

Vom Konsum zur Gestaltung - Digitalität und Engagement in der außerschulischen Jugendarbeit am Beispiel von Jugend hackt und den Demokratielaboren

Tanja Zagel und Sebastian Seitz

Offene Bildung bei der Open Knowledge Foundation

Die Open Knowledge Foundation Deutschland als digitale NGO

Die Open Knowledge Foundation Deutschland (OKF DE) ist ein gemeinnütziger Verein, der sich für offenes Wissen, offene Daten, Transparenz und Beteiligung einsetzt. Die Vision der OKF DE ist eine offene und gerechte Gesellschaft. Um dieses Ziel zu erreichen, initiiert und fördert die OKF DE Projekte und Initiativen in den Bereichen offenes Regierungshandeln, offene Bildung und Civic Tech, also technische Konzepte, die Engagement und Beteiligung von Bürgerinnen und Bürgern fördern, wie beispielsweise Diskussions- und Abstimmungsplattformen.

Die Projekte der OKF DE ermutigen Menschen dazu, sich aktiv mit digitalen Mitteln an gesellschaftlichen Diskussionen und Herausforderungen zu beteiligen und unser demokratisches Gemeinwesen offener, transparenter und gerechter zu gestalten.

Demokratielabore und Jugend hackt

Die Arbeitsschwerpunkte der OKF DE liegen auf offenem Regierungshandeln, Civic Tech und Offener Bildung. Offene Bildung ist vor allem als die gesellschaftliche Forderung zu verstehen, Bildung für alle zu öffnen und legt den Fokus auf Offenheit im Hinblick auf Zugang, Methoden und Lizenzen.

Zwei beispielhafte Projekte der OKF DE im Bereich Offene Bildung sind Jugend hackt und Demokratielabore. Auf Konzepte und Erkenntnisse dieser beiden Projekte konzentriert sich dieser Artikel im Folgenden.

Jugend hackt ist ein Programm zur Förderung des Programmier Nachwuchts im deutschsprachigen Raum. Unter dem Motto „Mit Code die Welt verbessern“ tüfteln die 12- bis 18-jährigen Teilnehmerinnen und Teilneh-

mer bei mehrtägigen Jugend-Hackathons gemeinsam in Teams, unterstützt von ehrenamtlichen Mentorinnen und Mentoren, an Software, Making-Projekten und Konzepten für ihre Vision einer besseren Gesellschaft. Die Events sind größtenteils spendenfinanziert und finden in einer jährlich wachsenden Zahl von Städten in Deutschland, Österreich und der Schweiz statt.

Das Projekt *Demokratielabore* führt Workshops mit Jugendlichen im Alter von 12 bis 21 Jahren rund um die Themen Digitalisierung, Technologien und gesellschaftliches Miteinander durch. Jugendliche können während der Workshops erleben, wie sie mit digitalen Werkzeugen aktiv die Gesellschaft mitgestalten können, indem sie beispielsweise ausprobieren, wie man Fake News enttarnt, sich eigener Vorurteile bewusst wird oder Cybertrolle mit Argumenten besiegt. Die Workshops werden deutschlandweit in Zusammenarbeit mit außerschulischen Jugendeinrichtungen, überregionalen Bildungsverbänden und Initiativen angeboten.

Junge Menschen zum digitalen Engagement ermutigen

Digitalisierung ermöglicht mehr Partizipation

Die gesellschaftliche Diskussion ist geprägt von Schlagworten wie *Politikverdrossenheit*, *Alternativlosigkeit* und *Bildungsgefälle*. Die Digitalisierung stößt - insbesondere bei vielen Bildungsverantwortlichen - nach wie vor auf große Skepsis. Bildungs- und Lehrpläne bieten kaum Lösungen für den Umgang mit diesem Thema und bei vielen Menschen herrscht das Gefühl vor, der Technik ausgeliefert sein, statt sie zu beherrschen.

Dieser von dystopischem Denken geprägte Diskurs fördert ein Gefühl von Passivität und Machtlosigkeit. Dem wollen die Bildungsprojekte der OKF DE entgegenwirken. Sie sind getragen von der Überzeugung, dass eine demokratische Gesellschaft Menschen braucht, die mitdenken und mitgestalten, und dass gute, freie Bildung die Grundlagen dafür schafft.

