



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"

INHALTSANGABE

1. EINFÜHRUNG
2. ANALYSE DER AKTUELLEN SITUATION
IN DEUTSCHLAND
3. ZIELE UND ZIELSETZUNGEN
4. AUSWAHL DER DIGITALEN
WERKZEUGE UND
IMPLEMENTIERUNGSPLAN
5. ÜBERWACHUNG UND EVALUIERUNG
6. ÜBER DAS PROJEKT "DIGITALE
TRANSFORMATION INKLUSIVER
JUGENDARBEIT"
7. PARTNERSCHAFTS-KONSORTIUM
8. ERASMUS+ PROGRAMM



EINFÜHRUNG

Die digitale Transformation ist in vollem Gange und die Technologie verändert sich ständig. Es hat universelle Auswirkungen, unabhängig von unserem Standort auf der Welt, und auch der Bereich der Jugendarbeit ist von diesem Einfluss nicht ausgenommen.

Die digitale Transformation ist der richtige Weg für jedes Unternehmen, das in dieser Zeit effizienter und effektiver agieren möchte. Digitale Medien und neue Technologien sind mittlerweile in der Jugendkultur verankert. Die digitale Transformation bringt so viele Vorteile mit sich, dass sich keine NRO entgehen lassen sollte. Bei sicherer und effektiver Nutzung können digitale Infrastrukturen und neue Technologien wunderbare Werkzeuge sein, um die Neugier, Kreativität und das Selbstvertrauen junger Menschen zu wecken.

Im März 2020 hat COVID-19 nicht nur unseren Arbeitsplatz auf die Größe eines Laptops verkleinert, sondern auch die Geschwindigkeit der digitalen Transformation in der nicht-formalen Bildung weiter beschleunigt und eine schwierige, beispiellose Situation geschaffen, die NROs gezwungen hat, auf die Digitalisierung umzusteigen doch Viele waren auf solch eine drastische Veränderung nicht vorbereitet.

Die meisten Organisationen haben damit begonnen, verschiedene kostenlose Online-Werkzeuge als vorübergehende Lösung zu kombinieren, was für den eigentlich nur ein paar Wochen dauernden Lockdown sein sollte. Tägliche Videoanrufe mit dem Team, gemeinsames Schreiben von Projekten, Freiwillige überfordert mit Telefonanrufen oder Nachrichten von Community-Mitgliedern, die auf Unterstützung hoffen, und vieles mehr.

Digitale Medien und neue Technologien sind mittlerweile in der Jugendkultur verankert. Digitale Jugendarbeit muss jedoch nicht nur als sinnvolle und zeitgemäße Option, sondern auch als Notwendigkeit gesehen werden. Digitale Jugendarbeit ist eine hervorragende Option für die Arbeit mit Gruppen in abgelegenen oder ländlichen Gebieten, die nicht über die gleichen Möglichkeiten und Einrichtungen verfügen wie die Stadtbewohner. Digitale Werkzeuge werden so zu Garanten der Gleichberechtigung.

Junge Menschen nehmen ihre Online- und Offline-Welt nicht als getrennte Einheiten wahr und leben fließend in beiden Welten gleichzeitig. Aus diesem Grund braucht digitale Jugendarbeit eine ganzheitliche Organisation und einen integrierten Ansatz und darf nicht als spezialisierter Dienst oder Nischenbereich betrachtet werden.

Darüber hinaus haben einige Jugendbetreuer Angst vor Technologie und gehen davon aus, dass junge Menschen über fortgeschrittene Technologiekenntnisse verfügen. Jugendarbeit kann hier eine wichtige Rolle spielen.



Eine ergebnisorientierte Jugendförderung kann junge Menschen auf einzigartige Weise dabei unterstützen, sich sicher in der digitalen Welt zurechtzufinden und zu digitalen Schöpfern, Erfindern und Machern und nicht nur zu Technologiekonsumenten zu werden. 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.

Darüber hinaus braucht digitale Jugendarbeit eine ganzheitliche Organisation und einen integrierten Ansatz und darf nicht als spezialisierter Dienst oder Nischenbereich betrachtet werden. Es kann auch dazu beitragen, ihre persönliche Autonomie zu stärken und ihnen die Entwicklung neuer Kenntnisse und Fähigkeiten zu ermöglichen.

Daher ist es unsere Mission, junge Menschen bei der Entwicklung digitaler Kompetenzen und digitale Kenntnisse zu unterstützen, da dies eine der effektivsten Möglichkeiten ist, dies zu erreichen.



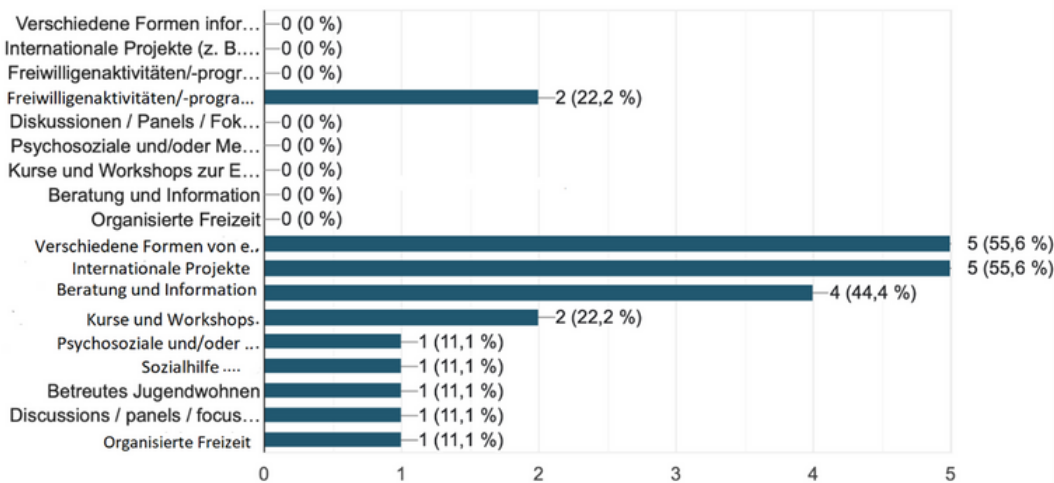
ANALYSE DER AKTUELLEN SITUATION IN DEUTSCHLAND

Der von dem Studio B Verein in Zusammenarbeit mit Organisationen aus Österreich, Schweden und Deutschland im Rahmen des Erasmus + KA 2 Kollaborationspartnerschaftsprojekts „Digitale Transformation inklusiver Jugendarbeit“ Online-Fragebogen wurde durchgeführt und die Ergebnisse werden zur Erstellung hochwertiger lokaler Strategien verwendet zur digitalen Transformation inkludierenden Jugendarbeit.

