf das Projekt in den Hintergrund gerückt ist. Die Nachbereitung eines Projekts durch die Teilnehmer/-innen kann mit Hilfe von Social Media erleichtert werden. Werden beispielsweise die entstandenen Produkte zur Verfügung gestellt (Darstellung der Projektergebnisse) und die

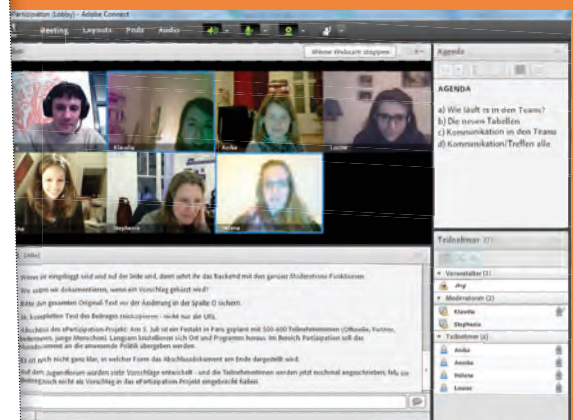
genutzten Kommunikationsformen (Facebook-Gruppen etc.) weiterhin aufrecht erhalten, bieten sich den Jugendlichen auch nach Beendigung des Projekts weitere Austausch- und Reflexionsmöglichkeiten. Digitale Instrumente können aber auch ohne großen Aufwand für virtuelle Nachtreffen genutzt werden. Voraussetzung für digitale Nachbereitungstreffen ist dafür lediglich ein Internetzugang und die Bereitschaft und Kapazität, das Online-Treffen wahrzunehmen. Weder zusätzliche Reisekosten noch Zeitressourcen, die über den Zeitraum des Treffens hinausgehen, werden beansprucht. Hinzu kommt, dass der organisatorische Aufwand reduziert wird. Die Treffen können

zur Vernetzung der Teilnehmer/-innen beitragen oder auch eine Weiterarbeit in Projektgruppen ermöglichen. Je nach Projektvorhaben und -umfang können ein oder mehrere Nachbereitungstreffen durchgeführt werden. Zeigen die Teilnehmer/-innen die entsprechende Bereitschaft und gibt es ausreichend Anreiz- und Berührungspunkte, das Engagement weiter aufrecht zu erhalten und sich in dieser Form öfter zusammen zu finden, können daraus auch regelmäßige Treffen entstehen. Zudem ist es denkbar, das Nachbereitungstreffen intensiv zur Anleitung von Folgeprojekten zu nutzen.

Adobe Connect

Mit Adobe Connect gibt es ein weiteres, lizenzpflichtiges Videokonferenzsystem, das vielerlei Funktionen bereithält und in mehreren Sprachen erhältlich ist. Das Treffen kann auf die Gegebenheiten und Erfordernisse angepasst und der Online-Raum gestaltet werden. Es ermöglicht Live-Unterhaltungen in einer abgeschlossenen Online-Umgebung. Gleichzeitig können kleinere Umfragen mit Sofortauswertung hinzugeschaltet und Präsentationen gehalten werden. Das Chatfenster bietet eine zusätzliche Austauschmöglichkeit. Die Aufzeichnungsfunktion gibt auch im Nachhinein die Möglichkeit, sich die Sitzung anzusehen. Da die Nutzung eine Lizenz benötigt, eignet sich Adobe Connect vor allem für den regelmäßigen Einsatz bei Besprechungen oder auch Online-Veranstaltungen. Die Kosten für eine Lizenz beginnen bei einigen hundert Euro und variieren je nach Anforderungen (Raumgröße, Anzahl der Meeting-Veranstalter). Für Bildungseinrichtungen werden Rabatte angeboten.

Online-Besprechung mit Adobe Connect



3.3 Darstellung der Projektergebnisse

Die Darstellung der Projektergebnisse hängt eng damit zusammen, wie das Projekt nach dem Abschluss aufbereitet und zugänglich gemacht wird. Für nicht Involvierte kann mit Hilfe einer guten Dokumentation und Darstellung der Ergebnisse das Projekt nachvollziehbar gemacht werden. Die Beteiligten erhalten die Möglichkeit, das Projekt in Erinnerung zu behalten und auch nach Jahren darauf zurückzuschauen zu können. Die Aufbereitung der Projektergebnisse und der Darstellung des Projekts insgesamt richten sich oftmals an unterschiedliche Zielgruppen (Geldgeber/Partner, allgemeine Öffentlichkeit, Teilnehmer/-innen). Die Bedürfnisse der jeweiligen Zielgruppen sollten in Form und Aufbereitung der Darstellung berücksichtigt werden.

