



## Digital transformation of inclusive Youth Work

01.01.2023-31.12.2024.



Co-funded by  
the European Union



Udruga Studio B



YOUTH POWER  
Germany



YOUTH POWER  
Austria



YOUTH  
POWER

# STRATEGIEPLAN: "DIGITALE TRANSFORMATION INKLUSIVER JUGENDARBEIT"

# INHALT

1. EINFÜHRUNG
2. ANALYSE DER AKTUELLEN SITUATION  
– SCHREIBTISCHFORSCHUNG UND  
FOKUSGRUPPEN
3. ZIELE UND ZIELSETZUNGEN
4. IMPLEMENTIERUNGSPLAN
5. ÜBER DAS PROJEKT „DIGITALE  
TRANSFORMATION INKLUSIVER  
JUGENDARBEIT“ 23
6. PARTNERSCHAFTS-KONSORTIUM
7. ERASMUS+ PROGRAMM
8. RESSOURCEN



## EINFÜHRUNG

Der digitale Wandel wirkt sich auf vielfältige Weise auf unsere Gesellschaften aus. Das gesamte Leben junger Menschen wird von diesen Veränderungen geprägt sein. Ziel der Jugendarbeit ist es, die persönliche und soziale Entwicklung junger Menschen zu unterstützen. Durch seinen uneingeschränkten, nicht formalen Bildungsansatz ist der Sektor in einer einzigartigen Position, um auf die Bedürfnisse junger Menschen in einer sich digitalisierenden Gesellschaft einzugehen und eine wichtige Rolle bei der Überbrückung der digitalen Kluft und der Förderung der Inklusion zu spielen.

Digitale Jugendarbeit kann Technologie nutzen, um Angebote der Jugendarbeit zugänglicher und relevanter zu machen. Es kann Möglichkeiten und Räume schaffen, in denen junge Menschen eine kritische, innovative und wertebasierte Perspektive auf die digitale Transformation entwickeln und zu Mitgestaltern einer positiven digitalen Zukunft werden können. (Europäische Leitlinien für digitale Jugendarbeit, 2019).

Die sozialen Rahmenbedingungen und das Umfeld junger Menschen haben sich heute im Vergleich zu den Vorjahren deutlich verändert. Der digitale Wandel hat bereits begonnen und erfasst alle Lebensbereiche, auch die Jugendarbeit bildet da keine Ausnahme. Die Covid-19-Pandemie hat dazu geführt, dass dieser Prozess noch schneller voranschreitet und Teil der regulären nichtformalen Bildungsaktivitäten ist, die von Jugendarbeitsorganisationen durchgeführt werden.

Jugendbetreuer sollten die Digitalisierung aus einer breiteren Perspektive betrachten.

Digitalisierung bedeutet weit mehr als Apps und Smartphones – sie wirkt sich auf alle Lebensbereiche aus. Daraus folgt, dass die Jugendarbeit junge Menschen dabei unterstützen muss, selbstbewusste Navigatoren in der heutigen digitalen Welt zu werden. Der entscheidende Ausgangspunkt für die Digitalisierung der Jugendarbeit und die Entwicklung digitaler Formate besteht darin, klar zu definieren, was wie erreicht werden soll, unabhängig davon, welche Art von Software oder digitalem Tool letztendlich zum Einsatz kommt. (Bindzus, 2021).

Die digitale Transformation bringt jedoch nicht nur neue Dinge und Perspektiven für junge Menschen, sondern auch für alle anderen relevanten Akteure der Jugendarbeit wie Jugendbetreuer, Jugendtrainer, Jugendpädagogen und Jugendleiter. Alle diese Interessengruppen experimentieren und testen immer noch verschiedene Tools und Methoden in Online- und gemischten Umgebungen, die sie zuvor nicht in ihren regulären Präsenzscheidungsaktivitäten eingesetzt haben.

Auch die Tatsache, dass digitale Technologien ein zentraler Bestandteil der Jugendarbeit sind, hatte ihre Grenzen. Es gab praktische Probleme bei der Online-Übertragung von Jugendarbeitsaktivitäten – nur 58 % der Jugendarbeiter und Jugendleiter in Europa schafften es während der Pandemie, weniger als ein Drittel ihrer Jugendarbeit online zu übertragen. (Karsten, 2020)



Ein weiteres wichtiges Merkmal der (digitalen) Jugendarbeitsaktivitäten, die während der Covid-19-Pandemie und der Lockdowns umgesetzt wurden (wobei fast alle Jugendarbeitsorganisationen gezwungen waren, ihre regulären Aktivitäten in die Online-Umgebung zu verlagern), war, dass die meisten Organisationen nicht vorbereitet waren, Sie verfügten nicht über ausreichende Kapazitäten und ihre Mitarbeiter verfügten nicht über ausreichende Kompetenzen und Kenntnisse über digitale Tools, die sie nutzen können. Einige Jugendbetreuer und Projektmanager haben digitale Jugendarbeitsaktivitäten initiiert und dabei sowohl Freiwillige als auch Zielgruppen eingebunden. Andere Jugendorganisationen konnten ihre Projekte nicht umsetzen, da den Jugendarbeitern digitale Kompetenzen und Ausrüstung fehlten. Die Covid-19-Pandemie hat den Weg der Jugendarbeiter zu qualitativ hochwertigen Lernmöglichkeiten in Frage gestellt – die meisten von ihnen mussten sich schnell anpassen, ihre autonomen Lernkompetenzen auf die Probe stellen, gleichzeitig mit begrenzten sozialen Kontakten zurechtkommen und darum kämpfen, ihre Organisationen und Projekte am Laufen zu halten.

Die Digitalisierung verursacht zusätzliche Kosten: für Ausrüstung, für die Ausbildung von Jugendbetreuern, für Zugang/kostenpflichtige Konten zu kollaborativen Plattformen usw. Aus diesem Grund sollte die digitale Transformation in Jugendorganisationen mehr als eine projektbasierte Aktivität sein: Sie erfordert eine klare Strategie und Sorgfalt Identifizierung und Zuweisung von Ressourcen, Identifizierung von Stakeholdern und Einholung von Feedback und Inputs von den Zielgruppen (den jungen Menschen selbst).

Aus diesem Grund ist es unser Ziel, mit dem Projekt „Digitale Transformation inklusiver Jugendarbeit“ vier lokale Strategien für die digitale Transformation inklusiver Jugendarbeit zu entwickeln, die auf den lokalen Kontexten, Bedarfsanalysen in allen beteiligten Organisationen und der Entwicklung von Empfehlungen basieren zur Umsetzung der digitalen Transformation in den beteiligten Organisationen, aber auch auf allgemeiner EU-Ebene.



## ANALYSE DER AKTUELLEN SITUATION – SCHREIBTISCHFORSCHUNG UND FOKUSGRUPPEN

Die Entwicklung der digitalen Transformation und Umsetzung digitaler Jugendarbeitsaktivitäten war während der Covid-19-Pandemie und den ersten Lockdowns Anfang 2020 größtenteils aktiv. Auch wenn einige Organisationen zuvor digitale Jugendarbeitsaktivitäten entwickelten und umfassende digitale Technologien in nicht formalen Bereichen nutzten Bildungsaktivitäten mit jungen Menschen: Während der Covid-19-Pandemie waren sowohl formale als auch nicht formale Bildungseinrichtungen gezwungen, in die digitale Umgebung zu wechseln und die neue Welt und Arbeitsweise zu erkunden. Da wir jedoch bereits erwähnt haben, dass viele Jugendpädagogen und Jugendbetreuer mit unterschiedlichen Problemen konfrontiert waren, als sie mit der Umsetzung digitaler Jugendarbeitsaktivitäten begannen, ist es bei der digitalen Bildungstransformation wichtig, dass der Mensch im Vordergrund steht. Der Umgang mit diesen Technologien fällt vielen Lehrern/Erziehern immer noch schwer. Sie müssen durch Aus- und Weiterbildungsangebote an Bord geholt werden.



### EIN ÜBERBLICK ÜBER JUGENDARBEIT UND JUGENDHILFE IN ÖSTERREICH

Bei den meisten Fachkräften von Open Children and Youth handelt es sich um speziell qualifizierte Mitarbeiter mit einer einschlägigen Ausbildung im Gesamtumfang von mindestens 60 ECTS-Punkten oder 1500 Stunden im sekundären, postsekundären und tertiären Bereich. Berufliche Weiterbildung, Supervision und Intervention sind wichtige Elemente der Qualitätssicherung. Das vom Kompetenzzentrum erarbeitete Qualitätshandbuch Offene Jugendarbeit, 6. Auflage, Januar 2021 (boJA-Qualitätshandbuch, 6. Auflage, Jänner 2021) stellt die Grundprinzipien im Bereich Qualitätsstandards dar. Es beschreibt die Anforderungen an Struktur, Ablauf und Ergebnis der professionellen Offenen Kinder- und Jugendarbeit in Österreich und macht Vorschläge zur Weiterentwicklung. Darüber hinaus wurde das Wirkungskonzept „Ziele, Leistungen und Wirkungen der Offenen Jugendarbeit in Österreich“ – eine Beschreibung von 5 Dimensionen der Offenen Jugendarbeit –, das Toolkit „Tools und Methoden „Werkzeuge und Methoden der Qualitätsentwicklung für die Offene Jugendarbeit“ und die boJA-Dokumentationsdatenbank tragen zur Qualitätssicherung und Weiterentwicklung des Fachgebiets bei.





**Jugendinformation:** Insgesamt gibt es 27 Jugendinformationseinrichtungen in ganz Österreich, die Anlaufstellen für Jugendliche und Beratung in Lebensfragen anbieten. Das Bundesnetzwerk für österreichische Jugendinformation fungiert als Netzwerkbasis sowohl auf nationaler als auch auf internationaler Ebene.

**Verbände der Jugendarbeit:** In der Bundesjugendvertretung (BJV) sind über 50 Verbände der konfessionellen, kulturellen, ökologischen und parteipolitischen Jugendarbeit sowie Jugendsportverbände etc. zusammengefasst. Organisationen der assoziierten Jugendarbeit erreichen rund 1,5 Millionen junge Menschen unter 30 Jahren. Darüber hinaus ist der BJV die legitime Interessenvertretung für alle Kinder und Jugendlichen in Österreich.

## ÖSTERREICHS MASSNAHMENPAKET FÜR DIE DIGITALE SCHULE

Um die digitale Transformation in den Schulen auch nach der Pandemie voranzutreiben, ergreift auch die österreichische Bundesregierung Maßnahmen. Margarete Schramböck, Ministerin für Digitalisierung und Wirtschaftsstandort, stellte die drei Schritte vor, die derzeit umgesetzt werden. Dazu gehören der Ausbau der Infrastruktur, wie flächendeckendes WLAN in Schulen, die Verbreitung mobiler Geräte sowie die Aus- und Weiterbildung von Lehrkräften im Hinblick auf digitale Tools.

Digitales Lernen geht jedoch über den Bereich der Schulen hinaus – es betrifft auch Universitäten, Unternehmen und die Erwachsenenbildung. Im schnelllebigen 21. Jahrhundert müssen die Menschen weiter lernen. Bildungstechnologien können ihnen dabei helfen. Die Digitalisierung der Erwachsenenbildung ermöglicht eine interaktive und personalisierte Form des Lernens, die auf die Bedürfnisse und den Bildungsstand jedes Einzelnen zugeschnitten ist. Darauf reagieren die Salzburger Unternehmen mit Optimismus und Tatkraft, gerade weil lebenslanges Lernen in vielen Berufen eine Grundvoraussetzung ist. „Die Bedürfnisse der Menschen stehen im Mittelpunkt und neue Entwicklungen verbinden digitalisierte Bildung mit persönlichem Kontakt und Spaß am Lernen“, sagt Andrea Klambauer, Landesrätin für Erwachsenenbildung in der Salzburger Landesregierung. (EdTech, 2021).

Der Lebensstil junger Menschen ist so stark von der Technologie geprägt, dass die Frage, ob die Jugendhilfe soziale und digitale Medien nutzen sollte, nicht in Frage kommt. Wenn die Jugendarbeit den Einsatz von Technologie und sozialen Medien nicht berücksichtigt, besteht die Gefahr, dass sie für junge Menschen, die Dienste der Jugendarbeit in Anspruch nehmen, veraltet und irrelevant wird. Die Jugendarbeit hat die Möglichkeit, die Lücken zu schließen, die manchmal zu Hause und in der Schule entstehen, indem sie junge Menschen dabei unterstützt, die Technologie und die damit verbundenen Risiken zu verstehen.

