

Virtuelle Räume, reale Chancen.



Die Gestaltung partizipativer
Begegnungsräume im Digitalen.



Meike Köhler

Stiftung Juve
Referat Förderung und
Qualifizierung



Sophie Burger

Stiftung Juve
Digitale Jugendarbeit durch
Gamingformate stärken

Ablauf

- 1 Vision: Wo wollen wir hin?
- 2 Analyse: Wo stehen wir – und was steht uns im Weg?
- 3 Pause
- Umsetzung: Wie erreichen wir unser Ziel in konkreten Schritten?



Wann hast du einen virtuellen Raum als mehr erlebt als nur ein Tool – nämlich als Ort echter Begegnung und Teilhabe?



01

Vision

Wo wollen wir hin?



Was virtuelle Räume können

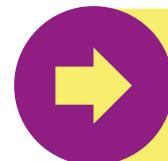


Virtuelle Räume erweitern die Möglichkeiten sozialer Teilhabe.

Was virtuelle Räume können



Virtuelle Räume erweitern die Möglichkeiten sozialer Teilhabe.



Virtuelle Räume sind gestaltbare soziale Räume.

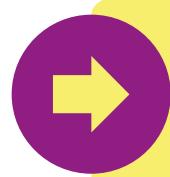
Was virtuelle Räume können



Virtuelle Räume erweitern die Möglichkeiten sozialer Teilhabe.



Virtuelle Räume sind gestaltbare soziale Räume.



Virtuelle Räume sind Lernlabore für gemeinsames Gestalten und Entscheiden.

Was virtuelle Räume können

- Virtuelle Räume erweitern die Möglichkeiten sozialer Teilhabe.
- Virtuelle Räume sind gestaltbare soziale Räume.
- Virtuelle Räume sind Lernlabore für gemeinsames Gestalten und Entscheiden.
- Virtuelle Räume stärken die Krisenfestigkeit und Zukunftsfähigkeit von Austauschstrukturen.



Was macht internationale Begegnungen für junge Menschen
besonders wertvoll? Was soll erfahrbar werden?



Mitbestimmung

Zugehörigkeit

Zugänglichkeit

interkulturelles
Verständnis

Gestaltungs-
freiheit

Zusammen-
arbeit

Vertrauen

Sicherheit

Respekt

Was macht internationale Begegnungen für junge Menschen
besonders wertvoll? Was soll erfahrbar werden?



Wie könnte der virtuelle Raum dazu beitragen?

02

Analyse

Wo stehen wir?

Und was steht uns im Weg?



