



HÖMMA,
SAMMA,
WOMMA,
NOMMA.

STELL DIR VOR ES IST ONLINE UND ALLE MACHEN MIT!

»Gemeinden und Samtgemeinden sollen Kinder und Jugendliche bei Planungen und Vorhaben, die deren Interessen berühren, in angemessener Weise beteiligen. Hierzu sollen die Gemeinden und Samtgemeinden über die in diesem Gesetz vorgesehene Beteiligung der Einwohnerinnen und Einwohner hinaus geeignete Verfahren entwickeln und durchführen.« § 36 Beteiligung von Kindern und Jugendlichen, Grundlagen der Kommunalverfassung, 4. Teil, Einwohnerinnen und Einwohner, Bürgerinnen und Bürger. Aus: NKomVG – Niedersächsisches Kommunalverfassungsgesetz.

Mit der nds. Kommunalverfassung ist ein politischer Wille zur Beteiligung von Kindern und Jugendlichen formuliert, der sowohl durch öffentliche als auch freie Träger der Jugendarbeit seine Umsetzung findet. So werden freie und öffentliche Träger der Jugendarbeit einbezogen, denn sie haben das Know-how und die Zugänge zu jungen Menschen, die für erfolgreiche Beteiligungsprojekte notwendig sind. Die Träger der Jugendarbeit initiieren auch aus sich heraus und durch Impulse junger Menschen eigene Beteiligungsprozesse. Auf der einen Seite. Auf der anderen Seite müssen Meinungen und Wünsche auch politisch gehört und beantwortet werden. Im besten Fall nutzen beide den gleichen Kanal. Oder Kanäle, die zumindest das Gesagte hörbar oder sichtbar machen.

Verbandliche Jugendarbeit ist ein Sprachrohr für die Interessen von Kindern und Jugendlichen. Dieser Satz hat schon seit gefühlten Ewigkeiten Bedeutung. Die Zeiten ändern sich, das Sprachrohr wird zur Plattform, vor allem was die Möglichkeiten der Beteiligung angeht. E-Partizipation meint nicht nur »das eine Tool«, sondern ist Ausdruck einer digitalen Beteiligungskultur, die Lebenswelten von jungen Menschen digitalisiert in politische Entscheidungsprozesse verlängert, einbringt und diskutiert. Dabei stehen für verschiedene Aktivitätsszenarien unterschiedliche digitale Werkzeuge bereit. Die Jugendarbeit nutzt:

INFORMATION

VERKNÜPFT! Websites und Social-Media-Kanäle gehören heute wie selbstverständlich zur Jugendarbeit dazu. Der Jugendverband betreibt eine Website, Projekte, Aktionen und Veranstaltungen werden auf Facebook und YouTube geteilt. WhatsApp-Gruppen informieren über aktuelle Ereignisse, Snapchat ist in der Jugendgruppe präsent. Je breiter ein Kommunikationskanal in allen Altersgruppen etabliert ist, desto wichtiger wird es, neue Dienste zu entdecken und mit den bestehenden zu verknüpfen. Zu Facebook gehört selbstverständlich Instagram. Dort platzierte Fotos und Hashtags lassen sich einfach auf Facebook und Twitter teilen, entsprechende Erweiterungen (Plugins) auf Websites zeigen den Fotostream ebenfalls an; nach Bedarf auch über Hashtags gefiltert. Geschichten auf Snapchat und Instagram bringen Interaktion mit den User-inne-n, Umfragen auf Twitter erreichen über Retweets weitere Interessierte.

MITMACHEN

EINFACH! Digitale Inhalte werden gemeinschaftlich geschaffen. Das gilt auch für den Ausgangspunkt, die Website der Jugendgruppe oder des Jugendverbands. Zum Beispiel können über die Web-Software **Wordpress** unterschiedliche Rollenprofile zum Schreiben und Administrieren einer Website vergeben werden. Das freie CMS kann im Hostingpaket installiert oder auch kostenlos über den **JUGENDSERVER NIEDERSACHSEN** betrieben werden. Letzteres praktiziert die Ev. Jugend Rotenburg erfolgreich, der Kirchenkreis nutzt eine Webinstallation und bringt gemeinsam seine Inhalte ins Netz. Die DLRG-Jugend betreibt mit einem selbstgehosteten Wordpress-Blog ein Newsportal. Alle Untergliederungen können sich für einen

zeitlich begrenzten Redaktionsaccount bewerben und aktuelle Inhalte veröffentlichen. So wird eine von den Mitgliedern selbst verwaltete Plattform geschaffen. Andere Software organisiert Wissen, zum Beispiel die OpenSource-Installation **mediawiki.org**. Damit können Inhalte strukturiert und für weitere Personen geöffnet und bearbeitbar gemacht werden. Mitmachen geht aber auch anders: Mit **slack.com**, **trello.com**, **tabble.de** sind kostenlose Anwendungen verfügbar, die helfen, das Mitmachen zu organisieren und die Zusammenarbeit unterstützen. Mit **mindmeister.de** im Team Ideen ordnen, mit **prezi.com** oder **haikudeck.com** Inhalte gemeinschaftlich Präsentationen zusammenstellen oder mit **padlet.com** gemeinsam Inhalte teilen. Für die Erstellung grafisch ansprechender Formen lohnt ein Blick auf **canva.com**, damit ist einfaches Gestalten von Grafiken, Präsentationen oder Flyern möglich.

