

DIGITAL IST BESSER

Intro

Gruppenangebote

Projekte

Gremien

Förderung

Links

Digitale Jugendarbeit

GRUPPENANGEBOTE
PROJEKTE
GREMIEN
FÖRDERUNG

DIGITALE JUGENDARBEIT



Digitale Jugendarbeit

DIGITAL IST BESSER

IMPRESSUM

Herausgeber:

Landesjugendring Niedersachsen e.V.
 Zeißstraße 13, 30519 Hannover
 fon: 0511/5194510, fax: 0511/519451-20
 e-mail: info@ljr.de - internet: www.ljr.de

Mit Beiträgen von:

Lennart Kutzner (Niedersächsische Jugendfeuerwehr - NJF)
 Lucas Söker (Evangelische Jugend Oldenburg - ejo)
 Sonja Reichmann (LJR)

Redaktion und Koordination:

Sonja Reichmann

Lektorat:

lektorat-lupenrein.de

Fotos:

Mark Mühlhaus, attenzione-photo.com

Grafik-Design und Layout:

s-form - brain | vision | design

Druck:

QUBUS media GmbH

1. Auflage: 5.000 Exemplare
 Hannover, Juni 2022



INHALT

INTRO	4	EINS
Was ist Open-Source-Software?.....	7	

GRUPPENANGEBOTE	8	ZWEI
Einführung.....	8	
Discord.....	8	
Rocket.Chat	11	
Open Source und DSGVO.....	12	
Funktionen.....	12	

PROJEKTE	16	DREI
Analoge Projektarbeit vs. digitale Projektarbeit	16	
Grundlagen Projektarbeit	17	
Kollaboratives Arbeiten.....	17	
wechange - die Kombination	22	

GREMIEN	25	VIER
Intro	25	
Digitale Gremienarbeit.....	25	
10 Tipps für die Sitzungsleitung	28	
Abstimmungen und Wahlen.....	31	

FÖRDERUNG	36	FÜNF
Übersicht.....	36	

LINKS	40	SECHS
Software.....	40	
Fortbildungen	46	
Förderung	46	

1 INTRO

Du suchst nach Möglichkeiten, Angebote der Jugendarbeit digital zu realisieren? In diesem Praxisbuch kommen Expert*innen aus verschiedenen – von konfessionellen bis hin zu helfenden – Jugendverbänden zu Wort und teilen ihre Erfahrungen mit dir. Das Praxisbuch nimmt konkrete Situationen aus der Jugendarbeit in den Blick und zeigt dir, wie du diese digital unterstützen oder weitgehend digital durchführen kannst.

Des Weiteren findest du Beispiele für Gruppenangebote, für Projekte und Aktionen in der Jugendarbeit und erfährst, wie sich Gruppen digital miteinander austauschen und Strukturen der Jugendarbeit digital aufgebaut bzw. unterstützt werden können: von Plattformen für Austausch, Spiel und Spaß bis hin zu Abstimmungen und digitalen Wahlen in deinem Jugendverband.

Bevor du loslegst, kontrolliere folgende Checkliste für eine erfolgreiche Umsetzung deiner Digitalisierungsinitiative:

- Welche Art der Mediennutzung ist in deinem Jugendverband oder in deiner Projektgruppe bereits etabliert? Welche digitalen Kanäle werden genutzt? Verwende bekannte und lebensweltorientierte Medienangebote!
- Wie sind die Zugangsvoraussetzungen? Sind alle Teilnehmer*innen digital vernetzt? Passe die digitale Infrastruktur ggf. an!
- Gibt es digital interessierte Menschen in deinem Jugendverband oder in deinem Projekt? Nimm Kontakt auf und vernetze euer gemeinsames Wissen!
- Wie kommunizierst du in digitalen Netzwerken? Unterscheide zwischen Fakten und Fakes! Reflektiere deine eigene Mediennutzung und stärke deine digitale Beziehungskompetenz!

- Wird dein Projekt anders? Wird es neu? Gab es das schon mal? Keine Angst vor Veränderung: suche dir Unterstützer*innen und probiere Neues aus!

Dieses Praxisbuch entstand unter Pandemiebedingungen – dezentral und gemeinschaftlich über Clouddienste. Wie viele von uns, hast du vielleicht auch den digitalen Raum jenseits von Websites und Social Media entdeckt, hast dich verabredet, Entscheidungen getroffen, Pläne geschmiedet, Projekte geplant – alles online auf Videoplattformen und vernetzt mit vielen Gleichgesinnten. Vieles davon war gut und notwendig, und für die Zukunft gilt es, analoge und digitale Formate miteinander wieder zu verbinden. Denn alles Gute sollten wir beibehalten.

Jugendarbeit ist weltoffen, demokratisch, vielfältig und tolerant: Jede*r ist willkommen, und dein Engagement findet in demokratischen Strukturen statt. Transparenz und Offenheit innerhalb der Jugendarbeit sind Garanten dafür, dass Beteiligung stattfindet.

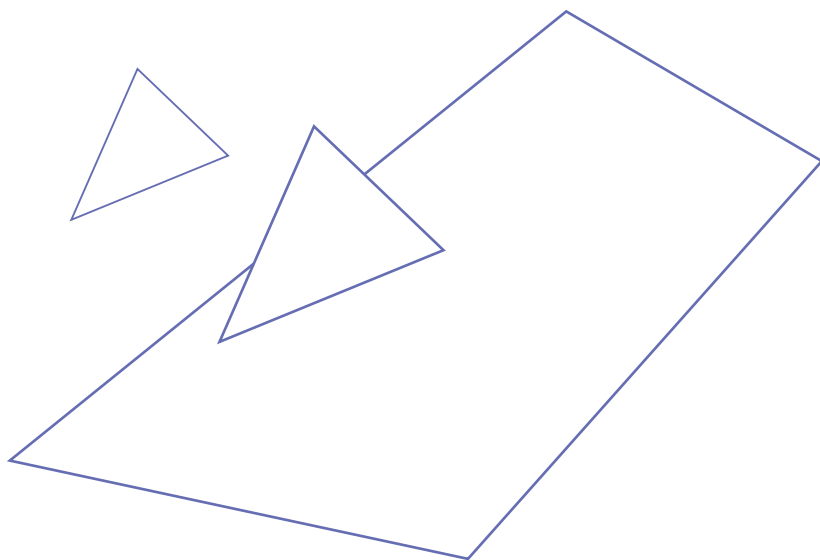
Die DNA der Jugendarbeit ist Open Source – der Quellcode (engl. Source) ist offen, Strukturen können kopiert und in vielen Projekten oder neuen Zusammenschlüssen weiterentwickelt werden. In diesem Sinne orientieren sich die Inhalte im Praxisbuch eben genau an solchen Software-Modellen: Wir sind überzeugt davon, dass es sich lohnt, Open-Source-Software zu suchen, gemeinschaftlich aufzubauen und Wissen miteinander zu teilen.

Es liegt aber auch in der Natur des Marktes, dass nicht jede Software frei und gemeinwohlorientiert ist. Daher findest du in den Kapiteln auch Beispiele für kommerzielle Software. Achte beim Einsatz darauf, dass sie den europäischen Datenschutzrichtlinien (EU-DSGVO) entspricht. Das kannst du ganz einfach herausfinden, indem du einen Blick auf das Anbieterland der Software wirfst – europäische Firmen sind verpflichtet, sich an die EU-DSGVO zu halten. Bei Software aus Nicht-EU-Ländern

musst du sorgfältig die Datenschutzseiten lesen. Wenn ein Unternehmen seine Software nicht EU-datenschutzkonform anbietet, und das wirst du bei lebensweltorientierter Software häufig vorfinden, thematisiere es in deiner Jugendgruppe. Vielleicht ist das ein Anlass, neue Software auszuprobieren, ein eigenes Programm selbst zu entwickeln, und/oder dein Jugendverband unterstützt dich mit der Bereitstellung einer entsprechenden quelloffenen und DSGVO-konformen Software.

Im letzten Kapitel findest du daher Förderlinks, die dir und deinem Jugendverband Hinweise geben, wie der digitale Wandel in der Jugendarbeit durchstarten und auch gut finanziert werden kann.

Und jetzt leg los! Tauche ein in die Inhalte des Praxisbuchs, suche Menschen, deren Know-how dein Wissen ergänzt, deren Erfahrungen dein Projekt voranbringen, die vielleicht nötige Ressourcen bereitstellen, und erwecke gemeinsam euer digitales Projekt zum Leben!



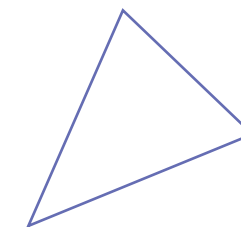
Was ist Open-Source-Software?

Open-Source-Software, manchmal auch offene oder quelloffene Software, werden Programme genannt, deren Quellcode offen zugänglich ist. Das ermöglicht es – neben den ursprünglichen Entwickler*innen – anderen Menschen, weitere Features hinzuzufügen oder gar ganze neue Software aus dem ursprünglichen Programmcode zu entwickeln. Das bedeutet aber nicht automatisch, dass offene Software immer kostenfrei oder unseriös ist. Zahlreiche Geschäftsmodelle bedienen sich offener Software, und ein offener Quellcode gilt sogar als besonderes Sicherheitsmerkmal. Die Idee dahinter ist die Steigerung des Vier-Augen-Prinzips: Wenn viele voneinander unabhängige Entwickler*innen die Sicherheit eines Programms prüfen können, wird bei jeder Überprüfung die Wahrscheinlichkeit geringer, dass sie etwas übersehen. Deswegen gelten beispielsweise Messengers wie Signal als besonders sicher. Auch der Quellcode der Corona-Warnapp der Bundesregierung ist offen zugänglich.



TIPPS ZUM
WEITERLESEN

[de.wikipedia.org/
wiki/Open_Source](https://de.wikipedia.org/wiki/Open_Source)



GRUPPENANGEBOTE

Einführung

In der Jugendarbeit treffen Kinder und Jugendliche einander, tauschen sich untereinander aus, gestalten gemeinsam Projekte, Bildungsangebote und Freizeitaktivitäten. Jugendarbeit lebt vom Austausch und dem ehrenamtlichen Engagement ihrer Teilnehmenden. Um die Organisation der verschiedenen Gruppen zu sichern und Inhalte weiterzuentwickeln, sorgen wenige hauptamtlich Beschäftigte (in Niedersachsen sind das 50 vom Land finanzierte Bildungsreferent*innen bei anerkannten Trägern der Jugendarbeit) für Beteiligungsstrukturen und Angebote. Sie organisieren Fördermittel für Projekte, planen Ferienfreizeiten und führen sie gemeinsam mit Ehrenamtlichen durch. Sie entwickeln Bildungskonzepte und engagieren sich mit vielen Freiwilligen in der Jugendpolitik.