Rec Room



Digitales
Jugendzentrum

mit 6 erlebnis-
pädagogischen
Inseln

geschützter
Zugang

Rec Room



Eingangsbereich

Rec Room



Das Forum

Rec Room



Erlebnispädagogische Inseln

Rec Room



Erlebnispädagogische Inseln

Luanti

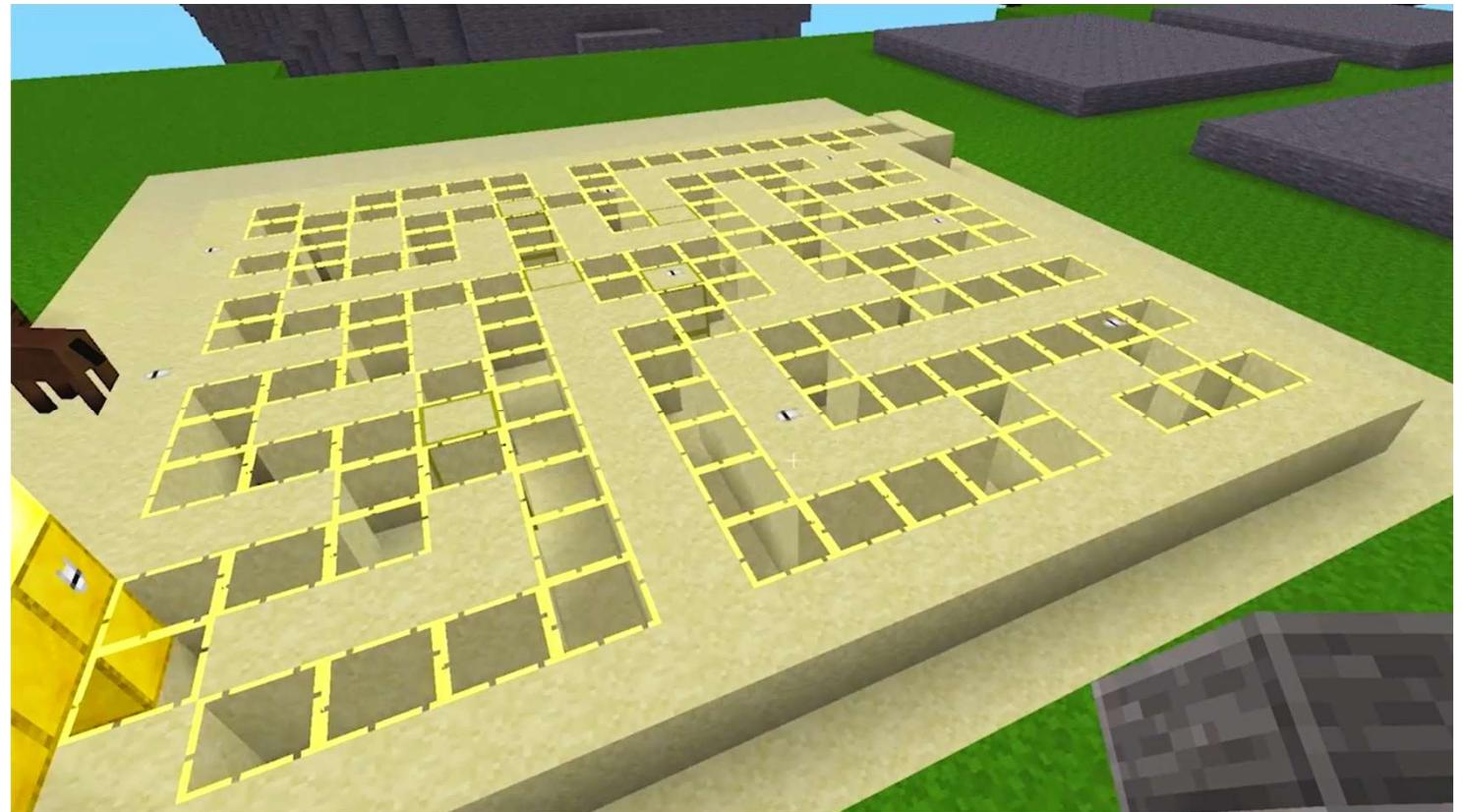


Open-source
Variante von
Minecraft

gemeinsames
Bauen und
Gestalten

Kartenvorlage
dient als
Ausgangspunkt

Luanti



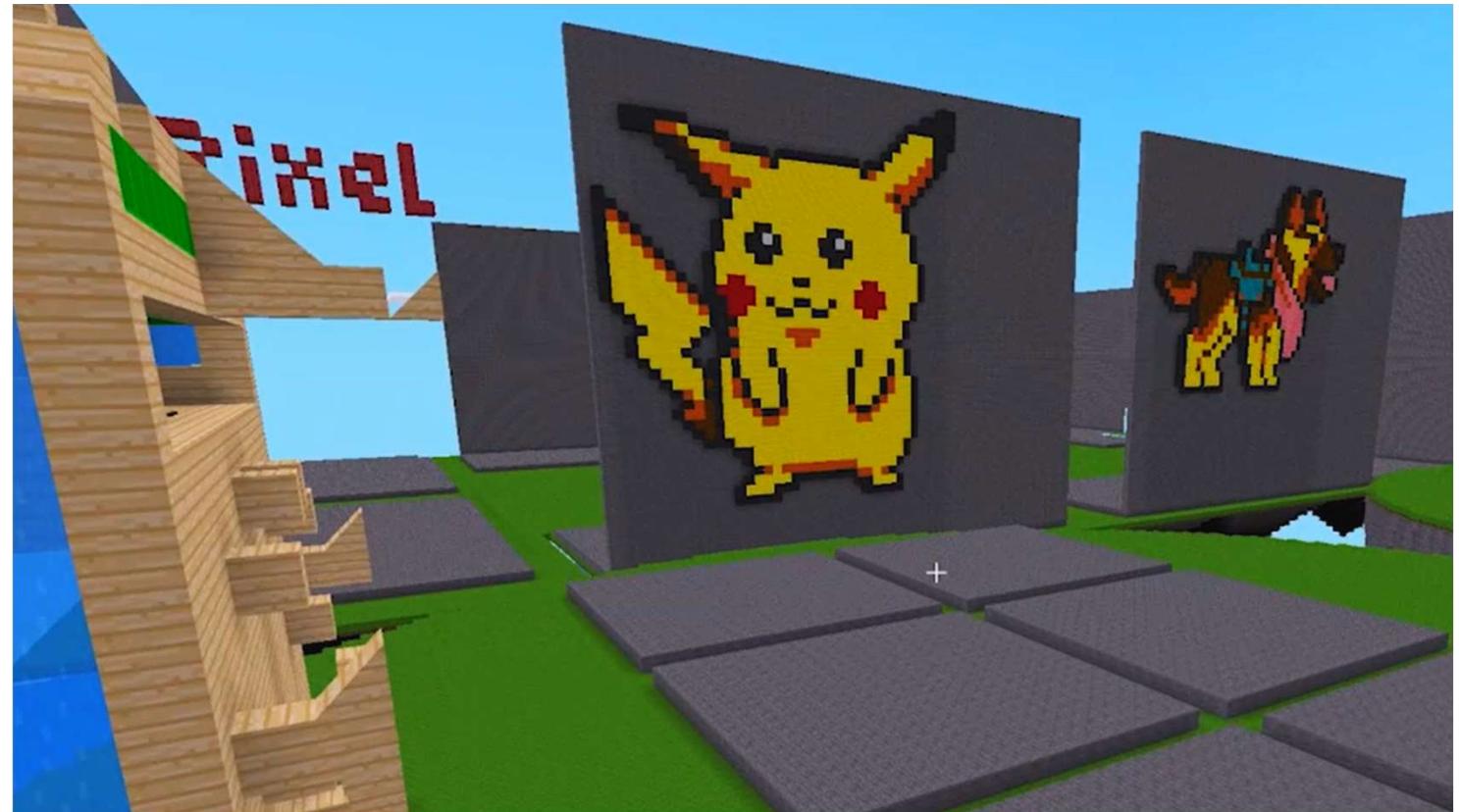