Zielgruppe: Geldgeber und Partner

Die Projektberichte richten sich oft in standardisierter Form an die Förderer des Projekts und die Projektpartner. Der Bericht markiert den Abschluss des Projekts und bündelt die Ergebnisse und ein Fazit in zusammenfassender Form. In den Dokumenten und Dokumentationsformen, die während des Projekts entstanden sind, finden sich oftmals viele Antworten auf die Fragen der Standardformulare. Für die Erstellung des Projektberichts eignet es sich, die bereits verwendeten digitalen

Instrumente als Dokumentationsformate zu verstehen und deren Inhalte zu verwenden. Dabei kann vieles in den Bericht einfließen: erste Notizen der Ideenfindung aus dem Etherpad, Abläufe, die in Trello festgehalten worden sind, Fotos der Treffen, Produkte der Teilnehmer/-innen und Ergebnisse der Evaluation. Bereits vor Beginn des Projekts und währenddessen den abschließenden Bericht mitzudenken beziehungsweise die zur Verfügung stehenden Instrumente auch für den Bericht einzusetzen, kann am Ende Zeit und zusätzliche Ressourcen einsparen. Darüber hinaus können sich besondere Aufbereitungen auch in standardisierteren Verfahren positiv auffallen. Arbeitet man mit Verweisen auf die eingesetzten digitalen Instrumente und Social Media-Angebote, schafft man Möglichkeiten, das Projekt und seine Ergebnisse noch konkreter und anschaulicher zu machen.

Zielgruppe: Allgemeine Öffentlichkeit

Bei analogen Varianten der Projektdokumentation, die für die allgemeine Öffentlichkeit gedacht sind, stößt man schnell an die Grenzen des Machbaren. Auf Verknüpfungen zwischen verschiedenen Elementen kann man oftmals nur per Text verweisen. Ist beispielsweise ein Video entstanden oder wurden Fotos gemacht, können sie direkt auf der Website einge-

bunden werden. Mit Hilfe der Streuung über Social Media-Kanäle wird die Reichweite erhöht und viele Personen können daran teilhaben. Dezentrale Dokumentationsformen in Gestalt verschiedener Bestandteile und Elemente des Projekts können an einer zentralen Anlaufstelle, beispielsweise einer Projektwebsite, gebündelt werden. Die Blogbeiträge unterschiedlicher Beteiligten können genauso ein Bestandteil der späteren Dokumentation sein wie die Aufzeichnungen der Online-Besprechungen oder die Fotos, die via Facebook oder Flickr während der Projektlaufzeit geteilt worden sind. Die Projektdarstellung und -dokumentation mit Hilfe digitaler Instrumente zu erstellen und sie online zur Verfügung zu stellen, bringt vielerlei Vorteile mit sich. Der Mehrwert besteht vor allem in der nachhaltigen Sichtbarkeit des Projekts durch Social Media. Ist das Projekt abgeschlossen, bleibt es online existent. Das Projekt als Informationsort für das Thema zu etablieren oder Nachfolgeprojekte direkt daran anzukoppeln ist denkbar. Nicht Involvierte erfahren durch die Dokumentation mitunter das erste Mal von dem Projekt, erhalten durch sie Einblicke in die Arbeit und können sie als Inspirationsquelle für eigene Vorhaben nutzen.