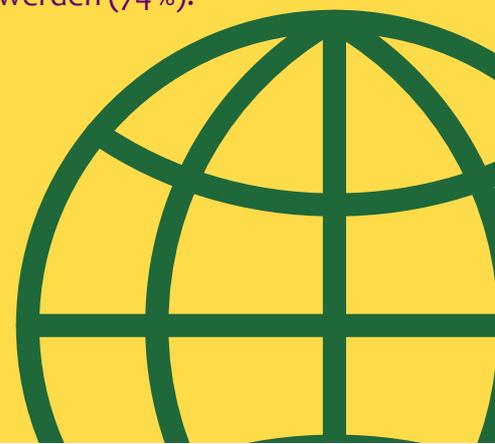


Die 2016 vom Irish Youth Council veröffentlichte Studie „Einsatz von IKT, digitalen und sozialen Medien in der Jugendarbeit“, an der Jugendbetreuer und junge Menschen aus Österreich beteiligt waren, kam zu dem Entschluss, dass eine sehr häufige Herausforderung für Jugendbetreuer in ganz Österreich ein wahrgenommenes oder tatsächliches Defizit an Fähigkeiten mit Medien ist. Wo 48 % der Arbeitnehmer das Gefühl hatten, dass es ihnen an persönlicher Kompetenz mangelt. Eine weitere Herausforderung, die in der Studie hervorgehoben wurde, ist die unzureichende und fehlende IKT-Ausrüstung. Eine schlechte Konnektivität wirft auch Probleme bei der Nutzung sozialer und digitaler Medien in der Jugendhilfe auf. Als Hindernis für den Zugang zu angemessener Ausrüstung und die Inanspruchnahme relevanter IKT-Schulungen zur Unterstützung und Verbesserung der Nutzung sozialer und digitaler Medien bei ihrer Arbeit wurden Finanzierungsengpässe hervorgehoben. Auch unzureichende Arbeitszeiten stellen ein Hindernis für die Nutzung sozialer, insbesondere aber digitaler Medien dar. IKT kann Zeit sparen, wenn alles gut funktioniert. Allerdings haben Jugendarbeiter in allen Gerichtsbarkeiten die negativen Auswirkungen auf die Zeitressourcen und die Auswirkungen erkannt, die dies auf das Erreichen anderer Ziele der Jugendarbeit haben kann.



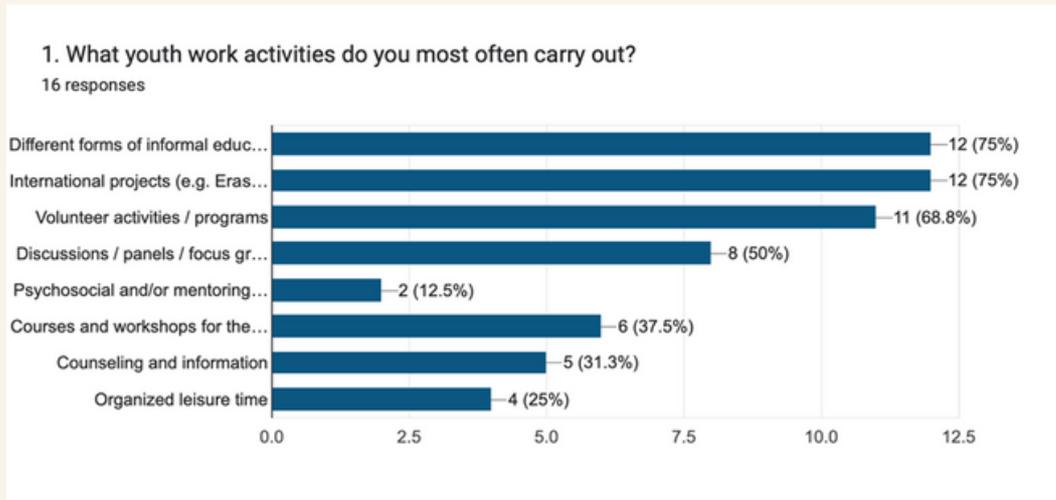
### IKT-NUTZUNG DURCH JUGENDLICHE:

Im aktuellen bundesweiten Jugendbericht des BMFJ, an dem Jugendbetreuer und Jugendpädagogen aus ganz Österreich beteiligt waren, gaben 18 % der Befragten in Bezug auf die Medienkompetenz an, dass sie sich selbst mit „befriedigend“, 40 % mit „gut“ und 35 % mit „Sehr gut“ bewerteten. Auch in Bezug auf junge Internetkultur (86 %), Fotografie und Bildbearbeitung (83 %), Medienanalyse und -kritik (78 %), Medien- und Urheberrecht (79 %) oder Online-Sicherheit (88 %) bewerteten die Befragten sich selbst als zufriedenstellend oder kompetent. 69 % der Befragten erkannten an, dass Medien ein wesentlicher Bestandteil des Teenagerlebens sind und dass sich die Jugendarbeit daher auch mit Medien befassen sollte. Lediglich 7 Teilnehmer (5 %) gaben an, dass es keine positiven Faktoren gebe, sie gaben an, dass die Mediennutzung in den letzten Jahren nicht gefördert worden sei. Ein Viertel der Teilnehmer war der Meinung, dass sie der Nutzung digitaler Medien nicht genügend Arbeitszeit widmen. Alle anderen empfanden den Umfang als ausreichend. Niemand hatte das Gefühl, den digitalen Medien zu viel Zeit zu widmen. 80 % der Befragten waren der Meinung, dass es für einige Teilnehmer wertvoll sein könnte, Jugendliche online zu treffen, dies ersetzt jedoch nicht den Offline-Kontakt. 95 % der Studienteilnehmer waren sich allgemein einig, dass sich die Jugendarbeit mit digitalen Medien auseinandersetzen muss, um den Überblick über die Welt junger Menschen zu behalten, in der Medien eine wichtige Rolle spielen. Darüber hinaus heben sie das Potenzial digitaler Medien hervor, die Methoden der Jugendarbeit zu verbessern (92 %), ihre Nutzung attraktive Aktivitäten zu bieten (84 %) und die Kommunikation mit Jugendlichen auf zeitgemäße Weise zu gestalten (81 %). Als weitere Vorteile sozialer und digitaler Medien wurden genannt: es schafft die Möglichkeit, sich zu Wort zu melden und bietet öffentliche Räume für Themen und Anliegen junger Erwachsener (88 %); Jugendliche entdecken eine neue Handlungsweise im Umgang mit Medien (86 %); Jugendarbeit kann Situationen kompensieren, in denen junge Erwachsene von ihren Familien mit ihrem Handeln und Umgang mit Medien allein gelassen werden (74 %).



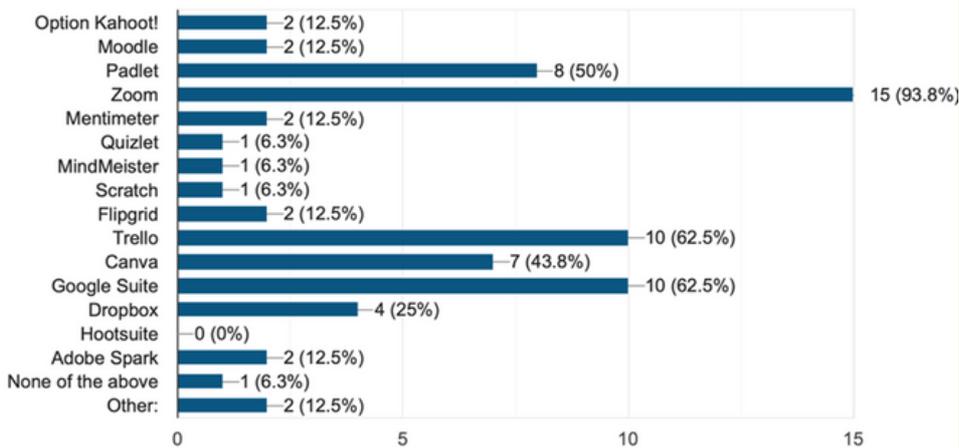
# Ergebnisse von YP bei Focus Group und Online-Umfrage

## Antworten der NRO-Umfrage



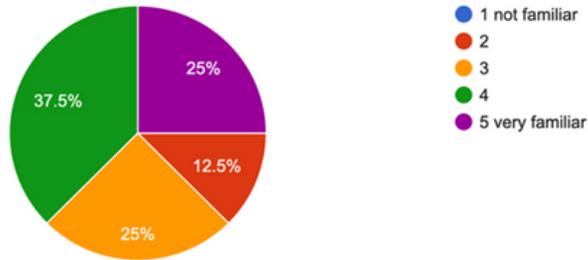
### 3. Mark all digital tools used in the work of civil society organizations that you have heard of or used. Check all that apply.

16 responses



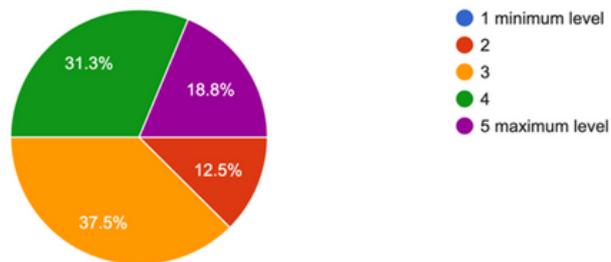
8. How familiar is your organization with the needs of young people in using digital tools in everyday life?

16 responses



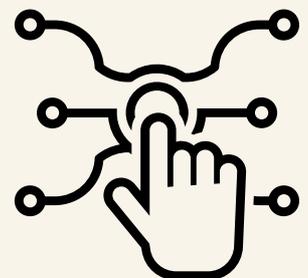
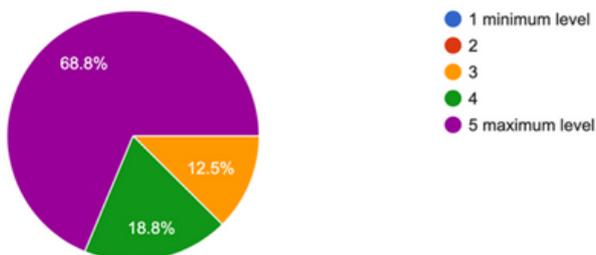
13. How do you estimate the level of digital literacy among your colleagues and volunteers who work with young people?

16 responses



15. How would you rate the current level of involvement of young people in the use of digital tools in your work with young people?

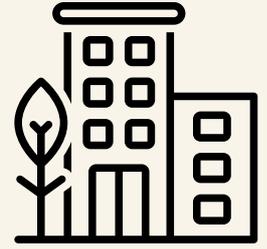
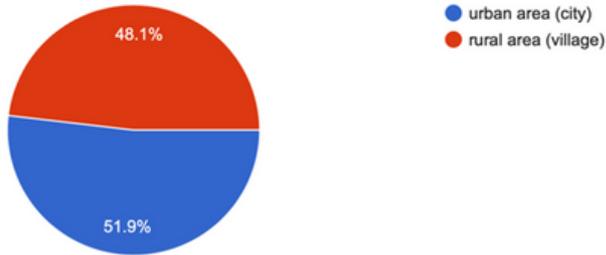
16 responses





### 3. Where do you usually reside? (Please select one answer)

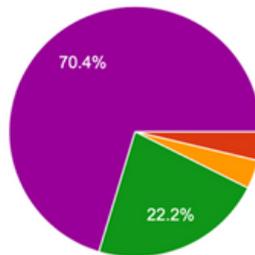
27 responses



### 4. How often do you use computers or smartphones? (Please select one answer)

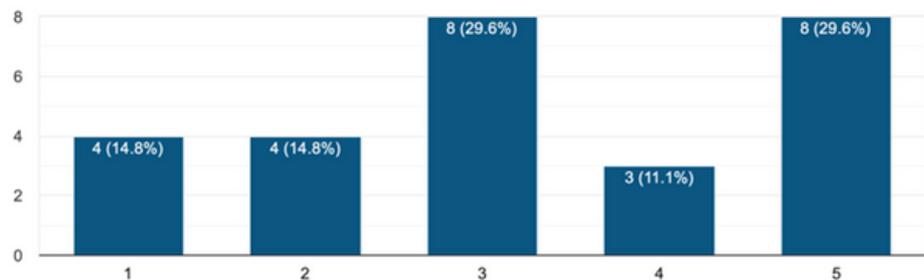
27 responses

- Never
- Rarely
- Sometimes
- Often
- Every day



### 5. How well can you use digital tools (e.g., online collaboration tools, content creation tools, event management tools)?

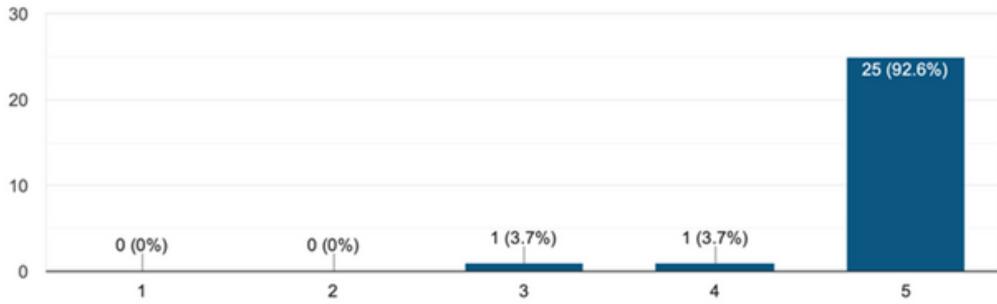
27 responses





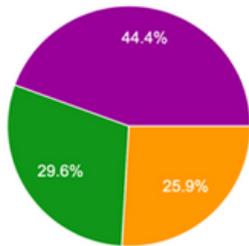
### 9. How often do you have Internet access?

