

≥ Digitale Jugendbeteiligung

Workshop: Digitale Jugendbeteiligung
Online Fachkonferenz: Our Rights. Our Future!
Mit Kultureller Bildung Kinderrechte stärken
| 22. Januar 2026





Digitale Jugendbeteiligung

Referat beim Beteiligungsnetzwerk MV
Landesjugendring Mecklenburg-Vorpommern e.V.

BETEILIGUNGS
NETZWERK **MV**



Landesjugendring
Mecklenburg-Vorpommern

 lrmv.de/digital

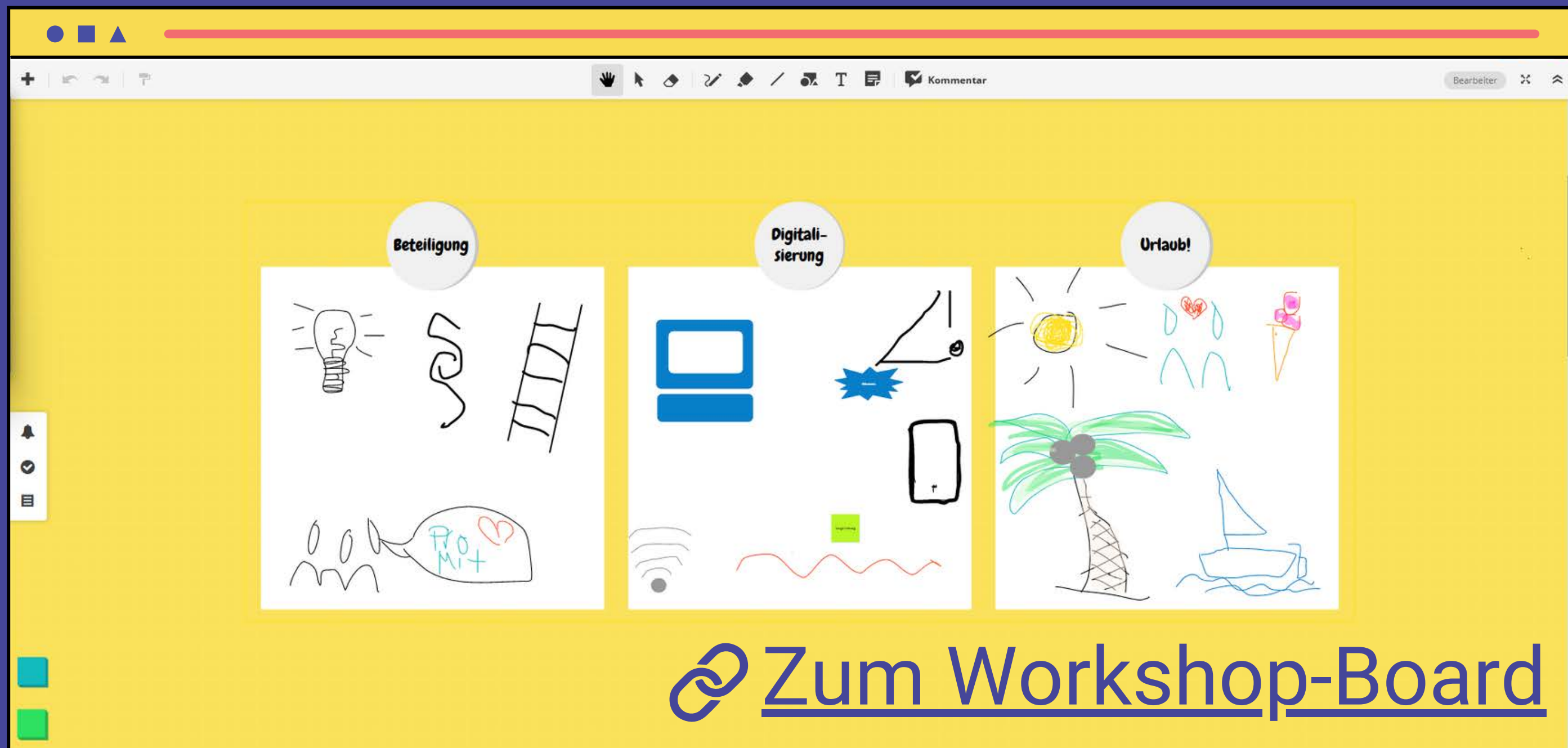


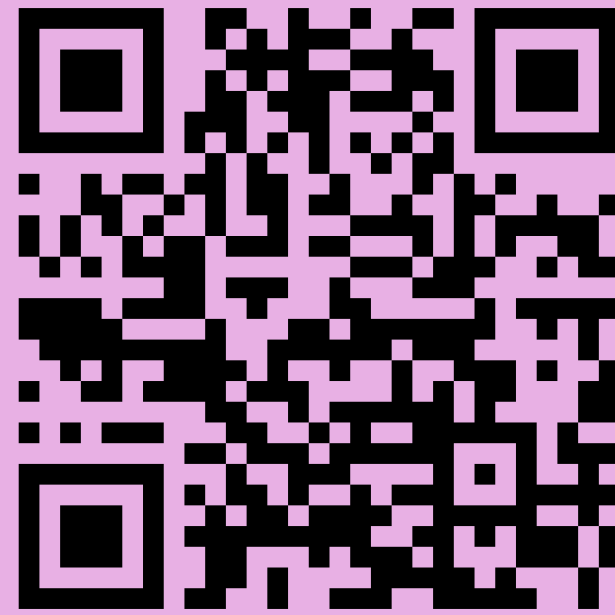
TOOL

//conceptboard.com

DIGITALE
JUGEND
BETEILIGUNG

kollaboratives Whiteboard





TOOL

//tweedback.de

schnelle Abfragen | Quiz | Panik-Button | Chat | Umfragen

tweedback.de /26hz



Gute Nachricht

- Digitale Jugendbeteiligung = Jugendbeteiligung

Nicht alles nur digital

Missverständnisse

- "reale" Welt vs. "virtuelle" Welt
- "digital" ≠ "online"

GRUNDLAGEN

Was ist Digitale Jugendbeteiligung?



E-Partizipation

- online gestützte (elektronische) Beteiligungsverfahren

online-Beteiligung

- Beteiligungsprozesse, die online stattfinden

Digitale Beteiligung

- Beteiligung mit digitalen Medien (kann online sein, muss aber nicht)
- Begriffsvorschlag: **Hybride** Beteiligung

GRUNDLAGEN

Was ist Digitale Jugendbeteiligung?