Zielgruppe Teilnehmer/-innen

Jugendbegegnungen haben oftmals eine große Bedeutung für die Teilnehmer/-innen und können einen Einfluss auf die Persönlichkeitsentwicklung haben. Nachhaltige Darstellungen und Dokumentationen sind daher besonders wichtig. Mit Hilfe der Projektdarstellung können sich die Jugendlichen präsentieren und ihre Mitarbeit bleibt in Erinnerung. Sie selbst und ihre Mitgestaltung am Projekt wird sichtbar. Darüber hinaus kann eine gute Dokumentation helfen, die Reflexionsprozesse der Teilnehmer/-innen anzuregen. Die Projektwebsite, die im überwiegenden Teil eine Darstellung des Projekts ist, bietet sich auch zur Dokumentation der Ergebnisse an. Dort kommen alle relevanten Informationen zusammen und können auch im Nachhinein sichtbar und verfügbar gemacht werden. Auf der Website können die Ergebnisse, Berichte und Produkte gebündelt werden. Fotos und Videos, die während des Projekts entstanden, visualisieren zusätzlich und stellen Bezüge zum Geschehen her. Einbettungen und Verlinkungen auf andere Seiten sind möglich. Darüber hinaus können die Jugendlichen auch selbst die Dokumentation des Projektes durch ihre eigenen Fotos, Filme und Berichte aktiv mitgestalten. Die zur Verfügung stehenden Mittel erleichtern den Einbezug von digitalen Materialien wie Fotos und Filme enorm. Ein gemeinsamer Dropboxordner ermöglicht beispielsweise den unkomplizierten Austausch.

Für die Dokumentation des Projekts ist nicht die Masse der zur Verfügung gestellten Materialien und der Umfang entscheidend. Vielmehr sollten bei einer guten Dokumentation ausgewählte Teile im Mittelpunkt stehen, um das Projekt in seiner Gesamtheit angemessen darzustellen. Ein chronologischer Verlauf, der auf Highlights oder Besonderheiten hinweist, bietet sich in vielen Fällen an. Wenn nicht anders gefordert, sind oftmals auch zusammenfassende Dokumente im PDF-Format für die Darstellung der Projektergebnisse günstig. Darüber hinaus werden eBooks (siehe Infobox) zunehmend beliebter. Sie stellen für alle drei Zielgruppen interessante Aufbereitungen des Projekts dar, da sie sich sowohl an den üblichen Lesegewohnheiten und Aufarbeitungen im Sinne einer abschließenden Betrachtung orientieren als auch die Einbettung digitaler, weiterführender Elemente wie Filme oder direkte Verlinkungen ermöglichen.

eBook

Die Erstellung und Veröffentlichung eines eigenen eBooks ist nicht schwer, aber erfordert ein wenig Zeitaufwand. Neben dem PDF-, odt- oder word-Format, existieren auch spezielle eBook-Dateiformate (epub, mobi), die das komfortable Lesen auf dem Tablet oder Smartphone über eBook-Reader ermöglichen. Ob das eBook über Apple iBookstore, Google Play Books oder Amazon Kindle Direct Publishing zur Verfügung gestellt werden soll, muss von Fall zu Fall entschieden werden, kann aber die Reichweite der Publikation erheblich erhöhen. Bei der Erstellung eines eBooks steht in erster Linie der reine Text im Fokus, das heißt dass der Text keine zusätzlichen Formatierungen (bis auf einfache Formatvorgaben wie „Überschrift 1“) enthalten sollte beziehungsweise bevor das eBook erstellt wird, jegliche Formatierungen entfernt werden sollten. Das kostenlose Programm Sigli ermöglicht dann die Erstellung des eBooks im Dateiformat epub. Eine einfache und detaillierte Anleitung zum eigenen eBook in zehn Schritten ist unter <http://pb21.de/2013/02/ein-eigenes-e-book-veroeffentlichen-teil-1-die-grundlagen/> zu finden.



3.4 Community-Management der Teilnehmer/-innen

Die Teilnehmer/-innen haben auch nach dem Projekt das Bedürfnis, sich zu vernetzen und über Distanz in Kontakt zu bleiben. Die Kontaktpflege und der Austausch ist mit Hilfe digitaler Instrumente besonders einfach zu realisieren. Das Projekt wird in dem Sinne zeitlich verlängert und findet auf anderen Ebenen statt. Die Austauschmöglichkeiten von den Projektdurchführenden direkt angeboten zu bekommen, kann sich insgesamt positiv auswirken. Den Jugendlichen sollte beispielsweise weiterhin ein/-e Ansprechpartner/-in zur Verfügung stehen, der/die deren Impulse aufnimmt. In der Regel würden die Jugendlichen ohnehin Kommunikationsräume (z.B. Gruppen) schaffen - nur eben außerhalb der Wahrnehmung von Einrichtung und Projektdurchführenden.