Aktivitäteninseln mit Bauflächen

Luanti



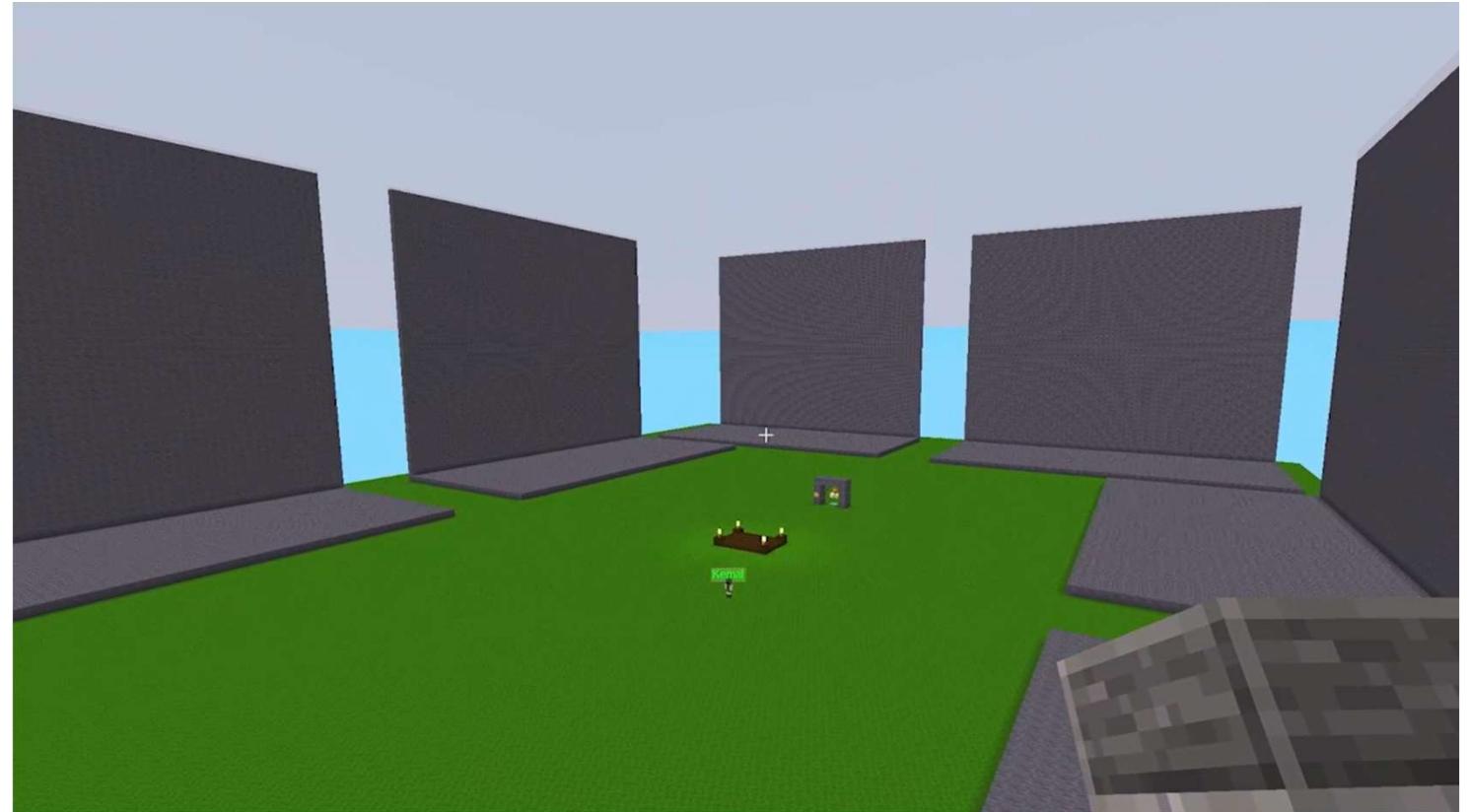
Aktivitäteninseln mit Bauflächen

Luanti



Aktivitäteninseln mit Bauflächen

Luanti



Aktivitäteninseln mit Bauflächen

Partizipation bei Rec Room und Luanti

Rec Room

- Unveränderbare Welt

Luanti

- Gestaltbare Welt

Partizipation bei Rec Room und Luanti

Rec Room

- Unveränderbare Welt
- Gleiche Zugriffsrechte für TN und Teamer*innen

Luanti

- Gestaltbare Welt
- rollenbasierte Rechtevergabe

Partizipation bei Rec Room und Luanti

Rec Room

- Unveränderbare Welt
- Gleiche Zugriffsrechte für TN und Teamer*innen
- Gemeinsames Aushandeln des sozialen Miteinanders steht im Mittelpunkt

Luanti

- Gestaltbare Welt
- rollenbasierte Rechtevergabe
- Gemeinsame Gestaltung der Welt steht im Mittelpunkt



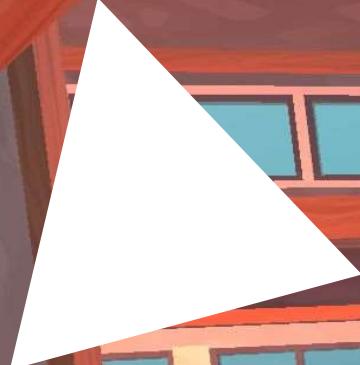
Worauf kommt es für die Partizipation
Jugendlicher im virtuellen Raum besonders an?