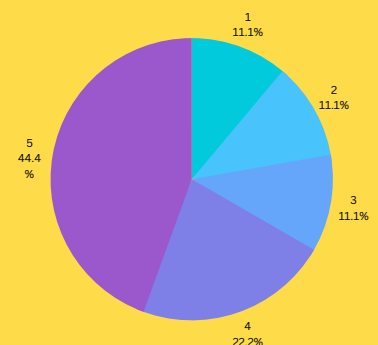
Für Deutschland haben 10 Organisationen am Online-Fragebogen teilgenommen und für ein analytisches Bild der Forschung werden statistische Daten präsentiert:



1. Welche Jugendarbeitsaktivitäten führen Sie am häufigsten durch?

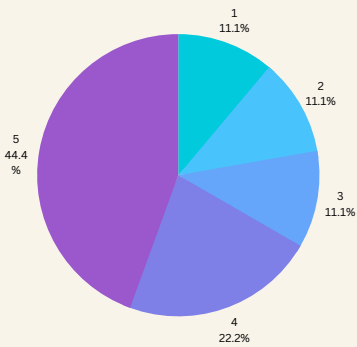
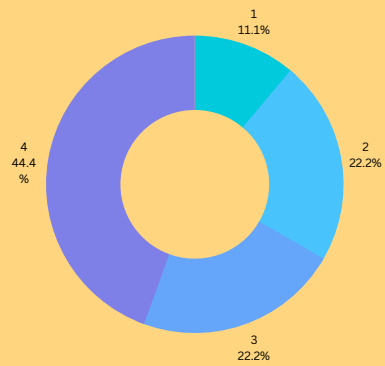


Wie oft nutzt Ihre Organisation digitale Tools in der Arbeit mit jungen Menschen?

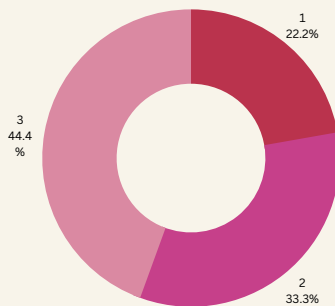
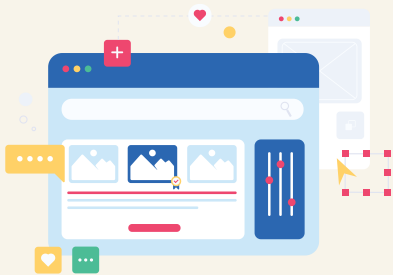
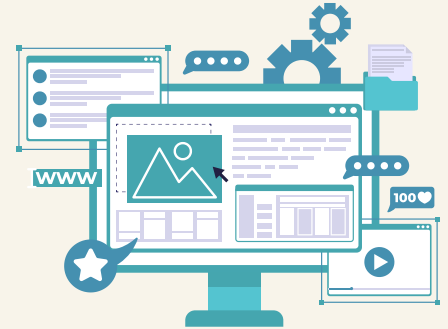




Wie gut ist Ihre Organisation für den Einsatz digitaler Tools in der Arbeit mit jungen Menschen geschult? Markieren Sie auf einer Skala von 1 bis 5, wobei 1 minimal und 5 extrem bedeutet.



Wie viel investiert ihre Organisation in die Ausrüstung und Software, die für den Einsatz digitaler Tools in der Arbeit mit jungen Menschen erforderlich ist?



Wie beureteilen Sie den aktuellen Grad der Beteiligung junger Menschen an der Nutzung digitaler Tools in Ihrer Jugendarbeit?

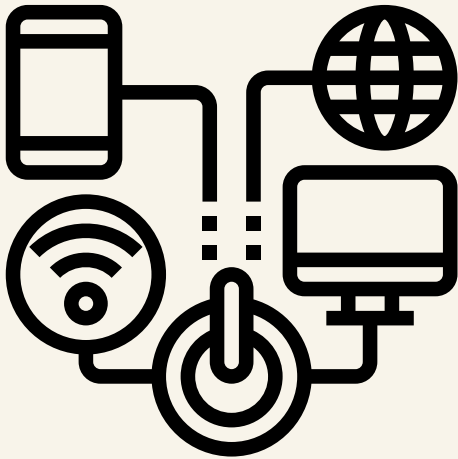


In Bezug auf den oben genannten Fragebogen und unsere Forschung für Deutschland können wir feststellen, dass die häufigsten Probleme, mit denen eine NRO und Jugendliche im digitalen Bereich konfrontiert sind, folgende sind:

- Mangelnde Finanzierung für komplexe End-to-End-Technologieinfrastruktur, Software und Systeme,
- Mangel an Informationen über die Vorteile, die sich aus der Nutzung moderner digitaler Technologiewerkzeuge ergeben,
- Nutzung von Technologien, Hardware und Systemen, die nicht mehr unterstützt oder aktualisiert werden, und
- Eine große Anzahl manueller Prozesse, die ein höheres Risiko für Fehler, Verzögerungen und geringe Effizienz mit sich bringen können.



Wenn wir die allgemeine Situation in Deutschland im Hinblick auf die digitale Transformation analysieren wollen, mit besonderem Schwerpunkt auf der Digitalisierung junger Menschen und im Bildungsbereich, können wir einige allgemeine Schlussfolgerungen ziehen.



Deutschland braucht eine umfassende digitale Transformation. Als industrieller Motor Europas und einer der stärksten Volkswirtschaften der Welt, aber auch als soziale Marktwirtschaft mit dem Anspruch auf eine gleichberechtigte Teilhabe sehen wir die Digitalisierung von entscheidender Bedeutung für die Zukunftsfähigkeit Deutschlands. Laut unseren Forschungen blicken junge Menschen in Deutschland optimistisch in die digitale Zukunft und erkennen die Bedeutung digitaler Kompetenzen, aber leider vermitteln die Schulen diese Fähigkeiten noch nicht ausreichend.

Das Bildungsniveau in Deutschland ist relativ hoch. Gerade weil das deutsche Schul- und Universitätssystem so gut strukturiert und streng ist, bringt es einige der erfolgreichsten Schüler der Welt hervor, aber wir müssen uns eine Frage stellen: Wie viele innovative Ansätze (insbesondere im Bereich der Digitalisierung) gibt es in der Bildung?



Denn Innovation in der Bildung hat wichtige Auswirkung für die Effektivität des Lernens/Lehrens, die Chancengleichheit und die Kosteneffizienz von Bildungssystemen. Die meisten Bildungsministerien oder andere für Bildung zuständige Behörden verfügen über Referate, die sich mit Innovation und Verbesserung befassen und eine mehr oder weniger explizite Innovationsstrategie im Bildungsbereich umsetzen. Um sagen zu können, ob es in Deutschland Ansätze für Innovationen in der Bildung gibt, müssen wir zunächst folgendes festhalten.

In Deutschland liegt die Bildungsverantwortung weitgehend bei den Bundesländern, weshalb es kein einheitliches Konzept für Innovation in der formalen Bildung gibt. Die Bildungsstandards zur Sicherung von Qualität und Innovation (Bildungsstandards zur Sicherung von Qualität und Innovation im föderalen Wettbewerb der Länder) einige Ansätze und Anmerkungen zur Innovation enthalten, ebenso wie die Entschließung der Kultusministerkonferenz (Kultusministerkonferenz, KMK) zur kulturellen Jugendbildung (Beschluss der Kultusministerkonferenz zur kulturellen Jugendbildung) und die KMK-Strategie Bildung in der digitalen Welt (Strategie der Kultusministerkonferenz ‚Bildung in der digitalen Welt‘)





Das heißt, geleitet von allgemeinen Beschlüssen und Strategien liegen Innovationen hauptsächlich in der Verantwortung der Schulen selbst und ihrer Projektaktivitäten. So hat Nordrhein-Westfalen 2006 sein Schulgesetz geändert, um die Verantwortung der Schulen selbst zu unterstreichen. Im Jahr 2012 wurde ein Rundschreiben (Runderlass[1]) angenommen, um innovativere Projekte von Schulen zu fördern. Das Rundschreiben eröffnet Schulen unter anderem die Möglichkeit, innovative Methoden der Unterrichtsorganisation zu erproben.