Networking und Austausch sind auch die Grundlagen sozialer digitaler Plattformen. Was liegt da näher, als diese Plattformen auch für deine Gruppenangebote und für die Stärkung deiner Organisation zu nutzen?

Discord

Bei Discord handelt es sich um einen Dienst, der 2015 hauptsächlich für die Gaming-Szene entwickelt wurde. Discord ist ein Onlinedienst, der die Kommunikation zwischen Menschen und Gruppierungen ermöglicht. Seit dem Start wurde Discord kontinuierlich weiterentwickelt und steht heute mit Funktionen wie Instant Messaging, Chat, Sprachkonferenzen und Video-konferenzen ganz oben auf der meistgenutzten Software-Liste der universellen Kommunikations- und Chat-Clients.

Laut eigenen Angaben nutzen den Dienst über 100 Millionen der 250 Millionen registrierten Nutzer*innen jeden Monat. 2021 hatte darum Microsoft über einen Kauf von Discord nachgedacht. Auch wenn dabei mutmaßlich über zehn Milliarden US-Dollar im Raum standen, kam bisher kein Kauf zustande.*

Jugendarbeit und Discord

Durch die Bekanntheit des Dienstes gerade bei jungen Menschen bietet sich Discord auf den ersten Blick gut für die Jugendarbeit an. Der Einstieg ist mit nur wenigen Klicks möglich und kostet die Jugendlichen und Jugendverbände grundsätzlich kein Geld. Jeder einzelne Server innerhalb des Discord-Universums kann über einen eigenen Einladungslink erreicht werden. Bei diesen Links kann entschieden werden, wie lange sie gültig sind oder auch wie oft sie verwendet werden dürfen. Darüber hinaus haben Administratoren eine mögliche Kontrollfunktion für den Zutritt auf den Server.

Beispiel: Administrator*innen können einen eigenen Discord-Server erstellen, der dann nach eigenen Vorgaben gestaltet werden kann. Auf dieser Installation ist es möglich, die Zugänge zu beschränken und z. B. nur ausgewählten Mitgliedern Zugriffsrechte auf bestimmte Themenfelder oder Gruppen innerhalb der großen Gruppe zu ermöglichen.

Beim Datenschutz wird es dann aber schnell problematisch. Discord verträgt sich grundsätzlich nicht mit der DSGVO oder gar dem DSG-EKD. Darüber muss man sich im Klaren sein. Discord gehört zu den proprietären Softwaremodellen, ist also nicht Open Source. Der Quellcode ist nicht offen, und alle Daten der einzelnen Server werden zentral auf dem Discord-Server gespeichert. Da der Dienst vor allem bei Jugendlichen sehr bekannt ist, lohnt es sich dennoch, einen Blick darauf zu werfen, jedoch nicht, ohne über die Weitergabe persönlicher Daten sowie das kommerzielle Geschäftsmodell zu diskutieren.

t3n.de/news/microsoft-discord-gamer-chat-1368590/



LINKS

dejure.org/gesetze/DSGVO

kirchenrecht-ekd.de/document/41335



QUERVERWEIS

2

Mehr dazu im Kapitel
GREMIEN auf Seite 25

Wenn du nach einer quelloffenen Software suchst, bei der die Daten auf einem eigenen Server in deinem Jugendverband liegen können, dann schau dir Jitsi Meet im Kapitel »Gremien« an.

Discord bei der Evangelischen Jugend Oldenburg (ejo)

Wegen der Corona-Pandemie hat die Evangelische Jugend Oldenburg (ejo) im März 2020 kurzerhand einen Discord-Server gestartet und ihn »ejo-Café« genannt. Dabei stand die Frage nach Datenschutz hinter dem Anspruch des Kontakthaltens und Füreinander-Daseins. Die Pandemie hatte dafür gesorgt, dass alle Präsenzveranstaltungen abgesagt werden mussten.

Gleichzeitig bot die Pandemie eine Möglichkeit für den Start in die digitale Jugendarbeit vor allem an den Orten, an denen es sie bislang nicht gab. In den folgenden Monaten wurden von jungen Menschen immer wieder neue Formate entwickelt, die auch eigenverantwortlich umgesetzt wurden.

So fanden während der folgenden Lockdowns (und auch im Anschluss) regelmäßige Kaffeetreffen statt, bei denen sich nicht nur Aktive der Evangelischen Jugend, sondern auch Freund*innen und Bekannte miteinander trafen. Bei Lesungen beschäftigten sie sich mit inhaltlichen Themen wie dem Gedenken an Anne Frank oder nutzten den Kanal mit vielen hundert Gleichgesinnten zum Austausch über politische Themen.

Das ejo-Café wuchs rasant und erreichte binnen weniger Tage mehrere hundert Aktive, Ehemalige und »Externe«. Fragt man junge Menschen, warum ihnen Discord so gut gefällt, hört man Antworten wie: »Ich habe Discord sowieso.«, »Ich kann beim Wohnungsputz einfach zuhören und bin nicht allein.«,

»Ich kann Menschen treffen, ohne mit ihnen am selben Ort sein zu müssen.«, »Ich kann jederzeit mitmachen.«

Discord hat die Arbeit der Evangelischen Jugend Oldenburg verändert. Mit dem Start des Cafés gründete sich auch ein Bibel-Lesekreis. Schon Monate vor dem ejo-Café kam die Idee auf, so einen Lesekreis zu starten. Würden sich junge Menschen dafür auf den Weg machen? Wo wäre der richtige Ort dafür? Wie lang soll es dauern? Wie kann es gelingen?

Mit Discord wurde diese Idee Realität, und mehrere Menschen lasen gemeinsam die Bibel – beim Wohnungsputz, auf der Terrasse, auf dem Sofa oder unterwegs: im Wartezimmer, vielleicht auf dem Beifahrersitz im Auto.

Rocket.Chat

»Wie macht man eigentlich ...? Was brauche ich eigentlich für ...? Wie erhalte ich ...? Darf man ...?« – Die Arbeit im Jugendverband konfrontiert ihre Macher*innen jeden Tag mit vielen schwierigen Fragen. Der Austausch mit anderen Jugendgruppenleiter*innen hilft dabei sehr. Schließlich stehen nicht nur Neulinge vor einer Frage oder einem Problem. Während der Corona-Pandemie mit ihren besonderen Anforderungen sind jedoch zahlreiche Gelegenheiten weggefallen, diesen Austausch untereinander zu pflegen. Ein Austausch, der im digitalen Zeitalter unter anderem via Chatsoftware erfolgen kann. Rocket.Chat ist dabei weit mehr als eine bloße WhatsApp-Gruppe mit vielen Teilnehmenden. Die Software eignet sich als soziales Netzwerk und wird daher unter anderem gerne von Universitäten eingesetzt, um Studierende miteinander zu vernetzen.

2



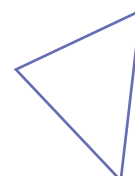
LINKS

discord.com



LINKS

rocket.chat





LINKS

github.com/RocketChat/Rocket.Chat



TIPPS ZUM WEITERLESEN

github.com/RocketChat/Rocket.Chat#readme

Open Source und DSGVO

Anders als das bereits vorgestellte Discord, ist Rocket.Chat als Open-Source-Programm bei entsprechendem Hosting problemlos mit den Vorgaben der DSGVO vereinbar. Das Programm ist auf der Plattform für quelloffene Software, GitHub, umfassend dokumentiert.

Dazu gehören auch Ausführungen zum »Recht auf Vergessenwerden« und Anweisungen, wie Admins die DSGVO-Vorgaben am besten umsetzen können. Wie das genau funktioniert, kannst du in der englischen Dokumentation nachlesen.

Der offene Ansatz der App führt zudem zu einem großen Funktionsumfang. Zahlreiche Apps lassen sich vom zugehörigen Markt installieren. Darunter auch Bots und Plugins für WhatsApp, Zoom und Co. Auch mehrere Rocket.Chat-Server in einer App anzumelden ist für die Teilnehmenden kein Problem. Du kannst zwischen den Chat-Bereichen einfach hin und her wechseln.

Installation

Die Installation kann auf verschiedenen Plattformen erfolgen. Über 15 Cloud-Anbieter stehen auf der Liste. Darunter sind auch Installationsoptionen für Debian oder Ubuntu, die öfter in Serverstrukturen von Non-Profit-Organisationen zu finden sind.

Funktionen

Chat

Anders als die E-Mail, taugt ein Chat im Jugendverband dazu, sich in Echtzeit auszutauschen. Das ist hilfreich für die Kommunikation in deinem Team während digitalen Veranstaltungen oder Sitzungen. Du kannst damit aber auch wunderbar

asynchron arbeiten. Der Vorteil liegt auf der Hand: Wenn sich im Team eine Diskussion entspinnt, kann sich eine Mail immer nur auf die vorhergehenden Inhalte beziehen. Manchmal schreiben die Teilnehmenden aber gleichzeitig oder arbeiten sich nicht als erstes durch ihren Posteingang. In einem Chat dagegen sehen alle Beteiligten immer den aktuellen Stand der Diskussion – schnell, unmittelbar und nachhaltig. Denn ein Chatverlauf kann auch zur Dokumentation gespeichert werden. Natürlich kannst du auch GIFs posten oder kleine Videos. Jugendarbeit soll schließlich auch Spaß machen.

Die gesamten Chats gliedern sich in eine Baumstruktur, wenn Benutzer*innen direkt auf einzelne Beiträge antworten. Damit behältst du besser die Übersicht, wenn es mal komplexer wird. Dann zeigen dir die einzelnen Äste des Dialogbaums, wer wem worauf geantwortet hat. Insbesondere in allgemeinen Kanälen, in denen viele Themen behandelt werden, ist das ein großer Vorteil.

Tipp: Beachte, dass der Hintergrund-Chat während einer digitalen Konferenz eine Gleichzeitigkeit ermöglicht, die in analogen Konferenzen so nicht stattfinden kann. Diese »neue« Austauschenebene sollte im Team thematisiert werden, und die Chatkanäle sollten möglichst transparent für alle Teilnehmenden sein.