Die Bildungsprojekte der OKF DE zielen darauf, Menschen zum Mitmachen zu ermutigen. Digitale Kompetenz bedeutet hier einen selbstbestimmten und aufgeklärten Umgang mit digitalen Technologien, Medien, Informationen und Wissen. Die Teilnehmerinnen und Teilnehmer werden darin bestärkt, ihre eigenen Fähigkeiten und Spielräume zu erkennen und zu nutzen, um die Gesellschaft positiv mitzugestalten. Technologien sind niemals Selbstzweck, sondern wertvolle Werkzeuge, um dieses Ziel zu erreichen.

Es geht um die Stärkung von Gestaltungskompetenzen, Problemlösungsfähigkeit und das gemeinsame Entwickeln und Umsetzen von neuen Ideen. Methodisch stehen die Teilnehmenden im Mittelpunkt. Die Bildungsprojekte setzen auf selbstgesteuertes Lernen, aktive Gruppenarbeit und einen starken Lebensweltbezug. Die Teilnehmerinnen und Teilnehmer werden zu aktivem Denken und Handeln motiviert. Sie erleben, dass sie Technologie nicht nur nutzen, sondern auch aktiv gestalten und für ihre eigenen Ziele einsetzen können.

Das Internet als politischer Raum

Das Internet ist ein selbstverständlicher Teil unseres Alltags geworden. Die Unterscheidung zwischen echter und virtueller Welt wird zwar manchmal noch gemacht, sie ist aber obsolet. Wir können unsere Lebenswelt in online und offline, in virtuell und physisch greifbar unterteilen, aber alle diese Teile sind echt, sind ein zentraler Bestandteil unserer Wirklichkeit und damit auch Teil des politischen und gesellschaftlichen Diskurses.

Was das Internet als politischen Raum nach wie vor besonders macht, ist die Tatsache, dass es mehr Freiheiten bietet als die Offline-Welt. Das hängt im negativen Sinn mit fehlenden Regulierungen und einer oft problematischen Diskussionskultur zusammen, bedeutet im positiven Sinn aber auch eine große Vielfalt an Beteiligungsmöglichkeiten gerade auch für junge Menschen.

Die Frage ist also nicht, ob das Internet ein politischer Raum ist, sondern wie dieser definitiv vorhandene politische Raum auf positive Weise gestaltet und genutzt werden kann.

- Wie können wir Jugendliche ermutigen, sich mit Hilfe von digitalen Kompetenzen und Werkzeugen selbstbestimmt und aktiv an gesellschaftlichen Prozessen zu beteiligen?
- Wie können Jugendliche das Internet in Zeiten von Hate Speech und Populismus als positiven Gestaltungsspielraum zurückerobern?
- Wie lassen sich die öffentlichen Diskurse in unserer alternden Gesellschaft um die Perspektiven Jugendlicher bereichern?
- Wie können wir das Bewusstsein besonders IT-begeisterter Jugendlicher und junger Programmiererinnen und Programmierer dafür stärken, dass sie durch ihre Fähigkeiten und ihr Know-how die nötigen Mittel in der Hand haben, um unsere Gesellschaft entscheidend mitzugestalten und zum Besseren zu verändern?

Gestalten statt konsumieren

Junge Menschen erleben digitale Werkzeuge nicht als das, was oft als „Neue Medien“ beschrieben wird, sondern wachsen mit diesen auf. Aus ihrer Perspektive waren diese schon immer vorhanden. Ihr Nutzungsverhalten ist vielfältig und reicht von der inhaltlich orientierten Diskussion bis hin zum Experimentieren spaßeshalber. Dennoch ist für einen großen Teil die Nutzung dieser Medien mit dem Konsum selbiger gleichzusetzen. Ebenso stellen sich die Fähigkeiten, mit diesen umzugehen, weniger als Gestaltungskompetenzen, sondern als Nutzungskompetenzen dar. An dieser Stelle müssen sämtliche Angebote für Jugendliche ansetzen. Sie müssen neue Perspektiven eröffnen und Digitalität zu dem machen, was sie sein sollte: Ein Werkzeug zur Gestaltung von Gesellschaft.