Ein technologisch innovativer Ansatz für die Bildung fand hauptsächlich in Deutschland statt, was auf die vielen durch COVID-19 verursachten Lockdowns im Frühjahr 2020 zurückzuführen ist, als die Schulen vom Präsenzunterricht zum Online-Lehren und -Lernen übergingen, um die Fortsetzung der Ausbildung zu unterstützen. Für viele Lehrer und Schüler war es eine ganz neue Erfahrung von Bildung. Es war auch eine großartige Gelegenheit, neue Instrumente und pädagogische Ansätze zu erforschen und die Entwicklung neuer digitaler Fähigkeiten und Kompetenzen der Schülerinnen und Schüler zu unterstützen.



Solche digitalen Kompetenzen wurden sicherlich entwickelt und sie waren ein großartiger innovativer Ansatz für die Bildung, aber die weitere Frage stellt sich nun, wie lange eine solche Innovation im Bildungssystem bestehen bleiben und sich weiterentwickeln wird, da die Pandemie vorbei ist. Dies hängt auch von den Vorschlägen der Bildungseinrichtungen und der Länder ab.



Darüber hinaus hat Bayern beispielsweise ab dem Schuljahr 2017/2018 ausgehend von acht Modellschulen Blaupausenkonzepte für den systematischen Einsatz von digitalem Lernen und Arbeiten in der Schule entwickelt und erprobt. Das Projekt trägt den Namen Digitale Schule 2020 (Digitale Schule 2020)[1]. Dieses Modell baut auf bestehender guten Erfahrung und erweitert und entwickelt diese weiter, z. B. werden Innovationen in jenen Fächern verfolgt, in denen die Schülerinnen und Schüler unternehmerisches Denken und Handeln entwickeln müssen. Diese Fächer variieren je nach Bundesland und Lehrplan; Sie können zum Beispiel Sozialkunde, Wirtschaft, Business, Geographie, politische Bildung und Politik umfassen.



Tablets statt Tafeln: Moderne Schulen sehen in innovativen Bildungskonzepten den Weg in die Zukunft. Da wir bereits festgestellt haben, dass Innovationen in der Bildung zu einem großen Teil von innovativen Schulprojekten abhängen, gibt es ein gutes Beispiel für digitale Bildung als innovative Ansätze in der Bildung:

Digitale Bildung: eine Kernkompetenz

Das Gymnasium Würselen in Nordrhein-Westfalen hatte 2008 den "Laptop-Unterricht" eingeführt, der jedoch mangels didaktischer Konzeption erfolglos blieb. Die Schule hatte das Konzept überarbeitet und einen neuen Ansatz entwickelt: Die Schüler lernen nun auf Tablet-Computern. Die Art und Weise, wie sie lernen, unterscheidet sich je nach Alter und Fach. Darüber hinaus werden den Lehrkräften regelmäßige Fortbildungen angeboten.



Ziele und Zielsetzungen

Das Projekt "Digitale Transformation inklusiver Jugendarbeit" zielt darauf ab, Kapazitäten für die Bereitstellung digitaler Jugendarbeit auf lokaler, nationaler, regionaler und europäischer Ebene aufzubauen. Es handelt sich um ein transnationales Erasmus+ Projekt mit vier Partnern aus vier verschiedenen Ländern in ganz Europa, das im Zeitraum 2023-2025 umgesetzt wird.

Die Projektziele werden eine qualitativ hochwertige Jugendarbeit fördern, indem offene und innovative Praktiken im digitalen Zeitalter unterstützt werden.

Daher sind die Ziele des Projekts Digitale Jugendarbeit:

- Austausch guter digitaler Praktiken in der Jugendarbeit, die zu einer verbesserten Praxis und Innovation innerhalb der Jugendarbeitsgemeinschaft führen.
- Verbesserung der Planung der digitalen Jugendarbeit und der Entwicklung von Strategien der digitalen Jugendarbeit durch Sensibilisierung der Führungskräfte für ethische und organisatorische Überlegungen und Anforderungen der digitalen Jugendarbeit.
- Förderung der internationalen Zusammenarbeit und des Kapazitätsaufbaus im Bereich der Jugendarbeit.
- Verbesserte interne Zusammenarbeit und externe Zusammenarbeit mit Partnern und anderen Organisationen.
- Verbesserung der Agilität, um mit Markttrends und Wettbewerbern Schritt zu halten.
- Unterstützung von Organisationen und Jugendarbeitern bei der effektiven Arbeit mit jungen Menschen durch den Einsatz digitaler Technologien in der Jugendhilfe.
- Unterstützung der Teilnehmenden, die Bedeutung der digitalen Jugendarbeit für ihre tägliche Praxis zu verstehen.
- Jugendarbeiter zu ermutigen und darüber zu informieren, wie sie die medien- und technologiebezogenen Kompetenzen junger Menschen durch nichtformale Bildungsaktivitäten verbessern können, insbesondere solche mit geringeren Chancen.
- Datensicherheit als entscheidend für die Zuverlässigkeit von Nichtregierungsorganisationen
- Cloud-Aktivierung, dass allen Beteiligten von jedem Gerät aus Zugriff auf Anwendungen und Systeme ermöglicht und eine vollständige interne und externe Transparenz gewährleistet wird. Darüber hinaus garantiert die Übertragung von Dateien und Systemen in die Cloud eine unvergleichliche Datensicherheit sowie eine ununterbrochene Verfügbarkeit und Erreichbarkeit, die zu den wichtigsten Anforderungen von NRO gehören.



AUSWAHL DER DIGITALEN WERKZEUGE UND IMPLEMENTIERUNGSPLAN



Die Methodik zur Erstellung der folgenden Ergebnisse und Ziele umfasst einen innovativen Lernprozess, Vernetzung und Konsultationen innerhalb des Sektors. Lernprozesse, Vernetzung, Konsultationen innerhalb der Branche und Implementierung werden sich durch und für die unten genannten digitalen Werkzeuge erstrecken, die den Übergang von analogen zu digitalen Arbeitsprozessen erleichtern. Der Schwerpunkt liegt auf digitalen Werkzeugen, die es ermöglichen, die Kernziele der digitalen Transformation zu erreichen. Zu diesen Zielen gehören ein verbesserter Service, eine bessere Datensicherheit, geringere Kosten, mehr Effizienz, kollaborative Praktiken und eine bessere Leistung.

Die Strategie ist so konzipiert, dass alle Akteure der Jugendarbeit ihre digitalen Kompetenzen stärken, sich über Etikette informieren und den Übergang von der traditionellen Art der Durchführung von Aktivitäten in die virtuelle Umgebung einfacher und effizienter gestalten.

Darüber hinaus wird diese Strategie Jugendarbeiter*innen, Mitarbeiter*innen und Freiwillige in Youth Power Germany (im Folgenden die Organisation) durch die Schaffung spezialisierter Trainingsaktivitäten zur digitalen Kompetenz stärken, die darauf abzielen, ihre Kompetenzen in digitaler Jugendarbeit, digitalem Marketing und digitalen Werkzeugen, die für ihre berufliche Entwicklung erforderlich sind, zu verbessern.



PAKET 1: CLOUD



Die Cloud-Computing fügt der digitalen Transformation eine extradimensionale Ebene hinzu, die sie von der Einführung digitaler Technologien zu einem vollwertigen Neuaufbau von Prozessen, Werkzeugen und Erfahrungen in einer virtuellen Umgebung führt, auf die von überall aus zugegriffen werden kann. Heutzutage gibt es keine Trennung mehr zwischen Cloud und digitaler Transformation. Mit diesem Instrument werden die Organisation, die Mitarbeiter und die Jugendarbeiter ihr Geschäft und ihre Aktivitäten für die Zukunft rüsten und ihre Transformationsziele erreichen.