27 responses



### 13. Do you think that digital tools are accessible to young people in your local community? (Please select one answer)

27 responses

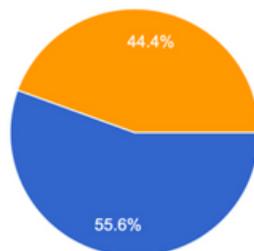


- Not at all
- To some extent, not
- Sometimes
- To some extent, yes
- Completely accessible



### 15. Do you think that digital tools could improve the quality and/or frequency of your participation in youth work activities? (Please select one answer)

27 responses

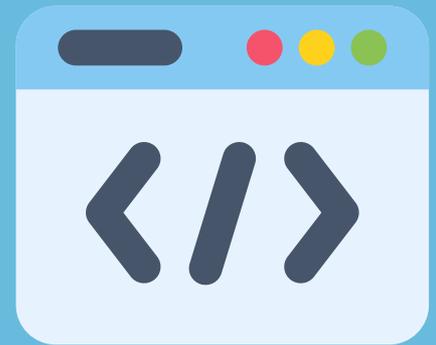
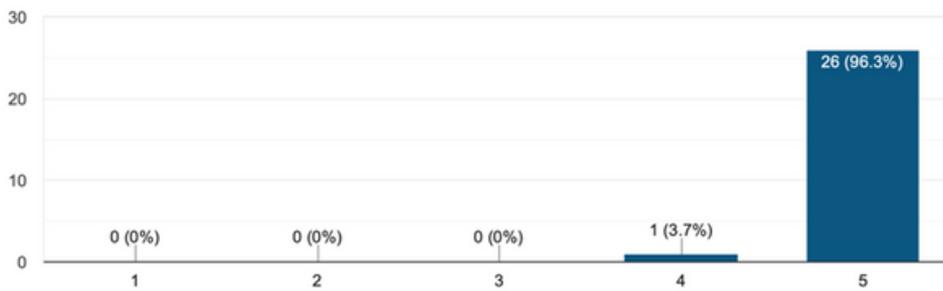


- Yes
- Not
- I don't know



## 16. How often do you have access to a computer or smartphone?

27 responses



### Positive Beispiele und Praktiken aus Österreich:

Im folgenden Kapitel werden wir einige positive Beispiele und Praktiken für den Einsatz digitaler Technologien in Bildungsaktivitäten auf der Grundlage nicht formalen Lernens für junge Menschen vorstellen, die in verschiedenen Regionen Österreichs umgesetzt werden und verschiedene spezifische Gruppen junger Menschen (sowohl Mainstream- als auch weniger junge Menschen) einbeziehen:

#### 1.) VIRTUELLE REALITÄT IN DER JUGENDARBEIT

**Organisation:** Produktionsschule spacelab\_kreativ, Verein Wiener Jugendzentren

**Zielgruppe:** Jugendliche und junge Erwachsene

**Hintergrund und Ziele:** Die Produktionsschule spacelab\_kreativ unterstützt junge Erwachsene und Jugendliche beim Einstieg in den Arbeitsmarkt und hilft ihnen, die richtige Berufsausbildung zu finden. Virtual Reality erlebt einen Boom und wird künftig ein Schlüsselement in Bereichen wie Gaming, Unterhaltung, Journalismus und Bildung sein. Umso wichtiger ist es, dass junge Menschen Zugang zu diesem Medium haben. Die Integration von Virtual Reality in die Medienpädagogik hat den Vorteil, dass junge Menschen die vielfältigen Anwendungsmöglichkeiten in einem sicheren und kooperativen Umfeld kennenlernen können.





**Aktivitäten:** Spacelab stellt Virtual-Reality-Spiele und Anwendungen in seinem offenen Projektraum und im Rahmen von Veranstaltungen (im Video z. B. der Sommerparty) zur Verfügung. Ideal ist es auch, junge Menschen besser kennenzulernen. Es ist wichtig, eine angenehme Umgebung zu schaffen, damit junge Menschen VR in einer sicheren Umgebung erleben können: Ein Raum ohne physische Stolperfallen. Auch als Jugendbetreuer ist es wichtig, das Wohlergehen der Jugendlichen (krank zu werden) und der restlichen Gruppe im Auge zu behalten, respektvoll mit der spielenden Person umzugehen, niemand zu berühren, zu ärgern oder zu filmen / fotografiert die Person, die sich gerade in der virtuellen Realität befindet. Auch bei der Auswahl der Software/Anwendungen ist Aufmerksamkeit gefragt, denn bei der VR-Immersion, dem realistischen Gefühl in einer technischen Umgebung, ist recht stark ausgeprägt.

Im Gruppensetting ist es wichtig, dass das Publikum das VR-Geschehen auf einem Bildschirm verfolgen kann. Bei größeren Gruppen empfiehlt es sich, eine Anmelde-Liste mit der Reihenfolge der Spieler innerhalb der Gruppe zu führen, um Konflikte zu vermeiden. Empfehlenswert ist auch ein bebildeter Katalog, damit die Jugendlichen in der Wartezeit auswählen können, was sie später spielen möchten. In vielen VR-Spielen, wie zum Beispiel dem hochaktiven Spiel „Beat Saber“, erzielen auch junge Leute, die wenig Kontakt zu Computerspielen haben, schnell Erfolge. Auch junge Frauen lassen sich mit VR-Spielen oft besser erreichen als mit anderen Spielen.



Auch für die themenzentrierte Bildungsarbeit bietet VR viele Potenziale, da das Medium es ermöglicht, Perspektiven einzunehmen, die in der Realität nicht (sicher) möglich wären (z.B. Tiefseetauchgänge,...) oder es Anwendungen gibt, die dies zulassen. Wir machen den Alltag älterer Menschen erlebbar, die sich aufgrund ihrer eingeschränkten Mobilität anders bewegen.



## LINK IN BIO

**Ressourcen:** Vor der Investition in VR-Equipment ist es wichtig, genau zu definieren, zu welchem Zweck und wo es eingesetzt werden soll – soll es mobile Interventionen geben? Es gibt verschiedene Lösungen, über die man sich aber unbedingt gut informieren sollte, da es sich um kostenintensive Anschaffungen handelt. (Virtual-Reality-Headsets, Controller, Playstation 4, TV, evtl. Lautsprecher; Partyzelt mit Seitenwänden für Outdoor-Aktivitäten. Alternativ: Virtual-Reality-Set mit Computer oder mobilen Virtual-Reality-Geräten.) In vielen Städten gibt es inzwischen VR-Cafés, in denen man sich weiter informieren kann und die Möglichkeit hat, verschiedene Dinge (auch mit Jugendlichen) auszuprobieren, bevor man tatsächlich Ausrüstung kauft.



**Links und weitere Informationen:**  
<https://www.jugendzentren.at/themenprojekte/spacelab/>  
<https://www.jugendzentren.at/publikationen-blog/blog/virtual-reality/>



## 2.) #ICH - KÖRPER, EMOTIONEN, DIGITALE MEDIEN

**Organisation:** Ein Team freiberuflicher Medienpädagogen und Psychologen

**Zielgruppe:** Jugendliche ab 13 Jahren

**Hintergrund und Ziele:** Im Workshop setzen sich Jugendliche kritisch mit Begriffen wie „SCHÖN“, „NORMAL“, „GESUND“ und „KRANK“ auseinander. Sie reflektieren, was Einfluss auf ihr Selbstbild hat und lernen einen positiven Umgang mit dem eigenen Körper. Sie diskutieren auch über die Rolle des Essens in ihrem Leben: Es könnte ein Tröster oder ein Motivator sein. Woran merkt man, wenn jemand die Grenze zu einer Essstörung überschreitet? Wie beeinflussen Facebook, Instagram und Co unsere Körperwahrnehmung? Das österreichische Jugendministerium unterstützte die Entwicklung des Workshop-Konzepts im Rahmen seines Schwerpunkts auf die Gesundheit junger Menschen. Studien hatten gezeigt, dass soziale Medien einen negativen Einfluss darauf haben, wie junge Menschen ihren Körper betrachten.

**Aktivitäten:** Der Workshop dauert ca. 3 Stunden und findet in gleichgeschlechtlichem Rahmen in zwei separaten Räumen statt. Eine #ME-Trainerin arbeitet mit den Mädchen, ein männlicher Kollege mit den Jungs. Der Trainer moderiert die Diskussion mit Fragen und Beispielen aus sozialen Medien. Es gibt bestimmte zentrale Themen: Was ist meine Definition von „schön“, woher kommt es? Warum neige ich dazu, mir selbst gegenüber kritischer zu sein als anderen gegenüber? Wie kann ich lernen, mich selbst in Ordnung zu finden? Wie kann ich handeln, wenn ich merke, dass ich durch soziale Medien negativ beeinflusst werde? Der Workshop kann bei verschiedenen Gruppen unterschiedlich verlaufen: Die Themen, die für die Gruppe am relevantesten sind, erhalten die meiste Zeit und Aufmerksamkeit. Der Trainer ist nicht nur Moderator, sondern nimmt selbst an den Übungen teil und berichtet über seinen eigenen Umgang mit sozialen Medien. Wie die Teilnehmer kennt auch er/sie den Druck, perfekt und schön zu sein.

In einer Übung zeichnen die Teilnehmer ein Bild von sich selbst und markieren einen Körperteil, den sie schön finden. Anschließend werden die Teilnehmer gebeten, alle Zeichnungen zu kommentieren und alles zu markieren, was sie an der anderen Person schön finden.

**Ressourcen:** Jede Gruppe (Mädchen und Jungen) benötigt einen separaten Raum, in dem sie ungestört sein kann, einen Computer (mit Internetanschluss), einen Videoprojektor oder einen großen Fernsehbildschirm. Die wichtigste Ressource ist jedoch ein Trainer, der die Rolle der Medien im Alltag junger Menschen genau beobachtet und selbst in den sozialen Medien aktiv ist. Er/sie muss wissen, wie es sich anfühlt, beeinflusst zu werden und bereit sein, seine/ihre Wahrnehmung zu teilen. Ehrlichkeit und Authentizität sind wichtig. Neben persönlichen Erfahrungen muss der Trainer einige Studienergebnisse zur Wirkung von Social Media kennen, aktuelle Diskussionen darüber verfolgen und geeignete Beispiele sammeln, z.B. von interessanten Kampagnen, kritischen Diskussionen in sozialen Medien oder Influencern, die sich in unnatürliche, puppenartige Wesen verwandeln.



**Links und weitere Informationen:**  
<https://hashtag-me.at>

### 3.) appAcademy

**Organisation:** Wienextra-soundbase

**Zielgruppe:** Jugendliche und junge Erwachsene

**Hintergrund und Ziele:**

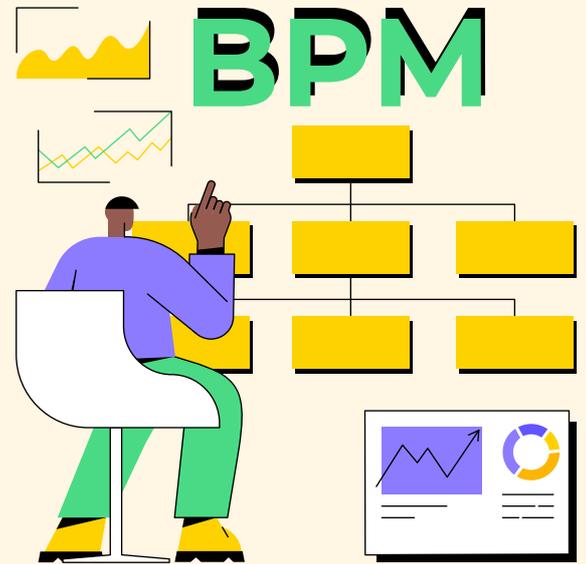
- Kinder und Jugendliche lernen mobile Geräte als niederschwellige Werkzeuge zum Musizieren kennen.
  - Kinder und Jugendliche musizieren gemeinsam in der Gruppe mit mobilen Geräten.
  - Kinder und Jugendliche erlernen die Grundlagen der Musiktheorie (Liedstrukturen, Tempo, Rhythmus,...).
- Die appAcademy fördert Kreativität und Spaß durch Musik. Der erste appAcademy Workshop fand 2016 statt. Seitdem wurden zahlreiche Workshops durchgeführt und das Konzept erweitert und verfeinert. Einige Workshops wurden auch in Zusammenarbeit mit anderen musikpädagogischen Institutionen durchgeführt. Der im Video gezeigte Workshop wurde in Zusammenarbeit mit dem Verein Jeunesse organisiert, der mit zahlreichen Aktivitäten junge Künstler und junges musikinteressiertes Publikum unterstützt. Durch die wechselnden Kooperationen können neue Schwerpunkte gesetzt werden. Diesmal besuchten die Jugendlichen zunächst ein Konzert der Band WÖR und anschließend den appAcademy-Workshop, bei dem sie die Musik der Band für eigene Remixe nutzen konnten.



**Aktivitäten:** Die appAcademy steht als Workshop oder als Jam-Station zur Verfügung. Der Workshop gibt den Jugendlichen einen Einblick in die Welt des digitalen Musikmachens und kann anschließend ausprobieren, was ihnen am besten gefällt. An der Jam-Station heißt es einfach spielen und ausprobieren, ohne Wenn und Aber. Ein Workshop dauert 2 bis 3 Stunden. An der Jam-Station können die Jugendlichen selbst entscheiden, wie lange sie dort bleiben möchten. Für die appAcademy stehen iPads zur Verfügung, die Jugendlichen können aber natürlich auch mit ihren eigenen Geräten arbeiten. Für das gemeinsame Musizieren ist es wichtig, dass die Geräte über das Ableton-Link-Protokoll verfügen. Dies wird von fast allen Musik-Apps unterstützt und ermöglicht die Synchronisierung von Geräten im selben WLAN-Netzwerk.



Dank des Protokolls haben alle Geräte das gleiche Tempo, die gleiche BPM-Anzahl – unabhängig davon, welche App verwendet wird. Wenn ein Gerät seinen BPM ändert, ändert sich dadurch auch der BPM für die gesamte Gruppe. Darüber hinaus hat die appAcademy spezielle Hardware angeschafft, die es ermöglicht, gemeinsam Musik über ein Mischpult aufzuführen. Bei den sogenannten Jamhubs handelt es sich um Kopfhörermixer, die es einer kleinen Gruppe ermöglichen, gemeinsam Musik zu machen – wobei jeder genau einstellen kann, was er in seinen Kopfhörern hören möchte. Bei der appAcademy lernen Jugendliche nicht nur Geräte und Apps kennen, sondern steigen auch in den Prozess des gemeinsamen Musizierens ein – Musik als Ko-Konstruktion, die Zusammenarbeit, Spaß und Kreativität vereint.