Im Rahmen der Demokratielabore werden daher in einem geschützten Rahmen unter Zuhilfenahme digitaler Tools und mit einer spielerischen Methodik gesellschaftliche Phänomene (z.B. Fake News) betrachtet oder neue Möglichkeiten zur Nutzung einer etablierten Technologie (z.B. QR-Codes) erprobt, um die eigene Meinung auszudrücken und vor allem für andere Personen erfahrbar zu machen. Zentral ist dabei der schaffende Aspekt, welcher auf das Erstellen und Erschaffen von Neuem und Positivem gerichtet ist und versucht, zu dem oft risikofixierten Diskurs einen Gegenpol zu bieten.

Jedes Angebot orientiert sich an den folgenden vier Elementen:

1. **Gestaltungsmacht:** Die Jugendlichen können selbst über die Details und den Ausgang eines jeden Workshops entscheiden (z.B. bei der Entwicklung eines eigenen Computerspiels).
2. **Kritische Mediennutzung:** Alle Ergebnisse und Werkzeuge werden analysiert und diskutiert. Raum für unterschiedliche Einschätzungen ist immer gegeben (z.B. durch Transfer der Methodiken und Tools in andere Kontexte).
3. **Denkmuster erweitern:** Perspektivwechsel werden gefordert. Eine aktive, theoretische wie praktische Auseinandersetzung mit anderen Meinungen und Positionen der anderen Teilnehmenden ist immer nötig (z.B. beim Spielen einer interaktiven Geschichte).
4. **Spaß und Verstörung:** Freude an der Ausführung ist essentiell. Bisherige Erfahrungen mit den behandelten Themen werden hinterfragt und aufgebrochen (z.B. durch das Verfassen und Veröffentlichen eigener Fake News, statt der reinen Analyse dieser).

Im Rahmen der wissenschaftlichen Begleitung der Demokratielabore konnte festgestellt werden, dass vor allem der spielerische Ansatz der Work-

shops sich motivierend auf die Teilnehmerinnen und Teilnehmer auswirkt. Diese äußerten sich besonders positiv über die Möglichkeiten, sich in den offenen Formaten selbst auszudrücken, und die vorhandene Gestaltungsmacht. Besonders motiviert zeigten sich Teilnehmende, denen Anerkennung im schulischen Umfeld für gewöhnlich eher versagt bleibt.

Menschen und Strukturen stärken

Hands-on - Angebote für pädagogische Fachkräfte vor Ort

In der Jugendarbeit sind externe Angebote wie Workshops oder Aktionsformate, die sich an eine jugendliche Zielgruppe richten, oft sehr gefragt. Sie lassen sich unkompliziert in bestehende Strukturen außerschulischer Bildungseinrichtungen oder informeller Lernorte integrieren.

Um neue Inhalte und Themen dauerhaft in den Einrichtungen zu verankern und damit einen Wissenstransfer zu ermöglichen, ist es unabdingbar neben der jugendlichen Zielgruppe auch mit den (pädagogischen) Fachkräften vor Ort zu arbeiten. Dabei sieht man sich meist mit zwei zentralen Fragestellungen konfrontiert:

1. Wie können Angebote an die Fachkräfte so strukturiert sein, dass sie den knappen personellen und zeitlichen Ressourcen der Einrichtungen Rechnung tragen?
2. Wie kann eine Verstetigung und dauerhafte Auseinandersetzung mit den Themen Digitalisierung und Demokratie bei den Fachkräften sichergestellt werden?

Schulungen oder Fortbildungen für (pädagogische) Fachkräfte gestalten sich für Bildungseinrichtungen oft komplexer, da sie zeitaufwändiger sind. Das Personal steht während der Schulung nicht mit ihrer Arbeitskraft zur Verfügung, was gerade im Bereich der außerschulischen Bildungsarbeit problematisch ist, denn hier sind die personellen Ressourcen besonders knapp. Im Projekt der Demokratielabore werden daher neben dezidierten Fortbildungen auch Schulungen in den Einrichtungen selbst angeboten. Diese stehen für gewöhnlich und bei offenen Kapazitäten zudem noch für weitere lokale oder befreundete Einrichtungen offen.