Audio- oder Video-Aufzeichnung

Wenn es etwas ausführlicher sein darf, hilft dir die Bordfunktion von Rocket.Chat für eine Audio- oder Videoaufzeichnung weiter. Statt einer profanen Textnachricht lassen sich so Grußworte, komplexe Förderbedingungen oder Erlebnisse deiner jüngsten Ferienfreizeit teilen. Alles direkt mit der eingebauten Hardware deines Laptops oder Smartphones. Denn Rocket.Chat gibt es für Windows und Linux-Desktop, MacOS sowie iOS und Android.



QUERVERWEIS

2

Mehr dazu im Kapitel
GREMIEN auf Seite 25

TIPPS ZUM
WEITERLESEN

Anleitungen
für Rocket.Chat
(englisch):

[docs.rocket.chat/
guides/user-guides](https://docs.rocket.chat/guides/user-guides)

Angaben zur
DSGVO (englisch):
[docs.rocket.chat/
legal/gdpr](https://docs.rocket.chat/legal/gdpr)

Video-Konferenzen

Die Videokonferenz-Funktion wird über die Implementierung von Jitsi Meet hergestellt.

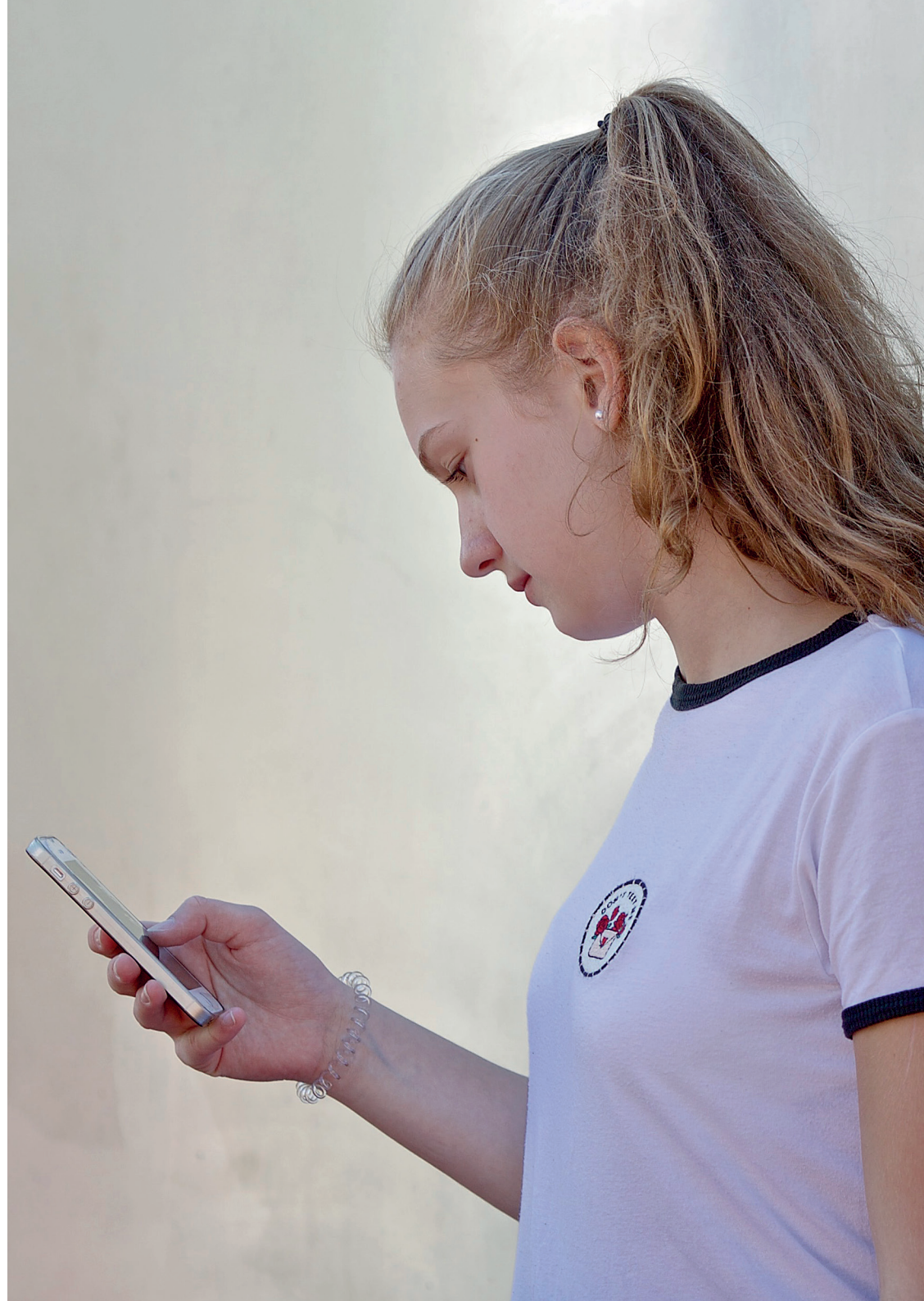
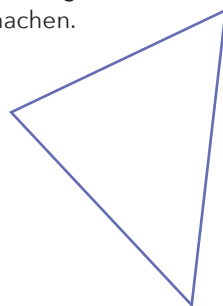
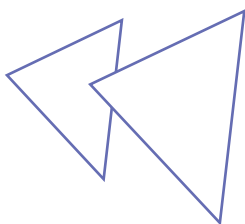
Direkt aus dem Chat lassen sich mit einem einfachen Kommando (eine Befehlseingabe im Chatfenster, die mit einem «/» beginnt) Konferenzen starten. Die Konferenz wird dann live im Chatverlauf angezeigt, und alle Mitglieder des jeweiligen Kanals haben Zugriff.

Mehr zu Jitsi Meet erfährst du im zugehörigen Kapitel 4 »Gremien«.

Dateien teilen

Bilder, PDF-Dateien oder jeder andere Dokumententyp lassen sich einfach im Chat posten. Damit bringst du dein Team in der Planung von Veranstaltungen schnell auf denselben Stand. Ihr könnt über Design und Layout von Drucksachen diskutieren oder eure gemeinsamen Aufgaben abstimmen.

Dazu bietet **Rocket.Chat** die Möglichkeit, Text in Echtzeit zu übersetzen. Das kann dir bei internationalen und mehrsprachigen Teams helfen. In einer komplett eigenen Rocket.Chat-Installation auf einem Server deines Jugendverbands hast du zudem die volle Kontrolle – etwas technisches Verständnis vorausgesetzt. Du kannst dann zum Beispiel ein Logo einfügen und den Rocket.Chat zu »eurem« Chat machen.



PROJEKTE

Analoge Projektarbeit versus digitale Projektarbeit

Projektarbeit kann ohne weiteres als zentraler Punkt der Jugendarbeit bezeichnet werden. Ob für internationale Jugendbegegnungen, eine Pflanzaktion im Ort oder eine politische Kampagne gemeinsam mit anderen Jugendverbänden – eine zentrale Projektplanung ist unumgänglich. Das kann von einem Treffen mit Kladde oder Flipchart bis zum umfassenden Projektmanagement-Programm alles sein. In der klassischen Projektarbeit müssen die Beteiligten für die Abstimmung von Projektschritten zumeist in einem Raum sein, eine Telefonkonferenz und den Postweg einmal außen vorgelassen.

Je nach Größe des Teams bedeutet das einen hohen zeitlichen und finanziellen Aufwand für An- und Abreise, Räumlichkeit mit evtl. Verpflegung und Material. Wer schon einmal nach Feierabend eine Stunde oder länger zu einer kurzen Besprechung in einem stickigen Raum unterwegs war und danach dieselbe Strecke wieder zurückmusste, weiß davon zu berichten.

Digitale Projektarbeit setzt genau da an. Dabei geht es nicht etwa um den Ersatz klassischer Projekttreffen. Vielmehr bieten die digitalen Möglichkeiten eine Entlastung bzw. stellen eine Ergänzung der Projektarbeit dar. Digitale Projektarbeit kann in Echtzeit (z. B. Video-Konferenz), aber auch asynchron erfolgen, etwa in einem Chat. Sie kann zudem unmittelbar erfolgen: Fahrzeiten zu entfernten Treffpunkten entfallen, die Netto-Arbeitszeit aus dem heimischen Arbeitszimmer macht es möglich. Zugleich erleichtert die digitale Projektarbeit die Dokumentation, denn alles Schriftliche und/oder Grafische

kann mit einem Klick auf »Speichern« festgehalten werden und ist mühelos und schnell wieder abrufbar.

Grundlagen Projektarbeit

Nach einer von vielen Definitionen hat ein Projekt ein vorher festgelegtes Ergebnis oder Ziel zu verfolgen. Außerdem müssen Anfang und Ende definiert sowie eine feste Menge von benötigten Ressourcen veranschlagt werden.

Die eigentliche Arbeit wird dann häufig in Phasen eingeteilt.

Beispiel 1:

IST-Analyse -> Ziel-Planung

SOLL-Konzeption -> Pilotanwendung -> Evaluierung

Pilotversuch -> Umsetzung

Gesamtkonzept -> Evaluierung Gesamtkonzept

Beispiel 2:

8 Regeln für Beteiligung zeigt das Schaubild auf Seite 23

Digitale Tools können in jeder Phase der Projektarbeit zum Einsatz kommen. Schau selbst, welche Lösungen für dich infrage kommen.

Kollaboratives Arbeiten

Ein großer Vorteil digitaler Projektarbeit ist das kollaborative Arbeiten. Das bedeutet im engeren Sinne, dass mehrere Personen zeitgleich (oder auch kurz nacheinander) im selben Dokument arbeiten. Der Vorteil liegt auf der Hand: Wenn du deinem Team ein Dokument im Anhang einer Mail schickst und um Feedback bittest, bekommst du mehrere Dokumente



LINKS

DIGITALE BETEILIGUNGSPROZESSE
politische-medienkompetenz.de/unsere-schwerpunkte/digitale-beteiligungsprozesse

mit teils widersprüchlichen Anmerkungen oder Änderungen zurück. Die Angehörigen deines Teams mussten sich auf ihre eigenen Einschätzungen des Dokuments verlassen und konnten sich nicht aufeinander beziehen.

Beim kollaborativen Arbeiten legst du den Text in einem Online-Tool an und versendest nur noch den entsprechenden Link an dein Team. Auf diesem Weg sehen alle jederzeit die Kommentare der Teammitglieder und können sie in ihre eigene Arbeit mit einfließen lassen. Ihr kommt viel schneller zu einem Ergebnis, und es entfällt die umständliche Zusammenführung der einzelnen Dokumente zu einer finalen Version.