**Ressourcen:** Für die appAcademy ist ein Grundbestand an Hardware notwendig. iPads haben sich als Werkzeuge für die Musikproduktion bewährt. Ideal ist es, wenn jeder Teilnehmer ein eigenes Gerät hat, es ist aber auch möglich, dass die Jugendlichen abwechselnd oder zu zweit zusammenarbeiten. Darüber hinaus werden viele Kopfhörer und Kopfhörerverteiler benötigt, um mehrere Kopfhörer an ein Gerät anzuschließen. Für das Konzept der Jam-Station haben sich die sogenannten Jamhubs als brauchbare Hardware-Mischpulte bewährt, die aber leider nicht mehr hergestellt werden. Neben der Hardware sind nutzbare Apps sehr wichtig. Im Laufe der Zeit hat das Team der appAcademy viele Erfahrungen mit verschiedenen Musik-Apps gesammelt. Auf der Website der appAcademy finden Sie eine Auswahl gut geeigneter Apps

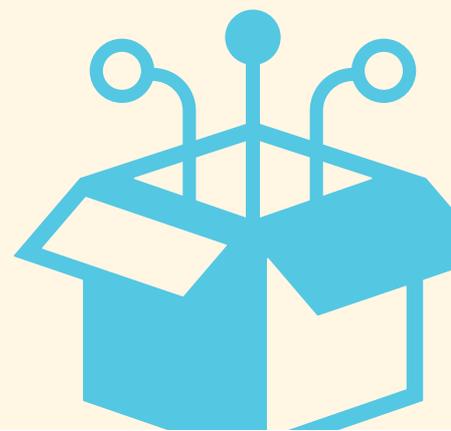
**Links und weitere Informationen:**

wienXtra-soundbase:

<https://www.wienxtra.at/soundbase/>

appAcademy:

<https://www.wienxtra.at/soundbase/infos-von-a-z/appacademy/>



### 3. ZIELE UND ZIELSETZUNGEN



Nach der Durchführung von Sekundärrecherchen zur aktuellen Situation auf nationaler und lokaler Ebene, der Durchführung von Recherchen und Fokusgruppen mit Jugendlichen und Jugendbetreuern in der lokalen Gemeinschaft sowie einer internen Bedarfsanalyse erkannte Youth Power Austria die folgenden Bedürfnisse:



- 1.) Mangelnde Nutzung digitaler Tools in täglichen Prozessen der Organisation wie Projektmanagement, Durchführung regelmäßiger Meetings, Nachverfolgung und Weitergabe wichtiger Dokumente, gemeinsame Nutzung von Ressourcen, Finanzverfolgung und Ähnliches
- 2.) Mangelnde Nutzung digitaler Tools im täglichen Umgang mit jungen Menschen, sowohl bei Präsenzveranstaltungen als auch bei digitalen Bildungsaktivitäten und Workshops der Jugendarbeit
- 3.) Mangelnde Einbindung junger Menschen, anderer Organisationen der Jugendarbeit und relevanter Interessengruppen der Jugendarbeit durch Social-Media-Präsenz und Nutzung von Social-Media-Kanälen wie Facebook, Instagram, TikTok usw.
- 4.) Mangelnde Kompetenzen von Jugendarbeitern und Mitarbeitern bei der Nutzung digitaler Tools in ihrer täglichen Jugendarbeit mit jungen Menschen sowie bei der Organisation und Durchführung internationaler Mobilitätsaktivitäten wie Jugendbegegnungen oder Schulungen
- 5.) Nicht genügend Möglichkeiten für Jugendbetreuer und -personal, aber auch junge Menschen, für Online-Lernen und -Training; mangelnde Erfahrung im Einsatz von Lernmanagementsystemen (LMS) oder interaktiven Online-Lernkursen, die auf nicht-formalen Lernmethoden basieren

Diese erkannten Bedürfnisse werden direkt von den Zielen der entwickelten Strategie für die digitale Transformation der Organisation beeinflusst:

-Verbesserung von Kommunikationsprozessen und -strategien sowohl intern als auch extern durch den regelmäßigen Einsatz neuer digitaler Tools sowie durch die Suche nach Lösungen dafür

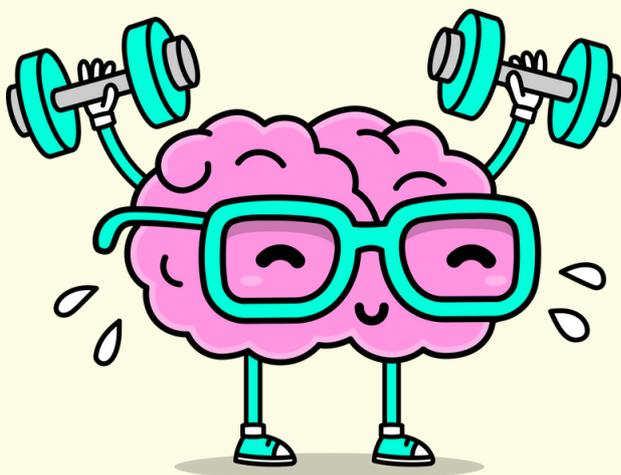
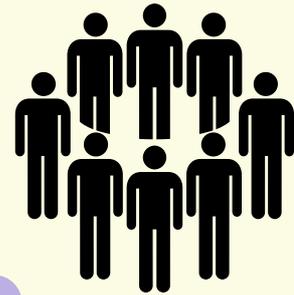


-Steigerung der Reichweite und Wirkung der Organisation und der regelmäßigen Jugendarbeitsaktivitäten, die Youth Power Austria sowohl auf lokaler als auch auf internationaler Ebene durch die Bereicherung der Social-Media-Präsenz, die Erstellung personalisierter digitaler Beiträge in der Kommunikation mit regulären Zielgruppen und den Einsatz von digitalem Marketing durchführt

-Verbesserung bestehender Verwaltungs-, Finanz- und Projektmanagementprozesse durch den Einsatz digitaler Projektmanagement-Tools für eine einfachere Datenerfassung, Berichterstattung, Finanzverfolgung, Zeitmanagement und Aufgabenverteilung

-Stärkung von Jugendarbeitern, Mitarbeitern und Freiwilligen in der Organisation durch die Schaffung spezieller Schulungsaktivitäten zur digitalen Kompetenz, die darauf abzielen, ihre Kompetenzen in digitaler Jugendarbeit, digitalem Marketing und digitalen Tools, die für ihre berufliche Entwicklung erforderlich sind, zu verbessern

Steigerung der Qualität und Bereicherung der Programmbereitstellung durch Einbindung digitaler Tools in die bestehenden Jugendarbeitsaktivitäten und Projekte der Organisation, was zur Schaffung von Online-Lernkursen, der Entwicklung von virtuellen Austausch, Online-Konferenzen, MOOCs und Online-Seminaren führt



## 4. IMPLEMENTIERUNGSPLAN

**Spezifisches Ziel:** Verbesserung der internen und externen Kommunikationsprozesse und -strategien durch regelmäßige Nutzung neuer digitaler Tools sowie durch die Suche nach Lösungen zur Verbesserung der Kommunikation mit den vorhandenen digitalen Tools, indem diese interaktiver, kreativer und innovativer gestaltet werden

**Ausgewählte digitale Tools:** Zoom - Digitales Tool für die regelmäßige Kommunikation und Durchführung von Meetings innerhalb der Organisation.

### Implementierungsplan



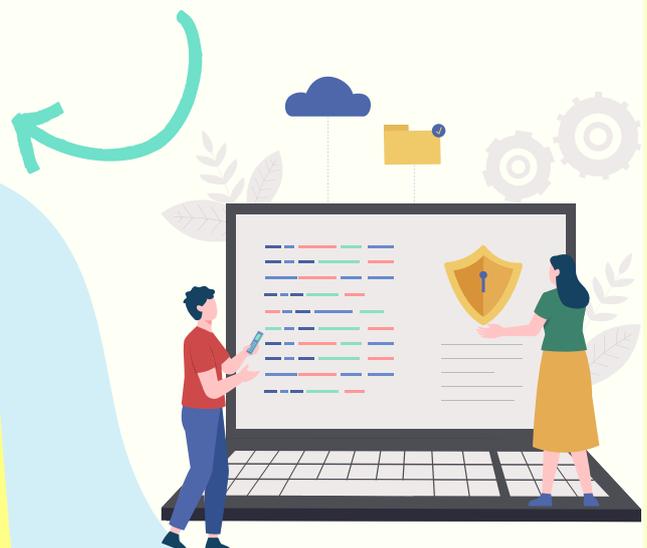
Dieses Tool wurde in der Organisation zuvor zur Durchführung von Online-Meetings eingesetzt und ist mit Jugendbetreuern und Mitarbeitern vertraut. Um jedoch die Qualität der durchgeführten Online-Meetings zu steigern, wird Youth Power Austria verschiedene Schritte unternehmen, um Zoom interaktiver, effektiver und benutzerfreundlicher für die tägliche Nutzung zu machen. Es ist sehr wichtig, diese Veränderungen umzusetzen, da Meetings aus dem Alltag nicht direkt in den virtuellen Raum übertragen werden können, da für die Kommunikation über digitale Kanäle andere Regeln gelten. Werden diese nicht befolgt, kann es leicht zu Chaos und Motivations- und Ergebnisverlusten kommen.

**Die Regel der kleinen Zahlen:** Eine zentrale Regel für die digitale Kommunikation lautet: Weniger ist mehr. In der digitalen Kommunikation ist es viel schwieriger, den Fokus und die Konzentration aufrechtzuerhalten. Aus diesem Grund sind Maßnahmen wie das Einlegen kleiner Pausen nach 45 Minuten Arbeit, die Verwendung verschiedener Arbeitsmodi und -methoden, das Halten von Besprechungen im Allgemeinen sowie das Vorbereiten und Teilen von Tagesordnungen und wichtigen Dokumenten wichtig Tage vor den Sitzungen, damit sich alle Mitarbeiter vorbereiten können, werden vorgestellt.

Um diese Herausforderungen zu vermeiden, wird Youth Power Austria bei der Umsetzung regelmäßiger Online-Meetings folgende Maßnahmen ergreifen:

**Digitale Aufwärmübungen** (digitale Energizer und kleine Übungen, um das Eis zu brechen, z. B. das Teilen eines spontanen Fotos, das Teilen einiger Objekte aus dem Raum und einer Hintergrundgeschichte dazu, die Verwendung anderer digitaler Tools wie Jamboard, Whiteboard von Zoom, Miro usw.)

**Alle einbeziehen:** durch die Trennung der Mitarbeiter, damit sie paarweise oder in kleineren Gruppen arbeiten und diskutieren, allen Mitarbeitern eine aktive Rolle bieten und sicherstellen, dass sie aktiv zu den Besprechungszielen beitragen,



### **Verwendung visueller Hilfsmittel:**

Beim Teilen einer Präsentation werden die Mitarbeiter dazu ermutigt, interessante, in PowerPoint oder Canva erstellte Folien zu verwenden, die auf mehr Fotos und Videos statt viel Text basieren und Grafiken, Infografiken, Mindmaps und andere visuelle Hilfsmittel hinzufügen um den Fortschritt der gesamten Sitzungen zu visualisieren

### **Unterschiedliche Meetings für**

**unterschiedliche Ziele:** Die Kombination mehrerer zu besprechender Themen kann im digitalen Umfeld besonders überwältigend sein, daher sollten häufiger kürzere Meetings abgehalten werden, anstatt lange Meetings abzuhalten

Für die Implementierung dieses digitalen Tool sind keine besonderen Ressourcen erforderlich, da Youth Power Austria bereits ein jährliches Zoom-Abonnement verfügt.

**-Mit der Umsetzung** dieser Maßnahmen wird sofort begonnen und der Zeitplan für die Zielerreichung ist auf drei Monate festgelegt. In diesem Zeitraum werden die Mitarbeiter von Youth Power Austria die zuvor genannten Schritte erproben und experimentieren, auf der Grundlage ihrer Erfahrungen direkt Schlussfolgerungen ziehen und bei Bedarf einige Schritte des Umsetzungsplans ändern. Eine zusätzliche Schulung der Mitarbeiter ist nicht erforderlich, da diese bereits über Erfahrung im Umgang mit dem gewählten digitalen Tool verfügen.

**Die Überwachung und Bewertung** erfolgt kontinuierlich über einen Zeitraum von drei Monaten, wobei kurze Umfragen darauf abzielen, Feedback von den Teilnehmern des Treffens zu sammeln. Ziel ist es, die allgemeine Zufriedenheit der Teilnehmer, ihre Zufriedenheit mit neu eingeführten Übungen oder digitalen/Video-/Audio-Tools, den Vergleich ihrer Fähigkeiten und Kenntnisse bei der Verwendung des ausgewählten digitalen Tools im Laufe der Zeit sowie die Zufriedenheit aller Mitarbeiter mit Qualität und Qualität zu untersuchen Wirksamkeit der in der Organisation und mit anderen relevanten Stakeholdern implementierten Online-Meetings.