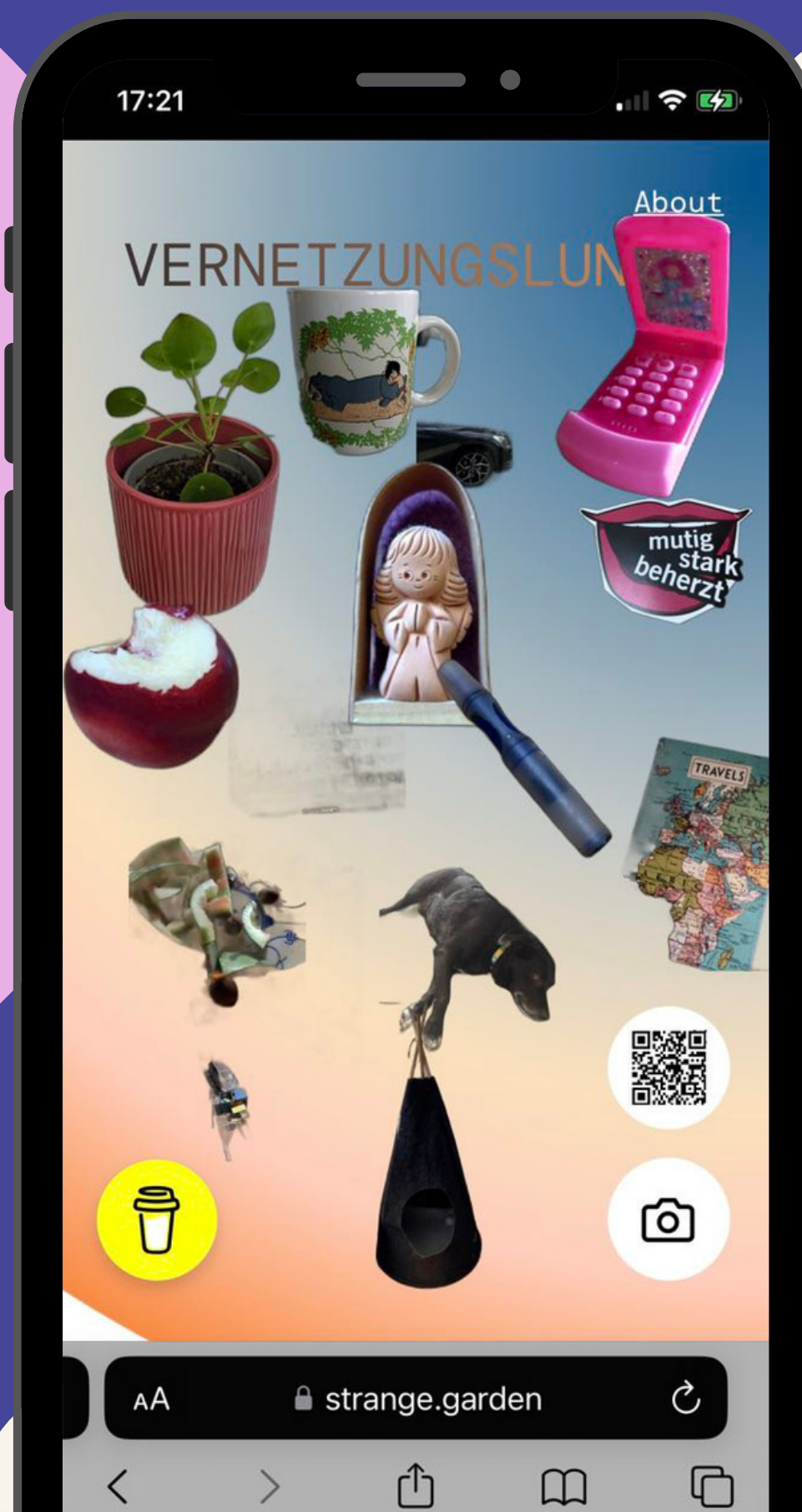


Energizer

Dinge-Bingo

- 3x3-Bildraster mit Alltagsgegenständen
- Ziel: eine Reihe voll machen
(horizontal, vertikal oder diagonal)
- Alle springen auf und suchen 3 Gegenstände
- Wer zuerst mit drei Gegenständen zurück
ist, ruft "Bingo!" und hat gewonnen





TOOL // **strange.garden**

Collage mit freigestellten Bildern

 strange.garden



Gesetze

Welche Gesetzlichen Grundlagen gibt es für Jugendbeteiligung?



GRUNDLAGEN

Warum Digitale Jugendbeteiligung?



Lebenswelt

- digitaler Raum = alltägl. Lebenswelt von Jugendlichen

Neue Möglichkeiten

- ... der
Kommunikation/Interaktion/Darstellung
- unabhängig von Ort/Zeit

GRUNDLAGEN

Warum Digitale Jugendbeteiligung?



medienpäd. Argument

- Medienkompetenz sorgt individuell für Sicherheit beim Umgang mit Medien

Beteiligungsargument

- Mitgestaltung eines (digitalen) Raumes sorgt für ein sichereres und geeigneteres Umfeld

GRUNDLAGEN

Warum Digitale Jugendbeteiligung?



Energizer



uperkraft malen

- in einem kollaborativen Whiteboard je TN eine Fläche zum Malen vorbereiten
- alle haben 10 Minuten Zeit, ihre Superkraft zu malen
- Es darf immer nur ein Mensch die nächste Zahl sagen
- Wenn 2 Menschen gleichzeitig eine Zahl sagen, muss die Gruppe von vorn anfangen



Don't Panic!

- es muss nicht alles auf einmal
- gut ist, was für euch gut funktioniert

Schlechte Nachricht

- Digitale Jugendbeteiligung = Jugendbeteiligung

GRUNDLAGEN

Herausforderungen der Digitalen
Jugendbeteiligung



Ständige Weiterbildung

- Lebensrealitäten Jugendlicher
- technische Entwicklungen
- medienpädagogisches Fachwissen

nicht unterschätzen

- auch Jugendliche müssen erst lernen
- neue Methoden/Tools brauchen Zeit, um sich zu etablieren

DSGVO

- ...