Klassische Beispiele für diese Art der Dokumentenarbeit sind die kommerziellen Online-Plattformen **Microsoft 365**, kostenlose Anwendungen wie **Google Drive**, **Trello**, aber auch Open-Source-Anwendungen wie bspw. **Etherpad** und **HackMD** (siehe unten).

Austausch

Das Zusammenarbeiten an unterschiedlichen Orten zu unterschiedlichen Zeiten gelingt gut mit **Slack**, ein webbasierter Instant-Messaging-Dienst. Themen können nach Kanälen organisiert und Nachrichten sowohl mit einzelnen Personen als auch innerhalb von Gruppen ausgetauscht werden. Die Anwendung läuft über ein Desktop-Programm auf dem Rechner oder über eine Mobil-App auf einem Smartphone oder Tablet. Slack ist ein proprietäres Produkt, ähnlich wie Microsoft Teams. Die kostenlose Nutzung ist mit Einschränkungen möglich, verschiedene kostenpflichtige Abo-Modelle ergänzen das Angebot.

Eine Open-Source-Alternative kommt mit **Mattermost**, ein freier webbasierter Instant-Messengerdienst. Hier werden Unterhaltungen zwischen Personen ebenfalls in Kanälen organisiert, der Austausch zwischen zwei Personen ist genauso möglich wie zwischen mehreren innerhalb einer Gruppe.



LINKS

Instantmessenger-Dienst Slack:
slack.com

Das Besondere an Mattermost: Es kann auf einem eigenen Server installiert werden, und daher liegt die Fürsorge für Datensicherheit in deiner Hand. Mattermost wird ebenfalls in verschiedenen Preismodellen angeboten: Es gibt eine kostenlose Team-Edition sowie eine kostenpflichtige Enterprise-Edition. Der Quellcode steht bei beiden Varianten unter AGPL (Lizenz für freie Software mit Copyleft).

Ideen entwickeln

Du willst mit deiner Gruppe ein Projekt entwickeln? Willst wissen, wie die Zielgruppe tickt oder welche Strategie für deinen Projektplan geeignet ist? Dann probiere mal ein Online-Whiteboard aus! Arbeite im Team gemeinsam an Ideen, blende das Whiteboard in Online-Konferenzen ein oder wechsele mit deinen Teilnehmenden einfach das Browserfenster von Videokonferenzsoftware wie Zoom, BigBlueButton o. ä. zu einem neuen Browserfenster mit Mural, Miro oder einem Tool deiner Wahl. Für die Arbeit in einem Whiteboard ist die Vorarbeit wichtig: Lege vorher Fragestellungen, Aufgaben, Abstimmungen an, lass die Teilnehmenden dann selbstständig in einer vereinbarten Zeitspanne ihre Ideen eintragen. Viele Whiteboards bieten entsprechende Templates für verschiedenen Fragestellungen an. Ein Beispiel für einen digitalen Workshop findest du hier:

Mural bietet kostenlos fünf Whiteboards für eine unbegrenzte Personenzahl, **Miro** bietet eine kostenlose Version mit bis zu drei Whiteboards.

Abstimmungen

Abstimmungen, Quizspiele und Umfragen sind mit **Kahoot** schnell und einfach erstellt. Bei Kahoot haben die Teilnehmenden die Möglichkeit, über unterschiedliche Themen per Webbrowser live abzustimmen. Die Ergebnisse werden sofort sichtbar, und das Tool dient zur interaktiven Gestaltung vieler Meetings.



LINKS

Instantmessenger-Dienst Mattermost:
mattermost.com



LINKS

Visuelle Zusammenarbeit mit Mural:
start.mural.co

Visuelle Zusammenarbeit mit Miro:
miro.com



LINKS

Abstimmung Kahoot: kahoot.it



QUERVERWEIS

Abstimmung

Mentimeter:

[mentimeter.com](https://www.mentimeter.com)

Abstimmung

DirectPoll:

[directpoll.com](https://www.directpoll.com)

Ein weiteres Tool, um Liveumfragen dieser Art zu erstellen, ist **Mentimeter**. Feedback zu Veranstaltungen etc. lässt sich zudem gut mit **DirectPoll** einholen. Da man sich als Teilnehmer*in nicht registrieren muss, ist die Anwendung beider Tools datenschutzrechtlich unbedenklich. Bei DirectPoll muss sich nicht einmal der/die Ersteller*in registrieren. Abstimmungen, Umfragen und Quizspiele lassen sich einfach über die Bildschirmfreigabe in Videokonferenzen integrieren und sorgen so für einen Methodenwechsel.

Gespräch

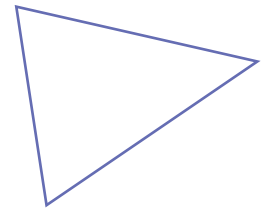
Mit Videokonferenzsoftware wie **Jitsi** und **Zoom** sind Treffen schnell und unkompliziert umsetzbar, hybrid oder ausschließlich digital. Bei Zoom braucht es, ähnlich wie bei Microsoft Teams, die entsprechenden Lizenzen, während Jitsi über viele freie Server genutzt oder sogar selbst gehostet werden kann. Jitsi als Open-Source-Software wird auch über vertrauenswürdige Server, oftmals von Universitäten oder netzpolitisch aktiven Organisationen (z. B. Freifunk), angeboten.

Interaktiver wird es mit Tools wie **wonder.me** und **Work Adventure**. Sie bieten ebenfalls die Möglichkeit, analoge Treffen virtuell abzuhalten. Während die Umsetzung bei dem deutschen Unternehmen Wonder Technologies GmbH noch recht schlicht gelöst ist, gibt es bei dem französischen Anbieter von Work Adventure die Möglichkeit, sich in einer virtuellen Welt zu bewegen und einander zu begegnen. Immer wenn man einen anderen **Avatar** trifft, starten automatisch Video- und Audiofreigabe, und das Gespräch kann beginnen. Work Adventure ist in der Lite-Version Open Source und kann auf einem eigenen Server gehostet werden. So kann ein Treffen an der Kaffeebar, am Lagerfeuer oder anderen Orten nachempfunden werden. Dafür stehen Templates zur Verfügung, um den Hintergrund der Konferenz entsprechend anzupassen. Auch das klassische Networking in Pausen oder im Anschluss an Sitzungen verläuft so wesentlich atmosphärischer als über Webcam-basierte Tools wie **Zoom** oder **Jitsi**.

Interaktive Tools

[wonder.me](https://www.wonder.me)[workadventure.re](https://www.workadventure.re)

Avatar bezeichnet hier einen virtuellen Charakter



Cloud-Dienste

Bei digitaler Zusammenarbeit spielt die Verfügbarkeit von Dateien und Unterlagen eine entscheidende Rolle. So sollte nach Möglichkeit jede*r zu jeder Zeit auf dieselbe Dateiversion zurückgreifen können, damit in der Projektvorbereitung alle Mitwirkenden auf dem gleichen Stand sind und Mehrfacharbeit vermieden werden kann. Außerdem brauchst du einen Ort, an dem Fotodokumentationen gespeichert und Vorlagen abgelegt werden können.

Dropbox und Google sind dabei nicht zuletzt wegen der fehlenden EU-DSGVO-Kompatibilität kaum bis gar nicht empfehlenswert. Bei sensiblen Daten helfen Personal-Cloud-Dienste wie **Nextcloud**. Die Open-Source-Software ist eine selbst gehostete Produktivitätsplattform, quasi ein eigener Cloud-Dienst. Bei vielen Hosting-Angeboten lässt sich Nextcloud leicht per Mausklick installieren und auch in Homepage-Baukasten-Systeme integrieren.

Nextcloud kann aber noch viel mehr als bloße Datenspeicherung. Der Dienst ist Projektmanagementplattform, Kollaborationsplattform und sicherer Speicherplatz. Die DSGVO-konforme Software ist kostenlos. Umfangreiche Tutorials helfen bei der Ersteinrichtung und dem Betrieb.

Dokumentation: Etherpads, HackMD

Für die Dokumentation und gemeinsame Textarbeit bei Veranstaltungen eignen sich besonders gut Tools wie **Etherpad** oder **HackMD**. Beide lassen sich mit wenigen Klicks einrichten und an die Teilnehmenden streuen. Die Anwendungen sind Open Source und können auf einem eigenen Server installiert werden.

Mit Etherpad kannst du gleichzeitig im Team webbasiert an Texten arbeiten. Dabei verfügt Etherpad über die wichtigsten Funktionen für Textarbeit: fett, kursiv, Absätze, Listen etc.



QUERVERWEIS

Personal-Cloud
Nextcloud: github.com/nextcloud

nextcloud.com/deetherpad.orghackmd.io

Jede*r Bearbeiter*in erhält automatisch eine Farbe zugeordnet, mit der Textänderungen angezeigt werden. Das Etherpad speichert alles automatisch, ein zeitlicher Verlauf der Änderungen kann angezeigt werden. Auch das parallele Chatten ist in einem Etherpad möglich.

Tipp: Auf dem Jugendserver Niedersachsen findest du eine Lite-Version von **Etherpad** zur freien Nutzung. Über einen Login können eigene Etherpads verwaltet werden. So kannst du ein neues Etherpad anlegen und auch selbstständig wieder löschen, wenn das Projekt abgeschlossen ist.

HackMD ist ein ähnliches Tool mit einem leistungsstarken Markdown-Editor (Eingabe visuell oder als Code (HTML) möglich). Es besteht die Möglichkeit, umfangreiche Dokumentationen anzulegen, Grafiken und auch Formeln einzubinden. Nach der Erstellung sind die Ergebnisse vollständige Websites: mit einer eigenen Navigation zu Unterseiten, Verweisen etc., inklusive strukturiertem Inhaltsverzeichnis. Die so erstellte Website lässt sich besonders gut teilen und eignet sich für Veranstaltungsdokumentation, für Projektevaluation und ähnliches.

wechange - die Kombination

Wenn du alle vorgestellten Tools gerne in einer übersichtlichen Sammlung hättest, solltest du einen Blick auf die Plattform wechange werfen. Die Plattform verfügt über einen privaten und öffentlichen Bereich, die nahtlos ineinander übergehen.

Für dein Projekt findest du dort eine Zusammenstellung der meisten Tools aus diesem Kapitel. Die Hilfe aus der Community ist nicht weit, viele lokale Initiativen nutzen wechange und helfen bei Fragen weiter. Dein Projekt wird für dich übersicht-

lich auf einer Art Projektseite zusammengefasst, von der aus du zu allen Tools wechseln kannst.