**Spezifisches Ziel:** Steigerung der Reichweite und Wirkung der Organisation und regelmäßiger Jugendarbeitsaktivitäten, die Youth Power Austria sowohl auf lokaler als auch auf internationaler Ebene durch die Bereicherung der Social-Media-Präsenz, die Erstellung personalisierter digitaler Beiträge in der Kommunikation mit regulären Zielgruppen und den Einsatz von digitalem Marketing durchführt

**Ausgewählte digitale Tools:** Facebook, Instagram, LinkedIn



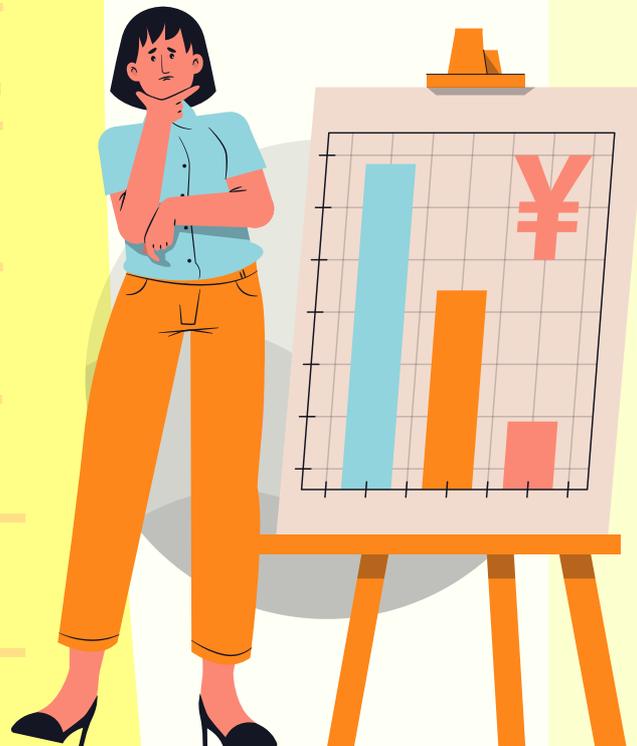
Derzeit verfügt Youth Power Austria über keine aktiven Social-Media-Profile. Da die meisten Zielgruppen und relevanten Stakeholder wie Jugendliche, andere Jugendbetreuer/-pädagoginnen, andere Jugendarbeitsorganisationen und Jugendzentren anwesend sind und täglich soziale Netzwerke nutzen, erkannte die Organisation die Notwendigkeit, in diesem Bereich aktiv zu werden und erhöhen ihre Reichweite. Die Organisationen beschloss, Profile in vier verschiedenen sozialen Netzwerken zu erstellen, die jeweils auf bestimmte Zielgruppen ausgerichtet sind und unterschiedliche Content-Strategien und -Entwicklungen aufweisen.



Das Facebook-Profil von Youth Power Austria wird unmittelbar nach der Entwicklung und Finalisierung der digitalen Transformationsstrategie erstellt und die Strategie für die nächsten 12 Monate wurde bereits entwickelt. Das Profil enthält grundlegende Informationen über die Organisationen wie ein Profilbild (Logo der Organisation), ein Titelbild (Bild von einigen Veranstaltungen mit jungen Menschen mit einer zusätzlichen Botschaft über die Missionen und Werte der Organisation) und einen Infobereich (mit allen wichtigen Informationen zu Organisationen, Zielen, Zielsetzungen und Zielgruppen) und Kontaktinformationen (E-Mail-Adresse, Postanschrift und Kontakttelefonnummer).

### Regelmäßige Beiträge in den ersten 12 Monaten befassen sich mit folgenden Inhalten:

- Einführung und Begrüßungsbotschaften mit allen wichtigen Informationen über Organisation, regelmäßige Aktivitäten, laufende Projekte, Missionen und Werte;
- Fotos und Videos von umgesetzten Projekten und Aktivitäten
- Interessante Artikel, Infografiken und Neuigkeiten aus den relevanten Institutionen der Jugendarbeit wie der Europäischen Kommission, der österreichischen NA, dem österreichischen Ministerium für Jugend und Bildung und ähnlichen;
- Speziell vorbereitete Beiträge für wichtige Tage und Jubiläen wie Europatag, Internationaler Tag des Friedens, Internationaler Jugendtag, Internationaler Tag der Freiwilligen usw.
- Beiträge, die Benutzer dazu ermutigen, im Kommentarbereich Fragen zu stellen und zu diskutieren
- Austausch von Erfolgsgeschichten, Interviews und Berichten über durchgeführte Schulungen und Jugendaustauschaktivitäten



- Durchführung von Pools und Erhebung von Daten bei Jugendlichen zu relevanten Themen, die möglicherweise als erster Schritt der Bedarfsanalyse für die Entwicklung neuer Projekte genutzt werden könnten
- Das Instagram-Profil von Youth Power Austria wird ebenfalls unmittelbar nach der Entwicklung und Finalisierung der digitalen Transformationsstrategie erstellt.
- Das Profil enthält ein Profilbild mit einem Logo der Organisation, einen mit dem Profil verknüpften Website-Link, eine Beschreibung der Aktivitäten, Missionen und Werte der Organisation im „Bio-Bereich“ und einen leicht erkennbaren Benutzernamen.

### Regelmäßige Beiträge in den ersten 12 Monaten befassen sich mit folgenden Inhalten:

- Einführungs- und Begrüßungsbeiträge durch speziell gestaltete und ansprechende Fotos, einschließlich relevanter Informationen zu regelmäßigen Aktivitäten, laufenden Projekten, Missionen und Werten;
- Fotos und Videos von den durchgeführten Veranstaltungen und Projekten



Das LinkedIn-Profil von Youth Power Austria wird ebenfalls erstellt, sobald die digitale Transformationsstrategie finalisiert ist und wird der Organisation helfen, einen professionellen Auftritt zu etablieren und mit anderen relevanten Stakeholdern im Bereich der Jugendbildung in Kontakt zu treten. Das Profil enthält ein Profilbild mit einem Logo der Organisation, einen Abschnitt „Über uns“ mit allen wichtigen Informationen über die Organisation, Ziele, Zielsetzungen und Zielgruppen, Kontaktinformationen (E-Mail-Adresse, Postanschrift und Kontakttelefonnummer) und eine Präsentation Seiten mit Highlights aus bestimmten laufenden Projekten oder Initiativen der Organisation.



- Nutzung und Erstellung von Instagram-Stories zur Bereitstellung von Echtzeit-Updates während der Durchführung von Schulungen und Jugendaustauschaktivitäten
- Verwendung und Erstellung spezifischer Hashtags, damit Benutzer und Teilnehmer ihre Geschichten teilen können
- Interessante Artikel, Infografiken und Neuigkeiten aus den relevanten Institutionen der Jugendarbeit wie der Europäischen Kommission, der österreichischen NA, dem österreichischen Ministerium für Jugend und Bildung und ähnlichen;
- Erstellung von Highlights mit allen geteilten Geschichten von bestimmten erfolgreich durchgeführten Veranstaltungen
- Mögliche Zusammenarbeit mit Influencern, die mit den Werten, Zielen und Missionen der Organisation übereinstimmen



## Regelmäßige Inhalte in den ersten 12 Monaten werden sich mit folgenden Themen befassen:

- Einführungsbeiträge über Organisation, Werte, Missionen, laufende Projekte und bereits erreichte Meilensteine
- Teilen von inspirierende Geschichten über Jugendarbeitern und jungen Menschen, die an den von der Organisation durchgeführten Aktivitäten teilgenommen haben
- Veröffentlichung von Artikeln, Forschungsergebnissen und anderen Informationen, die für die Themen und sozialen Probleme relevant sind, mit denen sich Organisationen im Rahmen laufender Projekte befassen
- Vernetzung und Zusammenarbeit mit anderen Jugendarbeitsorganisationen auf lokaler und internationaler Ebene
- Austausch offener Ausschreibungen und Ressourcen zu bevorstehenden Veranstaltungen zu den für die Organisationen relevanten Themen (z. B. Digitalisierung, Inklusion, nicht formale Bildung usw.)



## Die Interaktion mit Zielgruppen in allen drei verschiedenen sozialen Netzwerken basiert auf folgenden Strategien:

- Zeitnahe Reaktion auf Kommentare, Anfragen und Nachrichten der Zielgruppen
- Erstellen von Beiträgen, die Benutzer zum Teilen, Liken und Kommentieren anregen
- Interaktion mit Benutzern durch Liken und Beantworten ihrer Kommentare, Rückmeldungen und Eingaben
- Erstellen und Verwenden relevanter Hashtags (z. B. #YPAT) beim Posten von Inhalten und beim Austausch mit anderen relevanten Stakeholdern

- 
- Arbeiten mit anderen Jugendarbeitsorganisationen zusammen und bewerben sich gegenseitig für soziale Netzwerkkonten, um Ihre Reichweite zu vergrößern
  - Regelmäßige Veröffentlichung von Inhalten basierend auf dem zuvor erstellten Zeitplan für die ersten 12 Monate

## Die Überwachung und Analyse des Erfolgs beim Erreichen des spezifischen Ziels erfolgt durch die folgenden Schritte:

- Überwachung des Engagements und der Reichweite der Beiträge mithilfe von Analysetools, die von sozialen Netzwerken (wie Facebook und Instagram Insights) bereitgestellt werden.
- Besprechen und Analysieren der Art der geposteten Inhalte, welche Inhalte gut abschnitten und welche es nicht schafften, die Nutzer anzulocken, und anschließende Anpassung einer Strategie entsprechend
- Aktuelle Trends bei jungen Menschen im Auge behalten und Inhalte anpassen, um für sie relevant zu bleiben
- Überwachung des Follower-Wachstums und der Demografie
- Regelmäßige Überprüfung der von den Benutzern erhaltenen Kommentare, Nachrichten und Rückmeldungen
- Die sozialen Netzwerkseiten von Youth Power Austria werden von Jugendarbeitern und wichtigen Mitarbeitern der Organisation erstellt und betrieben. Aufgrund der bisherigen Erfahrung und Expertise unserer Mitarbeiter und Freiwilligen in diesem Bereich haben wir keine zusätzliche Schulung vorgesehen.

**Spezifisches Ziel:** Verbesserung bestehender Verwaltungs-, Finanz- und Projektmanagementprozesse durch den Einsatz digitaler Projektmanagement-Tools für einfachere Datenerfassung, Berichterstattung, Finanzverfolgung, Zeitmanagement und Aufgabenverteilung.

**Ausgewählte digitale Tools:** Trello

Implementierungsplan

Youth Power Austria hat sich für Trello entschieden, da es einen flexiblen, ansprechenden und visuellen Ansatz für regelmäßige Projektmanagementaktivitäten bietet. Der erste Schritt umfasst die Erstellung eines allgemeinen Trello-Boards für die Organisation, wobei jedes laufende Projekt auf einem anderen separaten Trello-Board erstellt wird. In jedem Board werden 4 verschiedene Abschnitte erstellt:

“To do” – inklusive aller wichtigen Aufgaben, die noch erledigt und erledigt werden müssen

“In progress” – einschließlich aller wichtigen Aufgaben, an denen die Mitarbeiter gerade arbeiten

“Completed” – einschließlich aller erfolgreich umgesetzten und abgeschlossenen Aufgaben

“Backlog” – einschließlich aller Aufgaben, die für die Zukunft geplant sind, aber noch nicht begonnen wurden

Die Übertragung der Leitung aller laufenden Projekte der Organisation wird im Zeitraum von 3 Monaten umgesetzt, sodass allen Mitgliedern und Freiwilligen genügend Zeit bleibt, sich mit Trello vertraut zu machen und separate Trello-Boards für alle Projekte zu erstellen, Aufgabenlisten und Fristen zuzuweisen. Alle Mitglieder der Organisation werden über ihre regulären E-Mail-Adressen eingeladen, Trello beizutreten, sodass Trello eine Verbindung zu ihren Arbeitskalendern herstellen und Benachrichtigungen per E-Mail senden kann.

Die Organisation plant, Trello-Premiumdienste zu nutzen, die mit einem Abonnement von 12,50 \$ pro Monat bezahlt werden. Die Vorteile, die die Organisation durch die Verwendung einer Premium-Version erkannte, sind eine unbegrenzte Anzahl von Mitgliedern und Experten, die hinzugefügt werden können, eine größere Dateianhangsgröße, benutzerdefinierte Vorlagen, Hintergründe und Boards, eine erhöhte Datensicherheit, erweiterte Verwaltungskontrollen und vorrangiger Support.



Basierend auf den spezifischen Anforderungen verschiedener Projekte würden weitere Listen erstellt. Alle Mitarbeiter haben Zugriff auf den allgemeinen Trello-Vorstand der Organisation. Wenn an der Umsetzung einiger Projekte externe Experten beteiligt sind, erhalten diese nur Zugang zu den spezifischen Projekten, an denen sie beteiligt sind. Alle Jugendbetreuer und Mitarbeiter werden regelmäßig den spezifischen Aufgaben zugewiesen, die sie mit vorgegebenen Fristen und Listen spezifischer Aufgaben und Schritten erledigen müssen. Alle beteiligten Mitglieder werden außerdem dazu ermutigt, regelmäßig in den Trello-Boards zu kommunizieren und zusammenzuarbeiten, indem sie die Kommentarfunktion auf den Karten nutzen, und durch die Umlaufverwaltung, bei der alle Mitglieder regelmäßig über umgesetzte Aufgaben berichten und über ihre Fortschritte berichten.