GRUNDLAGEN

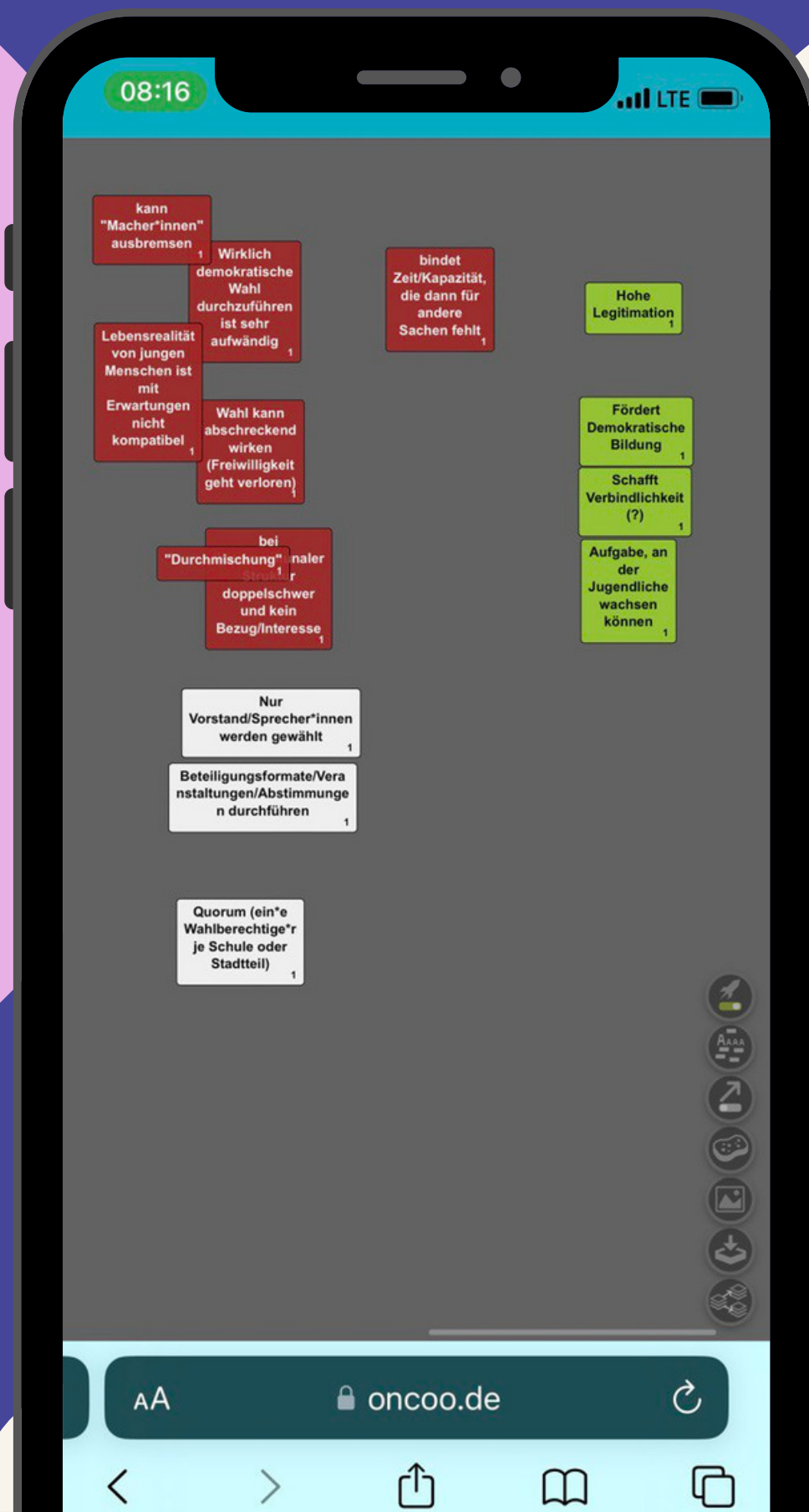
Herausforderungen der Digitalen
Jugendbeteiligung



TOOL // oncoo

einfach | Kartenabfrage | Feedback-Zielscheibe

 oncoo.de



Links/Infos

Digitale Jugendbeteiligung M-V



ljrmv.de/digital



[@digitalejugendbeteiligung](https://www.instagram.com/digitalejugendbeteiligung)