Eine öffentliche Mini-Webseite eignet sich gut zur Präsentation für das eigene Team, um damit auf Werbetour für Mitstreiter*innen zu gehen. Da es auch ein Tool zur Terminplanung/-findung gibt, kannst du auf Anbieter wie Doodle verzichten.

Tipp: Ganze Projekte kannst du auf der Plattform wedecide.de ins Leben rufen. Das Online-Angebot des Landesjugendrings Niedersachsen e.V. bietet Abstimmungen, Umfragen, Terminfindungen, Antragsberatungen. Sogar eine direkte Kontaktaufnahme mit Politiker*innen oder Personen aus der Verwaltung in deinem Ort ist möglich.



LINKS

Projektwebsite
wechange:
wechange.de

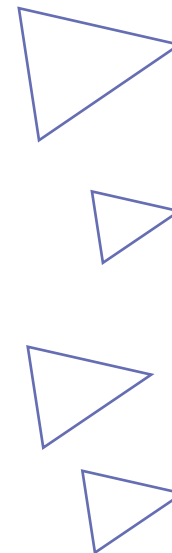
wechange ist eine
Open-Source-Ent-
wicklung, Informati-
onen zur Installation
gibt es auf
[github.com/](https://github.com/wechange-eg)
wechange-eg

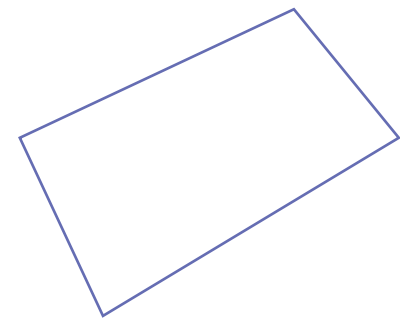
Projektplattform
wedecide.de:
wedecide.de



LINKS

DIGITALE BETEILI-
GUNGSPROZESSE
politische-medienkompetenz.de/unsere-schwerpunkte/digitale-beteiligungsprozesse





GREMIEN

Intro

In der Jugendarbeit gestalten junge Menschen gemeinsam Gremienarbeit und schaffen so wesentliche Strukturen zur Selbst- und Mitbestimmung. Sie wählen Vertreter*innen auf Kommunal-, Landes- und Bundesebene, beraten und entscheiden über Anträge und sorgen so für Sichtbarkeit der Jugendarbeit in Politik und Gesellschaft.

In diesem Kapitel zeigen wir euch, wie Gremienarbeit digital gestaltet werden kann. Zahlreiche Tools helfen bei der Vorbereitung und Durchführung digital gestützter Analogveranstaltungen, Hybridveranstaltungen und vollständig digitaler Veranstaltungen. Bevor ihr mit der Planung beginnt, schaut in die Satzung oder Ordnung eures Jugendverbandes/eurer Jugendorganisation und vergewissert euch, ob die (teilweise) digitale Durchführung einer Gremiensitzung möglich ist – und dann legt los!

Digitale Gremienarbeit

Egal ob analog, digital oder hybrid – für erfolgreiche Gremienarbeit ist eine strukturierte Vorbereitung unerlässlich. Alle drei Formate bringen ihre ganz eigenen Vor- und Nachteile mit sich. Vermutlich werden digitale Gremien niemals das reale Treffen von Menschen ersetzen können – und das ist auch gut so. Die Vorteile digitaler Gremien liegen aber, wie bei digitalen Veranstaltungsformaten generell, auf der Hand: weniger oder keine Fahrzeit, dezentrale Teilnahme, keine Raumbuchungen, weniger Papier, oftmals kürzere Dauer, vereinfachte Dokumentation durch Mittschnitte, digitale Protokollführung, z. B. in Etherpads.



TIPPS ZUM
WEITERLESEN

Digitale Mitgliederversammlungen sicher in der Satzung verankern: [deutsche-stiftung-engagement-und-ehrenamt.de/aktuelles/virtuelle-mitgliederversammlungen](https://www.deutsche-stiftung-engagement-und-ehrenamt.de/aktuelles/virtuelle-mitgliederversammlungen)

4

Doch auch bei digitalen Gremien kommt es häufig zu einer Überforderung der Teilnehmenden. Gerade wenn viele unterschiedliche Tools zum Einsatz kommen, viele Anwendungen in unterschiedlichen Softwarefenstern geöffnet sind, kann es passieren, dass Teilnehmende vorzeitig ermüden oder ganz aussteigen. Darum gilt bei digitalen Formaten, dass weniger manchmal mehr ist (nur weil 1.000 Effekte möglich sind, muss man nicht jeden einzelnen nutzen). Dazu kommt die notwendige Hardwareausstattung – die Teilnahme an einem digitalen Format über das Smartphone ist nie zu empfehlen. Eine gute Webcam, Headset, zwei Monitore, eine stabile Internetverbindung mit entsprechender Bandbreite sind gute und wünschenswerte Ausstattungskriterien.

Es empfiehlt sich eine zentrale Dateiablage, damit die Teilnehmenden alle Unterlagen und Zugänge zu den Tools und Inhalten schnell und an einem Ort finden (z. B. eine eigene Veranstaltungswebsite, bspw. als Wordpress-Installation, und/oder Clouddienste wie Nextcloud sind zu empfehlen).

Bei digitalen Gremien braucht es, mehr noch als bei analogen Formaten, ebenfalls eine gut vorbereitete und strukturierte Sitzungsleitung (Moderation), barrierefreie Unterlagen und störungsfrei funktionierende Tools. Außerdem ist ein Technikcheck mit allen Teilnehmenden empfehlenswert. Gruppenstärkende Aktivitäten wie Warm-ups und Kennlernspiele stärken das Zugehörigkeitsgefühl; atmosphärische Einspieler (Musik, Videos) und virtuelle Videohintergründe erhöhen die Aufmerksamkeit.

Warm-up

Ein einfaches Warm-up ohne viel Vorbereitung gestaltet du folgendermaßen: Alle Teilnehmenden der Videokonferenz verdecken oder überkleben ihre Kameras oder schalten sie aus. Als Moderator*in fragst du dann ein paar Alltagsdinge in die Runde, über die sich die Teilnehmenden etwas besser kennenlernen. Je nach Zusammensetzung der Videokonferenz

können das sehr allgemeine Dinge («Wer war heute schon an der frischen Luft?») oder auch fachspezifische Fragen sein («Wer hat schon mal als Moderator*in eine Gruppe angeleitet?»). Die Teilnehmenden, bei denen eine Aussage zutrifft, schalten ihre Kamera dazu ein. Je nach Videokonferenzsoftware ist auch ein kurzes Speeddating mit allen Teilnehmenden in sogenannten Breakoutrooms interessant. Die Sitzungsleitung gibt einige Fragen vor, 3 - 4 Teilnehmende können sich in Kleingruppen dabei näher kennenlernen. Mögliche Fragestellungen wären: Name, Alter, Hobbies, Erwartungen an die Sitzung usw.

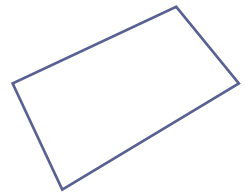
Ein weiteres einfaches Warm-up setzt ebenfalls zwingend die Kameranutzung voraus: Die Moderation zeigt unterschiedliche Emoticons, und die Teilnehmenden sind aufgefordert, Ausdruck und Stimmung des Emoticons mimisch und gestisch nachzuahmen.

Organisation und Durchführung

Bei digitalen Gremien kann eine hybride Umsetzung sinnvoll sein: Dabei versammeln sich Vorstände oder Leitungsteams an einem gemeinsamen Ort. Von einer Art Studio aus leiten sie dann gemeinsam die digitale Sitzung und können sich ohne Zeitverzug miteinander abstimmen.

Bei größeren Veranstaltungsformaten wie zum Beispiel Jahreshauptversammlungen, Vollversammlungen oder anderen Formaten empfiehlt es sich, für die technische Umsetzung Fachpersonal dazu zu holen, um das leitende Team zu unterstützen. Dazu gehört dann auch ein Ablaufplan mit genauen Zuordnungen, wer welche Zeiten und Inhalte betreut: Chat, digitale Wahlen, Abstimmungen, Video-Einspieler, Kleingruppenräume, Videosteuerung/Aufzeichnungen und vieles weitere mehr.

Besonders wichtig bei digitalen Veranstaltungen ist der Ton. Denn die Aufmerksamkeit der Teilnehmenden schaltet bei einer zu leisen oder unverständlichen Tonübertragung schnell



ab. Ebenso wichtig ist die Teilnahme über die Webcam. Die Teilnehmenden sollten dabei auf ein gut ausgeleuchtetes Videobild achten. Wenn es irgendwie möglich ist, sollte wegen des Gegenlichts auf Fenster im Hintergrund verzichtet werden. Zahlreiche Filter können das Videobild optimieren bzw. animieren. Je nach verwendeter Software sind die Lösungen integriert oder können extern, z. B. über Snapcam oder OBS-Studio, eingespielt werden.

10 Tipps für die Sitzungsleitung

1. Stabiles Internet (besser LAN als WLAN) und Konferenztechnik (Kamera, Mikrofon): Bereitet euch technisch gut auf virtuelle Meetings vor.
2. Sorgt für eine gute technische Ausstattung: mehrere Monitore sind sinnvoll, eine gute Webcam und Headset erleichtern die Teilnahme.
3. Startet möglichst pünktlich und wartet nicht zu lange auf Nachzügler*innen – das wäre insbesondere für diejenigen ärgerlich, die pünktlich sind.
4. Achtet bei der Auswahl eures Meeting-Tools auf den Datenschutz – auch Zoom kann datenschutzkonform eingesetzt werden; BigBlueButton ist Open-Source-Software und kann auf eigenen Servern gehostet werden.
5. Unterstützt euch gegenseitig in der Moderation – moderiert im Team.
6. Klärt ab, wer im Team für technische Dinge zuständig ist. Der sogenannte Host sollte die Mute-Funktion aktivieren, wenn Teilnehmende vergessen, sich lautlos zu stellen. Mit Warteraumfunktion sollten Teilnehmende hineingelassen werden. Außerdem ist eine Chatbetreuung sinnvoll sowie

die Einspielung von externen Medien/Freigaben. Je nach Inhalten kann das auch ein gesamtes Technikteam sein.

