



jugend.beteiligen.jetzt

für die Praxis digitaler Partizipation



www.jugend.beteiligen.jetzt

Dokumentation des Fachtags „jugend.beteiligen.jetzt – Jugend gestaltet die digitale Gesellschaft“

Berlin, 11. Mai 2017

115 Teilnehmer*innen aus Jugend(verbands)- und Bildungsarbeit, aus kommunaler Verwaltung, Hochschulen und Zivilgesellschaft setzten sich am 11. Mai in der Hauptstadtrepräsentanz der Deutschen Telekom mit den Potenzialen und Herausforderungen der Jugendbeteiligung mit digitalen Medien und Internet auseinander.

Eingeladen hatten *jugend.beteiligen.jetzt* und das Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend (BMFSFJ) in Kooperation mit der Deutschen Telekom.



*Teilnehmende des Fachtags
„jugend.beteiligen.jetzt – Jugend gestaltet die digitale Gesellschaft“,
Foto: Christoph Piecha, [CC BY 3.0 DE](https://creativecommons.org/licenses/by/3.0/de/)*

Inhaltsverzeichnis

<u>Programm</u>	<u>4</u>
<u>Eröffnung: Impulse und Austausch mit jugendlichen digitalen Gestalter*innen</u>	<u>6</u>
<u>Wissensduschen</u>	<u>9</u>
<u>Keynote: Franz-Reinhard Habel – „Kommunen digital gestalten“</u>	<u>10</u>
<u>Talkrunde</u>	<u>12</u>
<u>Fachforen</u>	<u>14</u>
<u>Fazit & Feedback</u>	<u>24</u>

Programm

Moderation: [Nadia Zaboura](#)

- 09.00-10.00 Uhr** Ankommen und Netzwerken
- 10.00-10.20 Uhr** Begrüßung:
Ministerialdirektorin Bettina Bundszus, Leiterin der Abteilung Kinder und Jugend im BMFSFJ

Ulli Tobias Reitz, Stellvertretender Leiter der Hauptstadtrepräsentanz der Deutschen Telekom

Marie-Luise Dreber für jugend.beteiligen.jetzt, Direktorin bei IJAB – Fachstelle für Internationale Jugendarbeit der Bundesrepublik Deutschland e. V. (IJAB)
- 10.20-10.45 Uhr** Im Gespräch:
*Ministerialdirektorin Bettina Bundszus und Heike Kahl, Geschäftsführerin der Deutschen Kinder- und Jugendstiftung (DKJS), mit jungen digitalen Gestalter*innen zum Thema digitale Jugendbeteiligung*
- 10.45-11.15 Uhr** Wissensduschen (Kurzinputs, *jugend.beteiligen.jetzt*)
- Vorstellung der Website *jugend.beteiligen.jetzt* (Raum Prag)
 - Qualifizierungsangebote (Raum, Bratislava)
 - Vorstellung des Projekts *jugend.beteiligen.jetzt* (Atrium)
 - Softwareangebote (Atrium Seitenflügel)
- 11.20-12.20 Uhr** Talkrunde mit vorangehender Keynote von Franz-Reinhard Habel vom Deutschen Städte- und Gemeindebund (DStGB) zum Thema „Kommunen digital gestalten“
- *Lena-Sophie Müller, Initiative D21*
 - *Franz-Reinhard Habel, DStGB*
 - *Stephan Groschwitz, Deutscher Bundesjugendring (DBJR)*
 - *Teresa von Jan, Amt Grabow*
 - *Friederike Siller, Technische Hochschule Köln (TH Köln)*
 - *Franziska Pietzsch, BMFSFJ*
 - *Nadine Paffhausen, Koordinierungsstelle „Handeln für eine jugendgerechte Gesellschaft“*
- 12.20-13.00 Uhr** Pause

- 13.00-13.30 Uhr** Digitale Aktion & Zeit um Themenstationen zu besuchen
- 13.30-14.30 Uhr** Zwei parallele Fachforen mit Diskussion und Praxisaustausch
1. Werkzeuge und Praxis (*Raum Prag*)
Tobias Thiel, Junge Akademie Wittenberg | Tim Schrock, DBJR
 2. Konzepte und Methoden (*Raum Bratislava*)
Regina Renner, Bayrischer Jugendring, Universität Würzburg | Wilke Ziemann, DKJS
- 14.30-14.45 Uhr** Wechselpause
- 14.45-15.45 Uhr** Zwei parallele Fachforen mit Diskussion und Praxisaustausch
1. Qualifizierungsbedarfe und Angebote (Raum Prag)
Verena Ketter, Universität Esslingen | Matthias Andrasch und Friederike Siller, TH Köln | Isgard Walla, DKJS
 2. Open Government und Jugendbeteiligung (Raum Bratislava)
Britta Letz, Zebralog | Arne Semsrott, OKFN | Yannick Haan, Wissenschaft im Dialog, Hack your city | Jürgen Ertelt, IJAB
- 16.00-16.30 Uhr** Abschlussaktion
- 16:30-17:00 Uhr** Netzwerken und informeller Ausklang

Eröffnung: Impulse und Austausch mit jugendlichen digitalen Gestalter*innen

Dass man Jugendliche in einer alternden Gesellschaft immer wieder neu für die Gestaltung des Gemeinwesens gewinnen muss, ist eine Schlüsselerkenntnis der Politik in den letzten Jahren. Das hat sich auf die Demografiestrategie der Bundesregierung ausgewirkt und schlägt sich ebenso in der Jugendstrategie „Handeln für eine jugendgerechte Gesellschaft“ 2015-2018 nieder. Auf der Tagung „Jugend gestaltet die digitale Gesellschaft“ des Gemeinschaftsprojektes *jugend.beteiligen.jetzt* drückte es Ministerialdirektorin **Bettina Bundszus**, Leiterin der Abteilung Kinder und Jugend im BMFSFJ, so aus: *„Wir müssen eine Politik für Jugendliche, von und mit Jugendlichen gestalten.“*