DISKUTIEREN

MEINUNGSSACHE! Digitale Stimmungsbilder können einfach und schnell Diskussionsprozesse bereichern. **plickers.com** scannt Ergebnisse in eine Live-Präsentation, **pollevswhere.com** fragt aktuelle Meinungen per Smartphone ab, wie bereits bei den vergangenen »feierabendgesprächen« im Landesjugendring erprobt. **tricider.com** erstellt kommentierbare Meinungsbilder, eine beliebte Anwendung zum Beispiel in den mediascout-Fortbildungen der Kooperation »neXTmedia - Medienkompetenz in der Jugendarbeit«. Mit **GoogleForms** oder **limesurvey.org** können Umfragen erstellt werden, deren Einbindung in die eigene Website oder den eigenen Blog leicht funktioniert. Mit dem **ePartool** des Deutschen Bundesjugendrings gibt es eine Konsultationssoftware, die mittels Stimmengewichtung (Jugendgruppe/-verband/Jugendliche) Meinungen verdeutlicht und diese für den weiteren Abstimmungsprozess sortiert. »Was brauchst du in deinem Ort?« In verschiedenen Fragekategorien (Schule, Freizeit, Mobilität, Umwelt usw.) antworten Kinder und Jugendliche mit direktem Bezug zu ihrem persönlichen Umfeld. Die Ergebnisse sind auf der **neXTmap** zusammengetragen und können auf Veranstaltungen und Treffen in das Sichtfeld politischer Entscheidungen gerückt werden. So finden Anliegen von Kindern und Jugendlichen ihren direkten Weg ins Rathaus. Die neXTmap ist eine Anwendung aus der Kooperation neXTmedia und kann über den Jugendserver Niedersachsen selbstständig betrieben werden.

ENTSCHEIDEN

KOMPLEX! Verschiedene browser- oder app-basierte Software unterstützt Entscheidungsprozesse oder sammelt Positionen von Unterstützer-innen für Entscheidungen. Mit **openpetition.de** können Kampagnen zu bestimmten Themen mit digitalen Unterschriftenlisten unterstützt werden. Die Petitionen werden auf der eigenen Website/den Social-Media-Kanälen geteilt und außerdem 3 Mio. Mitgliedern der Plattform zur Unterzeichnung

angeboten, so befördert die gesamte Community ergänzend noch den Erfolgsprozess. Ähnlich funktioniert auch **change.org**: Hier sind weltweit über 117 Mio. Menschen aktiv, die je nach Interessenlage Petitionen zur Unterstützung vorgeschlagen bekommen. Einen anderen Weg gehen Plattformen wie **opin.org**, **ypart.eu**, **adhocracy.org**, **offenekommune.de** oder **loomio.org**. Die Software unterstützt mit einem Potpourri aus verschiedenen Tools Entscheidungsprozesse innerhalb einer definierten Community. Die Plattformen bieten unterschiedliche Beteiligungsräume, von Ideensammlungen, Umfragen, Abstimmungen bis zu Anträgen kann auch Community-Building betrieben werden. Kommentar- und Kommunikationsfunktionen unterstützen den Austausch der Mitglieder untereinander. Die Angebote greifen zum Teil auf bestehende Tools wie **flashpoll.eu** zurück, aber der Weg geht auch wieder zu Einzelanwendungen, die als OpenSource-Entwicklungen vorliegen. So arbeiten die Gremien im Landesjugendring Niedersachsen e.V. aktuell mit der Software **antragsgruen.de** und entscheiden damit transparent und hierarchiefrei gemeinsam über jugendpolitische Positionen.

HÖMMA,
SAMMA,
WOMMA,
NOMMA.

Und wenn das alles nicht sofort funktioniert? Das Netz ist wie seine User-innen: präsent und millionenfach in verschiedenen Kanälen und Zeiten aktiv. Im Stream werden Informationen flüchtig, schnell kommen weitere Inhalte und Menschen hinzu. Wiederholungen und Aktualisierungen lohnen sich deshalb, und ein reflektierter Blick auf das Interaktionsfeld »Nutzungsgewohnheiten/Zielgruppe/Plattformen« steigert häufig bereits die Resonanz - fehlt nur noch das politische Gegenüber, das zwar Social-Media-Kanäle nutzt, aber das digitale Diskutieren noch lernt. Auch da gilt: Hömma ...