2. Cloud backup

Es ist sehr wichtig, die Effizienz der täglichen Datensicherung über Cloud Speicher sowie das Speichern von Dateien in einem digitalen Ordner oder die Verwendung von Blockspeicher zur Aufbewahrung wichtiger Daten in Gigabytes oder mehr ,zu kennen und zu verstehen.

1. Cloud Security

Es liegt in der Natur des Cloud-Computing, dass das Speichern und Abrufen von oft sensiblen Geschäftsdaten ausgelagert wird, und erfordert einen tiefgreifenden Fokus auf Sicherheit und Vertrauen. IT-Sicherheit hat oberste Priorität (oder sollte es sein), da eine einzige Sicherheitsverletzung das Potenzial hat, Kundendaten offenzulegen und wertvolles geistiges Eigentum zu stehlen. Dieser Einführungsteil hilft , häufige Schwachstellen und Risiken, die Sicherheit von Cloud-Anwendungen, die Sicherheit der Cloud-Architektur und vieles mehr zu verstehen.



3. Archivierung

Ziel ist es zu zeigen, dass die tägliche Archivierung alter Daten zu einer effizienteren Führung von Aufzeichnungen und einem effizienteren Zugriff auf Daten führt.

Durch den Wechsel von der traditionellen Archivierung von Daten durch unzählige Ordner und die Suche nach physischen Daten wird nicht nur die Unveränderlichkeit von Dokumenten gewahrt, sondern auch die Kosten gesenkt und die Geschwindigkeit und Effizienz der täglichen Aufgaben verbessert.



4. Datenverarbeitung

Mitarbeiter und Jugendarbeiter sollten sich darüber im Klaren sein, dass digitale Daten sofort verfügbar sein können, wo immer sie sich befinden, da Cloud-Computing-Systeme nicht an einen einzigen physischen Standort gebunden sind, sondern effizienter an verschiedenen Standorten innerhalb der Organisation eingesetzt werden können. Das heißt, sie können sich mit ihrem Smartphone, Tablet oder Laptop anmelden und die Arbeit erledigen, als wären sie persönlich im Büro oder würden die aktualisierten Daten abrufen.

PAKET 2: ZOOM

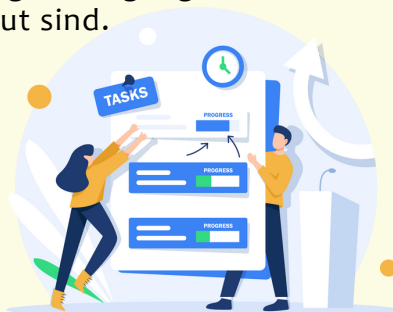


Gestaltung der Unternehmenskultur und die Art und Weise der Zusammenarbeit – und öfter überprüfen!

Die Nutzung dieser Online-Anwendung ist bereits weltweit bekannt und wird insbesondere von

Nichtregierungsorganisationen unverzichtbar und dringend benötigt.

Die Frage ist, ob Mitglieder von Nichtregierungsorganisationen sowie Jugendarbeiter mit der richtigen Nutzung und dem richtigen Umgang mit Online-Meetings vertraut sind.



Für die richtige Interaktion und Nutzung von ZOOM wurden in dieser Strategie daher eine anfängliche Schulung und Training zur richtigen Verwendung bei der Planung, Anpassung und Einrichtung des Meetings anerkannt und empfohlen. Darüber hinaus wird sich die Strategie auf die folgenden Themen beziehen:

- Planen einer Besprechung und einer ID
- Erstellung eines Passworts
- Begrenzungen, wer seinen Bildschirm freigeben kann
- Sperren der Besprechung
- Freigeben des Bildschirms
- Stumm
- Anpassen der Einstellungen
- Aufzeichnung eines Zoom-Meetings
- Zoom mit der richtigen Videokonferenzkamera koppeln

Darüber hinaus ist es für ein Online-Meeting nicht nur wichtig, wie man es organisiert und die Vorteile seiner richtigen Verwendung kennt, sondern es stellt sich auch die Frage, wie man es viel interaktiver gestalten und so zur Qualität der Meetings beitragen kann. Zusätzlich zu einigen Regeln, die die Organisation als Arbeitskultur an ihre Mitglieder weitergeben möchte, hat sie einige Ideen als Startziele aufgenommen, um das Engagement zu steigern, die Zoom-Müdigkeit zu verringern und Meetings unterhaltsam zu gestalten.



Verteilen Sie Ihre Karten

Die Freigabekarte ist eine der vielen Ideen für Zoom-Meetings, mit denen die Teilnehmer konzentriert und engagiert bleiben können. Die Erfahrung des Multitaskings wird zu einem Spiel, indem es herausfordert, Bildschirme zufällig zu teilen.



Eisbrecherfragen

Eine schnelle und einfache Möglichkeit, Zoom-Meetings unterhaltsamer zu gestalten, besteht darin, am Anfang eine Eisbrecherfrage hinzuzufügen. Zum Beispiel werden die Teilnehmer gebeten, "Ihren Namen und Ihr Lieblingsdessert" oder "den ersten Film, an den Sie sich erinnern, den Sie gesehen haben" anzugeben.



Scrum

Online-Meetings sind der perfekte Zeitpunkt, um wichtige Projekte und Neuigkeiten zu besprechen. Die Zeit kann jedoch schneller vergehen als gewünscht. Daher wird von Zeit zu Zeit ein 10- bis 15-minütiges tages Scrum organisiert, in dem jeder Teilnehmer seine drei täglichen Hauptprioritäten auflistet. Ziel dieses Treffens ist es, den Teilnehmern schnelle und kurze Informationen zur Verfügung zu stellen.

Jedes Scrum-Meeting sollte simple strukturiert sein und keine Tagesordnung haben. Stattdessen wird empfohlen, einen nach dem anderen in einem Schnellverlauf zu befragen, wobei jeder Teilnehmer wichtige Informationen teilt. Scrum-Meetings sind eine großartige Zeitnutzung und tragen zur Qualität des Meetings bei, indem sie in der Lage sind, alle Tagesordnungspunkte rechtzeitig unterzubringen.



Treffen Sie sich öfter, auch "persönlich"

Häufige Besprechungen sind der Schlüssel, um sicherzustellen, dass sich das Team nicht in ein Team von Menschen verwandelt, die in Silos arbeiten (was virtuelle Teams in der Regel tun). Wöchentliche Zoom-Meetings als Team helfen dabei, in Verbindung zu bleiben und sich auf eine gemeinsame Teamstrategie und -ziele zu konzentrieren.



Mach es unterhaltsam!

Virtuelles Arbeiten hat enorme Vorteile für das persönliche Leben, erfordert aber auch mehr Anstrengung und Disziplin. Es ist also wichtig, dass es unterhaltsam ist. Es sind die kleinen Dinge, auf die es ankommt: das Geplänkel im Chat, die Fotos von unseren Wochenenden, wie wir uns gegenseitig für persönliche und berufliche Erfolge anerkennen und feiern usw.





Soziale Medien bieten für Nichtregierungsorganisationen, Mitarbeiter und Jugendbetreuer eine hervorragende Möglichkeit, ihre Arbeit nach außen zu präsentieren und mit ihren Unterstützern, ähnlichen Organisationen, ihren Nutzern und anderen Menschen in Kontakt zu treten, die sich für ihre Arbeit interessieren und sich daran beteiligen veröffentlichte Aufrufe zu Aktivitäten. Allerdings haben diese Profile nicht die gleiche Funktion wie eine Website, da sie – wie der Name schon sagt – viel sozialer sind. Wenn die Leute ein Bild posten, werden sie es kommentieren, oder wenn sie einen Link zu einer Website, einer Veranstaltung oder eine Einladung zur Teilnahme an Projektaktivitäten posten, erfahren sie mehr über das Projekt und teilen ihre Gedanken in den Kommentaren mit. Es ist eine einfache und großartige Möglichkeit, herauszufinden, ob ein Projekt oder eine andere Aktivität viel Aufmerksamkeit erhält oder ob niemand Interesse daran hat.