Ministerialdirektorin Bettina Bundszus und **Marie-Luise Dreber**, Direktorin von IJAB – Fachstelle für Internationale Jugendarbeit, machten deutlich, dass digitale Tools kein Selbstzweck sind. Vielmehr geht es in Zeiten, in denen das Vertrauen in demokratische Prozesse abnimmt, um die Förderung und die Gestaltung demokratischer Kultur und Struktur. Junge Menschen seien bereit, sich zu engagieren und mitzugestalten, so Bettina Bundszus. Für die Jugendlichen sei die virtuelle Welt genauso real wie die analoge. Die Identifikation werde erhöht, wenn man die Jugendlichen dort beteilige, wo sie sich vor Ort befänden: in der Schule, im Verein, im Jugendzentrum, sagte Dreber.

Beteiligung von Kindern und Jugendlichen muss zum Standard werden. Die Beteiligung von Jugendlichen an der Demografiestrategie der Bundesregierung ist dabei ein wichtiger Schritt auf dem Weg zur Integration junger Stimmen auch über jugendpolitische Anliegen hinaus.

„Digitale Jugendbeteiligung ist eine nachhaltige Investition in unsere Zukunft!“
(Ministerialdirektorin, Bettina Bundszus, Leiterin der Abteilung Kinder und Jugend im BMFSFJ)

Im anschließenden Gespräch von Bettina Bundszus mit **Heike Kahl**, der Geschäftsführerin der Deutschen Kinder- und Jugendstiftung (DKJS), und sieben engagierten Jugendlichen aus ganz Deutschland bestätigten sich einige der angesprochenen Forderungen. Es wurde jedoch auch klar, dass junge Menschen eigene Vorstellungen haben, wie E-Partizipation gelingen kann.

„Es muss einfach sein“, war eine Aussage, die mehrfach zu hören war. Jugendliche und junge Erwachsene engagieren sich gerne für kurzfristige Aktionen. Technik, die es ihnen ermöglicht, zeitlich und räumlich unabhängig zu sein, kommt ihnen entgegen. Doch es gibt Hürden, die noch vor dem digitalen Raum liegen: Jungjournalistin **Amanda Beser** kritisierte formalisierte Sprache in Beteiligungsprozessen und mangelnde barrierefreie Zugänge. Unterschiedliche Bedingungen vor Ort spielen ebenfalls eine Rolle: Während einige Jugendliche berichteten, dass sie mit ihren Anliegen offene Türen einrennen, erlebten andere Gleichgültigkeit und Ablehnung durch lokale Verwaltungen.

Erkenntnisse

- Jugendliche müssen als engagierte Bürger*innen wahrgenommen und angesprochen werden.
- Jugendbeteiligung wird oft nicht von Jugendlichen initiiert, daher sollte früher an die Jugendlichen herantreten werden.
- Jugendliche müssen sowohl im analogen als auch im digitalen Raum an den Orten abgeholt werden, wo sie sich bewegen:



[@initiated21, 11. Mai 2017](#)

- Das in Sachsen-Anhalt und Rheinland-Pfalz bereits als Modellprojekt angebotene „FSJ digital“ sollte flächendeckend angeboten werden, um Jugendlichen Tools und Kompetenzen näherzubringen.
- Es sollten mehr intergenerationelle Barcamps angeboten werden, wurde aus dem Publikum angeregt:



[@m_andrasch, 11. Mai 2017](#)

- Wie knüpft man als junger Mensch Kontakte zu Politik & Regierung? Politik und Verwaltung sind gefragt, verbindliche Strukturen und Kanäle zu schaffen!
- Es gibt viele Projektideen und Visionen. Jugendliche brauchen Plattformen, um andere Interessierte zu finden:



[@projektaula, 11. Mai 2017](#)

- Welche Tools unter Jugendlichen und jungen Erwachsenen aktuell am meisten genutzt werden, erfahren Fachkräfte und Kommunen am besten, indem sie sie fragen.

Wissensduschen

Die vier Projektbereiche von *jugend.beteiligen.jetzt* stellten sich anschließend im erfrischenden Format von vier „Wissensduschen“ vor. An vier Orten in der Hauptstadtrepräsentanz der Deutschen Telekom erfuhren die Teilnehmenden des Fachtags von den Akteur*innen des Gemeinschaftsprojektes

- Details zu *jugend.beteiligen.jetzt*, seinen Zielen und ihrer Umsetzung,
- welche Qualifizierungsangebote im Rahmen von *jugend.beteiligen.jetzt* gemacht werden,
- welche Softwareangebote sie in Anspruch nehmen können und
- wie die Website www.jugend.beteiligen.jetzt sie bei ihrer Arbeit unterstützen kann.



*Oben links: Vorstellung des Projekts *jugend.beteiligen.jetzt* (Isgard Walla, Atrium)
Oben rechts: Qualifizierungsangebote (Julian Kulasza, Raum Bratislava),
Unten links: Softwareangebote (Tim Schrock, David Urban und Christian Scholz, Atrium Seitenflügel),
Unten rechts: Vorstellung der Website *jugend.beteiligen.jetzt* (Stephan Liebscher, Raum Prag),
Fotos: Christoph Piecha, [CC BY 3.0 DE](https://creativecommons.org/licenses/by/3.0/de/)*

Keynote: Franz-Reinhard Habel – „Kommunen digital gestalten“

Franz-Reinhard Habel vom Deutschen Städte- und Gemeindebund wünschte sich mehr Vertrauen von Kommunen in junge Menschen. „*Jugendliche tun Dinge anders, aber auf dieses ‚anders‘ müssen wir uns einstellen und ihnen vertrauen*“, stellte er fest. Jugendliche können wichtige „*Change Agents*“ in Kommunen sein. Als in mehreren Gemeinden Jugendliche Flüchtlings-Apps programmierten, haben sie nicht nur nützliche Werkzeuge geschaffen, sie haben auch gezeigt, dass „*unsere Systeme in die Jahre gekommen sind*“. Deshalb nutzte er seine Keynote für einen Appell an Kommunen und Fachkräfte aus der Jugendarbeit, der jungen Generation zu vertrauen.