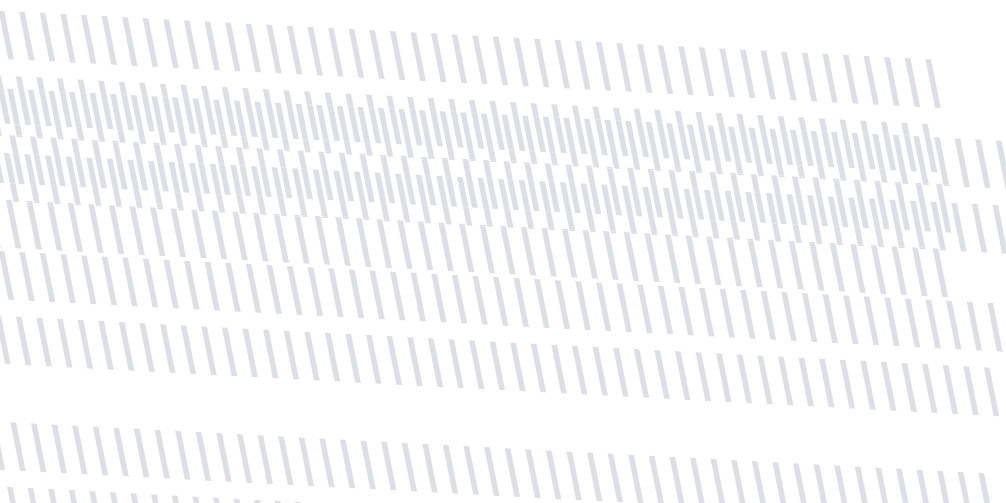
Die Instrumente und Kommunikationsräume, die während der Vorbereitung und der Durchführung des Projekts von den Jugendlichen angenommen und genutzt worden sind, können auch zum Community-Aufbau und zur Community-Entwicklung im Nachhinein weiterverfolgt werden.

Sicherlich wird man nicht alle Teilnehmer/-innen auf Dauer an sich binden können, doch Social Media machen es zumindest einfacher. Die Kommunikation findet in den Netzwerken statt, die sie ohnehin im Alltag nutzen. Im Grunde geht es darum, online die gleiche Aufmerksamkeit und Erreichbarkeit für die Jugendlichen anzubieten, wie offline.

Ein Teil der Jugendlichen wird die Meldungen und Veröffentlichungen wahrnehmen und einige werden darauf reagieren.

Unter Umständen werden sich bestehende Rollen in der Gruppe auch online spiegeln. Möglich ist auch, dass manchen Jugendlichen die Kommentierung in diesem Kommunikationsraum einfacher fällt. Gemeinsam können sie Stimmungsbilder erzeugen, ihre Freunde, Freundinnen und Bekannte informieren und mobilisieren.

Die Äußerungen der Teilnehmer/-innen von Jugendbegegnungen sind für die Ansprache weiterer Jugendlicher besonders relevant: Sie können authentisch berichten und erfahren eine nochmalige Anerkennung. Ihre Kommentare oder Tipps werden von anderen wahrgenommen. Bietet das Projekt selbst diese Möglichkeiten zur Empfehlung an, kann der positive Eindruck verstärkt werden: Zufriedene und motivierte Jugendliche sind die besten Botschafter/-innen für ihre Altersgenossen.



Instrumente des Community-Managements

Für das Community-Management bieten sich jene Instrumente an, die bereits während des Projekts erprobt und gut angenommen wurden. Facebook-Gruppen können auch im Nachhinein angelegt werden, um die Kommunikation und den Austausch unter den Beteiligten weiterhin zentral herstellen können. Zudem ist es dort möglich, auf weitere Projekte hinzuweisen und sogar durch die Jugendlichen Anregungen für Nachfolgeprojekte zu bekommen. Neue Teilnehmer/-innen beziehungsweise Beteiligte von Nachfolgeprojekten können darüber hinaus die Facebook-Gruppe zur ersten Kontaktaufnahme nutzen und die anderen Jugendlichen nach ihren Erfahrungen fragen.