Die von Youth Power Germany genutzten sozialen Medien, auf die sich diese Strategie bezieht, sind Facebook, Twitter, Skype, YouTube, Instagram, LinkedIn, Tik-Tok.

Unabhängig von den Erfahrungen mit der Nutzung dieser Medien müssen einige Richtlinien festgelegt werden. Durch die Befolgung dieser Richtlinien und deren Integration in die Social-Media-Strategie und damit auch in die täglichen Aktivitäten werden das Bewusstsein, das Engagement und die Beibehaltung einer qualitativ hochwertigen Vertretung der Organisation, des Personals und der Jugendbetreuer effektiv gesteigert.

Aber das Wichtigste: Viel Spaß dabei!



Um die Reichweite und den Einfluss der Organisation und der regelmäßig durchgeführten Jugendarbeitsaktivitäten auf lokaler und internationaler Ebene zu erhöhen und die Präsenz in sozialen Netzwerken zu bereichern, ist es notwendig, durch die Erstellung personalisierter digitaler Beiträge in Kommunikation mit regulären Zielgruppen zu kommunizieren, einige Richtlinien für den Einsatz von digitalem Marketing in die täglichen Aktivitäten zu integrieren.

Unabhängig davon, in welcher Phase der Social-Media-Marketing-Reise sich die Organisation, ihre Mitarbeiter und ihr Jugendbetreuer befinden, besteht kein Zweifel daran, dass es nützlich sein wird, die verschiedenen Tipps, Tricks und Werkzeuge zu erlernen, die nun vorgestellt und in die täglichen Aktivitäten integriert werden :



Live streaming

Um das Gefühl der Verbundenheit zu stärken, junge Menschen dabei zu unterstützen, ihre Zeit zu strukturieren und Routinen zu entwickeln, und den Zugang zu Aktivitäten und Bewegung zu ermöglichen, kann dies durch Live-Streaming geschehen.

 **LIVE**

Hier sind einige Richtlinien:

- Die Sitzungen sollten nicht interaktiv sein, aber der Live-Stream muss den Jugendlichen ermöglichen, noch einmal zuzuschauen.
 - Sitzungen sollten zu bestimmten Zeiten programmiert werden, damit sie wissen, wann sie sich anmelden und ansehen müssen.
 - Besprechungen sollten nicht länger als 30 Minuten dauern.
 - Sorgen Sie dafür, dass die Sitzungen durch direkte Aktivitäten Spaß machen (z. B. Atemübungen oder Kunstaktivitäten oder Hörsitzungen, z. B. über einen interessanten Film sprechen oder ein Buch lesen).
 - Die Sitzungen sollten für alle jungen Menschen offen sein, wenn sie zuschauen wollen
 - Lassen Sie die Teilnehmer im Voraus wissen, was für sie geplant ist.
 - Eisbrecher-Aktivität, um die Sitzung zu starten. Das kann so einfach sein, wie junge Leute zu bitten, "Hallo" zu sagen und anderen eine interessante Tatsache über sie mitzuteilen.
 - Entscheidung, ob Sitzungen für spezielle Gruppen von Jugendlichen durchgeführt werden sollen je nach Alter, Programmiersprache oder benötigtem Unterstützungsgrad. Einige Online-Videokonferenz-Werkzeuge haben die Funktion, separate Räume zu erstellen oder es können mehrere Meetings erstellt werden, um eine andere Gruppe unterzubringen.
- Wenn möglich, stellen Sie am Ende der Sitzung eine Präsentation zur Verfügung, damit jeder seine Arbeit zeigen kann.

Analytische- Werkzeuge

Projekte und Arbeitsaktivitäten mit Jugendinitiativen erfordern eine ständige Beobachtung der sozialen Medien, um ihre Ziele zu erreichen und entsprechend voranzukommen. Ohne geeignete Überwachungsmechanismen wird diese Überwachung viel schwieriger, insbesondere bei komplexen Projekten und Programmen. Daten können einer NRO, Mitarbeitern und Jugendarbeitern in diesem Prozess helfen, indem sie wichtige Statistiken sammeln, über die Ergebnisse des Social-Media-Monitorings und sogar über die durchgeführten Aktivitäten berichten.

Daher wird Youth Power Germany dafür sorgen, dass die Organisation über Analyseinstrumente verfügt (Google Analytic) wird empfohlen, da die Organisation bereits über ein Google-Konto verfügt und die Nutzung daher kostenlos ist). Darüber hinaus wird die Organisation dafür sorgen, dass Mitarbeiter und Jugendarbeiter die Wirksamkeit dieses digitalen Werkzeugs kennenlernen und verstehen.



Motivation eines bestimmten Publikums

Die Organisation, die Mitarbeiter und damit auch die Jugendarbeiter sollten ein bestimmtes Publikum motivieren, indem sie eine persönliche Stimme kultivieren, die es dem Publikum ermöglicht, verbunden zu werden und in dem sie eine Umfrage veröffentlichen, einen Dialog beginnen oder einen Wettbewerb fördern.



Frequenzen erzeugen

Durch die Erstellung eines Kalenders, der festlegt, was präsentiert, angekündigt und wann es gesagt wird, kann geplant werden, wann das Publikum am ehesten zuhört. Durch das Hinzufügen zum Kalender, die Auswahl, ob große Feiertage oder Ereignisse bevorstehen, und die Auswahl der optimalen Tage und der bestimmten Zeit für die Veröffentlichung oder Aktivität wird die Anzahl der Personen, die die Beiträge sehen, und damit die Teilnahme maximiert. Jede Social-Media-Plattform hat unterschiedliche Zeitpunkte in der Woche, an denen sie die meisten Besucher erhält. Beispiel: LinkedIn hat viele Besucher an Nachmittagen unter der Woche, aber nur sehr wenige am Wochenende.

**BELIEVE IN
YOURSELF**

Verhalten verstehen und auslöser Punkte bestimmen

Warum sollten Jugendliche jemanden "folgen", "interessiert" oder "gefällt"? Indem Sie Fragen stellen, Feedback einholen, visuelle Bilder, hochwertige Grafiken, Videos und Hashtags posten, wird das Interesse geweckt.

Um das Publikum einzubinden und Verantwortung zu übernehmen, ist es notwendig, die Arten von Inhalten zu identifizieren, auf die es reagiert. Das bedeutet, dass die Organisation, die Mitarbeiter und die Jugendarbeiter recherchieren und testen sollten, um dies zu erreichen. Die Recherche kann auf die Suche nach Schlüsselwörtern, Hashtags, die Identifizierung von Material, das Aufmerksamkeit erregt, Gespräche und Klicks erzeugt, reduziert werden.



Eingehende Links

Wenn man Links in Social-Media-Kampagnen als Aufruf zum Handeln verwendet, verfolgen die Organisation, Jugendarbeiter und Mitarbeiter diese über ihre Website, Spendenseite oder ihren Blogbeitrag.

Außerdem ist die Organisation mit den komplexen Schritten und Verfahren vertraut, wenn es darum geht, einen „Spenden Button integrieren“ auf Facebook hinzuzufügen, die spezifisch für Deutschland sind. Daher impliziert diese Strategie eine zusätzliche und sorgfältige Aufklärung zu diesem Thema.