[@LSMueller, 11. Mai 2017](#)

Die Digitalisierung eröffnet Jugendlichen neue Möglichkeiten, um Verantwortung zu übernehmen und mitzugestalten. Dazu muss aber die Gesellschaft Klischees über Jugendliche und Jugendlichkeit ablegen. Kommunen, Ministerien und die Verwaltung auf allen Ebenen müssen Jugendbeteiligung als Bestandteil von Beteiligung ernstnehmen und das heißt nicht nur

der Jugend Vertrauen zu schenken, sondern Gestaltungsmacht zu teilen und Jugendstrukturen zu stärken.

„Noch nie gab es so viele Kanäle und Tools. Wir müssen dorthin gehen, wo Kommunikation stattfindet“, war ein Satz, der wie ein Nachklang aus der ersten Austauschrunde auf dem Podium wirkte. Kommunen müssen ein kommunikatives Ambiente schaffen und bereit sein, Jugendliche ernst zu nehmen und einzubeziehen.

Digitale Tools bieten dabei gute Chancen die eingangs von Frau Bundszus und Frau Dreber erwähnten Lücken zwischen der politischen Welt und der Lebenswelt der Bürger*innen zu schließen. Die Initiativen Jugendlicher und junger Erwachsener sind in diesem Kontext umso wertvoller, weil sie die Legitimation der repräsentativen Demokratie und des bundesdeutschen Verständnisses von Föderalismus stärken. Dazu gibt es bereits Ansätze, auch wenn noch weite Wege zu gehen sind.



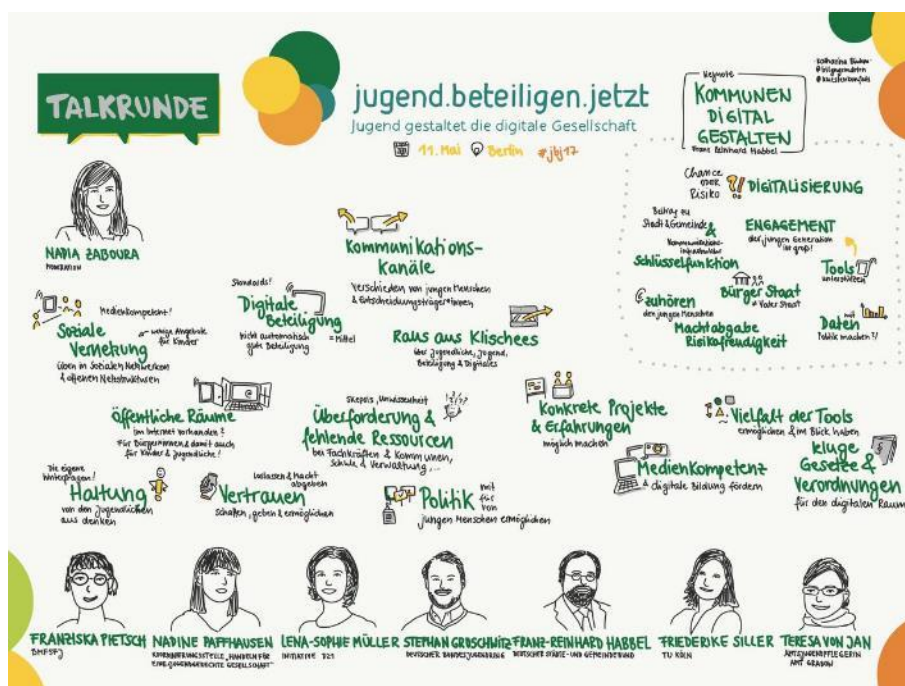
[@m_andrasch, 11. Mai 2017](#)

Jugendliche sind risikobereiter als Erwachsene. Dieses Potential und die Ideen der Jugendlichen sollte man nutzen und dafür auch entsprechende formale Rahmen schaffen.

Talkrunde: „Kommunen digital gestalten“

Nicht immer ist es der von Franz-Reinhard Habel geforderte Mut, der den kommunalen Fachkräften fehlt, sondern es sind auch andere Faktoren, die die digitale Gestaltung von Kommunen im Arbeitsalltag behindern. Das wurde in der anschließenden Talkrunde auf dem Podium deutlich: Es fehlt an Ressourcen und an Wissen. Hinzukommt, dass die digitale Welt weiterhin als eine parallele wahrgenommen wird.

Als „ein dickes Brett“ beschrieb **Franziska Pietzsch** vom BMFSFJ die Umsetzung von (digitaler) Jugendbeteiligung. Was damit gemeint ist, wurde im Beitrag von **Nadine Paffhausen** von der Koordinierungsstelle „Handeln für eine jugendgerechte Gesellschaft“ deutlich. Die Koordinierungsstelle begleitet 16 Referenzkommunen auf dem Weg hin zu einer jugendgerechten Kommune. Dabei gibt es Erfolge zu verzeichnen, aber auch Widerstände, wenn es um die Nutzung neuer Medien geht: „Facebook dürfen wir nicht, deswegen beschäftigen wir uns nicht damit,“ höre Paffhausen regelmäßig aus Kommunalverwaltungen.



Sketchnote: Katharina Bluhm, [CCO 1.0](#)

Zugleich plädierten mehrere Teilnehmenden für einen besonnenen Umgang mit digitalen Medien und Beteiligungstools. „Es muss nicht besser sein, nur weil es digital ist“, befand **Lena-Sophie Müller** von der Initiative D21. Ihr pflichtete **Stephan Groschwitz** vom DBJR bei: „Es bringt uns keinen Schritt weiter, wenn alles digital ist“. Vielmehr müssen Jugendliche die Chance haben, die Jugend als besondere Lebensphase selbstbestimmt gestalten zu können. Groschwitz verstand dies auch als Appell an Erwachsene, Jugendliche nicht nur als Potential für die Gesellschaft zu betrachten.

