

Gemeinsam digital Arbeiten

Reflexionstool für diverse Teams aus der Jugendarbeit

Inhalt

Reflexionstool für diverse Teams aus der Jugendarbeit	3
Worum geht es	3
Digitales Arbeiten – was heißt das im Kontext der Jugendarbeit?.....	4
Wichtige Begrifflichkeiten	5
Ist das schon digitale Jugendarbeit?	6
Beschreibung Status Quo (1/2).....	8
Rahmenbedingungen (2/2).....	9
Positionierung und Haltungen	10
Teamarbeit und Kompetenzen im Team (mit Rollenverteilung im Team).....	11
Quellen & weiterführende Materialien	12

Impressum

Herausgeber:

Bezirksjugendring Unterfranken, Berner Str. 14, 97084 Würzburg, 2026

Für den Inhalt verantwortlich: Ramona Seitz, Projektverantwortlich JAm „Jugendarbeit medial inklusiv“

Diese Handreichung ist im Rahmen des JAm-Projekts „Jugendarbeit medial inklusiv“ entstanden, das von der Aktion Mensch gefördert wird.

© 2026, Bezirksjugendring Unterfranken

Gemeinsam digital Arbeiten

Reflexionstool für diverse Teams aus der Jugendarbeit

Worum geht es

Die Digitalisierung bringt auch für die Jugendarbeit einen Wandel mit sich und verändert die Art wie wir arbeiten. Oft wird von „außen“ schon vorgegeben, wie wir digital Arbeiten: durch die Messenger-Dienste, die die Jugendlichen selbst nutzen; durch die Programme oder Geräte, die unser Arbeitgeber nicht erlaubt; oder schlicht weg durch unsere begrenzte Zeit oder Internetbandbreite.

Ziel

Dieses Reflexionstool soll aufzeigen, auf welche Art und Weise Jugendarbeit von digitalem Arbeiten profitieren und wie sich Teams mit verschiedenem Wissenstands oder Anforderungsprofilen dem digitalen Arbeiten nähern oder es verbessern können. Was bedeutet es eine Haltung zum Digitalen Arbeiten zu haben und was zählt zu diesem digitalen Arbeiten alles dazu?

Worum geht es

Digitales Arbeiten – was heißt das im Kontext der Jugendarbeit?

Organisatorisches ohne Jugendliche

Bezuschussungsportale, Office-
Arbeiten, Berichterstellungen,
Verwaltung, Vernetzung, ...

Kreatives Arbeiten mit Jugendlichen

Filme drehen, über Mediale
Themen sprechen (auch
analog), Actionbound spielen, ...

Kreatives Arbeiten ohne Jugendlichen

pädagogische Konzepte
erstellen, Ideenfindung,
Ausarbeiten von Ideen,
Projektdokumentationen, ...

Projekt-Ideen

85 ●
92 ●
37 ●

Konzept!

Vorbild sein

Mit der Auswahl welche digitalen
Anwendungen und Geräte wir
nutzen sind wir auch Vorbild (in
puncto Datenschutz, digitale
Souveränität, usw.)

Organisatorisches mit & für Jugendliche

Kommunikation,
Terminvereinbarung,
Informieren über Angebote, z.B.
Social Media bespielen, ...

Worum geht es

Wichtige Begrifflichkeiten

„Digitale Souveränität“

beschreibt die Fähigkeiten und Möglichkeiten sich selbstständig, selbstbestimmt und sicher in der digitalen Welt bewegen zu können. Dazu gehören **sichere Passwörter**, ein **Überblick über Programme**, aber auch **Machtstrukturen von Big Tech Unternehmen** kritisch zu hinterfragen. Insbesondere die oft intransparente Datenverwertung großer US-amerikanischer und chinesischer Unternehmen und **absichtlich geschaffene Abhängigkeiten** stellen Herausforderungen dar.

Junge Menschen müssen dazu befähigt werden, Machtstrukturen und Sicherheitslücken erkennen zu können, um sich unabhängig und sicher im digitalen Raum bewegen zu können.

Open-Source-Programme spielen dabei eine zentrale Rolle, weil sie Transparenz, Mitgestaltung und Kontrolle über digitale Werkzeuge ermöglichen.

„Open-Source-Programme“

Als Open Source (aus englisch open source, wörtlich offene Quelle) wird Software bezeichnet, deren Quelltext öffentlich ist und von Dritten eingesehen, geändert und genutzt werden kann. Open-Source-Software kann unter Einhaltung der Lizenzbedingungen kostenfrei genutzt und verteilt werden.