7. Setzt Kreativtechniken wie Brainstorming ein, um Ideen zu finden und zu strukturieren.
8. Nutzt die Möglichkeiten von Bildschirmfreigaben, testet diese Option aber speziell bei externen Referent*innen im Vorfeld. Legt die Medien (PDFs, Filme usw.) zentral ab, sodass ein Einspielen auch über den Host möglich ist.
9. Volle Konzentration: Ablenkungen wie Online-Serien oder ständige Blicke aufs Smartphone stören die anderen Teilnehmenden und lenken euch selbst ab.
10. Fragerunden: Bezieht die Teilnehmenden immer wieder mit ein.

Regeln

Für jeden Bereich in digitaler Jugendarbeit braucht es Absprachen und Regeln, so auch für digitale Gremienarbeit. Schaut der Sprechende durchgehend in ausgeschaltete Kameras, oder werden die Kameras regelmäßig eingeschaltet, um die Anwesenheit zu bestätigen? Welche Funktionen (Handheben, Emoticons, ja/nein-Abstimmungen) werden in der Konferenz verbindlich genutzt? Und sind alle Mikrofone nach dem Redebeitrag stummgeschaltet?

Mögliche Absprachen können wie folgt aussehen:

1. Die Kamera ist immer eingeschaltet, es sei denn, jemand verlässt kurz den Platz.
2. Das Mikrofon ist grundsätzlich stummgeschaltet, um Störgeräusche zu vermeiden. Nur bei Redebeiträgen wird es selbstständig aktiviert.

3. Für ausreichend Licht im Raum sorgen – dabei Gegenlicht durch Fenster im Hintergrund nach Möglichkeit vermeiden.
4. Alle wählen sich einige Minuten vor dem Meeting ein, damit die Technik zum Start funktioniert.
5. Eine stabile Internetverbindung sicherstellen – LAN ist meist besser als WLAN – ggf. Mitbewohner*innen bitten, für eine kurze Zeit auf Streaming zu verzichten.
6. Keine Sprachnachrichten oder andere Handyspielereien während des Meetings.
7. Nebengeräusche minimieren (Haustiere, Mitbewohner*innen, Störgeräusche von außen).
8. Geessen wird nur in den Pausen.

Technik

Der Host eines Meetings kann, je nach verwendeter Videokonferenz-Software, die Ansicht der Teilnehmenden so schalten, dass alle die gleiche Videoanordnung der Teilnehmenden sehen. In Zoom geht das über die Funktion: »Teilnehmer*innen folgen der Host-Ansicht«. Dafür muss zu Beginn eines Meetings einmal eine Videokachel verschoben werden, danach ist die Funktion verfügbar. So können z. B. auch Delegationen virtuell zusammengesetzt werden. Ebenfalls hilfreich ist das permanente Einblenden der Tagesordnung über einen eigenen Videokanal sowie das »Anpinnen« der Sprecher*innen-Videokacheln in der Konferenz.

Pausen

Mehr noch als bei analogen Veranstaltungen, ist es bei digitalen Gremien wichtig, die abgemachten Pausenzeiten einzuhalten

und Veränderungen der Situation mitzuteilen. Anders als in einem Tagungshaus, müssen sich die Teilnehmenden in der Regel zuhause selbst organisieren – Getränke, Mittagessen, Toilettengänge, mögliche Anrufe usw.

Hinzu kommen häufig Mitbewohner*innen, Familie und Haustiere. Alle diese Dinge wollen gerade bei mehrtägigen Sitzungen berücksichtigt werden, und da ist es bei einer Mittagspause von 1,5 Stunden sehr ärgerlich, wenn diese nicht eingehalten wird.

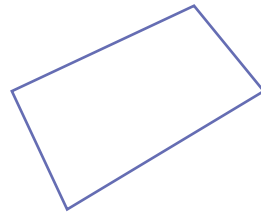
Erfahrungsgemäß braucht es bei digitalen Sitzungen mehr Pausen. Allerdings dürfen diese kürzer sein als im Tagungshaus. Die Wege sind kürzer, die Schlange vor der Toilette überschaubarer, und auch die Getränke sind in der Regel schneller zur Hand.

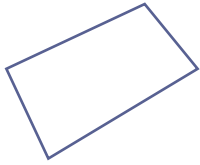
Abstimmungen und Wahlen – was gilt es zu beachten?

Auch bei digitalen Abstimmungen und Wahlen muss die Satzung oder Ordnung des Jugendverbandes beachtet werden. Eine Abstimmung über Zoom kann beispielsweise nie den Grundsatz der geheimen Wahl erfüllen. So ist es mit vielen kostenlosen Tools.

Bei digitalen Abstimmungen und Wahlen muss einerseits eine eindeutige Identifizierung des Stimmberechtigten garantiert werden, unter anderem, um z. B. Doppelabstimmungen zu vermeiden. Andererseits muss der Grundsatz der geheimen Wahl gewährleistet sein.

Mit der Software OpenSlides ist genau dieser Grundsatz gewahrt. Ein weiteres Tool ist VotesUP, ebenfalls eine Open-Source-Lösung, die für Gruppen bis 50 Personen kostenlos genutzt werden kann.





OpenSlides

»OpenSlides ist ein freies, webbasiertes Präsentations- und Versammlungssystem zur Verwaltung und Projizierung von Tagesordnung, Anträgen und Wahlen einer Versammlung.«
Quelle: Wikipedia

Mit OpenSlides haben die Teilnehmenden einer Tagung die Möglichkeit, über einen persönlichen Login auf alle relevanten Tagungsunterlagen zuzugreifen, Anträge einzusehen und zu erstellen und Wahlen durchzuführen. Bei der Durchführung einer Tagung unterstützt OpenSlides das Gremium bei der Organisation von Redelisten, Protokollführung sowie Änderungsanträgen.

OpenSlides ist ein sehr mächtiges Tool, das für viele Gremien schlichtweg zu umfangreich ist. Aber für Vereine, die grundsätzlich digitaler arbeiten möchten, lohnt sich ein Blick auf OpenSlides. Einige Funktionen im Überblick:

- digitale Tagesordnung mit verknüpften Unterlagen (auch alte Protokolle, Ordnungen etc.)
- Anträge gemeinsam erarbeiten und zur Abstimmung bringen
- Redeliste
- Wahlen; digitale Stimmabgabe
- Dokumentenverwaltung
- Anwesenheitskontrolle

Dazu bietet OpenSlides die Möglichkeit, viele unterschiedliche Projektoren (z. B. Beamer) anzusteuern. So kann bei einer analogen Tagung auf einer Projektionsfläche beispielsweise die Redeliste gezeigt und auf einer anderen der jeweils aktuelle Tagesordnungspunkt eingeblendet werden.

Bei digitalen Veranstaltungen lässt sich diese Projektorfunktion auch virtuell nutzen. So kann das Bild eines Projektors per Bildschirmfreigabe in der Zoom-Konferenz geteilt oder mit

zusätzlicher Software wie OBS (Open Broadcaster Studio) als Kamerabild eingebunden werden.

Mit recht einfachen Mitteln lassen sich so auch umfangreiche Tagungen digital gut realisieren.

Antragsgrün

Mit der Software Antragsgrün könnt ihr Anträge für eine Versammlung gemeinsam digital vorbereiten. Die Open-Source-Entwicklung kann über einen eigenen Server bereitgestellt oder gegen ein Entgelt (Jugendverbände erhalten einen Rabatt) als Subdomain über Antragsgrün gehostet werden. Mit Antragsgrün können Anträge, Änderungsanträge und Kommentare zu Anträgen organisiert abgebildet werden. Eine Antragsberatung ist ebenfalls möglich, kann aber auch über OpenSlides eingebunden werden.

Jitsi Meet

Videokonferenzlösungen gibt es Dutzende am Markt. Aber nur wenige sind so einfach zu bedienen und zugleich so sparsam mit den Daten der Nutzer*innen wie Jitsi Meet. Du rufst einfach die Adresse einer Videokonferenz auf und kannst direkt im Browser teilnehmen – fertig. Wenn es die Adresse der Videokonferenz noch nicht gibt, wird sie automatisch von dir erstellt, und du erhältst als erste*r Nutzer*in die Moderator*innen-Rechte. Damit kannst du dann weitere Personen einladen.

Hosting

Grundsätzlich werden die Daten von dir zum Server verschlüsselt übertragen. Auf dem Server selbst sind diese aber theoretisch sichtbar. Daher ist es bei Jitsi Meet wichtig, dem*der Betreiber*in des Servers zu vertrauen. Neben einer eigenen Installation kannst du auch öffentliche Jitsi Meet-Anbieter nutzen.



LINKS

Antragsgrün:
antragsgruen.de

4



LINKS

Freifunk München
bietet eine Jitsi
Meet-Oberfläche an:
meet.ffmuc.net



TIPPS ZUM WEITERLESEN

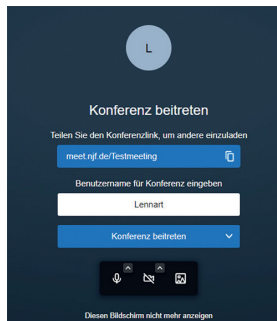
Satzungsgemäße Wahlen mit OpenSlides: support.openslides.com/help/de-de/10-personen-wahlen/27-geheime-wahlen-wie-geht-das

obsproject.com spielt Medieninhalte in eine virtuelle Kamera ein

Es gibt eine experimentelle Option für eine Ende-zu-Ende-Verschlüsselung der Jitsi-Konferenz. Dazu müssen alle Teilnehmenden der Konferenz über entsprechend moderne Browser verfügen, und es werden einige Funktionen wie Aufnahme oder Livestreaming abgeschaltet.

Vorteile von Jitsi Meet:

- eigenes Hosting
- einfache Oberfläche
- YouTube gemeinsam schauen
- Livestream direkt aus der Videokonferenz
- keine Registrierung nötig, einfach im Browser Adresse der Videokonferenz eingeben und loslegen
- Tipp: Namensvergabe für Konferenzen mit Datum und Ort
- native Apps erleichtern die Navigation auf Touchscreens
- externe Audio- und Videoquellen sind möglich, die freie Software steht kommerziellen Angeboten in nichts nach
- beliebte und bewährte Hosts: Unis und einschlägige Medienangebote



Jitsi Meet lässt sich in OpenSlides integrieren, um hybride oder digitale Versammlungen abzuhalten. Der Vorstand und die Redner*innen sind jeweils in einer Videokonferenz zusammen, diese wird den Delegierten auf der Webseite als Video-Stream angezeigt. Nebenbei stehen ihnen dann alle Funktionen von OpenSlide für Abstimmungen und ähnliches zur Verfügung.