Eine ähnliche Stoßrichtung brachte **Friederike Siller**, Juniorprofessorin an der TH Köln, in ihrem Plädoyer für die Streichung des Suffixes „digital“ bei der Planung und Umsetzung von Beteiligungsprozessen ein. Beteiligungsprozesse sollten nach den jeweiligen Bedürfnissen des Prozesses und der Teilnehmenden bzw. der Zielgruppe gestaltet werden und sich dazu analoger wie digitaler Instrumente sinnvoll bedienen. Der mangelhafte Breitbandausbau macht die Verwendung digitaler Instrumente, so sinnvoll sie auch wären, manchmal unmöglich, so berichtete **Teresa von Jan**, Amtsjugendpflegerin im Amt Grabow. In der Praxis gibt es in ihrem Landkreis südlich von Schwerin nämlich „*nur Edge oder gar kein Internet*“. Daraus wächst die Forderung an die Kommunen und die eigentlich zuständigen Bundesbehörden, endlich den Breitbandausbau im ländlichen Raum anzugehen. Das Fehlen fester Orte und Treffpunkte und somit allseits bekannter Zugänge zu Beteiligungsstrukturen ist in ihrer täglichen Arbeit hochproblematisch. Beteiligung „per Brief oder Klinkenputzen“ funktioniert aber nicht. So bleibt nur die klassische Arbeit mit Multiplikator*innen, das Andocken bei Schulen, Vereinen oder Verbänden.

Als problematisch sahen gleich mehrere Vertreter*innen auf dem Podium an, dass die meisten und die am weitesten verbreiteten digitalen Tools weiterhin auf der No-Go-Liste von Datenschützer*innen stünden.

Fachforen

Fachforum 1: Werkzeuge und Praxis (Raum Prag)

Tobias Thiel, Junge Akademie Wittenberg | Tim Schrock, DBJR

Die Palette digitaler Werkzeuge, mit denen Online-Beteiligung und politische Bildung in virtuellen Räumen erprobt werden, ist divers. **Tobias Thiel** von der Jungen Akademie Wittenberg hat mit Minecraft, einer Spielsoftware, mit der sich urbane Landschaften und Räume virtuell erstellen lassen, experimentiert und Bildungs- und Beteiligungsprojekte für Stadtplanung und Erinnerungsarbeit entwickelt. Solche Projekte stellen hohe Anforderungen an Pädagog*innen. In seinem Fachforum wurde deutlich, warum sich der Aufwand lohnt.



Tobias Thiel,

Foto: Christoph Piecha, [CC BY 3.0 DE](#)

Für die Aktivierung von Jugendlichen durch Computerspiele und Minecraft im Besonderen gibt es gute Argumente:

- 75 % aller Jugendlichen spielen Videospiele (inkl. Handyspiele). Minecraft ist bei Jugendlichen unter 15 Jahren das beliebteste Spiel (JIM-Studie 2015,¹ lt. JIM-Studie 2016 im EM-Jahr vom Fußball-Spiel FIFA auf Platz 2 verdrängt²). So hat Tobias Thiel das Spiel über alle Schulformen hinweg vor allem bei Veranstaltungen für 10-14-jährige genutzt.

¹ JIM-Studie 2015, Basisstudie zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger in Deutschland, Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (Hrsg.), S. 44, http://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/JIM/2015/JIM_Studie_2015.pdf (angerufen 10.07.2017).

² JIM-Studie 2016, Basisstudie zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger in Deutschland, Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (Hrsg.), S. 45, https://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/JIM/2016/JIM_Studie_2016.pdf (abgerufen 10.07.2017).

- Computerspiele und insbesondere Minecraft haben das Potenzial, inklusiv zu wirken, da Sprache weniger wichtig ist. Für manche Jugendlichen fungieren die Räume auf den Minecraft-Servern tatsächlich als sozialer Treffpunkt, an dem die Jugendarbeit sie „abholen“ und für Online- und Offline-Aktivitäten gewinnen kann.
- Die Jugendlichen agieren als Expert*innen – „*sie bauen, was sie können*“. Jugendliche präsentieren ihr Spiel und kommen dadurch in Präsenzveranstaltungen zum Reden.
- Das Computerspiel Minecraft funktioniert hervorragend als Instrument, um von Jugendlichen Wünsche, Forderungen und Feedback zu erhalten und damit Reflexionsprozesse anzustoßen.

Mit seinen Angeboten ist Thiel erfolgreich. So sind bereits zwei Minecraft-Camps zum politischen Berlin im Sommer 2017 ausgebucht. Das Format auf Basis des Spiels Minecraft hat sich dabei auch für Politiker*innen als ansprechend und anschaulich herausgestellt. Sie kommen dabei mit Jugendlichen über Formalitäten hinaus ins Gespräch und werden auch konkret, berichtet Thiel.

Thiels Projekte thematisieren über das Bauen im Spiel hinaus weitere Themenkomplexe: Im Rahmen des Projektes „Die faire Stadt der Zukunft“ etwa entwickelten Jugendliche bei der Bebauung eines Bildungsviertels mit Schulen Ideen zur Frage, wie junge Menschen lernen wollen. Im Rahmen des Projektes „Mitbestimmung in der Schule“ wurde über die konkrete Gestaltung des Schulhofes ein Bewusstsein für die Partizipationsrechte der Teilnehmenden geschaffen. Filme zu beiden Projekten finden sich auf dem [Youtube-Kanal der Jungen Akademie Wittenberg](#).