Jugendapp

jugendarbeit.digital

Gesetzliche Grundlagen

kinder-jugendbeteiligung-sachsen.de

Qualitäts- standards

standards.jugendbeteiligung.de

aula - Beteiligungskonzept für Schulen

aula.de

Kim Studie

mpfs.de/studien/kim-studie/2022

Jim Studie

mpfs.de/studien/jim-studie/2023

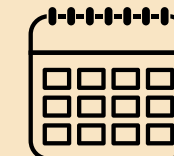
Toolsammlung und Einstiegstipps

e-parti.eu

Curriculum digitale Jugendarbeit

digitalejugendarbeit.de

Veranstaltungstipp: Kick Off DigiJubeNet



**19.02.2026, 14-15:30 Uhr
online via Zoom**



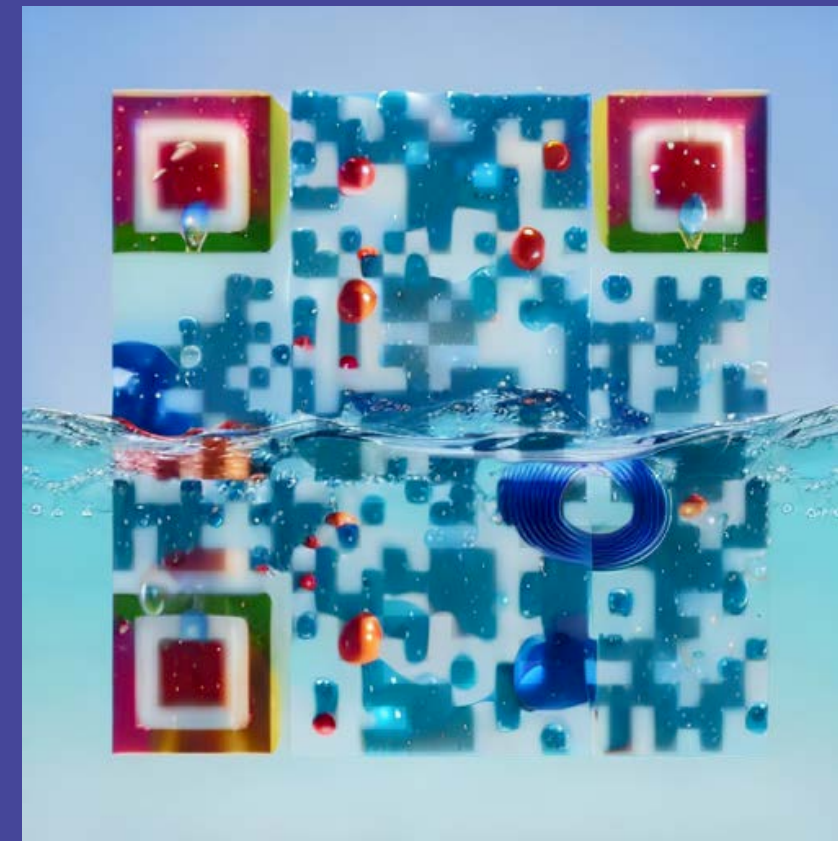
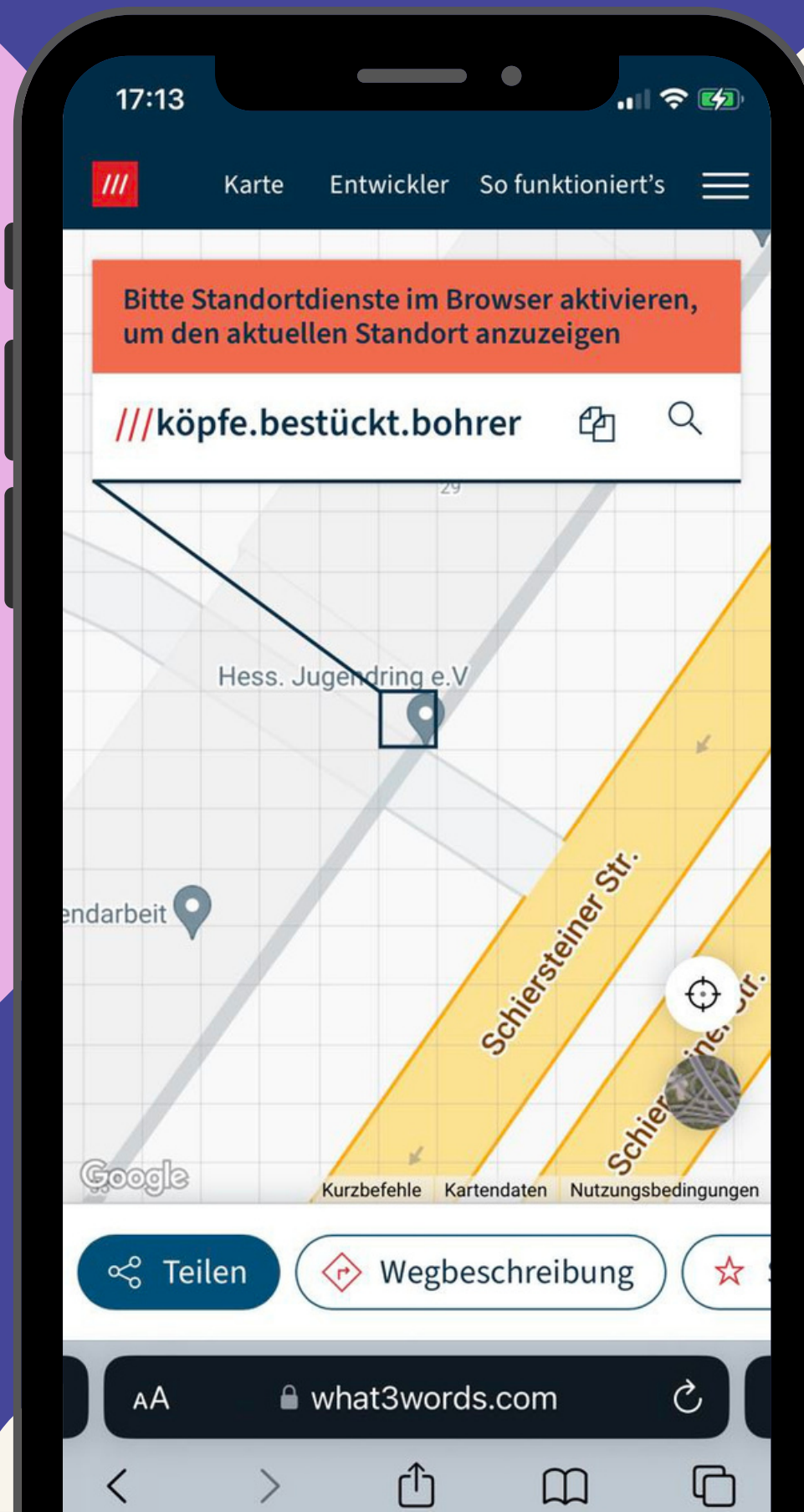
Start des Projekts "Qualifizierungsnetzwerk Digitale Jugendbeteiligung im Deutschsprachigen Raum"



Keynote: Oliver Pfeleiderer "Wie wird meine Beteiligung wirksam?"