Wachstum der Konversation

Um zu verstehen, wie die Dinge geschehen, Menschen und Jugendliche zu ermutigen, zu reagieren, und wie Gespräche bestimmte Themen anregen, werden die Organisation, die Mitglieder, das Personal und der Jugendarbeiter eine Kampagne für ein gutes Aussehen definieren und ihre Marketingressourcen entsprechend erfolgreichen sozialen Strategien einsetzen. Dieses Gesprächsthema bezieht sich auch auf die Formen, Methoden und Regeln der Platzierung von Werbung in sozialen Netzwerken.



PAKET 4: GOOGLE-PRODUKTE

Durch die Nutzung der Funktionen der Google-Technologie kann die Arbeit erleichtert, eine intensive und sichtbare Wirkung erzielt und die Reichweite von Aktivitäten erweitert werden. Eine Sammlung von Top-Google-Produkten, insbesondere für Nichtregierungsorganisationen, wird kostenlos angeboten und erfüllt alle Zulassungskriterien. Daher sind die folgenden Produkte als Instrumente der digitalen Transformation in der Strategie vorgesehen:



Google Drive: Eine Cloud-Speicherlösung, mit der Sie Dateien online speichern und von überall auf der Welt darauf zugreifen können.

Google Docs: Ein Online-Textverarbeitungswerkzeug, das die Zusammenarbeit zwischen verschiedenen Benutzern in Echtzeit ermöglicht.



Google Mail (Gmail): Kostenloser E-Mail-Service mit robusten Suchfunktionen und integrierter Chat-Funktion.

DOC

Google-Tabellen: Ein Cloud-basiertes Tabellenkalkulationswerkzeug, das die Zusammenarbeit in Echtzeit ermöglicht und den Komfort des Zugriffs von überall aus bietet.



Google Folien: um Präsentationen direkt im Browser zu erstellen und in Echtzeit mit anderen zusammenzuarbeiten.



Google Kalender: für Zeitmanagement und Planung. Es kann verwendet werden, um persönliche und berufliche Zeitpläne zu verfolgen, wobei Erinnerungen direkt an Google Mail gesendet werden.



Google Meet: Ein Videokommunikationsdienst für Online-Meetings und Konferenzen. Es lässt sich in Google Kalender integrieren, um die Planung zu vereinfachen.



Google Translate: Ein kostenloser mehrsprachiger maschineller Übersetzungsdienst zur Übersetzung von Text, Sprache, Bildern oder Echtzeitvideos von einer Sprache in eine andere.



Schulung, Zuständigkeitsperson und Zeitplan für die Implementierung

PAKET 1: CLOUD



Youth Power Germany wird zwei Online-Meetings mit den Teilnehmenden organisieren, wo beim ersten Treffen, das 1 Stunde dauert, die oben beschriebenen strategischen Maßnahmen aus dem Paket 1 vorzustellen.

Beim zweiten Treffen, das 30 Minuten dauert, wird es einen Vortrag über analytische Werkzeuge geben. In Anbetracht der Tatsache, dass Youth Power bereits über ein Google-Konto verfügt, wird empfohlen, Google Analytics zu installieren, da ein offenes Konto kostenlos ist. Verantwortlich für die Installation ist ein interner IT-Techniker von Youth Power.

Die Besprechungszeit wird von der Koordinatorin in Absprache mit dem Projektverantwortlichen von Youth Power Germany festgelegt.

Zuständigkeitsperson: Youth Power Germany hat interne Mitglieder der Organisation, von denen einer als Dozent/Trainer das Powerpoint-Design aufbereitet und den eingeladenen Teilnehmern präsentiert. Eine zusätzliche Schulung des Dozenten/Trainers ist nicht erforderlich.

Das Budget richtet sich nach dem Projektantrag: "Digitale Transformation der inklusiven Jugendarbeit".



PAKET 2: ZOOM

Was die strategischen Ziele im Zusammenhang mit Online-Meetings betrifft, so ist keine zusätzliche Schulung der Mitglieder der Organisation erforderlich. Wie im vorherigen Fall legt der Koordinator einen geeigneten Zeitpunkt für das Online-Meeting mit dem Administrator fest und wählt eine interne Person von Youth Power Germany aus, die Folien und einige beschriebene Empfehlungen aus der Strategie vorbereitet, die direkt beim Online-Meeting als Beispiel für gute Praxis verwendet werden.

Dauer des Online-Meetings: 2 Stunden

Zuständigkeitsperson: Youth Power Germany hat interne Mitglieder der Organisation, von denen einer als Dozent/Trainer das Powerpoint-Design aufbereitet und den eingeladenen Teilnehmern präsentiert. Eine zusätzliche Schulung des Dozenten/Trainers ist nicht erforderlich.

Das Budget richtet sich nach dem Projektantrag: "Digitale Transformation inklusiver Jugendarbeit".



PAKET 3: SOZIALE MEDIEN



Die Schulung und Präsentation von Paket 3 findet in zwei Teilen statt, d.h. in zwei Online-Meetings, die jeweils 2 Stunden dauern.

Der Zeitpunkt des Treffens wird wie in den beiden vorherigen Paketen festgelegt.

Zuständigkeitsperson: In Absprache wählt der Koordinator intern zwei Personen von Youth Power Germany als Dozenten/Trainer aus, die das Powerpoint-Design aufbereiten und den eingeladenen Teilnehmern präsentieren. Eine zusätzliche Schulung des Dozenten/Trainers ist nicht erforderlich.

Das Budget richtet sich nach dem Projektantrag: "Digitale Transformation inklusiver Jugendarbeit".

PAKET 4: GOOGLE-PRODUKTE

Das Online-Treffen wird von Youth Power Germany organisiert.
Dauer des Online-Meetings: 40 Minuten

Zuständigkeitsperson: Youth Power Germany hat interne Mitglieder in der Organisation, von denen einer als Dozent/Trainer das Powerpoint-Design aufbereitet und den eingeladenen Teilnehmern präsentiert.

Budget: Es wird im Hauptprojekt festgelegt und lässt dem Administrator von Youth Power Germany Raum, alle Kosten im Detail mit dem Administrator des Antragstellerlandes abzustimmen.



ZUSTÄNDIGKEITSPERSON FÜR DIE GESAMTE STRATEGIE:

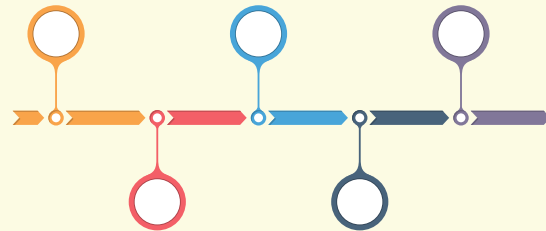
Youth Power Germany wählt den Koordinator aus, der direkt dem Administrator von Youth Power Germany unterstellt ist.

Das Budget für ihre Aktivitäten wird bereits im Hauptprojekt vorgestellt.



Verantwortung des Koordinators:

- Neben der Einberufung von Sitzungen überwacht und fördert der Koordinator die Entwicklung und Optimierung digitaler Werkzeuge, Plattformen und Prozesse, um einen reibungslosen Arbeitsablauf zu gewährleisten.
- Der Koordinator analysiert und bewertet die Leistung dieser Werkzeuge, um verbesserungswürdige Bereiche zu identifizieren und wichtige Strategien für die digitale Transformation umzusetzen, um die Effizienz und Produktivität zu steigern.
- Der Koordinator erstellt regelmäßige Berichte, die Indikatoren für den Grad der Umsetzung aller Ziele sind.
- Der Koordinator wird mit Teams anderer Partnerorganisationen zusammenarbeiten, um eine nahtlose Integration digitaler Werkzeuge zu gewährleisten. Darüber hinaus sind sie auf dem neuesten Stand der Technik und empfehlen neue Werkzeuge oder Upgrades.