Reflexionstool – Methoden

Ist das schon digitale Jugendarbeit?

Dauer: ca. 30 Min; **Material:** ausgedruckte Karten s. Material im Anhang Nr. # 1

Kernfragen: Das Schlagwort ist nur ein Hülle, wenn wir sie nicht für uns definieren. Daher sind die Karten (Material zum Ausdrucken und Zuschneiden) als Austauschgrundlage gedacht: Was ist für uns „Digitale Jugendarbeit“?

Methode: Ordnet in gemeinsamer Absprache **die Aktivitäten zu den drei Oberkategorien** (s. Material im Anhang Nr. # 1) zu.

Schaut dann nochmal auf die einzelnen Aktivitäten: Was davon macht ihr bereits so oder in ähnlicher Form? Legt die Karten weg, die nicht auf euch zutreffen.

Reflexion: Welche Kategorie ist am stärksten vertreten? Hättet ihr das im Vorfeld auch so eingeschätzt? Haben euch Aktivitäten oder Kategorien überrascht, nehmt ihr etwas davon als selbstverständlich wahr? Nimmt etwas davon bei euch besonders viel Platz/Zeit ein?

Reflexionstool – Methoden

My worst nightmare

Dauer: ca. 60 min ; **Material:** Flipchart, Moderationskarten, Post-its/Sticker

Kernfragen: Was ist für uns digitale Jugendarbeit und was soll sie in unserer Einrichtung oder in unserem Verband sein?

Methode (1/2): My worst Nightmare

Überlegt und sammelt zusammen → Wie würde ein überhaupt nicht digital aufgestellter Verband/JUZ/Jugendring aussehen? Was bräuchte es, um die digitalen Bedarfe der Jugendliche gar nicht zu adressieren? Denkt euch ruhig tiefer in die Fragestellung ein und übertreibt vielleicht auch. Was wäre das Schlimmste?

Darauf aufbauend:

Leitet daraus ab, was für euch dazugehört, um gute Jugendarbeit in digitalen Welten zu machen. Fasst wenn möglich die Maßnahmen in größere Bereiche zusammen, um einen besseren Überblick zu bekommen.

Methode (2/2): Status quo

Markiert nun, was ihr schon anbietet oder vor Ort habt. Ergänzt gegebenenfalls noch Aspekte.

Darauf aufbauend: Bewertet unter den anderen Punkten mit Post-its oder Stickern:

Was würdet ihr gerne noch übernehmen? Wo seht ihr noch Potenzial für euch?

Reflexionstool – Methoden

Beschreibung Status Quo (1/2)

Dauer: ca. 60 Min; **Material:** Flipchart, Moderationskarten, Post-ist/Sticker, ausgedruckter Medienmensch s. Material im Anhang Nr. # 2 oder selbst aufmalen

Kernfragen: Was nutzen wir, was finden wir besonders hilfreich, was nutzen wir noch nicht, wo gibt es Grenzen? Was brauchen wir, um digital zu arbeiten? Welche Bedarfe haben wir und was gibt es dafür? Was ist uns dabei wichtig?

Methode:

Jede:r sammelt zuerst für sich und notiert sich die Antworten zu den Fragen. Dann tauscht sich das Team über das Gesammelte aus.

Medienmensch, s. Material im Anhang Nr. # 2

Kopf: Welche Geräte, Programme oder Dienste nutzt du am meisten beim Arbeiten?

Hand : Auf gar keinen Fall verzichte ich auf..

Bauch: Was bereitet dir dabei Bauchschmerzen? Was findest du nicht gut?

Herz: Was schätzt du am digitalen Arbeiten? Dank digitalem Arbeiten kann ich...

Reflexion: Gibt es Gemeinsamkeiten? Was wird von allen genutzt? Wo gibt es große Unterschiede oder nur alleinige Meldungen?

Darauf aufbauend: Bewertet mit Post-its oder Stickern:

Was davon ist elementar wichtig (Voraussetzung), was findet ihr vielversprechend für eure Arbeitsweise (Neues), was ist nice-to-have (Optionales).

Reflexionstool – Methoden

Rahmenbedingungen (2/2)

Dauer: ca. 45 min; **Material:** Flipchart, Moderationskarten, Post-ist/Sticker

Kernfragen: Wo liegen unsere Grenzen im Persönlichen wie Strukturellem? Was limitiert uns (Erreichbarkeit, Datenschutz, Resilienz, Zusammenarbeit, Kosten, Ausstattung, ...)?