Infos und Anmeldung auf eveeno.com/kickoff-digijubenet



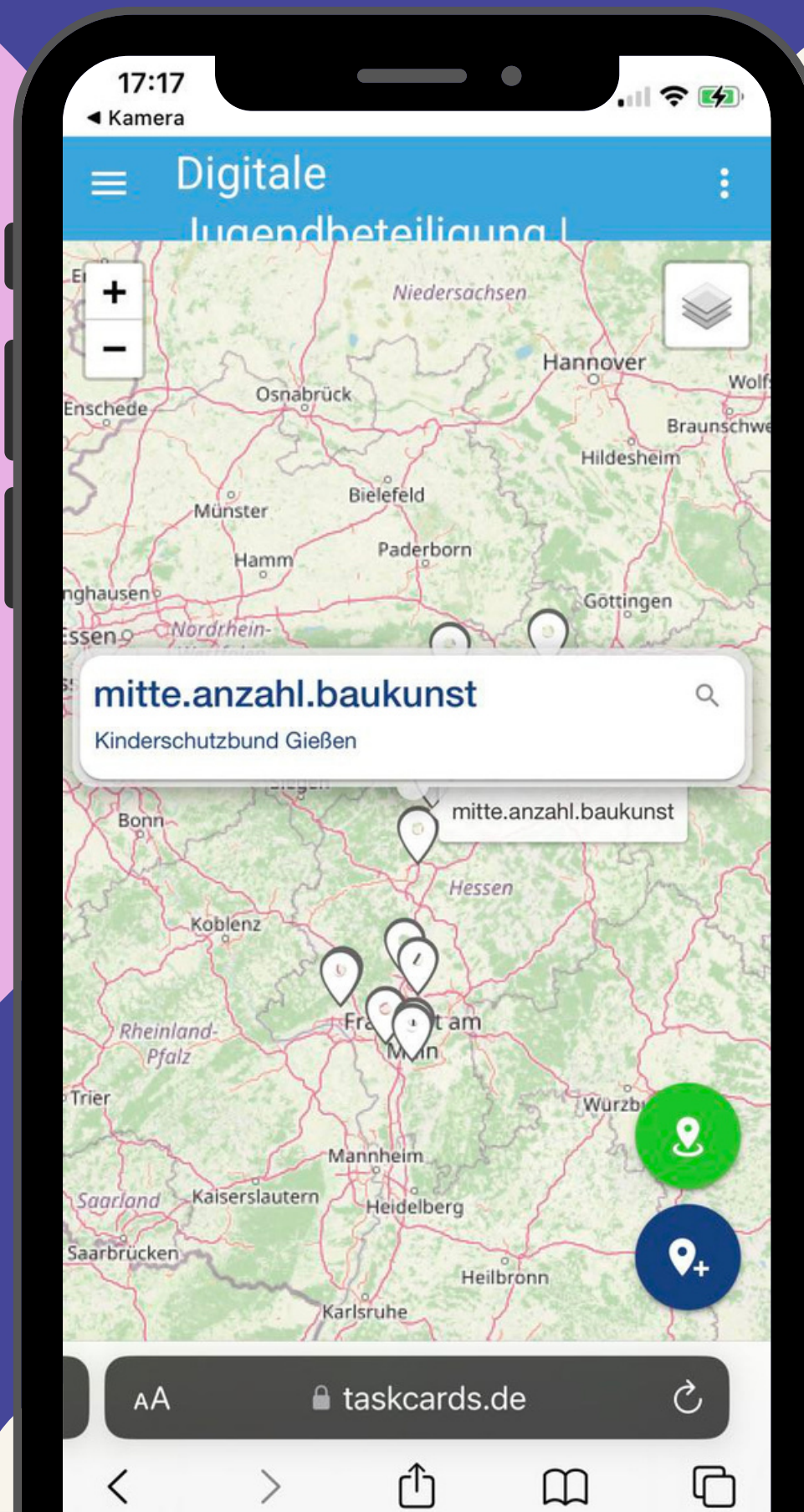
TOOL

//what3words