FÖRDERUNG

Übersicht

Für Aktivitäten in der niedersächsischen Jugendarbeit stehen **zwei institutionelle Förderwege** bereit: Das Land Niedersachsen fördert über die Bildungsmittel die Träger der Jugendarbeit (Verbände, Organisationen), und die Kommunen fördern über die kommunalen Jugendämter örtliche Aktivitäten.

Neben dieser strukturellen Förderung gibt es, ebenfalls vom Land gefördert, das landesweite **Förderprogramm 4Generation**, welches Projekte in den Bereichen »Engagement, Beteiligung und Vielfalt« von engagierten Jugendlichen fördert, sodass kurzfristig innovative Projekte gestartet werden können.

Für Ausstattung und digitale Infrastruktur bietet das Land Niedersachsen eine Förderung über den **»Digitalbonus. Vereine.Niedersachsen«**. Eingetragene Vereine und gemeinnützige Körperschaften mit Sitz in Niedersachsen können sich um eine Förderung bewerben.

Darüber hinaus bieten niedersächsische Initiativen, Stiftungen und Wettbewerbe Fördergelder an für Projekte der Jugendarbeit.

Mit dem Aktions-/Sonderprogramm **»Startklar in die Zukunft«** bietet das Land Niedersachsen zudem eine befristete Förderung für die Unterstützung von Kindern und Jugendlichen zur Bewältigung der Auswirkungen der Corona-Pandemie. Mit diesen Sondermitteln soll auch die Digitalisierung der Kinder- und Jugendarbeit gestärkt werden. Die Umsetzung erfolgt durch das niedersächsische Landesjugendamt sowie kooperierende Partner-Organisationen.

Ergänzt werden diese Förderangebote durch den Kinder- und Jugendplan des Bundes (KJP), weitere Bundesprogramme, Aktionsprogramme, verschiedene Förderfonds, wie zum Beispiel das Deutsche Kinderhilfswerk, oder auch bundesweite Stiftungen.

Der nachfolgende Abschnitt zeigt eine Förderung über das niedersächsische Förderprogramm 4Generation detailliert auf:

Förderprogramm 4Generation

4Generation ist das Förderprogramm des Landes Niedersachsen für Projekte in der Jugendarbeit. Mit den Fördermitteln können neue Ideen für die Jugendarbeit in den Bereichen »Vielfalt, Beteiligung und Engagement & Experimentelles« kurzfristig umgesetzt werden.

4Generation fördert Projekte von Jugendlichen für Jugendliche in den drei Förderbereichen. Die Projekte werden von der Idee über die Durchführung bis hin zur Abrechnung und Dokumentation eigenständig von engagierten ehrenamtlichen jungen Menschen vor Ort in den Einrichtungen und Verbänden der Jugendarbeit verantwortet. Hauptamtliche sind als Antragsteller*innen ausgenommen, dürfen die Projekte aber selbstverständlich unterstützen.

Die Laufzeit beträgt für die Vorbereitungs-, Durchführungs- und Nachbereitungsphase mindestens 3 und höchstens 24 Monate.

Innerhalb dieser Zeitspanne steht dem Projekt eine Förder-summe von 1.500 € bis maximal 10.000 € Euro pro Laufzeit-jahr zur Verfügung. Zu beachten ist, dass die durchschnittliche Fördersumme pro Projektmonat 850 € nicht überschreiten soll.



QUERVERWEIS

Mehr dazu im Kapitel
6 auf Seite 46

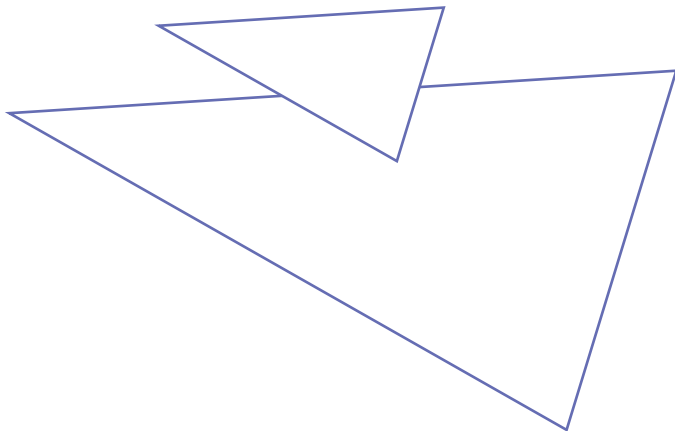
Die Antragstellung erfolgt auf der Webseite www.4generation.de. Anträge für Projekte können zu jedem Monatsersten bei der Servicestelle gestellt werden. Projektstart ist dann jeweils ein Monat später.

Eine weitere Förderbedingung ist – wie am Ende einer jeden Förderung – das Erstellen eines Verwendungsnachweises, der belegt, dass die beantragten Gelder tatsächlich wie geplant eingesetzt wurden. Dieser besteht aus der finanziellen Buchführung sowie dem Sachbericht. Auch die Projektverwaltung erfolgt – analog zur Antragstellung – über die Webseite des Förderprogramms. Hier finden die Projektverantwortlichen Hinweise und Tools, um das Projekt zu organisieren, die Fördermittel abzurufen und die Ausgaben im Kassenbuch zu dokumentieren. Im digitalen Projektbüro findest du einen Leitfaden für die Erstellung des Verwendungsnachweises, der insbesondere auch auf das Verfassen des Sachberichts eingeht. Der Sachbericht ist eine kurze Darstellung der durchgeführten Maßnahmen im Projekt (wie z. B. Beginn, Dauer, Abschluss, Erfolg und Auswirkungen der Maßnahmen, ggf. Abweichungen von der eigentlichen Planung und vom Finanzierungsplan).



TIPPS ZUM
WEITERLESEN

4generation.de/faqs



Und das sind die Förderbereiche

Vielfalt

Das Förderprogramm fördert Projekte, die Vorurteile abbauen und für Vielfalt in allen gesellschaftlichen Bereichen sensibilisieren. Du kannst mit und ohne Handicap, mit unterschiedlicher Herkunft und Religion, mit unterschiedlicher sexueller Orientierung und unterschiedlichem Geschlecht durch die Projekte zusammenkommen und gemeinsam etwas bewegen. Du bestimmst den Weg, auf dem du und deine Projektgruppe Vielfalt lebt und stärkt.

Beteiligung

Jung, selbstbestimmt und voller Überzeugung! 4Generation fördert Projekte, bei denen du selbstbestimmt neue Wege der Beteiligung gehst – z. B. in deinem Jugendverband oder Verein, deiner Einrichtung oder in der Kommunal- und Landespolitik. Du und deine Projektgruppe macht darauf aufmerksam, was euch bewegt, um mit euren Projekten politisch aktiv zu werden, andere mit ins Boot zu holen und sie mit euren Ideen zu begeistern. Partizipation wird so als wesentlicher Bestandteil der Gesellschaft erfahrbar.

Engagement

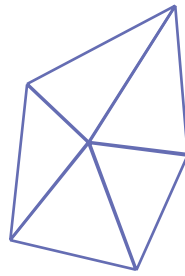
4Generation fördert Projekte, mit denen du und deine Projektgruppe ehrenamtliches Engagement ausprobieren, neue Ideen verwirklichen und euch zusammen in neuen Arbeitsfeldern der Jugendarbeit fit machen könnt. Das können z. B. Projekte zur Öffentlichkeitsarbeit in digitalen Medien oder zur Wertschätzung und Anerkennung von Jugendleiter*innen sein. Der Fantasie und Innovationsfreude sind kaum Grenzen gesetzt: Nahezu alles, was neu für die Jugendarbeit ist und du und deine Gruppe ausprobieren möchtet, ist möglich.

Die Servicestelle beim Landesjugendring Niedersachsen unterstützt und berät bei der Antragstellung und Projektdurchführung sowie bei der abschließenden Dokumentation.



LINKS

Förderprogramm
4Generation:
4generation.de



LINKS



LINKS

Toolsammlung für die Arbeit mit Kindern und Jugendlichen: padlet.com/was-mitmedien/tools

Die nachfolgende Linkliste verschafft dir einen Überblick über bestehende Software-Lösungen für digitale Zusammenarbeit. Darüber hinaus gibt es zahlreiche online verfügbare Link-sammlungen, eine davon wollen wir hier besonders hervor-heben: »Digitale Tools für die Kinder- und Jugendarbeit, eine Übersicht voller Tools für die tägliche Jugendarbeit« findet ihr im Padlet »Was mit Medien«.

Neben dem Einsatz geeigneter Software findest du in dieser Linksammlung auch schnellen Zugang zu medienpädagogischen Fort- und Weiterbildungen sowie eine Übersicht über verschiedene Förderprogramme auf Bundes- und Landes-ebene.

Software

Videokonferenzsoftware

[BigBlueButton.org](https://www.bigbluebutton.org/)

Open-Source-Webkonferenzsystem mit Whiteboard, Abstimmungen, Bildschirmfreigabe, Breakout-Räumen und Telefon-einwahl

zoom.us

Videokonferenzsoftware, geeignet für kleine und große Versammlungen, kostenpflichtig, kann über Dienstleister wie Connect4Video auch DSGVO-konform genutzt werden

workadventu.re

Freie Software (AGPL-Lizenz), der Quellcode ist auf GitHub verfügbar, Videokonferenzsoftware mit Avataren, spielerische Umsetzung, ähnlich wie gatherTown, DSGVO-konform

wonder.me

Videokonferenzsoftware mit Avataren, geeignet für Barcamps und informelle Gruppentreffen, kostenlos, Webcam und Mikrofon, browserbasiert, DSGVO-konform

Jitsi Meet

Open-Source-Konferenzsoftware für 10-15 Teilnehmende; es ist möglich, eine Instanz auf einem eigenen Server zu betreiben; je nach Performance erhöht sich damit die Teilnehmendenzahl.