Thiel beendete seine Präsentation mit einer Forderung: Erwachsene und insbesondere Projekt-initiator*innen sollten Computerspiele als eigene Ausdrucksform anerkennen und Jugendliche nach ihren Games fragen:



[@tobiasthiel, 11. Mai 2017](#)

Tipps und Stolpersteine aus der Diskussionsrunde:

- Bei der Anwendung der Tools muss die Erweiterung der Zielgruppe mitgedacht werden (Gehörlose, Kinder und Jugendliche mit Fluchterfahrung).
- Einige barrierearme Features der Tools werden erst beim Nutzen entdeckt – auch skeptische Fachkräfte sollten Games ausprobieren!
- Offene Ausschreibungen erreichen eher Expert*innen. Im Rahmen verbindlicher Schulprojekte kennen viele Workshop-Teilnehmende erfahrungsgemäß das Spiel. Die anderen Schüler*innen lernen dank Peer2Peer-Learnings und ggf. einer Moderation relativ schnell.
- Im Rahmen von Projekten, bei denen Jugendliche gemeinsam einen virtuellen Raum bearbeiten, kann es zu Konflikten beim Bauen kommen. In diesem Fall sollten die Aktivitäten unterbrochen, Konflikt angesprochen und moderiert werden.
- Beteiligungsprozesse mit Jugendlichen und Stadtplaner*innen setzen einiges voraus: Es braucht Übersetzungsleistungen und die Wertschätzung der Jugendlichen als Expert*innen. Erwachsene Entscheider*innen müssen vorher für sich klären, woran Jugendliche beteiligt werden sollen und dies an die Jugendlichen kommunizieren.
- Vermittler*innen zwischen Jugendlichen und Erwachsenen kommt eine Schlüsselrolle zu.
- Auch Politiker*innen, die bei einem Jugendbeteiligungsprozess involviert sind, müssen begleitet werden, etwa bei der Prüfung von Prozessergebnissen.
- Für Kommunen sind immer noch Jugendparlamente ein geeignetes Instrument. Sie sollten allerdings stärker mit der Lebenswelt der Jugendlichen mitgehen.

Fachforum 2: Konzepte und Methoden (Raum Bratislava)

Regina Renner, Bayrischer Jugendring, Universität Würzburg | Wilke Ziemann, DKJS

Regina Renner vom Bayerischen Jugendring setzte sich mit Konzepten und Methoden von digitaler Beteiligung auseinander und stellte das Konzept einer empirischen Studie vor, mit der das Modellprojekt „Politische Beteiligung junger Menschen im Internet“ des Bayerischen Jugendrings begleitet wird. Dazu untersucht sie die Motivation junger Menschen, die sich im Rahmen von Projekten beteiligen oder gesellschaftlich und politisch engagieren. Laut soziologischer Erhebungen nehmen junge Menschen – wie alle anderen Wähler*innen oder Engagierten in der Zivilgesellschaft – eine Kosten-Nutzen-Abwägung vor: Bürger*innen engagieren sich nur, wenn der zu erwartende Nutzen eines Verfahrens größer ist als der zu investierende Aufwand an Zeit und anderen Ressourcen. Partizipation muss etwas bewirken, damit potentielle Teilnehmende Motivation aufbauen können. Zugleich muss es klare und transparente Strukturen geben, damit der Aufwand vorab absehbar ist.



Regina Renner,

Foto: Christoph Piecha, [CC BY 3.0 DE](#)

Schlaglichter aus Regina Renners Vortrag zur klassischen Partizipationsforschung:

- Politische Partizipation ist, in Abstufung zu Sozialer Teilhabe (Mitgestaltung des Lebens), auch die Einflussnahme auf Personal- und Sachentscheidungen.
- In einem Spektrum zwischen Teilhabe und Selbstbestimmung sind verschiedene Ebenen der Partizipation möglich und sie haben allesamt ihre Daseinsberechtigung.
- Der Entscheidungsrahmen muss vor Beginn des Beteiligungsformats allen Beteiligten klar sein, sonst droht Frust.

- Determinanten von Beteiligung sind soziodemographische Merkmale, Ressourcen, Motive und Netzwerke.
- Die digitale Ebene von Beteiligung kann auch Herausforderungen analoger Prozesse enthalten, z. B. textliches Formulieren, Verschriftlichung eigener Ideen.



[@STARKgemacht, 11. Mai 2017](#)

- Beteiligung kann on- und offline, konventionell und unkonventionell stattfinden. Wobei die Trennung von on- und offline nur noch schwer möglich ist.
- Beteiligungsprozesse fördern die Persönlichkeitsentwicklung von Jugendlichen: Sie entwickeln ein politisches Selbstkonzept, werden handlungsmächtig und sammeln Selbstwirksamkeitserfahrungen.
- Es besteht viel Interesse und Beratungsbedarf zu digitaler Jugendbeteiligung. Fachkräfte sind aufgeschlossener gegenüber digitaler Beteiligung als Kommunen.
- Es besteht Unklarheit darüber, welche Zielgruppen über welche Beteiligungsformate erreicht werden. Diese Frage möchte das Forschungsprojekt u. a. beantworten.

Regina Renner formulierte darüber hinaus Gelingensbedingungen für erfolgreiche Beteiligungsprozesse:

- offene Formate,
- Niedrigschwelligkeit,
- Anschlussfähigkeit,
- Anschlussfinanzierung,
- Institutionalisierung,
- Transparenz, d. h. Offenlegung von problematischen Vorschlägen oder Problemen bei der Umsetzung,
- Rückmeldung und Einbindung in den politischen Prozess.

Als Argumentationshilfe zur Einführung (digitaler) Jugendbeteiligungsprozesse in Kommunen stehen auf www.jugend.beteiligen.jetzt die „7 guten Gründe“ und Informationen zum [Rechtlichen Rahmen](#) zur Verfügung. Als Inspiration können [Projekte der Guten Praxis](#) dienen.