Koordinaten in 3 Worten

what3words.com



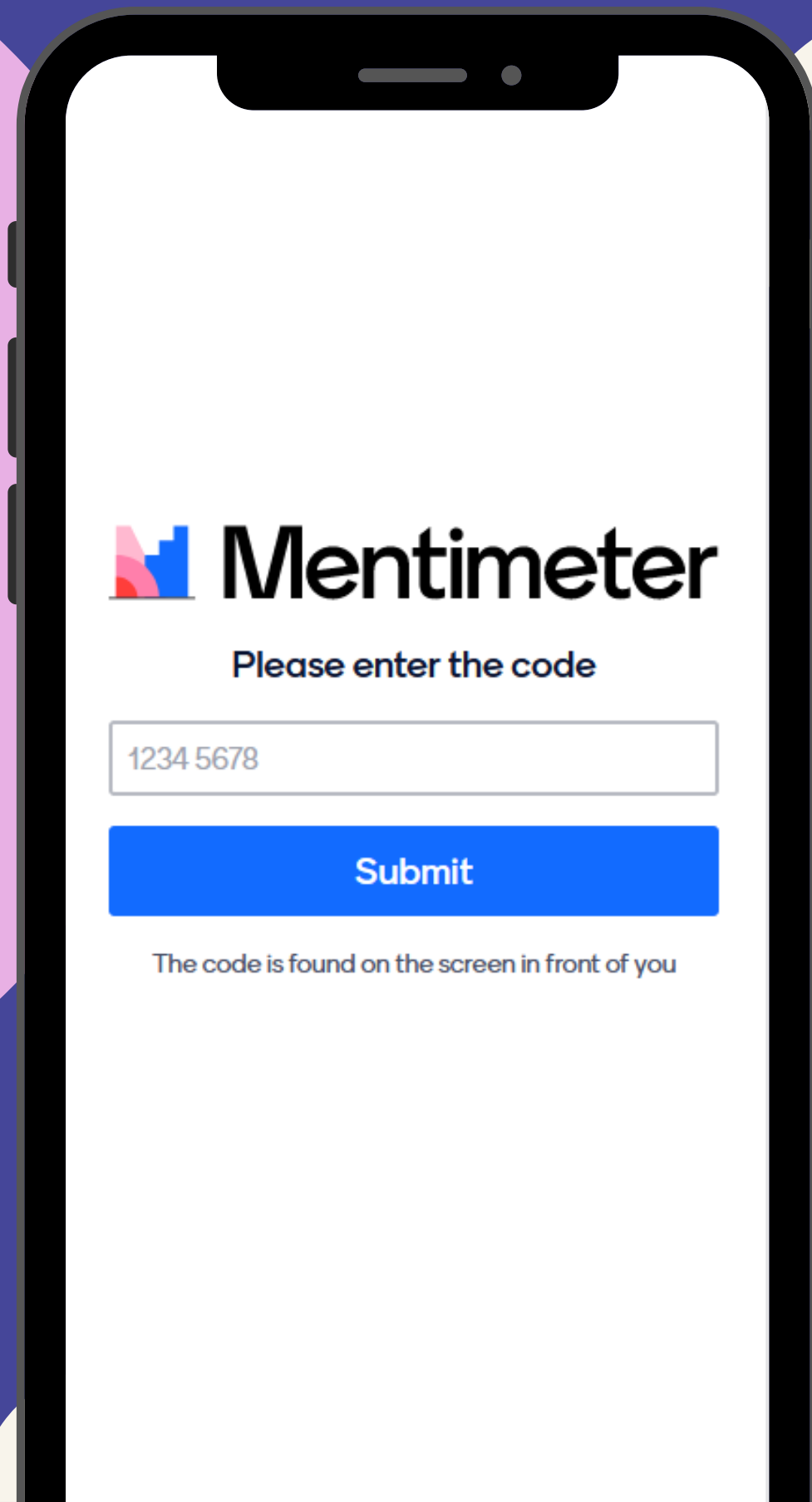
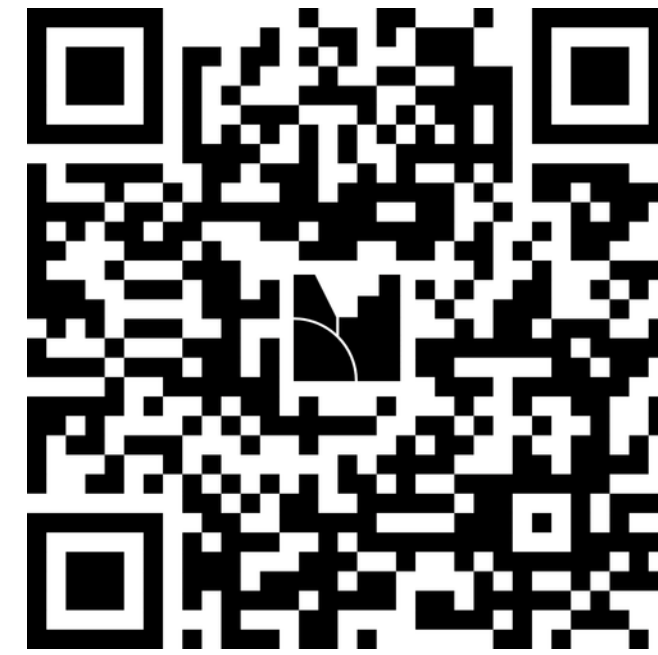