Nextcloud Talk

Erweiterung innerhalb einer eigenen Nextcloud-Installation, geeignet für kleinere Videokonferenzen mit bis zu vier Teilnehmenden

Discord

Kostenlose Lösung für Video- und Telefonkonferenzen

Tools für Videokonferenzen

OBS (Open Broadcaster Studio)

Visualisiert Medien (Fotos, Videos, Websites, Dokumente) über einen virtuellen Kamerakanal, der in Videokonferenzen ausgegeben werden kann.

obsproject.com

Snap-Cam

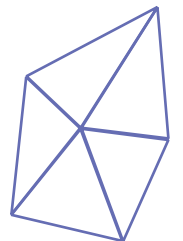
Die Software bietet verschiedene Filter, die sich direkt auf den eigenen Kamera-Output der Webcam anwenden lassen, und kann in Videokonferenzsoftware genutzt werden.

lensstudio.snapchat.com



LINKS

Freifunk München: meet.ffmuc.net



Abstimmungen

tricider.de

Einfache Abstimmungen und Brainstorming ohne Login; DSGVO-konform; ein Auftragsdatenverarbeitungsvertrag kann abgeschlossen werden, in dem die datenschutzkonforme Behandlung von Daten vereinbart wird; das Unternehmen sitzt in Berlin.



LINKS

ePartool tooldoku.
dbjr.de/epartool/
[installation](#)

epartool

Angebot des Deutschen Bundesjugendrings für digitale Beteiligung/Abstimmung; das Open-Source-Angebot kann auf einem eigenen Server betrieben werden.

Oncoo

Projekt des Fachseminars Informatik am Studienseminar für das Lehramt an berufsbildenden Schulen in Osnabrück

oncoo.de

Mentimeter

Interaktive Präsentationen, zwei Umfragen in kostenfreier Variante möglich

mentimeter.com

Whiteboards/Pinnwände

Digitale Whiteboards erleichtern die Zusammenarbeit, tragen zur Problemlösung bei und sind integrierbar in Videokonferenzsysteme.

miro.com

mural.co

padlet.com

DSGVO-konforme digitale Pinnwände: taskcards.de und mindmeister.com

Digitale Wahlen

openslides.com

OpenSlides ist ein freies, webbasiertes Präsentations- und Versammlungssystem zur Verwaltung und Projizierung von Tagesordnung, Anträgen und Wahlen einer Versammlung; OpenSlides wurde als Open-Source-Software entwickelt und kann auf eigenen Servern betrieben werden.

votesup.eu

votesUP ist eine DSGVO-konforme Plattform und ermöglicht Online-Abstimmungen, wie sie in Konferenzen und Gremiensitzungen üblich sind; offene Abstimmungen sowie geheime Wahlen möglich; Tipps für die erfolgreiche Durchführung von Online-Abstimmungen; Open Source und für Gremiensitzungen bis zu 50 Personen kostenlos

Zusammenarbeit

etherpad.org

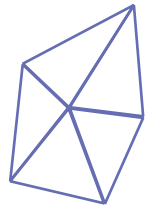
Etherpad ist ein browserbasierter Texteditor zur gemeinschaftlichen Bearbeitung von Texten; mehrere Personen können gleichzeitig ein Textdokument bearbeiten, wobei alle Änderungen sofort automatisch gespeichert werden; Open Source; ein Etherpad findet sich z. B. auf jugendpad.jugendserver-niedersachsen.de.

trello.com

Trello ist eine Projektmanagement-Software aus dem Hause Atlassian; Grundfunktionen kostenlos; Auftragsdatenverarbeitung nach der DSGVO kann mit dem Anbieter kostenlos abgeschlossen werden.

teams.microsoft.com

Teams ist eine proprietäre Software von Microsoft, die Chat, Dokumentenablage und Videokonferenz auf einer Oberfläche bietet; integriert in die kostenpflichtige Software Microsoft 365;



mit eingeschränktem Funktionsumfang (z. B. Video bzw. Telefonanrufe bis 60 Minuten) gibt es auch eine kostenlose Version.

slack.com

Slack ist ebenfalls eine proprietäre Software für digitale Zusammenarbeit und als kostenlose sowie kostenpflichtige Version verfügbar.

mattermost.com

Mattermost bietet ähnliche Funktionen zur Zusammenarbeit wie die bereits genannten proprietären Angebote, ist allerdings als Open-Source-Entwicklung auch auf einem eigenen Server zu hosten und bietet damit Datenhoheit, also eine deutliche Verbesserung der Datenkontrolle gegenüber der Arbeit auf einem fremden Server.

Spiele

Suchsel

Kostenlose Erstellung von Wortsuchrätseln

suchsel.net

Kahoot

Onlinequiz selber erstellen und abhalten

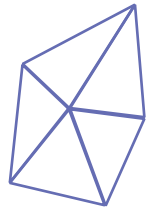
kahoot.com

Cloud-Software für Dateimanagement

Nextcloud

Freie Software, um im eigenen Verband eine Cloud aufzusetzen; umfassende Möglichkeiten für Projektarbeit, Veranstaltungsorganisation etc.

nextcloud.com



Komplettlösungen

moin!App

Soziales Intranet für Vereine und Verbände; aus Deutschland, DSGVO-konform; ejo führt sie aktuell ein.

moinapp.de

Methoden für digitale Bildungsangebote

Methodensammlung

Der Landesjugendring Berlin hat hier Methoden für die digitale Juleica-Ausbildung zusammengefasst.

ljrberlin.de/juleica-online

Workshops für politische Medienkompetenz

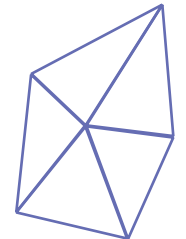
Eine Workshopsammlung der Landeszentrale für politische Bildung in Niedersachsen

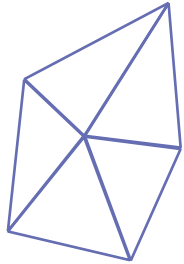
politische-medienkompetenz.de

Digitale Aktionen für Jugendbeteiligung

wedecide.de

Aktionsplattform des Landesjugendrings Niedersachsens mit Gruppenverwaltung, Terminfindung, Abstimmungen, Antragsberatung und Kontakt in lokale Verwaltung/Politik





Fortbildungen: Medienkompetenz in der Jugendarbeit

neXTmedia - Medienkompetenz in der Jugendarbeit. Kooperation zwischen Landesjugendring und Niedersächsischer Landesmedienanstalt. Fortbildungen für Juleica-Inhaber*innen und haupt- und ehrenamtlich Aktive in der Jugendarbeit sowie medienpraktische Workshops zur Unterstützung landesweiter Projekte: [nxtmedia.ljr.de](https://www.nxtmedia.ljr.de)

Digital Lab. Digitale Workshopreihe der Ev.-Luth. Kirche in Oldenburg, unter anderem für Multiplikator*innen in der Arbeit mit Kindern und Jugendlichen: [digitallab-oldenburg.de](https://www.digitallab-oldenburg.de)

Irights. Weiterbildung für Multiplikator*innen und Organisationen: [academy.irights-lab.de](https://www.academy.irights-lab.de)

Förderung medienpädagogischer- und praktischer Jugendarbeit

Bundesweite Förderung Deutschland

Förderdatenbank. Übersicht über bundesweite Förderprogramme im Bereich Kinder und Jugend des Bundes, der Länder und der EU: [foerderdatenbank.de](https://www.foerderdatenbank.de)

Demokratie Leben! Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend. Förderung von Projekten für Demokratie und gegen Extremismus: [demokratie-leben.de](https://www.demokratie-leben.de)

Bundeszentrale für politische Bildung (bpb). Förderung von Veranstaltungen und Projekten der politischen Bildung (ab 16 Jahren): [bpb.de/partner/foerderung/139974/foerdermoeglichkeiten](https://www.bpb.de/partner/foerderung/139974/foerdermoeglichkeiten)

Deutsche Stiftung für Engagement & Ehrenamt. »100XDigital« - Gefördert werden Digitalprojekte eingetragener ehrenamtlicher Organisationen, die sich mit dem digitalen Wandel im Bereich Strategie, Kultur, Organisation, Technologie und Kommunikation beschäftigen:

[deutsche-stiftung-engagement-und-ehrenamt.de/foerderung/100xdigital](https://www.deutsche-stiftung-engagement-und-ehrenamt.de/foerderung/100xdigital)

Open Knowledge Foundation. »Prototype Fond« - Ideen für digitale Lösungen umsetzen und Open-Source-Projekte programmieren: [prototypefund.de](https://www.prototypefund.de)

Deutscher Bibliotheksverband. »Total digital« - Förderung für digitale Leseförderung, Chancengleichheit für Kinder und Jugendliche:

[lesen-und-digitale-medien.de/de_DE/weg-zur-foerderung](https://www.lesen-und-digitale-medien.de/de_DE/weg-zur-foerderung)

Aktion Mensch. »Internet für alle« - Förderung von Investitionskosten (Hard- und Software) sowie dazu passende Bildungsangebote:

[aktion-mensch.de/foerderung/foerderprogramme/weitere-foerderangebote/internet-fuer-alle](https://www.aktion-mensch.de/foerderung/foerderprogramme/weitere-foerderangebote/internet-fuer-alle)

Stiftung Mitarbeit. Starthilfe für neue Initiativen im Bereich Soziales, Politik, Kultur, Umwelt und Bildung:

[mitarbeit.de/foerderung_projekte/starthilfefoerderung/foerderrichtlinien](https://www.mitarbeit.de/foerderung_projekte/starthilfefoerderung/foerderrichtlinien)

DFA Digital für alle. Preis für digitales Miteinander:

[digitaltag.eu/preis-fuer-digitales-miteinander](https://www.digitaltag.eu/preis-fuer-digitales-miteinander)

aidFIVE. Anschubfinanzierung für soziale Projekte mit Kindern und Jugendlichen:

[aidfive.org/foerderung](https://www.aidfive.org/foerderung)

betterplace. Unterstützung beim Sammeln von Spenden für zivilgesellschaftliche Organisationen:

[betterplace.org/de](https://www.betterplace.org/de)



LINKS

nbank.de/Foerderprogramme/Aktuelle-Foerderprogramme

Landesweite Förderung Niedersachsen

Sozialministerium Niedersachsen. »Startklar in die Zukunft«
– Sondermittel für Digitalisierung in der Kinder- und Jugendarbeit: soziales.niedersachsen.de/Startklar-in-die-Zukunft/aktionsprogramm-startklar-in-die-zukunft-205075.html

Nds. Ministerium für Wirtschaft, Arbeit, Verkehr und Digitalisierung. »Digital-Bonus für Vereine und Verbände«:
nbank.de/Unternehmen/Investition-Wachstum/Digitalbonus.Vereine.Niedersachsen/index.jsp

4Generation. Vielfalt, Engagement und Ehrenamt – Förderung von selbstorganisierten Projekten in der Jugendarbeit:
4generation.de