Wie man über Social Media Aufmerksamkeit erzeugt und Jugendliche einbindet

- ☐ Regelmäßige Impulse und Austausch
- ☐ Anregungen und Diskussionsanlässe schaffen
- ☐ Jugendliche einbinden und um Meinungen und Ideen bitten
- ☐ Bedürfnisse identifizieren und darauf eingehen
- ☐ Ansprechpartner/-in sein für Anliegen der Jugendlichen
- ☐ Verbindungen zwischen Online- und Offline-Aktivitäten schaffen (auf Veranstaltungen und andere Angebote hinweisen)

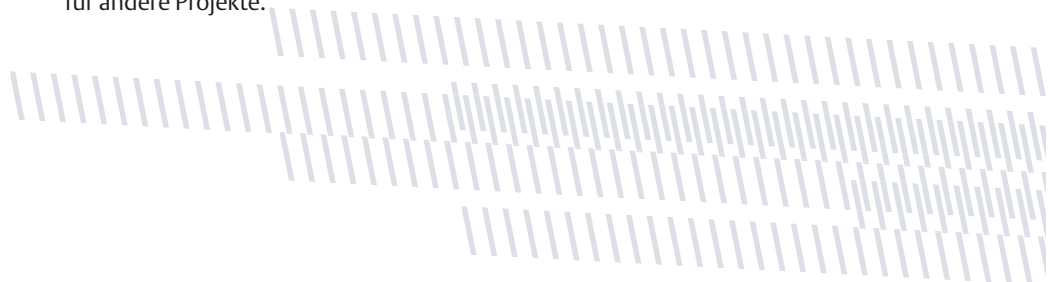
3.5 Netzwerkpflge und Follow-up

Social Media bieten zahlreiche Möglichkeiten, das eigne Projekt wahrnehmbar zu machen und sich in Netzwerke einzubringen. Damit einher geht eine Haltung, der man sich zunächst bewusst sein sollte, da sie eine grundsätzliche Bereitschaft zur stetigen, eigenen Reflexion und zur Öffnung gegenüber anderen voraussetzt. Der Wille, an Erfolge anzuknüpfen und aus Misserfolgen lernen zu wollen, gehört ebenfalls dazu.

Vor allem die Öffnung und das Sichtbarmachen der eigenen Aktivitäten über die Projektgrenzen hinaus schafft Möglichkeiten, die eigene Reichweite zu erhöhen und am Netzwerk mitzugestalten. Das setzt gleichermaßen die Bereitschaft voraus, die Rückmeldungen von Interessierten und der Community annehmen zu wollen und gegenüber kritischen Anmerkungen offen zu sein. Nicht zuletzt ist es für die Netzwerkpflge wichtig, die eigenen Erfahrungen mit anderen zu teilen und Präsenz zu zeigen.

Die Gesamtwahrnehmung des Projekts und der Einrichtung an sich kann dadurch positiv beeinflusst werden. Entwickelt das Projekt beziehungsweise die Einrichtung ein glaubwürdiges Image und wird deren Team als kompetent wahrgenommen, kommt es oftmals schnell zu Anfragen aus dem Netzwerk oder Folgeprojekte entstehen.

Die Projektdurchführenden stellen im Zusammenhang mit der Netzwerkpflge einen Dreh- und Angelpunkt dar. Werden sie als kompetente Personen und als Botschafter/-in des Projekts innerhalb des Netzwerks wahrgenommen, wirkt sich das auch den Erfolg des gesamten Projekts aus. Sie sind in der Lage, den Informationsfluss und den Austausch des Netzwerks aktiv mitzugestalten: als Vortragende auf Tagungen, engagierte Ansprechpersonen in Online- und Offline-Fachgruppen, durch besondere Empfehlungen für Veranstaltungen oder auch Kenntnisse über geeignete Jugendliche für andere Projekte.





Innovationsforum Jugend global

Das Innovationsforum Jugend global ist ein interaktives Angebot zur Qualifizierung und Weiterentwicklung der Internationalen Jugendarbeit. Es ermöglicht Fachkräften, Trägern, Netzwerken sowie interessierten Partnern der Internationalen Jugendarbeit, ihre Anliegen und Interessen einzubringen, sich zu vernetzen, zu diskutieren und so gemeinsam Strategien und Instrumente für eine zukunftsweisende Internationale Jugendarbeit zu entwickeln. Zentrales Element ist das webbasierte Diskussionsforum auf www.ijab.de/innovationsforum. Die Themen, die die Nutzer/-innen hier als besonders relevant bewerten, werden im jährlichen Kolloquium sowie in Entwicklungswerkshops weiterentwickelt. Begleitet wird das Innovationsforum durch Qualifizierungs- und Beratungsangebote sowie Zugang zu Materialien und Tools.