Methode: Basierend auf der Beschreibung des Status Quo (1/2) wird der Medienmensch um seine Einflussfaktoren erweitert. Jede:r sammelt wieder für sich und notiert sich die Antworten zu den Fragen. Dann tauscht sich das Team über das Gesammelte aus.

Einflussfaktoren:

- Was brauchst du um so digital Arbeiten zu können, wie du es gerne würdest?
- Was ist dir dabei besonders wichtig?
- Wo fehlt dir etwas? (Zeit, Wissen, Fähigkeiten, Programme, Lizenzen)

Reflexion: Wurde etwas mehrfach genannt? Habt ihr in unterschiedliche Richtungen gedacht?

Darauf aufbauend: Bewertet mit Post-ist oder Stickern: Was davon wollt ihr verändern und was davon könnt ihr beeinflussen? Mit Post-its oder Stickern kategorisieren:

von uns beeinflussbar und wichtig,
weniger beeinflussbar aber wichtig,
beeinflussbar aber unwichtig,
nicht beeinflussbar und unwichtig

Reflexionstool – Methoden

Positionierung und Haltungen

Material: Moderationskarten

Kernfragen: Wie stehen wir zu bestimmten Herausforderungen und Risiken?
Was wollen wir/ was wollen wir gerade nicht?

Methode: Positionierungsübung

- Identifiziert, bei welchen Themen es noch Redebedarf gibt
- Dabei könnt ihr diese als Anregung nutzen, sie aber auch frei ergänzen oder mit euren Themen ersetzen:

Datenschutz, Kosten für digitale Anwendungen, Überforderung bei der Nutzung, Überblick behalten, Erreichbarkeit (zB bei Chat-, Messenger-Diensten), Home-Office-Regelungen, Geräte/Ausstattung, Ängste das Teamgefühl zu verlieren, Nutzung von KI und ihre Risiken, Ressourcen-Verbrauch, ...

- Legt fest, welche die wichtigsten Themen sind, über die ihr sprechen möchtet und markiert diese im Raum. Positioniert euch im Raum entsprechend zu diesen.

Reflexion: Wo seid ihr besonders weit voneinander entfernt/ wo seid ihr sehr unterschiedlicher Meinung? Woher kommt die Distanz? Müsst ihr euch bei dem Thema annähern? Wo seid ihr euch schon sehr nah?

Darauf aufbauend: Legt für euch Leitlinien fest, die sich aus der Diskussion ergeben haben. Legt diese für alle einsehbar ab. Darin könnten z.B. Grenzen der Erreichbarkeiten in Chats oder mit mobilen Geräten festgelegt werden oder welche Programme von allen für gemeinschaftliche Aufgaben genutzt werden sollen.

Hinweis: Durch die schnellen Veränderungen in diesem Bereich müssen diese Leitlinien bzw. die Fragestellungen immer wieder beantwortet werden und gegebenenfalls angepasst werden.

Tipp: Legt auch Zugänge gesichert aber für alle erreichbar ab, sodass wirklich selbstständiges (ein)arbeiten möglich ist.

Reflexionstool – Methoden

Teamarbeit und Kompetenzen im Team (mit Rollenverteilung im Team)

Dauer: ca. 45 – 60 min

Kernfragen:

- (1) Welche individuellen Kompetenzen haben wir im Team?
- (2) Was sind meine digitalen Kompetenzen, was habe ich mir angeeignet oder kann ich gut, wovon andere profitieren könnten?
- (3) Wo sehe ich Kompetenzen bei den anderen? Kennt sich jemand in einem bestimmten Programm besonders gut aus? Ist jemand von selbst sehr interessiert an neuen Tools?

Methode: Notiert eure Antworten und Gedanken zu (1) und (2) für euch selbst und tauscht euch erstmal nicht darüber aus. Über (3) wird mit der Methode „Rücken stärken“ reflektiert. Dafür klebt sich jeder ein weißes Blatt auf dem Rücken mit „Diese Kompetenzen schätze ich an dir sehr ...“. Schreibt gegenseitig auf die Blätter, wo ihr Kompetenzen bei anderen seht. Lest euch dann die Kompetenzen gegenseitig vor und tauscht euch darüber aus.

Reflexion: Überraschen euch Einschätzungen der anderen? Gibt es eine Häufung an Kompetenzen? Gibt es etwas, dass nur eine Person besonders gut kann?