**Die Überwachung** der Digitalisierung von Projektmanagementprozessen durch den Einsatz von Trello erfolgt durch die Einrichtung regelmäßiger Meetings und Check-ups zur Überprüfung der Fortschritte in den Trello-Boards. In den ersten drei Monaten finden diese Treffen zweimal im Monat statt, um sicherzustellen, dass alle Mitglieder Trello in vollem Umfang nutzen können, und danach einmal im Monat. Der Verantwortliche für diesen Prozess von Youth Power Austria wird außerdem regelmäßig Feedback von Nutzern einholen, um eventuelle Unklarheiten, Schwachstellen, Anregungen und Lob zu erkennen. Alle Teammitglieder werden außerdem dazu ermutigt, die Board- und Kartenfilter von Trello zu verwenden, um bestimmte Aufgaben, Fälligkeitstermine oder Labels zu überwachen und sich so auf Schlüsselbereiche zu konzentrieren oder bestimmte Kennzahlen zu verfolgen.



**Spezifisches Ziel:** Stärkung von Jugendarbeitern, Mitarbeitern und Freiwilligen in der Organisation durch die Schaffung spezieller Schulungsaktivitäten zur digitalen Kompetenz, die darauf abzielen, ihre Kompetenzen in digitaler Jugendarbeit, digitalem Marketing und digitalen Tools zu verbessern, die für ihre berufliche Entwicklung erforderlich sind



### Implementierungsplan

Da der allgemeine Plan und das Ziel der digitalen Transformationsstrategie für Youth Power Austria darin besteht, Prozesse innerhalb der Organisation zu digitalisieren und aktiv an der Entwicklung von Online-Lernaktivitäten zu arbeiten, sollte der erste Schritt in diesem Prozess die Stärkung von Jugendbetreuern und Schlüsselpersonal sein, Mitglieder durch die Entwicklung ihrer entscheidenden digitalen Kompetenzen. In den ersten drei Monaten nach der Fertigstellung der digitalen Transformationsstrategie wird Youth Power Austria aktiv eine Bedarfsanalyse durchführen, einen Plan für die Trainingsentwicklung erstellen, spezifische Ziele für jede geplante Trainingssitzung festlegen, die Methoden auswählen und eine Basisbewertung erstellen Rahmen zur Messung der Wirkung der Schulungssitzungen. Nach Abschluss des vorherigen Schrittes wird Youth Power Austria innerhalb des 6-Monats-Zeitraums mit der Durchführung von Schulungen für Jugendbetreuer und Mitarbeiter beginnen.



### Es werden Schulungen zu folgenden Themen angeboten:

- Digitale Transformation in der Jugendarbeit
- Grundlagen des digitalen Marketings für Organisationen der Jugendarbeit / NGOs
- Stärkung der Beteiligung junger Menschen an einem digitalen Umfeld
- Ethik und digitale Rechte
- Neue Technologien in der Jugendarbeit (VR, AR usw.)
- Digitales Wohlbefinden





Für die Durchführung jeder Schulung werden erfahrene Experten aus der Praxis eingeladen. Die Schulungssitzungen basieren auf nicht-formalen und erfahrungsorientierten Lernmethoden und kombinieren theoretische Inputs mit praktischen Übungen für Jugendarbeiter und Mitarbeiter. Jugendbetreuer und Mitarbeiter von Youth Power Austria können das gesamte Wissen und die entwickelten Kompetenzen direkt in laufende und zukünftige Projekte der Organisationen umsetzen und so direkt zur Steigerung des Qualitätsniveaus der durchgeführten Jugendarbeitsaktivitäten beitragen. Externe Experten, die an der Organisation von Schulungen für Jugendbetreuer und Mitarbeiter von Youth Power Austria beteiligt sind, bleiben für den Zeitraum von 6 Monaten nach Durchführung der Schulungssitzungen beteiligt und bieten Mentoring und Unterstützung durch geplante regelmäßige Check-ins und Feedback-Sitzungen, um den Fortschritt zu überwachen und Maßnahmen zu ergreifen.

### Die Überwachung und Bewertung erfolgt in den folgenden Schritten:

- Ex-ante- und Post-ante-Bewertung vor und nach jeder Schulungssitzung, bei der Schlüsselkompetenzen, Kenntnisse und Erfahrungen von Jugendarbeitern und Mitarbeitern gemessen werden. Die Bewertungsindikatoren werden von externen Experten und Moderatoren festgelegt, die für die Entwicklung der Schulungssitzungen verantwortlich sind
- Durch das Sammeln von Erwartungen und Beiträgen der Teilnehmer (Jugendbetreuer und Schlüsselmitarbeiter von Youth Power Austria) vor Beginn jeder Trainingseinheit
- Durch interaktive Diskussionen und Feedback-Sammlung, die von externen Moderatoren am Ende jedes spezifischen Segments während jeder Schulungssitzung organisiert werden
- Durch ein schriftliches Bewertungsformular, das von den Teilnehmern am Ende jeder Schulungssitzung ausgefüllt wird
- Durch ein schriftliches Bewertungsformular, das von den Teilnehmern 6 Monate nach Ende jeder Schulungssitzung ausgefüllt wird, mit Fragen, die speziell darauf abzielen, herauszufinden, auf welchem Niveau es den Teilnehmern gelingt, erworbenes Wissen praktisch in ihre täglichen Jugendarbeitsaktivitäten umzusetzen



**Spezifisches Ziel:** Steigerung der Qualität und Bereicherung der Programmbereitstellung durch Einbindung digitaler Tools in die bestehenden Jugendarbeitsaktivitäten und Projekte der Organisation, was zur Schaffung von Online-Lernkursen, der Entwicklung von virtuellen Austausch, Online-Konferenzen, MOOCs und Online-Seminaren führt

Ausgewählte digitale Tools: Articulate Rise, Moodle, Padlet

### Implementierungsplan

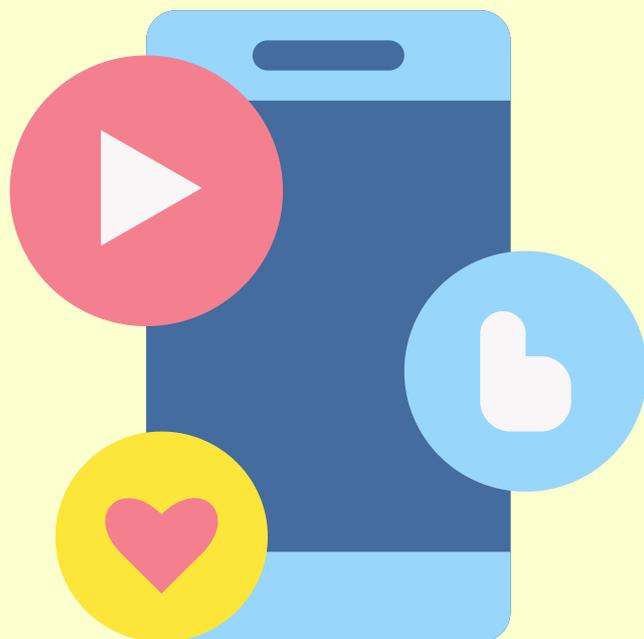
Derzeit sind bei Youth Power Austria mehrere laufende Projekte mit geplanten Präsenzlernaktivitäten (Schulungen, Jugendbegegnungen und Treffen) in der Umsetzung. Für die bereits geplanten

Präsenzveranstaltungen werden folgende digitale Maßnahmen integriert:

Erstellung einer digitalen Padlet-Tafel/Wand für jede Präsenzaktivität, mindestens 4 Wochen vor Beginn der Aktivität. Das digitale Padlet-Board wird in mehrere Abschnitte unterteilt sein, wie zum Beispiel: Vorstellung der Moderatoren und des Logistikpersonals (wo sich das für die Durchführung der Aktivität verantwortliche Team selbst, seine bisherigen Erfahrungen und sein Fachwissen mit den spezifischen Themen, seine Motivation usw. vorstellt); Vorstellung der Teilnehmer (wobei sich die Teilnehmer vorstellen, Informationen über ihre bisherigen Erfahrungen in der Jugendarbeit und ihre spezifische Motivation für die Teilnahme an Bildungsaktivitäten austauschen); praktische und logistische Informationen zur Veranstaltung (Informationen zu Unterkunft, Verpflegung, Tagesordnung, Infopaket, spezifischen Bedürfnissen der Teilnehmer usw.); nützliche Links und Ressourcen zu den Veranstaltungen (einschließlich aller Flipcharts und Materialien, die während der Bildungsaktivitäten entwickelt wurden); Sonstiges (bietet Raum für Teilnehmer, um Diskussionen zu beginnen und relevante Informationen/Materialien basierend auf ihren persönlichen Interessen und Motivationen auszutauschen)



Erstellung grundlegender vorbereitender Online-Kurse, die den Teilnehmern mindestens zwei Wochen vor Beginn jeder persönlichen Bildungsaktivität zur Verfügung gestellt werden. Diese vorbereitenden Online-Kurse enthalten grundlegende Informationen zu den Grundsätzen des nicht formalen Lernens, dem Youthpass-Zertifikat und dem Erasmus+Programm, sodass alle Teilnehmer zu Beginn der Bildungsaktivität und ohne Nachfragen von Trainern und Moderatoren über den gleichen Wissensstand zu diesen Themen verfügen können zusätzliche Zeit zu nutzen, um diese Themen zusätzlich zu behandeln. Diese vorbereitenden Online-Kurse können je nach Zeitplan und Tagesordnung der jeweiligen Bildungsaktivität bei Bedarf zusätzlich kleine Vorbereitungsaufgaben für die Teilnehmer beinhalten.



Integration digitaler Tools bei der Planung und Durchführung von Bildungssitzungen und Workshops während der persönlichen Bildungsaktivitäten, wie zum Beispiel: Mentimeter (um Teilnehmer in Echtzeit durch Pools, Quiz und Wortwolken einzubeziehen); Kahoot (um Teilnehmer durch Umfragen und Diskussionen im spielerischen Format einzubeziehen); Pool Everywhere (zur Erstellung von Umfragen, offenen Fragen und zum Sammeln von Feedback von Teilnehmern); Evernote (um sich Notizen zu machen und Ergebnisse aus den Brainstorming-Sitzungen zu sammeln).



Neben den bereits erwähnten Maßnahmen, die im Rahmen der regulären Präsenzbildungsaktivitäten von Youth Power Austria eingeführt werden sollen, plant die Organisation auch die Entwicklung neuer Projekte, die überwiegend auf der digitalen Beteiligung von Jugendbetreuern und Jugendlichen basieren. Gemeinsam mit internationalen Partnern gründet Youth Power Austria ein Konsortium der Organisationen, das gemeinsam an der Entwicklung eines KA2-Kleinprojekts zum Thema Entwicklung von Online-Kursen und Einsatz von Online-Kursen in der non-formalen Bildung junger Menschen arbeiten wird. Organisationen werden gemeinsam Möglichkeiten erkunden, kostengünstige Programme und Plattformen wie Articulate Rise zu nutzen, um Online-Lernkurse im Selbststudium zu erstellen, die es Organisationen ermöglichen, ihre Reichweite auf breitere Gruppen junger Menschen auszudehnen, insbesondere auf diejenigen aus ländlichen Gebieten, die dazu nicht in der Lage sind physisch an Bildungsaktivitäten in Jugendzentren/Jugendorganisationen teilzunehmen. Dieses konkrete Projekt wird im Zeitraum 2023/2024 bei der Österreichischen Nationalagentur angewendet.

**Die Überwachung** integrierter digitaler Maßnahmen erfolgt durch regelmäßige Diskussionen, Umfragen und die Sammlung von Rückmeldungen sowohl von Jugendbetreuern als auch von jungen Menschen (Teilnehmern). Moderatoren und/oder Mitarbeiter, die digitale Tools direkt nutzen, geben Einblicke in die Integration der digitalen Tools, ihre Wirksamkeit bei der Unterstützung der Lernziele und etwaige Herausforderungen, denen sie begegnet sind. Auf der anderen Seite geben die Teilnehmer Einblicke in die Benutzerfreundlichkeit, Wirksamkeit und Relevanz der Tools und geben Auskunft über Hindernisse, mit denen sie konfrontiert waren, sowie ihre Verbesserungsvorschläge. Basierend auf den analysierten Daten wird Youth Power Austria über die Wirksamkeit der Integration digitaler Tools in ihre regulären Bildungsaktivitäten nachdenken.



## ÜBER DAS PROJEKT „DIGITALE TRANSFORMATION INKLUSIVER JUGENDARBEIT“

"Digitale Transformation inklusiver Jugendarbeit, 2022-2-HR01-KA220-YOU-000096214" ist ein Erasmus+ KA2-Kooperationspartnerschaftsprojekt, dessen Koordinator der Verein zur Förderung der aktiven Teilhabe "Studio B" aus Kroatien ist, während das Projektkonsortium aus den Organisationen Youth Power Germany, Österreich und Schweden besteht. Das Projekt wird von der Europäischen Union über das Erasmus+ Programm kofinanziert und wurde von der Agentur für Mobilität und Programme der Europäischen Union in Höhe von insgesamt 250.000,00 € bewilligt. Die Laufzeit des Projekts beträgt 24 Monate, vom 1. Januar 2023 bis zum 31. Dezember 2024.

Das Projekt zielt darauf ab, die inklusive Jugendarbeit auf internationaler Ebene digital zu transformieren, was bedeutet, dass alle Ziele und Aktivitäten des Projekts auf die Einbeziehung digitaler Werkzeuge in unsere Arbeit ausgerichtet sind. Durch die Einführung innovativer digitaler Lehrmethoden werden wir die Qualität der Jugendarbeit erhöhen und die Inklusion junger Menschen mit geringeren Chancen fördern und durch die Verbreitung der Ergebnisse werden wir eine große Anzahl von Akteuren erreichen und die transnationale und intersektorale Zusammenarbeit stärken.