3.6 Praxisportrait

Witness Berlin e.V.

Joe Bliese, Kulturwissenschaftler/Hip-hop-Head, Witness Berlin e.V. – Verein zur Förderung von Jugendkultur in Berlin (www.witness-berlin.de)

Joe Bliese



Welche Rolle spielen digitale Instrumente in Deiner Arbeit?

In meiner Arbeit spielen digitale Instrumente eine große Rolle. Beispielsweise kommuniziere ich mit den Jugendlichen über Social Media, organisiere damit Veranstaltungen und Austauschprogramme und erarbeite Konzepte.

Wie gestaltest Du die Nachbereitung eines Projekts?

Mit Hilfe digitaler Instrumente wird das Projekt dokumentiert. Es gibt eine Website, an die ein Blog zum Austausch angeliegt ist. Darüber hinaus haben wir Facebook-Fanpages und -Gruppen, die das Projekt darstellen. Die Jugendlichen aus den Gruppen bleiben auch nach Beendigung des Projekts über Social Media in Kontakt.

Wie gelingt es Dir, nach Beendigung des Projekts, die Jugendlichen zu binden und welche digitalen Instrumente setzt du dafür ein?

Besonders bei internationalen Austauschprojekten helfen Social Media, die entstandenen Kontakte zu halten. Die Freundschaften werden weiter gepflegt. Manchmal entwickeln sich daraus auch weitere gemeinsame musikalische oder filmische Werke, oder zukünftige Reisen im privaten Rahmen werden geplant.

Wie wichtig ist Dir die Netzwerkpflege und welche Social Media-Wege schätzt du dafür besonders?

Ohne Social Media ist die Veranstaltung von binationalen Austauschprogrammen, wie wir sie durchführen, nicht mehr denkbar. Beispielsweise erleichtert die Gruppenfunktion bei Facebook eine gemeinsame Planung, und Software wie ClearSee ermöglicht ein virtuelles Zusammentreffen und Jammen in Echtzeit. Und mit Hilfe von YouTube können die Ergebnisse der eigenen Kreativität unkompliziert geteilt werden.

Gibt es Befürchtungen oder Schwierigkeiten gegenüber dem Einsatz von digitalen Instrumente in Deiner Arbeit?

Datenschutz ist immer ein großes Thema. Oft veröffentlichen Jugendliche Informationen, die nicht in die Öffentlichkeit gehören. Hier gilt es seitens der Leiterinnen und Projektdurchführenden, die Privatsphäre der Jugendlichen zu schützen. Gleichzeitig stehen wir vor der Aufgabe, die virtuelle Welt nur als eine Hilfestellung für die Realität zu sehen und sie nicht als Ersatz zu verstehen.



www.witness-berlin.de

Was würdest Du anderen raten, die beginnen in ihrer Arbeit digitale Instrumenten einzusetzen?

Um die Übersicht behalten zu können, würde ich empfehlen, sich auf einige Tools zu beschränken. Außerdem ist es wichtig, Grenzen zu setzen, um nicht allzeit für die Jugendlichen erreichbar zu sein. Beispielsweise kann das bloße Hinzufügen von Freund(inn)en oder Follower(inne)n, einen auch bekannt und sichtbar machen. Darüber hinaus empfehle ich soziale Netzwerke auch international und mehrsprachig zu pflegen.

Glossar

Asana Ein Online-Dienst für Projektmanagement, welches den für das jeweilige Projekt freigegebenen Personen einen Überblick über offene Aufgaben, Deadlines und verantwortliche Personen ermöglicht. www.asana.com

Cloud In der Cloud lagern Daten, wenn sie nicht mehr auf dem eigenen Computer, sondern auf den Servern von Online-Diensten gespeichert werden.