Darauf aufbauend: Ergeben sich für euch Bedarfe an Weiterbildungen oder internem Skill sharing? Legt fest wo ihr euch gegenseitig oder von extern schulen lassen könnt, und legt einen zeitlichen Horizont fest. Vielleicht wollt ihr auch einen kurzen, aber regelmäßigen Termin etablieren, an dem ihr Wissen miteinander teilen wollt.

Tipp: Teste deine eigenen digitalen Kompetenzen!

- digitale-kompetenzrad.de
- europa.eu/europass/digitalskills

Anhang

Quellen & weiterführende Materialien

- „Teamtool zur Reflexion Digitaler Kinder- und Jugendarbeit“, Magistrat der Stadt Wien, <https://www.wien.gv.at/pdf/ma13/teamtool.pdf>, 2021.
- Projekt Digitale Jugendarbeit: Das Projekt *Digitale Jugendarbeit* (DJA) ist ein Kooperationsprojekt von und mit *Demokratie & Dialog* (D&D), *Genesis Institut* (GEN), *Open Knowledge Foundation* (OKF), *Professional Open YouthWork in Europe* (POYWE) & *Youth Policy Labs* (YPL). Ihr findet uns auf digitalejugendarbeit.de.
- Selbsttests:
 - o digitale-kompetenzrad.de
 - o europa.eu/europass/digitalskills

Anhang

Material zum Ausdrucken

Nr. # 1 Zuordnungsspiel

Material zum Ausdrucken (am besten einseitig)

Die aktuelle Zuordnung in der Tabelle ist eine passende mögliche Zuordnung.

Digitale Medien & Technologien als Tool / Werkzeug <i>(Digital wird genutzt, um etwas anderes zu ermöglichen)</i>	Digitale Medien & Technologien als Aktivität <i>(Das Digitale selbst IST die Aktivität)</i>	Digitale Medien & Technologien als Inhalt <i>(Digitale Themen werden reflektiert und verstanden)</i>
Projektplanung mit Trello/Notion	Gaming-Nachmittag (z. B. Mario Kart Turnier)	Datenschutz und Privatsphäre verstehen
Digitale Umfragen zur Themenfindung (Mentimeter)	LAN-Party organisieren	Fake News erkennen lernen
Gruppenkommunikation über Discord/WhatsApp	TikTok-Challenge erstellen	Cybermobbing thematisieren

Online-Kalender für gemeinsame Planung	Podcast aufnehmen	Mediennutzungsverhalten reflektieren
Digitale Feedbackrunden via Padlet	Video drehen und schneiden	Influencer-Kultur kritisch hinterfragen
Rechercheaufgaben mit Tablets	Meme-Workshop	Algorithmen einfach erklärt
Bewerbungstraining mit Online-Tools	Fotografie-Contest mit Smartphones	Künstliche Intelligenz verstehen
Präsentationen mit Canva erstellen	Coding-Workshop (Programmieren lernen)	Digitale Identität diskutieren
Digitale Mindmaps (Conceptboard, Miro)	VR-Erlebnisse ausprobieren	Online-Radikalisierung erkennen

Lernplattformen zur Unterstützung von Hausaufgaben	Escape Room digital gestalten	Gaming und Suchtverhalten reflektieren
Online-Abstimmungen für Entscheidungen	Livestream-Event durchführen	Urheberrecht und Bildrechte klären
Fotodokumentation von Projekten	Social-Media-Account gemeinsam betreiben	Social Media und Selbstbild
Cloud-Arbeit an gemeinsamen Dokumenten	Musikproduktion mit Apps	Digitale Nachhaltigkeit (E-Schrott etc.)
QR-Codes für Schnitzeljagden	Stop-Motion-Filme erstellen	Hate Speech thematisieren
Sprachübersetzungs-Apps im interkulturellen Austausch	Online-Quiz-Abende (Kahoot)	Chancen und Risiken von KI

Online-Terminbuchung für Beratungsgespräche	Game-Design-Workshop	Deepfakes erkennen
Digitale Checklisten für Projekte	Twitch-Streaming ausprobieren	Digitale Zivilcourage stärken
Musik-Playlists gemeinsam kuratieren	Digitale Schnitzeljagd (Geocaching-Apps)	Werbung und Manipulation im Netz
E-Portfolios für persönliche Entwicklung	GIFs erstellen	Mechanismen von Plattformen verstehen (z. B. TikTok/Instagram)
Online-Spendenaktionen organisieren	Avatar/Character Design (z. B. in Games)	Digitale Teilhabe und Zugangsgerechtigkeit