Menti.com Code: 7303 0130



Warum bleiben virtuelle Räume trotz ihrer Möglichkeiten bislang marginal in der internationalen Jugendarbeit?



Notiert
Hürden.



Warum bleiben virtuelle Räume trotz ihrer Möglichkeiten bislang marginal in der internationalen Jugendarbeit?



Warum bleiben virtuelle Räume trotz ihrer Möglichkeiten bislang marginal in der internationalen Jugendarbeit?



Notiert
Hürden.

Tragt eure
Ergebnisse
zusammen
und clustert
sie.

Ordnet die
Cluster nach
Priorität.

Warum bleiben virtuelle Räume trotz ihrer Möglichkeiten
bislang marginal in der internationalen Jugendarbeit?

Pause

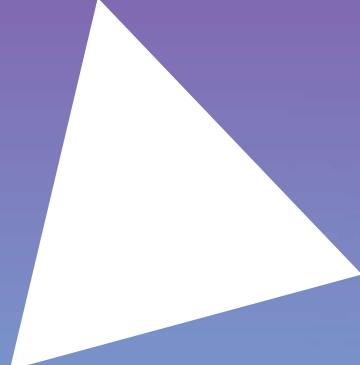


03

Umsetzung

Wie erreichen wir unser Ziel
in konkreten Schritten?



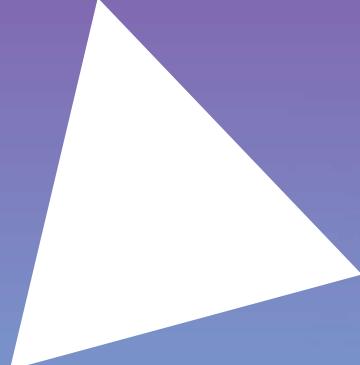


2030 werdet ihr für eure Arbeit mit virtuellen partizipativen Räumen im internationalen Jugendaustausch ausgezeichnet.

PLAY IT FORWARD

Was habt ihr anders gemacht?





2030 werdet ihr für eure Arbeit mit virtuellen partizipativen Räumen im internationalen Jugendaustausch ausgezeichnet.

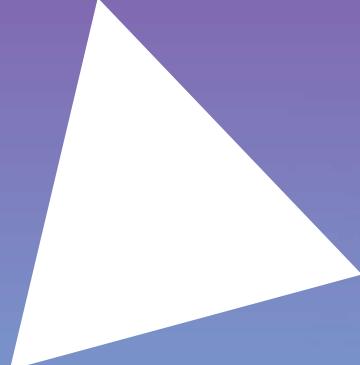
PLAY IT FORWARD

Was habt ihr anders gemacht?



Was ist eure gemeinsame Vision?





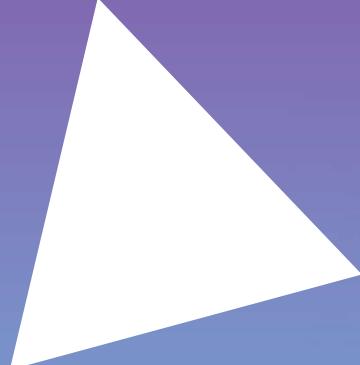
2030 werdet ihr für eure Arbeit mit virtuellen partizipativen Räumen im internationalen Jugendaustausch ausgezeichnet.

PLAY IT FORWARD

Was habt ihr anders gemacht?

Was ist eure gemeinsame Vision?

Wie könnt ihr die Hürden überwinden?



2030 werdet ihr für eure Arbeit mit virtuellen partizipativen Räumen im internationalen Jugendaustausch ausgezeichnet.

PLAY IT FORWARD

Was habt ihr anders gemacht?

Was ist eure gemeinsame Vision?

Wie könnt ihr die Hürden überwinden?

Welche ganz konkreten Schritte geht ihr?



„Ein nächster ganz konkreter Schritt, den ich diese Woche noch gehen möchte:...“