Fachforum 3: Qualifizierungsbedarfe und Angebote (Raum Prag)

*Verena Ketter, Universität Esslingen | Matthias Andrasch und Friederike Siller, TH Köln
Isgard Walla, DKJS*

Im Fachforum 3 zeigten **Verena Ketter**, Professorin an der Universität Esslingen, sowie **Matthias Andrasch** und Friederike Siller von der TH Köln Bedarfe und Angebote für Qualifizierungen im Bereich digitaler Jugendbeteiligung auf.

Ketter hat gemeinsam mit Studierenden im Rahmen einer Lehrveranstaltung zu „Sozialen Medien und Sozialer Arbeit“ ein Praxis- und ein Online-Seminar entwickelt, das sich hauptsächlich an Zielgruppen außerhalb der Hochschule richtet. Einzelne Elemente wurden dabei in Medienproduktionen ausgearbeitet und als multimediale Lerneinheit (MOOC) zur Verfügung gestellt. Ketter ist es wichtig, dass Pädagog*innen nicht nur einen theoretischen Zugang zu E-Partizipation entwickeln, sondern praktische Erfahrungen mit den dafür nötigen Tools sammeln.



Verena Ketter,

Foto: Christoph Piecha, [CC BY 3.0 DE](#)

Die erarbeiteten Qualifizierungsangebote tragen die Studierenden als Multiplikator*innen aus dem Universitätskontext in die Kommunen, in denen bereits erste Pilotphasen und Praxistests stattgefunden haben. Bei der Weiterentwicklung und Finalisierung der Formate bringen die Studierenden als praxiserfahrene Expert*innen das Feedback aus den Kommunen ein.

Die Erkenntnisse werden dank einer Kooperation mit Verena Ketter in die Ausgestaltung von *jugend.beteiligen.jetzt* miteinfließen.

Matthias Andrasch und Friederike Siller präsentierten Gedanken zur Jugendbeteiligung aus medienpädagogischer Perspektive. Dabei formulierten sie zu Beginn die Feststellung, dass Publizieren kein Privileg mehr sei: vielmehr sind alle Nutzenden potentielle Ersteller*innen von Inhalten im Netz und damit so genannte „Prosument*innen“, Produzent*innen und Konsument*innen zugleich.

Dabei stellt sich die Frage, ob insbesondere jugendliche Prosument*innen für diese Rolle ausreichend vorbereitet sind, schließlich gehen mit der Bereitstellung von Medieninhalten in Deutschland – wie in den meisten Ländern – auch rechtliche Voraussetzungen einher. Für ein in der Freizeit entstandenes Mash-Up (Audio- oder Video-Collage) übernimmt etwa YouTube in gewisser Weise die Verantwortung, indem der Kanal für Rechteinhaber*innen als Ansprechstelle fungiert, evtl. urheberrechtlich geschütztes Material zu entfernt o. ä. Die Kehrseite ist, dass man bei der Verwendung von YouTube an das Portal und letztlich die amerikanische Rechtsauslegung gebunden ist.



[@STARKgemacht, 11. Mai 2017](#)

Welche öffentlichen Räume könnten also Kommunen im digitalen Raum schaffen? Damit Jugendliche das Netz kreativ und eigenständig nutzen können, sind Starter-Kits mit kostenlosem Webspace denkbare Modelle, auf die weitere kommunale Angebote (medienpädagogische Betreuung, Projekt-Angebote, ständige Web-Angebote) aufbauen sollten. In Berlin bietet beispielsweise das Landesprogramm jugendnetz-berlin bereits seit über 15 Jahren kostenlosen Webspace für gemeinnützige Angebote der Jugendarbeit und Jugendinitiativen.

Andrasch und Siller greifen damit implizit die Frage aus der Talkrunde auf, wie kommunale Projektangebote damit umgehen sollen, dass die weitverbreiteten Portale häufig datenschutzrechtlich bedenklich sind. Sie weisen darauf hin, dass es deshalb wichtig ist, Alternativen anbieten, statt nur kommerzielle Plattform-Anbieter zu bekämpfen. Open-Source-Strukturen (beispielsweise Software oder Web-Anwendungen mit offenem Quellcode bzw. offenen Mitmach-Strukturen) zu fördern, erhalten und zu gestalten, ist eine Infrastruktur-Aufgabe des Staates. Ob dies auf kommunaler Ebene effektiv sichergestellt werden kann, wurde im Fachforum nicht abschließend behandelt.

Folgende Erkenntnisse lassen sich ableiten:

- Eine stärkere Flexibilität und Nutzerorientierung sind nötig – dabei gibt es offenkundig Qualifizierungsbedarf in den Kommunen.
- Gleiches gilt für den Einsatz, die Förderung und letztlich den konstruktiven Umgang mit Open-Source-Produkten. Wer keine positiven Erfahrungen damit macht, kommt auch nicht darauf, dass sie eine gute Idee für junge Nutzer*innen sein können, damit sie bestehende Instrumente hinterfragen und ggf. selbst anpassen.
- Kommunen müssen in vielerlei Hinsicht loslassen und Informationen austauschen.
- Bestehende oder in Planung befindliche Beteiligungs-/Petitionsplattformen sollten aus der Perspektive von Jugendlichen gedacht werden, d. h. im Idealfall in Zusammenarbeit mit Jugendlichen erstellt bzw. überarbeitet werden.
- Durch die Ganztagschule werden Jugendliche mittlerweile v. a. in Schulen erreicht.
- Als inspirierendes Praxis-Konzept kann „[Connected Learning](#)“ dienen. Dies ist ein Netzwerk aus Forschenden, die zu vernetztem Lernen gedacht haben. Dabei standen die Didaktik und die Inhalte im Vordergrund. Digitale Tools wurden erst in einem zweiten Schritt integriert.
- Bisher betonen viele Qualifizierungen die Risikofaktoren von digitaler Jugendbeteiligung anstelle der Stärken.