Zeitplan und Umsetzung:

Der Zeitplan für die Umsetzung ist nicht sehr detailliert und nicht genau definiert, aber die voraussichtliche Dauer jeder Umsetzung aller genannten Pakete beträgt 2-3 Monate pro Paket nach Annahme der Strategie. Der Koordinator legt in Absprache mit dem Administrator von Youth Power Germany das genaue Datum und die Uhrzeit des Beginns der Umsetzung jedes Pakets individuell fest.

Überwachung und Evaluierung

Überwachung

Wie bereits erwähnt, wird der ausgewählte Koordinator für Deutschland die Umsetzung aller Schritte für digitale Werkzeuge überwachen, Prozesse zur Messung des Erfolgs der Umsetzung in Deutschland koordinieren und Berichte an den Hauptkoordinator des Beitrittslandes senden. Die Überwachung sollte regelmäßig durchgeführt werden, die Empfehlungszeit beträgt alle 6 Monate. Außerdem erstellt der Koordinator für jede Schulung einzeln einen Bericht. Er sollte eine Überprüfung der Kurzberichte über die Nutzung und Umsetzung digitaler Werkzeuge und dieser vom Koordinator erstellten Strategie umfassen. Insbesondere sollte der Bericht eine Überwachung der Anzahl der Teilnehmer des Programms (einschließlich der nach Geschlecht der Teilnehmer klassifizierten Daten), eine Liste der Teilnehmer enthalten, einschließlich derjenigen, die an Schulungen und anderen relevanten Aktivitäten teilgenommen haben, die im Rahmen des Projekts vorgesehen sein können.

Für die Überwachung und Evaluierung werden folgende Methoden eingesetzt:

1. Fragebögen

Daten von einer großen Anzahl von Personen auf strukturierte Weise nach spezifischen Fragestellungen zu gewinnen, oft auf eine Weise, die eine statistische Analyse ermöglicht. Die Fragebögen werden im Anschluss von Youth Power Germany von der Koordinatorin oder dem Koordinator in Online-Form oder von einer anderen vom technischen Partner benannten Person ausgefüllt. Der Fragebogen kann bereits vor der letzten Phase der Schulung initiiert werden, wenn der Koordinator im Land des technischen Partners es für notwendig hält, die Daten zu überwachen und bestimmte Ergebnisse zu erzielen. Diese Methode kann und wird empfohlen, bei der Durchführung von Schulungen, Workshops oder Aktivitäten, die im Rahmen des Projekts vorgesehen sind, angewendet zu werden.

2. Interviews

Eine davon sind in der Regel halbstrukturierte Interviews, die eine effektive Möglichkeit darstellen, detaillierte Informationen von Informanten zu erhalten, die nicht durch den Zwang einer Umfrage eingeschränkt oder zu persönlich sind, um sie in Fokusgruppen zu diskutieren. Diese Methode muss vordefinierte Fragen enthalten, in der Regel 7-10, kann aber auch individuelle Folgefragen von Trainern enthalten, die auf den Antworten des Informanten basieren. Interviews eignen sich am besten, wenn Sie persönliche, individuelle Antworten zu Themen suchen, die ihre Bedürfnisse, Meinungen oder Entscheidungsprozesse betreffen. Die Evaluierung erfolgt durch:

1. Pre-Testing (Erstprüfung) und Post-Testing (Endprüfung),
2. Durch den Vergleich der Ergebnisse der Erstbewertung und der Ergebnisse der abschließenden Bewertungsforschung, Einholen von Feedback (mündlich oder schriftlich, von Teilnehmern/CA, Coaches und anderen beteiligten Akteuren)..

Empfehlungen für die Abschlussforschung:

Das übergeordnete Ziel der ersten Forschung war es, die Situation vor Beginn der Ausbildung zu beschreiben, um die Grundlage für die Überwachung des Fortschritts des Projekts während seiner Umsetzung zu ermitteln und Daten zu sammeln, die bei der Umsetzung der Aus- und Weiterbildung verwendet werden. Die erste Einschätzung wurde bereits vorgenommen und wird im einleitenden Teil der Strategie beschrieben.

Das Hauptziel der Abschlussforschung ist es, zu einem umfassenden Verständnis des Gesamtfortschritts des Programms sowie zu Veränderungen des Wissens, der Einstellungen und des Verhaltens in Bezug auf digitale Kompetenz beizutragen.

Die Bewertung des Wissensstandes, der Einstellungen und des Verhaltens sollte durch die Durchführung von Recherchen durch selbst ausgefüllte Fragebögen vor der Schulung und nach der abgeschlossenen Schulung erfolgen, damit der Vergleich und die Bewertung des Projektzwecks in der abschließenden Bewertung erfolgen kann, die nach der Gesamtdurchführung des Projekts durchgeführt werden sollte.

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.



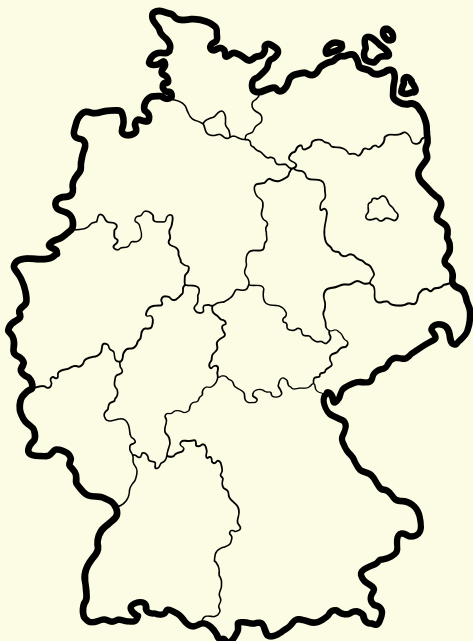


Seit November 2019 sind wir anerkannter Träger der Berliner Jugendhilfe für Jugendliche im Alter von 15 bis 21 Jahren, von denen viele junge Einwanderer mit unterschiedlichen sozialen Hintergrund. Unser professionelles Team aus Sozialarbeitern und Psychologen unterstützt dabei Betroffene in ihrem Alltag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

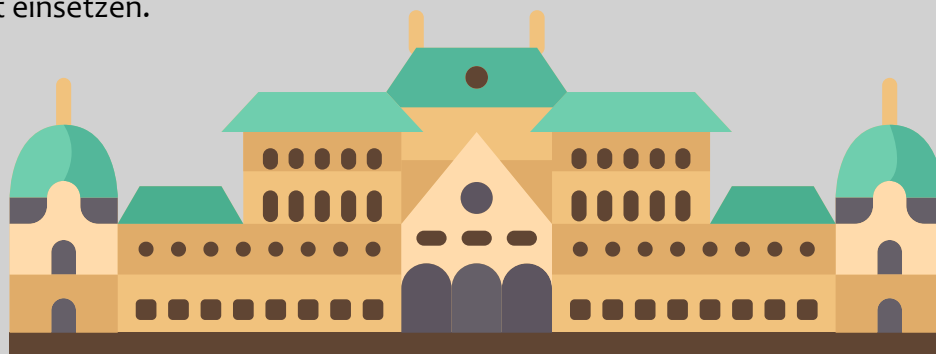
Neben denen, die sich mit der Bereitstellung von sozialen Wohlfahrtsdiensten für Jugendliche befassen, ist Youth Power Germany engagiert regelmäßig Trainer und Projektkoordinatoren. Jedes Jahr begrüßen wir mindestens 400 Personen als Lernende, die an verschiedenen lokalen und Bildungsprojekten teilnehmen.