Neben der Auseinandersetzung mit neuen Themen und Inhalten ist die Anwendung dieser im eigenen Arbeitsumfeld entscheidend. Idealerweise schließt daher am Tag nach der Fortbildung eine Durchführung des Workshops durch die Teilnehmenden an. Dabei werden die Teilnehmenden durch das Team der Demokratielabore unterstützt und angeleitet. Die Er-

fahrungen und Ergebnisse werden am Ende der Durchführung noch einmal gemeinsam evaluiert. Bei Interesse an weiteren Durchführungen werden alle nötigen Materialien wie Hardware, Handouts und Präsentationen zur Verfügung gestellt. Zusätzlich dazu stehen Teamerinnen und Teamer der Demokratielabore für weitere Durchführungen in den Einrichtungen zur Verfügung.

Damit Schulungen keine Einzelmaßnahme bleiben, ist es wichtig, den Teilnehmenden die Möglichkeit zu geben, sich auch weiterhin mit Themen rund um Digitalität und Demokratie zu beschäftigen. Durch den schnellen Wandel hinsichtlich neuer Technologien und Methoden ist der Austausch innerhalb der Gruppe zentral. Möglichkeiten, diesen zu bieten, finden sich zum Beispiel in regelmäßigen Netzwerktreffen oder dem Aufbau von Strukturen, die eine längere, projektbasierte Auseinandersetzung mit dem Themenfeld ermöglicht. Werden diese Faktoren außer Acht gelassen besteht die Gefahr, dass die neu erlernten Inhalte und Methoden innerhalb kürzester Zeit wieder veraltet sind.

Im Rahmen der Demokratielabore sind die Strukturen als AGs verstetigt. Die Digital-AGs sind regelmäßige Treffen von Jugendlichen innerhalb der Einrichtungen, welche von den Fachkräften vor Ort begleitet werden. Diesen werden Selbstlernmaterialien zur Verfügung gestellt, mit denen ein Arbeiten an Schwerpunktthemen möglich ist. Sie sind so gestaltet, dass sie einen Fokus auf das selbstregulierte und eigeninitiierte Lernen legen und kein spezifisches Fachwissen der betreuenden Fachkräfte voraussetzen.

Potenziale der Digitalisierung für die eigene Organisation erkennen

Neben Jugendlichen und pädagogischen Fachkräften, welche mit diesen in direktem, teilweise täglichem Kontakt stehen, sollten auch Mitarbeitende aus den Management- und Verwaltungsstrukturen gestärkt werden. Dazu gehören auch Multiplikatorinnen und Multiplikatoren sowie Personen aus den Bundes- und Landesverbänden der Jugendarbeit. Unter Stärkung wird hier vor allem die Schaffung eines Bewusstseins verstanden, welches hilft, die Potenziale der Digitalisierung zu erkennen und einen Einstieg in die Thematik zu ermöglichen. Dieser Prozess sollte praxisnah sein und zu klar erfahrbaren und direkt nutzbaren Ergebnissen führen.

Im Rahmen einer Bedarfsanalyse (www.bedarfsanalyse.demokratielabore.de), die vom Projekt Datenschule der OKF DE innerhalb der Demokratielabore durchgeführt wurde, konnten drei Personas herausgearbeitet werden, welche auf dieser Organisationsebene angetroffen werden können und welche sehr unterschiedliche Bedürfnisse aufweisen:

- Digital Natives - „Über dieses Thema sprechen wir 5 Jahre – jetzt endlich tun!“
- Digital Skeptische - „Unsere Prinzipien nicht dem Zeitgeist unterwerfen!“
- Digital Inspirierte - „Kinder- und Jugendarbeit muss anschlussfähig sein.“

Diese Gruppen sollten, ihren Bedarfen entsprechend, unterschiedlich adressiert werden: Digital Skeptische wünschen sich eine direkte Ansprechperson innerhalb der Organisation, mit der sie sich zu digitalen Themen austauschen können. Digital Inspirierte möchten gern mit strategischen Partnern, wie anderen Trägern zusammenarbeiten und gemeinsam Angebote erarbeiten. Digital Natives entwickeln gerne eigenständig innovative Formate, welche über die Organisationsgrenzen hinaus reichen können. Demgegenüber stehen verbindende Elemente, wie der Wille, die Jugendarbeit in ihrer Qualität zu verbessern und das Interesse an neuen Methoden.