Isgard Walla, Projektleiterin von *jugend.beteiligen.jetzt*, stellte anschließend die im Rahmen des Gemeinschaftsprojektes existierenden Qualifizierungsangebote vor. Bei vielen der angesprochenen Problemstellungen für Kommunen könnten bereits (regionale) Ansprechpersonen mit entscheidenden Tipps weiterhelfen. Das Qualifizierungsnetzwerk von *jugend.beteiligen.jetzt* hat genau das zum Ziel: Kommunen und engagierten Akteur*innen aus der Jugendhilfe mit regional vernetzten Personen und Institutionen zusammenbringen sowie Qualifizierungsbedarfe und -möglichkeiten zu identifizieren.

Um den Mehrwert digitaler Jugendbeteiligung zu verbreiten, ist darüber hinaus wichtig, dass der Kreis digital erfahrener Prozessmoderator*innen und Multiplikator*innen wächst. Daher fördert *jugend.beteiligen.jetzt* Qualifizierungsangebote insbesondere für Prozessmoderator*innen:

- Am 28./29.09.2017 beginnt eine bundesweit ausgeschriebene Pilotfortbildung, die acht Module umfasst und von der WeTeK Berlin gGmbH in Kooperation mit *jugend.beteiligen.jetzt* und dem Projekt OSM@BB durchgeführt wird.
- Das zugrundeliegende Curriculum „Praxis digitale Jugendbeteiligung“ ist zwischenzeitlich unter Creative-Commons-Lizenz auf www.jugend.beteiligen.jetzt veröffentlicht worden und steht allen Fortbildungsanbieter*innen kostenlos zur Verfügung.
- Das Qualifizierungsnetzwerk, welches im März 2017 gegründet wurde, wächst und umfasst Ansprechpersonen in allen Bundesländern, die als Multiplikator*innen wirken, für Kommunen wie Engagierte ansprechbar sind und ggf. Qualifizierungsangebote vermitteln.
- Weitere webbasierte Fortbildungsformate sind in Planung.

Fachforum 4: Open Government und Jugendbeteiligung (Raum Bratislava)

Britta Letz, Zebalog | Arne Semsrott, OKFN

Yannick Haan, Wissenschaft im Dialog, Hack your city | Jürgen Ertelt, IJAB

In diesem Fachforum machte **Britta Letz**, erfahren in der Konzeption und Durchführung von crossmedialen Beteiligungsprojekten für [Zebalog](#), den Auftakt mit einer Reihe von Thesen, die sie als Diskussionsgrundlage anbot:

- Bürgerbeteiligung darf nicht für sich selbst stehen.
- Verwaltungen sind unterschiedlich reif für Beteiligung.
- Kinder und Jugendbeteiligung wird in klassischen Verfahren oft als hübsches Beiwerk betrachtet.
- Die Verwaltung muss beachten, dass die Freizeiten von Jugendlichen nicht mit den Arbeitszeiten der Verwaltung korrelieren.
- Kinder und Jugendliche müssen dort abgeholt werden, wo sie sind.
- Es braucht Übersetzer*innen für Kinder- und Jugendbeteiligung.
- Informationen sind die Grundlage für Beteiligung.

Von Zebalog mitbetreute Projekte, wie zur Stadtentwicklung in Berlin Mitte und im Begegnungsraum Bergmannstraße, haben über eine starke Anbindung an politische Prozesse große Resonanz erzeugt. So wurden die daraus entwickelten Leitlinien für Bürger*innen im Berliner Abgeordnetenhaus beschlossen.

Kinder- und Jugendliche haben das gleiche Recht darauf gehört zu werden, wie Erwachsene. Mit der Kenntnis der [Rechtsgrundlagen](#) lässt sich von allen Engagierten Druck auf Politik und Verwaltung aufbauen.



Arne Semsrott,

Foto: Christoph Piecha, [CC BY 3.0 DE](#)

Die Schaffung der entsprechenden Rechtsgrundlagen hat auch dem Open-Government-Diskurs Aufschwung verschafft, so **Arne Semsrott** von der [Open Knowledge Foundation](#).

„Open Government“ steht als Synonym für die Öffnung von Regierung und Verwaltung gegenüber der Bevölkerung und der Wirtschaft. Dieser Zugang bietet Möglichkeiten für mehr Transparenz, mehr Teilhabe, eine intensivere Zusammenarbeit zwischen allen gesellschaftlichen Akteur*innen, mehr Innovation und einer Stärkung gemeinschaftlicher Belange. Open Government ist eng verwoben mit dem Begriff „Open Data“. Laut Informationsfreiheitsgesetz muss der Staat Informationen bereitstellen, wenn nicht handfeste Gründe gegen eine Veröffentlichung sprechen. Mit diesen Daten lassen sich Projekte initiieren, die auf die oben beschriebenen Ziele hinwirken.

Projektbeispiele:

- [JedeSchule.de](#) bietet Informationen zu über 30.000 Schulen in ganz Deutschland. Lehrpersonal-Schlüssel, außerschulische Angebote, Partnerschulen – all das und noch mehr bereitet das Portal transparent auf.
- [Frag den Staat](#) ermöglicht eine einfache Anfrage gemäß Informationsfreiheitsgesetz und macht die Antworten von Behörden für die Allgemeinheit sichtbar. Während Informationen aus einer behördlichen Antwort per Brief nur bei der*dem Anfragenden einen Wissensgewinn hervorrufen würden, macht das Portal diesen Schatz an Auskünften zugänglich.

Weil die Kommunikation und Sprache zwischen Verwaltung und Bürger*innen laut Arne Semsrott oft als abschreckend wahrgenommen wird, gilt es nicht nur, mehr Informationen, sondern vor allem mehr *verständliche* Informationen staatlicherseits, also auch durch die Kommune, bereitzustellen. Dies könne die Qualität von Jugendbeteiligung steigern.