Alle Organisationen des Partnerkonsortiums arbeiten mit jungen Menschen, die mit verschiedenen Hindernissen konfrontiert sind, von wirtschaftlichen und geografischen bis hin zu sozialen und kulturellen Hindernissen, die sie daran hindern, sich aktiv zu beteiligen und die Vorteile der Teilnahme an Aktivitäten der Jugendarbeit zu nutzen. All diese Hindernisse wurden durch die COVID-19-Pandemie, die uns in Richtung Digitalisierung unserer Arbeit gelenkt hat, noch verstärkt. Das oben Gesagte hatte aber auch einen positiven Effekt – wir haben festgestellt, dass wir mit der digitalen Transformation der Jugendarbeit jeden jungen Menschen erreichen können, die sonst von jeglicher Art von Jugendarbeit ausgeschlossen sind (unerreichbare Jugendliche).



Dies wird durch die Implementierung der folgenden Arbeitspakete erreicht:

- Entwicklung von 4 lokalen Strategien für die digitale Transformation inklusiver Jugendarbeit;
- Entwicklung von 5 mehrsprachigen non-formalen Ausbildungsprogrammen für Jugendarbeiter in traditioneller und digitaler Form;
- Entwicklung des Virtual Inclusive Center (VIC) für die digitale Transformation der Jugendarbeit.



In Übereinstimmung mit den gesetzten Zielen und den durchgeführten Aktivitäten werden wir die folgenden Ergebnisse und Outputs erzielen:

- Entwicklung von Innovationen zur Steigerung der Qualität inklusiver JA, die auf lokaler (Strategie) und internationaler Ebene (non-formale inklusive Programme, VIC) anwendbar sind;
- Marginalisierte Jugendliche, die in die Lage versetzt werden, in einer virtuellen Umgebung zu lernen;
- CSOs für die Digitalisierung der Jugendarbeit gestärkt;
- Transnationale und ressortübergreifende Zusammenarbeit erreicht;
- Beitrag zur Schaffung von Lösungen für den grünen Wandel gemäß dem European Green Plan realisiert.





Der Verein zur Förderung der aktiven Beteiligung "Studio B" ist eine Nichtregierungs- und Non-Profit-Organisation mit Sitz im östlichen Teil Kroatiens. Der Verein wurde mit dem Ziel gegründet, eine ausgewogene Entwicklung der lokalen Gemeinschaft sowie die Entwicklung der Zivilgesellschaft zu erreichen. In unserer Arbeit sind wir bestrebt, die Rechte junger Menschen zu fördern und zu verbessern sowie die Qualität der Aktivitäten für junge Menschen zu erhöhen, indem wir ihren Informationsstand erhöhen. Hauptziele:

1. Förderung der Interessen und Aktivitäten junger Menschen,
2. Förderung des Bewusstseins für die Entwicklung der Zivilgesellschaft,
3. Förderung der nachhaltigen Entwicklung,
4. Förderung der aktiven Beteiligung der Bürger,
5. Förderung der Werte der Europäischen Union. Unsere Zielgruppe sind: Kinder, Jugendliche und Frauen aus dem ländlichen Raum.

Unsere Mission ist es, eine inklusive, solidarische und gleichberechtigte Gesellschaft zu verwirklichen; und die aktive Beteiligung aller Bürger zum Wohle der gesamten Gemeinschaft zu fördern und die Vision ist es, ein hoch anerkannter Sozialpartner bei der Schaffung erfolgreicher Projekte zu sein, mit denen wir die gemeinsamen Ziele unserer Mitglieder, Nutzer und der gesamten Gemeinschaft durch die Bereitstellung von Dienstleistungen und Programmen erreichen werden, die die Lebensqualität aller Bürger verbessern, die Entwicklung verantwortungsbewusster Bürger zu fördern und die nachhaltige sozioökonomische Entwicklung unserer Gesellschaft zu fördern.

Im Rahmen des Erasmus+ Programms war unsere Organisation Partner in mehreren Projekten mit folgenden Themen: Gleichstellung der Geschlechter, Internetsucht unter Jugendlichen, Mobbing und Hassrede. Als Projektbegünstigte haben wir einen Jugendaustausch mit dem Ziel durchgeführt, kritisches Denken bei jungen Menschen zu entwickeln und die Medienkompetenz zu erhöhen, das Projekt wurde unter dem Namen "Lass mich darüber nachdenken" durchgeführt. Unter dem Namen „Gesundheit+Gespräche“ haben wir auch einen Jugendaustausch mit dem Ziel der Sensibilisierung und Förderung der psychischen Gesundheit junger Menschen durchgeführt.

Als Partner bei der Umsetzung des KA2-Projekts „Minderheiten-Jugendbibliothek“ mit Organisationen aus Slowenien und Serbien arbeiteten wir mit jungen Menschen mit geringeren Möglichkeiten. Wir waren auch Partner bei der Umsetzung des Projekts „Brücke zum Erfolg“ mit der Organisation O.A.Z.A., dem Projekt zur Förderung des Unternehmertums und der unternehmerischen Fähigkeiten junger Menschen, bei dem wir mit 20 jungen Menschen aus unserer lokalen Gemeinschaft zusammengearbeitet haben. Wir haben auch das KA2-Projekt zum Aufbau von Kapazitäten mit dem Titel "Transformers: „Alter der Jugendarbeit“ umgesetzt, das von der kosovarischen Organisation LENS durchgeführt wurde. Der Verein Studio B führt in Zusammenarbeit mit der Gemeinde Vrbje seit 2020 kontinuierlich lokale Projekte durch, die sich an junge Menschen aus ländlichen Gemeinden richten und an denen in der Regel über 100 Teilnehmer aus der Gemeinde teilnehmen.

Im Rahmen eines dieser Projekte haben wir den Jugendaktionsplan der Gemeinde Vrbje als erste öffentliche Maßnahme entwickelt, die sich an junge Menschen in unserer Gemeinde richtet. Der Verein ist seit 2021 Vollmitglied des kroatischen Jugendnetzwerks, beschäftigt derzeit 8 Mitarbeiter und führt mehrere lokale, nationale und europäische Projekte durch und hat über 40 Mitglieder. Der Verein betreibt auch das Gemeindezentrum Bodovaljci, das andere Nichtregierungsorganisationen, Jugendliche, Kinder und Frauen aus ländlichen Gebieten zusammenbringt.



**Ung Kraft / Youth Power Sweden** wurde 2017 offiziell als zivilgesellschaftliche Organisation registriert, war aber davor 4 Jahre lang als informelle Gruppe tätig. Eine Gesellschaft mit positiven sozialen Werten, einem gesunden Lebensstil, der Gleichberechtigung der Geschlechter und null Diskriminierung sind ihr Hauptziel. Die Programme, die derzeit von der Organisation durchgeführt werden, zielen auf die non-formale Bildung junger Menschen (hauptsächlich junger Frauen) in den Bereichen Unternehmertum, kulturelle Vielfalt, Inklusion von Flüchtlingen und Migranten, gesunde Lebensstile und Gewaltprävention ab. Einige ihrer Projekte sind Unternehmerschaftszentren; MasterPeace Clubs – wir schaffen gemeinsam Frieden; Förderung eines gesünderen Lebensstils bei jungen Menschen. Ung Kraft hat unter anderem das Programm des lokalen Zentrums für die Stärkung des Unternehmertums entwickelt und arbeitet darin mit Jugendlichen, Minderheiten und Frauen zusammen, um ihre Beschäftigungsfähigkeit zu verbessern und sie bei der Gründung eines Unternehmens zu betreuen.

In den letzten Jahren haben sie damit begonnen, junge Menschen und Frauen zu befähigen, ihr eigenes Unternehmertum zu gründen, 3 Projekte mit dem Ziel der Stärkung durch Unternehmertum realisiert und beim Aufbau mehrerer Zentren zur Stärkung von Unternehmern in ganz Europa geholfen. In all diesen Zentren zur unternehmerischen Stärkung bieten sie Überwachungs- und Beratungsdienste an.

Ung Kraft hat 4 Personen, die regelmäßig als Trainer und Projektkoordinatoren in der Organisation engagiert sind, und mindestens 60 Personen sind jedes Jahr als Teilnehmer an verschiedenen lokalen und Bildungsprojekten beteiligt, die meist mit ihrem unternehmerischen Engagement zusammenhängen Ermächtigungszentrum in Göteborg. Neben dem Bereich der Beschäftigungsfähigkeit und des Unternehmertums von Jugendlichen verfügt das Team der Organisation über langjährige Erfahrung in den Bereichen: Bildung - Organisation von Bildung für junge Menschen, Ausbildung für Ausbilder, Workshops, Kurse; Forschung; Beobachtung und Auswertung; Kapazitätsaufbau für kleine lokale Organisationen; Erstellung von Aktionsplänen; Mobilisierung der Gemeinschaft - Interessenvertretung.





**Youth Power Germany e.V.** ist eine nichtstaatliche und gemeinnützige Organisation mit Sitz in Berlin, Deutschland. Unser Hauptziel ist es, junge Menschen mit weniger Möglichkeiten zu stärken und zu unterstützen, indem wir ihre Stärke, Vielfalt und Zusammengehörigkeit hervorheben. Wir konzentrieren uns besonders auf junge Menschen und Einwanderer, die mit sozialen und kulturellen Herausforderungen konfrontiert sind und arbeiten daran, ihre vollständige Integration in die Gesellschaft zu erleichtern.

Um unsere Mission mit unseren Zielgruppen zu verwirklichen, wendet die YP DE folgende Methoden an:

- Non-formale Bildung und Jugendinklusion
- Beschäftigung und unternehmerische Bildung
- Der Einsatz von Sportmethoden und künstlerischem Ausdruck in der non-formalen Bildung
- E-Learning-Kurse und aktive Teilnahme auf Social-Media-Plattformen
- Bereitstellung von Sozialleistungen für Jugendliche aus verschiedenen sozialen Schichten, mit Schwerpunkt auf Migranten
- Grüner Ökologie-Ansatz und Nachhaltigkeit in der Jugendarbeit und NROs.

Youth Power Germany ist in Berlin und Wiesbaden aktiv und unterstützt dort eine Vielzahl von Projekten, die benachteiligte Jugendliche stärken sollen. Unsere Bemühungen in der Jugend- und Erwachsenenbildung konzentrieren sich auf die Zielgruppe der jungen Migrantinnen und Migranten und fördern deren Entwicklung von Kompetenzen, die zu neuen Chancen führen. Unsere Managementausbildung ist darauf zugeschnitten, bestehende Hierarchien effektiv zu steuern, während die unternehmerische Kompetenz darauf abzielt, Chancen zu erkennen und zu nutzen sowie Prozesse von kulturellem, sozialem oder finanziellem Wert zu planen und zu steuern. Diese Prozesse umfassen Kreativitätsfähigkeiten wie Vorstellungskraft, kritisches Denken und Problemlösung sowie Kommunikation, Ressourcenmobilisierung und den Umgang mit Unsicherheit, Mehrdeutigkeit und Risiko.

Um die Kompetenzen der Lernenden durch unsere inklusionspädagogischen Aktivitäten effektiv zu entwickeln, ist es ebenso wichtig, in unseren Programmen der Jugendarbeit unterstützende und anregende Lernumgebungen zu schaffen, wie die persönlichen Kompetenzen und die Motivation der Pädagogen zu fördern. Wir legen daher großen Wert auf die Förderung von Kreativität und Innovation in unseren Programmen zur Förderung von Jugendarbeit im Bereich der unternehmerischen Bildung, die sowohl etablierten als auch marginalisierten Jugendlichen zugutekommen.



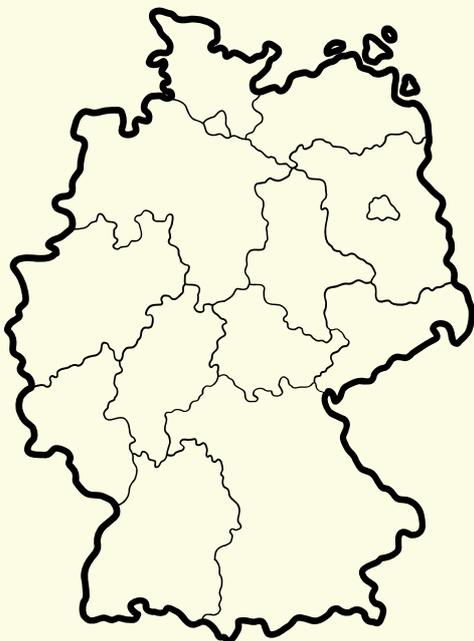


Seit November 2019 sind wir anerkannter Träger der Berliner Jugendhilfe für Jugendliche im Alter von 15 bis 21 Jahren, von denen viele junge Einwanderer mit unterschiedlichen sozialen Hintergrund. Unser professionelles Team aus Sozialarbeitern und Psychologen unterstützt dabei Betroffene in ihrem Alltag und unterstützt sie während ihres Asylverfahrens, einschließlich der Erledigung von Papierkram und der Zusammenarbeit mit anderen Institutionen.

Youth Power Germany e.V. arbeitet eng mit einem Expertenteam aus Forschern, Trainern und Jugendarbeiter aus vielen verschiedenen Ländern und Bereichen, die verschiedene Programme zur Integration weniger privilegierter junger Menschen anbieten. Diese Fachkräfte verfügen über einen reichen Erfahrungsschatz mit digitalen Werkzeugen in der Jugendarbeit, einschließlich E-Learning-Kursen und Werkzeuge für digitales Unternehmertum.

Darüber hinaus verfügen unsere Fachkräfte wie Psychologen, Soziologen und Sozialarbeiter über das erforderliche Fachwissen, um neue Methoden innerhalb der non-formalen Bildung für die Inklusion und Beschäftigungsfähigkeit marginalisierter Gruppen zu erforschen und anzupassen. Diese Fachleute führen auch eingehende Recherchen und Studien durch.