Mitarbeitende von Jugendeinrichtungen setzen sich in der Regel aus allen oben beschriebenen Gruppen zusammen. Angebote für die Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter sollten daher vor allem darauf abzielen, ein gemeinsames Verständnis aufzubauen und den Nutzen der Digitalität erfahrbar zu machen. Im Rahmen der Demokratielabore wurden daher insgesamt fünf unterschiedliche Workshopformate durch die Datenschule konzipiert, welche je eine Dauer von ungefähr sechs Stunden aufweisen:

1. Workshop I: *Offene Daten und digitale Beteiligung in der Jugendarbeit*
Der Workshop führt in Methoden und Werkzeuge ein, welche Vereinen und Jugendverbänden helfen, ihre politischen Anliegen mit neuen Argumenten zu untermauern. Hierbei wird auf Offene Daten von Verwaltung und Politik zurückgegriffen.
2. Workshop II: *Digitales Storytelling - Mit Daten Geschichten erzählen*
Unter Zuhilfenahme von Daten und digitalen Tools lassen sich auch komplexe Zusammenhänge einfach vermitteln und werden für Externe erschließbar. In diesem Workshop dreht sich alles um digitales Storytelling und das Erzählen von Geschichten mit Daten.
3. Workshop III: *Citizen Science: Mit Arduinos & Sensoren selbst aktiv werden*
Gemeinsam mit den Teilnehmenden werden einfache Software-Programme entwickelt. Beispielsweise kann ein Mini-Rechner zu einem Feinstaubsensor umgebaut und entsprechend programmiert werden. Dabei werden erste Schritte im Programmieren geübt und gleichzeitig immer auch Integration solcher Werkzeuge in die praktische Jugendarbeit reflektiert.

4. Workshop IV: *Eliza meets Tay: Debatten auf Twitter analysieren*

Politische Diskussionen finden immer mehr im digitalen Raum statt. Auch für Jugendverbände gehört die Nutzung diverser Social Media-Kanäle zum Arbeitsalltag. Neben der Kommunikation für jugendpolitische Interessen können die Debatten auf Twitter aber auch für die eigene politische Bildung genutzt werden. In diesem Workshop werden die Verläufe von Debatten wie #metoo oder #diesejugenleute nachgezeichnet und eigene Bots gebaut, um deren Wirken besser zu verstehen.

5. *Der Datenspaziergang*

Ein Datenspaziergang ist ein gemeinsamer analoger Lauf durch ein Viertel, bei dem das unmittelbare Umfeld neu entdeckt wird. Die Verwebungen von digitaler Welt mit dem Alltag der Teilnehmenden werden verdeutlicht. Die Frage, wie politische Entscheidungen durch Daten geprägt werden und wie diese erhoben werden, stellt ein Kernelement dar.

Ehrenamtliche Mentoren inspirieren Jugendliche

Mentorinnen und Mentoren: Fachleute & Vorbilder

„Mit Code die Welt verbessern“ - unter diesem Motto können programmierbegeisterte Jugendliche bei den Wochenend-Events von Jugend hackt ihre eigenen Software-Projekte und digitalen Bastel-Ideen in die Tat umsetzen. Dabei erleben sie, wie viel sie im Team mit gleichgesinnten jungen Programmierinnen und Programmierern erreichen und dass sie die Welt durch ihre Coding-Fähigkeiten mitgestalten können.

In der Brainstorming-Phase entwickeln die Jugendlichen ihre eigenen Projektideen und finden sich anschließend je nach ihren individuellen Interessen zu Teams zusammen, die in Eigenregie ein Wochenende lang an ihren Ideen arbeiten. Dabei entstehen viele kreative Produkte, von der Sensoren-Wäscheklammer über den Löt-Zubehörkoffer bis hin zur Diskussions- und Entscheidungs-Plattform für Schülerinnen und Schüler.