Verständlichkeit ist auch ein Anliegen von [Wissenschaft im Dialog](#). Die vielen Projekte der Initiative zahlreicher Forschungseinrichtungen möchten jungen wie älteren Bürger*innen den experimentellen Umgang mit Daten und Instrumenten nahelegen. **Yannick Haan** geht es etwa beim Projekt [Hack Your City](#) darum, dass der städtische Raum als gestaltbar wahrgenommen wird. Stadt lässt sich nicht nur mit Bagger und Planierdrape, sondern auch durch Programmierungen gestalten. Die stetig wachsenden frei zugänglichen Datenmengen und -arten erlauben dies zusehends. So können vor allem urbane Kommunen auch neue, spielerische, kreative und experimentelle Zugänge zu digitaler Jugendbeteiligung schaffen.

Die Bundesregierung hat sich in einem Nationalen Aktionsplan zur Umsetzung der Open-Data-Charta der G8 dazu verpflichtet, maschinenlesbare Daten umfangreich zugänglich zu machen. „*Wahrscheinlich haben viele Verwaltungen noch nicht verstanden, was das bedeutet*“, mutmaßte Arne Semsrott. Der entscheidende Durchbruch ist aber mit dem Aktionsplan gemacht und Semsrott erwartet eine zunehmende Dynamik zivilgesellschaftlichen Online-Engagements.

Fazit & Feedback

Die Tagung bot in den Talkrunden, Fachforen und Themenstationen viel Raum für Diskussionen und Praxisaustausch. Die Potenziale und Herausforderungen von digitaler Jugendbeteiligung wurden kritisch beleuchtet und unterschiedliche Herangehensweisen aufgezeigt.

Die digitale Transformation verändert die Gesellschaft und erfordert in digitalen Beteiligungsvorhaben mehr Offenheit, Mut und Qualifizierungswillen von allen Umsetzenden und Beteiligten.

Der Austausch zwischen Politik, Verwaltung, Wissenschaft und Verbänden ist auch zukünftig wichtig, um eine lebendige Beteiligungskultur in Deutschland zu etablieren.

Nach einem inhaltsreichen Tag waren die Teilnehmenden noch einmal gefragt, ihre Meinung abzugeben. Mit dem Tool [feedbackr](#) konnten die Gäste am eigenen Gerät die Feedback-Fragen beantworten.



Erfreulich waren auch die zahlreichen Meldungen, welche die Teilnehmenden via Twitter und auf anderen sozialen Netzwerken während der Tagung veröffentlichten und damit gehörige Reichweite erzielten. Die Suche nach dem Hashtag [#jbj17](#) erlaubt noch immer, die digitalen Debatten des Tages nachzuvollziehen. Einige Ausschnitte haben wir hier gesammelt.



[@derjacboy, 11. Mai 2017](#)



[@m_andrasch, 11. Mai 2017](#)


 **Frank**
@akkordarbeit Folge ich ▼

Argument bekommt nach Twitter-Alg-Umstellung noch mehr Relevanz, auch hier @ #bj17, wo ich Tweets nicht mehr chronologisch folgen kann :(

STARK gemacht! @STARKgemacht
.@FJoSiller fragt, welche die öffentl. Räume im Digitalen sind, in denen man diskutieren will. Bestehende Räume/Netzwerke sind privat #bj17

15:25 - 11. Mai 2017

[@akkordarbeit, 11. Mai 2017](#)

 **Matthias Andrasch**
@m_andrasch Folgen ▼

"Wie kann man Behörden überzeugen, dass CMS von 1997 nicht mehr so wirkungsvoll ist bei Projekten?" #bj17

05:25 - 11. Mai 2017

[@m_andrasch, 11. Mai 2017](#)



Peter Bioniok
@PBionik

Folgen

#bjb17 @m_andrasch und @FJoSiller
Richtiger Vorschlag: Städte und Kommunen sollten für Vielfalt bei Plattformen und Webhostern sorgen.

15:27 - 11. Mai 2017

2 „Gefällt mir“-Angaben



2



2



Twitterte deine Antwort



Andos Müller @Terraner20 · 11. Mai

Antwort an @PBionik @m_andrasch @FJoSiller



1



Matthias Andrasch @m_andrasch · 11. Mai

Unserer Verständnis von Vielfalt findet sich in den Folien: goo.gl/UijkZw (Gerne ankommentieren)



Vortrag Jugend.beteiligen.jetzt Friederike Siller / M...

Eine medienpädagogische Perspektive auf Jugendbeteiligung Matthias Andrasch Friederike Siller
Text unter CC BY 4.0 (ausgenommen Grafiken/Videos...
docs.google.com

[@PBionik](#), 11. Mai 2017

Weitere Informationen zum Download:

- [Präsentation \(Tobias Thiel\): Partizipations-Praxis-Tools Minecraft & Co.](#) (PDF, 278.81 KB)
- [Präsentation \(Regina Renner\): Konzepte und Methoden zur Jugendbeteiligung](#) (PDF, 1004.93 KB)
- [Präsentation \(Prof. Dr. Verena Ketter\): Qualifizierungskomponente Jugendbeteiligung mit digitalen Medien](#) (PDF, 4.02 MB)
- [Präsentation \(Matthias Andrasch und Prof. Dr. Friederike Siller\): Eine medienpädagogische Perspektive auf Jugendbeteiligung](#) (PDF, 483.93 KB)
- [Präsentation von Britta Letz: Open Government und Jugendbeteiligung](#) (PDF, 5.77 MB)

TWITTER, TWEET, RETWEET und das Twitter Logo sind eingetragene Markenzeichen von Twitter, Inc. oder angeschlossenen Unternehmen. Die in den abgebildeten Tweets vertretenen Meinungen sind ausschließlich die Meinungen der hinter den Nutzernamen stehenden Individuen und nicht der Twitter, Inc.