TOOL //taskcards

Pins auf Karten setzen | Informationen sammeln | Abläufe
und Inhalte organisieren | Kanban | Padlet in DSGVO-
konform

 taskcards.de





 **Mentimeter**

Please enter the code

1234 5678

Submit

The code is found on the screen in front of you

TOOL

//Mentimeter

Live Stimmungsabfragen, Quizzes, Feedback

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



Energizer

TowerPower

- ☐ Dinge zum Stapeln schnappen
- ☐ So lange stapeln, bis der Turm in der Kamera zu sehen ist
- ☐ das Chaos genießen :)



Energizer



ählen bis 10

- Die Gruppe zählt gemeinsam bis 10
- Die Spielleitung beginnt mit "1"
- Es darf immer nur ein Mensch die nächste Zahl sagen
- Wenn 2 Menschen gleichzeitig eine Zahl sagen, muss die Gruppe von vorn anfangen



Barcamp I

10 goldene Regeln für die Un-Konferenz

#1

Was aus einem Barcamp wird, bestimmen die Teilgeber*innen.

#2

Es muss keinen Input geben. Eine Frage reicht.

#3

Formuliere deinen Session-vorschlag kurz und präzise.

#4

Es kann so viele Sessions geben, wie Räume vorhanden sind.

#5

Eine Session kann stattfinden, wenn sie mindestens zwei Personen interessiert.

#6

Eine Person kann mehrere Sessions anbieten.

Barcamp I

10 goldene Regeln für die Un-Konferenz

#7

Nichts auf morgen schieben!

#8

Jede Session wird dokumentiert.

#9

Es ist okay, eine Session mittendrin zu verlassen.

#10

Eine Session dauert nicht länger als 45 Minuten



Jöran Muuß-Merholz: Barcamps & Co. Peer-to-Peer-Methoden für Fortbildungen



frei verfügbar unter: <https://www.selbstlernen.net/materialien-fuer-praesenz/buch/>

- ☐ Kommt die Idee von jungen Menschen selbst oder ist es in ihrem Interesse?
- ☐ Können junge Menschen in dem Projekt wirklich über etwas entscheiden?
- ☐ Stehen die Rahmenbedingungen fest und sind sie klar kommuniziert?
- ☐ Sind die Ziele klar definiert und kommuniziert?
- ☐ Berührt das Projekt auch andere Akteure? Wenn ja, ist eine Zusammenarbeit und/oder ein Kommunikationsfluss eingeplant?
- ☐ Ist geklärt, wer im Rahmen des Projekts was umsetzt? Haben die Menschen auch die nötigen Kapazitäten dafür?
- ☐ Haben junge Menschen Einfluss auf die Gestaltung des Prozesses?

CHECKLISTE

Für die Planung eines
Beteiligungsprojekts



Ursprung

- Agile Softwareentwicklung

Grundprinzipien

Individuen und
Interaktionen

Funktionierende
Software

Zusammenarbeit

Reagieren auf
Veränderung

ist
wichter
als

Prozesse und
Werkzeuge

umfassende
Dokumentationen

Vertragsverhandlungen

Befolgen eines
Plans

AGILES MANAGEMENT

bewegliche Projektplanung



Ursprung

- japan. "Karte"
- entwickelt von Ōno Taiichi bei Toyota, um Produktionsprozesse effizienter zu gestalten



Grundprinzip

- basiert auf dem Pull-Prinzip
- Aufgaben werden eigenständig übernommen, bearbeitet und in die nächste Phase übertragen
- kollaborativer Prozess: alle haben Zugriff auf das Übersichts-Board



Bild: Wei Xiwu | Lizenz: CC BY-SA 4.0
<https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Kanban-Tafel.png>

KANBAN

Aufgaben visuell organisieren



Die Idee

- regelmäßiges Statusupdate in einem Projekt/Prozess
- Erfolge und Fehler identifizieren
- laufend Anpassungen vornehmen

5 Phasen

1. Voraussetzungen schaffen | Ziele definieren | ankommen
2. Daten sammeln | Info-Pool aufbauen
3. Einsichten haben |
4. Aktionen beschließen
5. Abschließen | Wertschätzung | Wie weiter?

RETRO- SPEKTIVEN

Statusupdates im Team



Auf keinen Fall!

- Keine “Schuldigen” suchen
- kein Labermeeting



Ziel ist, das weitere Vorgehen zu verabreden.
Nicht, Allgemeines zu klären oder tiefgehende
Ursachenforschung zu betreiben.

RETRO- SPEKTIVEN

Statusupdates im Team