Programmiersprachen, Projektmanagement und Basteln mit Hardware

Wer im Lauf des Wochenendes Tipps für die nächsten Schritte im Projekt haben möchte oder Spezialwissen beispielsweise zu einer bestimmten Sprache braucht, kann auf die Unterstützung der vielen ehrenamtlichen

Mentorinnen und Mentoren zählen, also erwachsene Fachleute, zum Beispiel berufstätige Softwareentwicklerinnen und Softwareentwickler, Designerinnen und Designer oder Studierende aus dem IT-Bereich, die ihr Wochenende ehrenamtlich Jugend hackt widmen. Sie bringen eine riesige Bandbreite an Fachwissen mit und können die Jugendlichen in verschiedensten Fragen unterstützen, egal ob es um Programmiersprachen, Projektmanagement-Skills oder Basteln mit Hardware, wie die Konstruktion von eigenen kleinen Robotern, geht.

Die Mentorinnen und Mentoren nehmen während des gesamten Events eine zentrale Funktion ein. Sie geben fachliche und moralische Orientierung und sind zugleich auch Vorbilder für die Jugendlichen. Deshalb ist eine gewissenhafte Auswahl und Vorbereitung der Mentorinnen und Mentoren besonders wichtig.

Für Jugend hackt hat sich bei der Akquise der Mentorinnen und Mentoren die Web-of-Trust-Methode besonders bewährt, also die Ansprache im direkten Bekanntenkreis oder auf Empfehlung von Menschen, die bereits Teil des Jugend hackt-Netzwerks sind. Um Erwartungen vorab transparent zu machen und abzugleichen, gibt es eine Sammlung von Kriterien auf der Projekt-Website (<http://www.jugendhackt.de/mitmachen>). Darüber hinaus füllen alle Mentorinnen und Mentoren einen Fragebogen aus, in dem sie ihre Motivation erklären. Zusätzlich werden vorab persönliche Gespräche und eine verpflichtende pädagogische Schulung durchgeführt.

Mentorinnen und Mentoren verfügen üblicherweise über kein oder kaum pädagogisches Fachwissen. Diese Lücke schließt die Schulung einige Wochen vor dem Event, die von Medienpädagoginnen und Medienpädagogen konzipiert und geleitet wird. In den Schulungen werden das Event-Konzept und der Verhaltenskodex vorgestellt, Organisation und technische Ausstattung besprochen und insbesondere die Ziele und die Rolle der Mentorinnen und Mentoren während der Veranstaltung geklärt.

In der pädagogischen Schulung im engeren Sinne wird den Mentorinnen und Mentoren ein Grundverständnis darüber vermittelt, wie Lernen mit besonderem Blick auf die Bedeutung von Handlungsorientierung und Reflexion funktioniert, also das Externalisieren von gemachten Erfahrungen. Dies ist ein hilfreiches gedankliches Konstrukt, um den Mentorinnen und Mentoren zu verdeutlichen, was aus pädagogischer Perspektive wichtig ist, nämlich das Selber-Machen und das regelmäßige Sprechen über diese Handlungen, um Wissen zu verfestigen und somit Neues (dauerhaft) zu lernen.

„Mit Code die Welt verbessern“

Wichtig für das Selbstverständnis von Jugend hackt ist, dass es neben IT und Technik auch um gesellschaftliche Verantwortung geht. Die Jugendlichen können ein Bewusstsein dafür entwickeln, welche Gestaltungsmöglichkeiten und damit auch Verantwortung im Programmieren stecken. Die Events stehen unter einem inhaltlichen Motto, beispielsweise „echt oder falsch?“ oder „Grenzen im Kopf“.

Talks: Gesellschaftspolitischer Input & Inspiration

Bei Jugend hackt sind die Lightning Talks eine weitere Möglichkeit, ehrenamtlich Engagierte einzubinden und deren Wissens- und Erfahrungsschatz für die Jugendlichen zugänglich zu machen.

Lightning Talks sind kurze, ca. 15 Minuten dauernde Impulsvorträge zu fachspezifischen Themen. Teilnehmerinnen und Teilnehmer können sie optional besuchen, je nach Interesse am Thema und nach Verlauf des eigenen Projekts. Sie bieten die Möglichkeit, den Blick über rein technische Fragen hinaus auf größere Kontexte zu erweitern.