Neben denen, die sich mit der Bereitstellung von sozialen Wohlfahrtsdiensten für Jugendliche befassen, ist Youth Power Germany engagiert regelmäßig Trainer und Projektkoordinatoren. Jedes Jahr begrüßen wir mindestens 400 Personen als Lernende, die an verschiedenen lokalen und Bildungsprojekten teilnehmen.





Youth Power Austria ist eine Nichtregierungsorganisation aus Wels, die 2020 von einer Gruppe junger Menschen gegründet wurde, die bereits Erfahrungen im zivilgesellschaftlichen Bereich gesammelt haben. Die Organisation hat ein starkes Team von sieben Mitarbeitern und über 30 Freiwilligen und setzt derzeit drei langfristige Programme um. Die Vision der YP Austria ist eine Gesellschaft mit positiven Werten, in der junge Menschen zu Toleranz und zwischenmenschlichem Dialog beitragen, einen gesunden Lebensstil, die Gleichberechtigung der Geschlechter und Gewaltfreiheit fördern und sich aktiv am gesellschaftlichen Leben und der Politik beteiligen.

Die Hauptaktivitäten der YP Austria sind: Organisation von Workshops, Kursen, Jugendaustausch, Beratung, Bildung, Organisation von Konferenzen und verschiedenen Veranstaltungen. Die YP Austria arbeitet an der Jugendbildung auf nationaler Ebene im Bereich der Jugendbeschäftigung; Bringt Schülern bei, Lebensläufe zu schreiben, nach Stellenangeboten zu suchen und sie auf ein Vorstellungsgespräch vorzubereiten (Vorstellungsgesprächssimulator). Außerdem arbeiten sie daran, Frauen in Fragen der Gleichstellung der Geschlechter, der Prävention von Gewalt gegen Frauen, der Suche nach Beschäftigungsmöglichkeiten, ihrer Verbesserung für neue Geschäftsfelder und der Förderung eines Lebens ohne Stigmatisierung und Diskriminierung zu stärken. Die Organisation unterstützt ein Netzwerk von Unternehmern und Unternehmenspartnern, um lokale Veränderer und talentierte Einzelpersonen zu unterstützen, mit dem Ziel, talentierte Jugendliche und Jugendorganisationen mit Unternehmern und Experten aus der Unternehmenswelt zusammenzubringen und Dialog und Wissensaustausch zu etablieren, um Möglichkeiten für Beschäftigung, Selbstverbesserung und (digitalen) Start junger Menschen in unseren Gemeinden zu schaffen. Die YP Austria ist besonders mit der bosnischen Diaspora in Österreich und anderen europäischen Ländern verbunden, in denen YP-Organisationen präsent sind und sich aktiv für das Thema der sozialen Inklusion junger MigrantInnen in die Gesellschaft einsetzen.



## ERASMUS+ PROGRAMM

Erasmus+ ist das größte EU-Programm für allgemeine und berufliche Bildung, Jugend und Sport, das darauf abzielt, das Wissen und die Fähigkeiten sowie die Beschäftigungsfähigkeit der europäischen Bürgerinnen und Bürger zu stärken sowie die allgemeine und berufliche Bildung sowie die Arbeit in den Bereichen Jugend und Sport zu verbessern

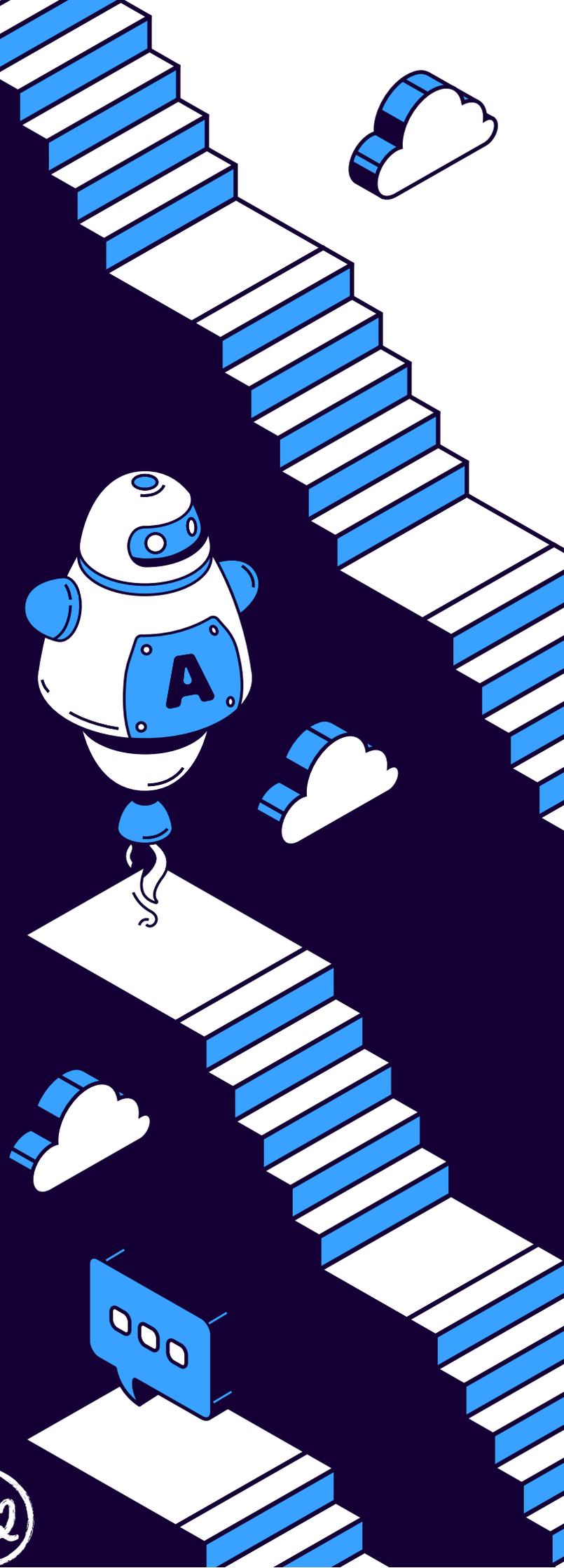
Erasmus+ bietet Möglichkeiten zur internationalen Mobilität von Einzelpersonen und zur internationalen Zusammenarbeit von Organisationen, insbesondere Studienaufenthalte im Ausland, Durchführung von Berufspraxis, berufliche Entwicklung und Ausbildung, Freiwilligentätigkeit, Jugendaustausch, Arbeit an internationalen Projekten, die sich auf die Modernisierung und Internationalisierung der allgemeinen und beruflichen Bildung, des Jugendsektors und des Sports konzentrieren.

Die Ziele des Programms sind:

- engere Verknüpfung zwischen EU-Politik und finanziellen Unterstützungsprogrammen
- Vereinfachung des Aufbaus und der Implementierung
- Betonung der Qualität des Projekts
- Stärkere Verbreitung und bessere Verwertung der Projektergebnisse
- Bessere Anbindung an die Bedürfnisse des Arbeitsmarktes
- höhere Wertschöpfung in der EU

Erasmus+ ist nach Aktivitäten gegliedert:

- KA1 – Mobilität zu Lernzwecken für Individuen
- KA2 - Zusammenarbeit zwischen Organisationen und Institutionen
- KA 3 - Unterstützung politischer Reformen
- Das Jean-Monnet-Programm
- Sport



Das Erasmus+-Programm deckt 5 Hauptbereiche der allgemeinen und beruflichen Bildung sowie den Bereich Jugend ab. Erasmus+ im Jugendbereich zielt darauf ab, die Qualität der Jugendarbeit und des informellen Lernens für junge Menschen in Europa zu verbessern. Es bietet jungen Menschen die Möglichkeit der Mobilität zum Zweck des Lernens in ganz Europa und außerhalb Europas und Menschen, die mit jungen Menschen arbeiten, die Möglichkeit, zwischenmenschliche Fähigkeiten zu entwickeln, die Beschäftigungsfähigkeit zu verbessern und sich innerhalb und außerhalb Europas zu vernetzen.

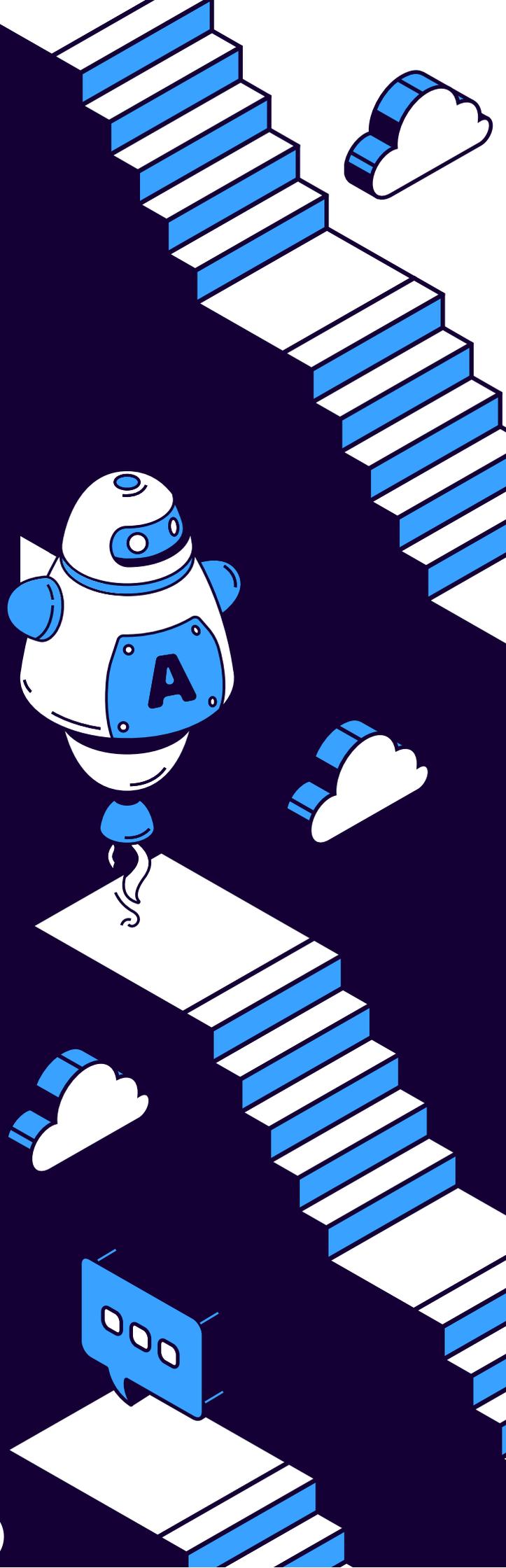
Programm für den Zeitraum 2021-2027 konzentriert sich stark auf soziale Inklusion, den ökologischen und digitalen Wandel und die Förderung der Teilhabe junger Menschen am demokratischen Leben. Sie unterstützt Prioritäten und Aktivitäten im Rahmen des europäischen Bildungsraums, des Aktionsplans für digitale Bildung und des Qualifikationsprogramms für Europa.

Das Programm unterstützt auch die europäische Säule sozialer Rechte und dient der Umsetzung der EU-Jugendstrategie 2019-2027 und entwickelt die europäische Dimension im Sport.

Erasmus+ verfügt über einen eigenen Leitfaden, der für das Verständnis des Erasmus+ Programms unerlässlich ist und integraler Bestandteil der Aufforderung zur Einreichung von Projektvorschlägen im Rahmen des Programms ist.

Junge Menschen, die an Erasmus+-Aktivitäten teilnehmen möchten, können sich über Eurodesk informieren, der als europäischer Informationsdienst dient, der jungen Menschen Informationen über internationale Möglichkeiten für Freiwilligentätigkeit, Reisen, Praktika, Studium usw. bietet. Das europäische Netzwerk umfasst 38 Eurodesk-Zentren in ganz Europa, der Hauptsitz befindet sich in Brüssel.

Das Erasmus+ Programm ermöglicht es jungen Menschen, an verschiedenen internationalen Projekten und Aktivitäten teilzunehmen, um Lernen, neue Kenntnisse und Fähigkeiten auf beruflicher und persönlicher Ebene zu erwerben. Es bietet auch die Möglichkeit, sich aktiv in die Gesellschaft einzubringen, sozial nützliche Initiativen zu starten oder sich an der Gestaltung lokaler, nationaler oder europäischer Politiken für junge Menschen zu beteiligen. Die Kosten für die Teilnahme an den Aktivitäten werden von Erasmus+ übernommen,



## Impressum

Die Strategie zur digitalen Transformation der Jugendarbeit auf lokaler Ebene entstand im Rahmen des Projekts „Digitale Transformation inklusiver Jugendarbeit“, 2022-2-HR01-KA220-YOU-000096214.

Das Projekt wird von der Europäischen Union kofinanziert.

**Erasmus+**  
Enriching lives, opening minds.



**Co-funded by  
the European Union**

### **Herausgeber**

Youth Power Austria  
Wels, Austria  
info@yp-de.org

### **Chefredakteur**

Nikolina Jureković, Udruga Studio B

### **Autoren**

Amar Hamzić

### **Entwurf**

Štefan Šnaubert, Udruga Studio B

Juli, 2023.

*Diese Veröffentlichung wurde mit finanzieller Unterstützung der Europäischen Kommission erstellt. Es gibt den ausschließlichen Standpunkt seiner Autoren wieder und die Kommission kann nicht für die Verwendung der darin enthaltenen Informationen verantwortlich gemacht werden.*