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

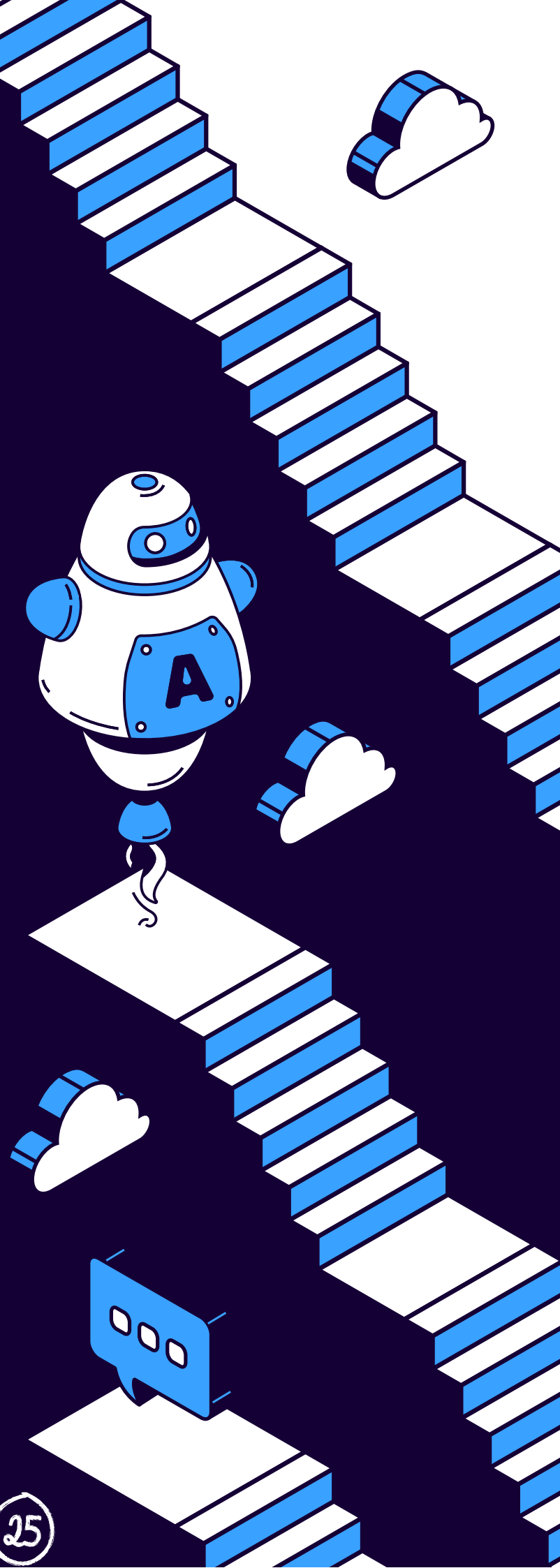
Erasmus+ bietet Möglichkeiten zur internationalen Mobilität von Einzelpersonen und zur internationalen Zusammenarbeit von Organisationen, insbesondere Studienaufenthalte im Ausland, Durchführung von Berufspraxis, berufliche Entwicklung und Ausbildung, Freiwilligentätigkeit, Jugendaustausch, Arbeit an 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.

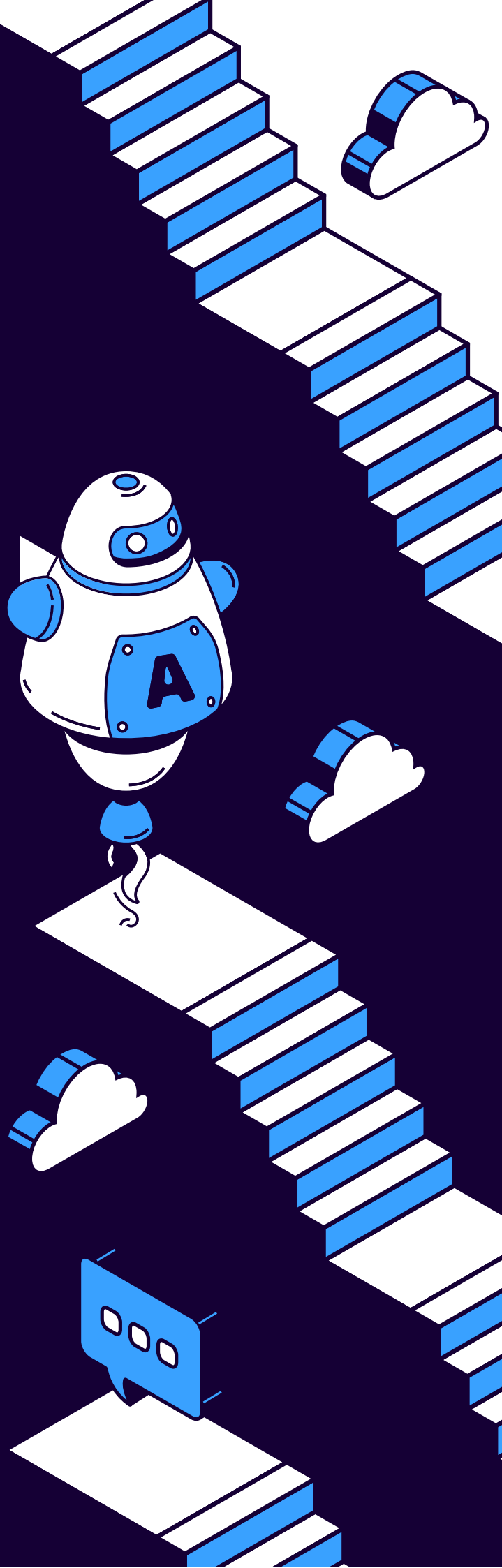
Programm für den Zeitraum 2021-2027 konzentriert sich stark auf soziale Inklusion, den ökologischen und digitalen Wandel und die Förderung der Teilhabe junger Menschen am demokratischen Leben. Sie unterstützt Prioritäten und Aktivitäten im Rahmen des europäischen Bildungsraums, des Aktionsplans für digitale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



RESOURCES

[1] [HTTPS://WWW.KMK.ORG/FILEADMIN/VEROEFFENTLICHUNGEN_BESCHLUESSE/2002/2002_05_24-BILDUNGSSTANDARDS-QUALITAET.PDF](https://www.kmk.org/fileadmin/veroeffentlichungen_beschluesse/2002/2002_05_24-BILDUNGSSTANDARDS-QUALITAET.PDF)

[2] <https://www.kmk.org/de/themen/kultur/kulturelle-bildung.html>

[3] For more information please visit the following link: <https://fritidsledare.se/>

[4] <https://publications.iom.int/books/world-migration-report-2022>

[5] <https://www.bildungspakt-bayern.de/wordpress/wp-content/uploads/2020/06/digitale-schule-1.png>



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.



AGENCY FOR
MOBILITY AND
EU PROGRAMMES



**Co-funded by
the European Union**

Herausgeber

Youth Power Germany e.V
Frankfurter Allee 174
10365 Berlin, Germany
info@yp-de.org

Chefredakteur

Nikolina Jureković, Udruga Studio B

Autoren

Mateja Bandić

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.