Die Vorträge können von Mentorinnen und Mentoren, externen Expertinnen und Experten oder auch von den Teilnehmenden selbst gehalten werden. Inhaltlich können die Lightning Talks eine sehr große Bandbreite an Themen abdecken, von Netzwerktechnik und „Einführung in Git“ über Freifunk und Open Data bis hin zu „Fake News“, Biometrie oder Feminismus in Tech.

Die Lightning Talks bieten damit die Möglichkeit für Menschen mit verschiedensten Hintergründen, sich ehrenamtlich zu engagieren. Außerdem liegt hier eine große Chance, neben rein technischen Themen den Blick auf gesamtgesellschaftliche Fragestellungen zu weiten.

Als Best Practices für Lightning Talks hat sich bei Jugend hackt herauskristallisiert:

- Es lohnt sich, diese Vorträge aufzuzeichnen und den Jugendlichen über die Veranstaltung hinaus zur Verfügung zu stellen.
- Workshops und Vorträge zu technischen Grundlagen sollten am Anfang stattfinden. Spätere Vorträge dürfen dann auch thematisch komplexer sein.
- Es sollten immer einige Zeiträume im Programm für spontane Vorträge freigehalten werden, in denen flexibel auf konkrete Bedarfe eingegangen werden kann.

gangen werden kann und auch die Teilnehmenden sich einbringen können.

Fazit & Ausblick

Die wichtigsten Learnings aus mehreren Jahren außerschulischer Jugendarbeit mit einem Schwerpunkt auf der gesellschaftsrelevanten Nutzung digitaler Werkzeuge hat zu einer Reihe von Erkenntnissen geführt, welche sich nach den unterschiedlichen Zielgruppen wie folgt zusammen fassen lassen.

Für Jugendliche:

- Digitale Mittel ermöglichen einen großen Gestaltungsspielraum im Sinn einer aktiven, reflektierten und selbstbestimmten Nutzung.
- Positives Neues schaffen ist immer besser als ausschließlich vor Negativem zu bewahren.
- Jugendliche haben Lust, Dinge aktiv für sich und andere mitzugestalten.

Für Fachkräfte:

- Ängste können abgebaut werden und alle Personen mitgenommen werden, indem man Schutzräume zum Experimentieren schafft.
- Digitalisierung sollte als Thema für alle Personen in der Organisation begriffen werden, so dass keine Gewinnerinnen und Gewinner bzw. Verliererinnen und Verlierer innerhalb der Organisation oder Gruppe geschaffen werden.
- Unterstützungsstrukturen motivieren, mehr Arbeit schreckt ab.
- Fachkräfte benötigen ein Netzwerk für beständigen Austausch, sonst ist Erlerntes bald wieder veraltet.
- Rising Awareness ist immer der erste Schritt (auch wenn es viele Digital Natives in der Organisation gibt).

Literaturhinweise

- Open Knowledge Foundation Deutschland: www.okfn.de
- Demokratielabore: www.demokratielabore.de
- Jugend hackt: www.jugend-hackt.org
- Datenschule: www.datenschule.de

- Handbuch der Demokratielabore: www.handbuch.demokratielabore.de
- Handbuch Jugend hackt: www.handbuch.jugendhackt.de
-

Autorenangaben:

Tanja Zagel

ist Projektleiterin für Jugend hackt und Koordinatorin der Demokratielabore bei der Open Knowledge Foundation. Zuvor hat sie die Kommunikation einer deutschlandweiten Initiative für frühe MINT-Bildung mit aufgebaut, in verschiedenen IT-Unternehmen gearbeitet und ein Studium für Gymnasiallehrer abgeschlossen.

Sebastian Seitz

ist Projektleiter der Demokratielabore bei der Open Knowledge Foundation Deutschland. Vorher hat er für eine Stiftung Projekte in den Bereichen Open Educational Resources und Digitale Bildung initiiert und durchgeführt. Er hat in Bielefeld Erziehungswissenschaft mit den Schwerpunkten Schulpädagogik und Medien studiert.