Comapping Ein Online-Dienst zur kollaborativen Erstellung und Verwaltung von Mindmaps im Team. www.comapping.com

Creative Commons Bei Creative Commons handelt es sich um ein alternatives Lizenzierungsmodell, beispielsweise für Texte, Bilder und Audiomaterial. Es sind Lizenzen, die verschiedene Freiheitsgrade der Weiternutzung festlegen. de.creativecommons.org

Delicious Hierbei handelt es sich um einen Anbieter für Social Bookmarking, mit dem man Lesezeichen online sammeln kann. Der Dienst kann sowohl pri-

vat als auch öffentlich genutzt werden. www.delicious.com

Google Drive Hierbei handelt es sich um die Dokumente-Plattform von Google. Textdokumente, Präsentationen, Tabellen und Formulare können in Google Drive erstellt, gespeichert und gemeinsam mit anderen bearbeitet werden. drive.google.com

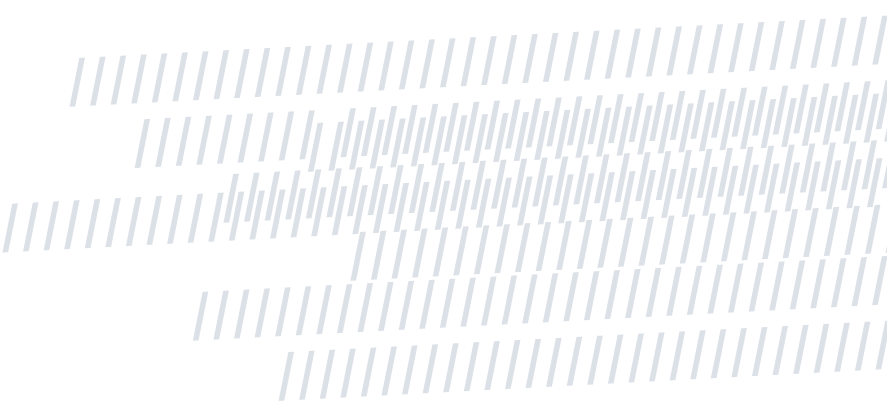
Livestream Die Übertragung von Audio- und Videosignalen über das Internet wird als Livestream bezeichnet. Auf diese Weise können weitere Interessierte zumindest indirekt an Veranstaltungen oder Seminaren teilnehmen. Mitunter werden Livestreams durch Chat-Anwendungen ergänzt.

Ringtone Relay Ein Kennenlernspiel, bei dem alle Teilnehmer/-innen in der Vorstellungsrunde ihren Klingelton abspielen und berichten, warum sie diesen ausgewählt haben beziehungsweise was sie damit verbinden.

Social Bookmarking Dies ist der Überbegriff für soziale Lesezeichendienste.

Sie ermöglichen es den Nutzern Lesezeichen in der Cloud zu speichern, so dass sie von jedem Endgerät darauf zugreifen können. Dienste dieser Art ermöglichen in der Regel die Auswahl zwischen privaten oder öffentlichen Lesezeichen. www.mister-wong.de, www.delicious.com





Innovationsforum Jugend global – Social Media bieten Chancen für die Internationale Jugendarbeit. Ob in der Zusammenarbeit mit Partnern, im Austausch mit Kolleginnen und Kollegen, in der Kommunikation mit aktuellen und ehemaligen Teilnehmenden – stets sind Social Media oder Smartphones präsent.

Die Potenziale digitaler Instrumente und Social Media zur Ergänzung und Unterstützung bestehender Formate und Methoden liegen auf der Hand: Die Projekte der Internationalen Jugendarbeit können ihre Sichtbarkeit und Reichweite erhöhen, aus den vier Seminarwänden heraustreten und in einen nachhaltigen, partizipativen Dialog treten.

Fachkräfte und Träger finden in dieser Broschüre Vorschläge zu konkreten Einsatzmöglichkeiten von Social Media in der Internationalen Jugendarbeit. Sie werden ermutigt, Social Media in ihre berufliche Praxis zu integrieren und lernen konkrete Instrumente und deren Anwendungsmöglichkeiten in der Internationalen Jugendarbeit kennen. Die eigene Neugier und Lust am Ausprobieren wird mit Hilfe praxisorientierter Empfehlungen und Tipps geweckt. Dahingehend werden relevante und bereits erprobte digitale Instrumente vorgestellt, deren Nutzungsbedingungen erläutert und weiterführende Informationen zur Verfügung gestellt.

Gefördert vom



Bundesministerium
für Familie, Senioren, Frauen
und Jugend