

# 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?

Pause

- 3 Umsetzung: Wie erreichen wir unser Ziel in konkreten Schritten?

A group of seven diverse avatars are in a virtual room with pink walls and large windows. One avatar has another on their shoulders. A translucent blue avatar is in the center. The room has a purple carpet and wooden floors. A large white triangle is in the top left corner.

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

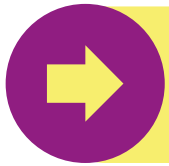
01

# Vision

Wo wollen wir hin?

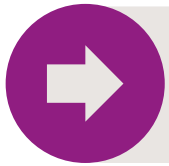


# Was virtuelle Räume können

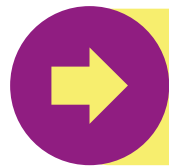


Virtuelle Räume erweitern die Möglichkeiten sozialer Teilhabe.

# Was virtuelle Räume können

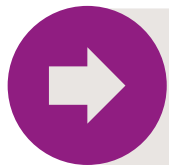


Virtuelle Räume erweitern die Möglichkeiten sozialer Teilhabe.

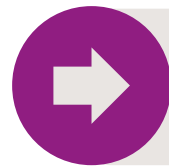


Virtuelle Räume sind gestaltbare soziale Räume.

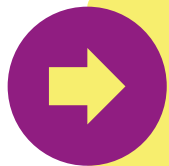
# Was virtuelle Räume können



Virtuelle Räume erweitern die Möglichkeiten sozialer Teilhabe.



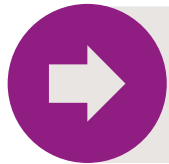
Virtuelle Räume sind gestaltbare soziale Räume.



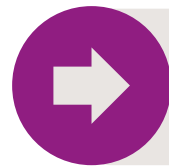
Virtuelle Räume sind Lernlabore für gemeinsames Gestalten und Entscheiden.



# Was virtuelle Räume können



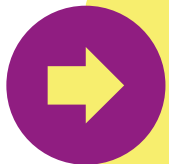
Virtuelle Räume erweitern die Möglichkeiten sozialer Teilhabe.



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



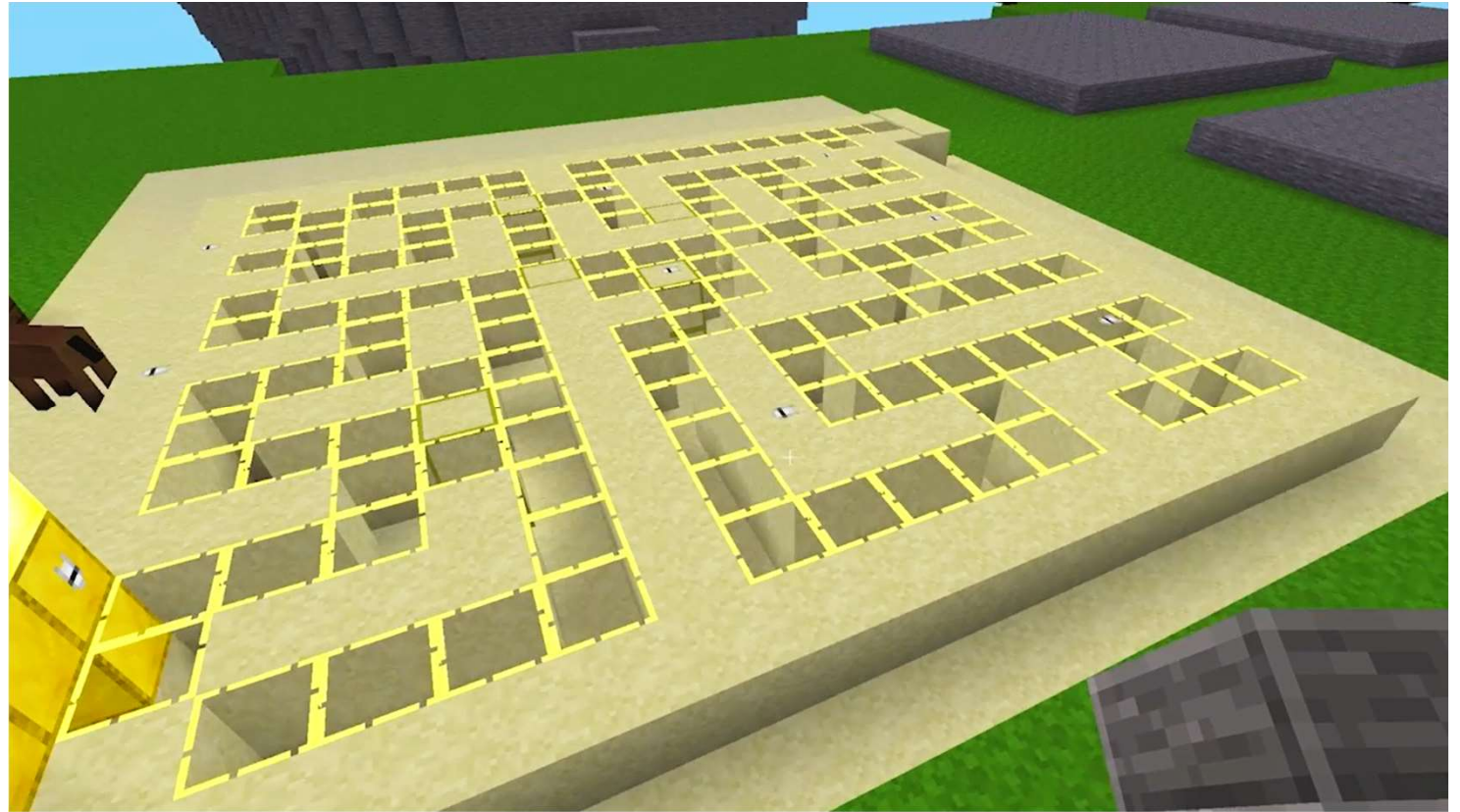
Open-source  
Variante von  
Minecraft

gemeinsames  
Bauen und  
Gestalten

Kartenvorlage  
dient als  
Ausgangspunkt



# Luanti



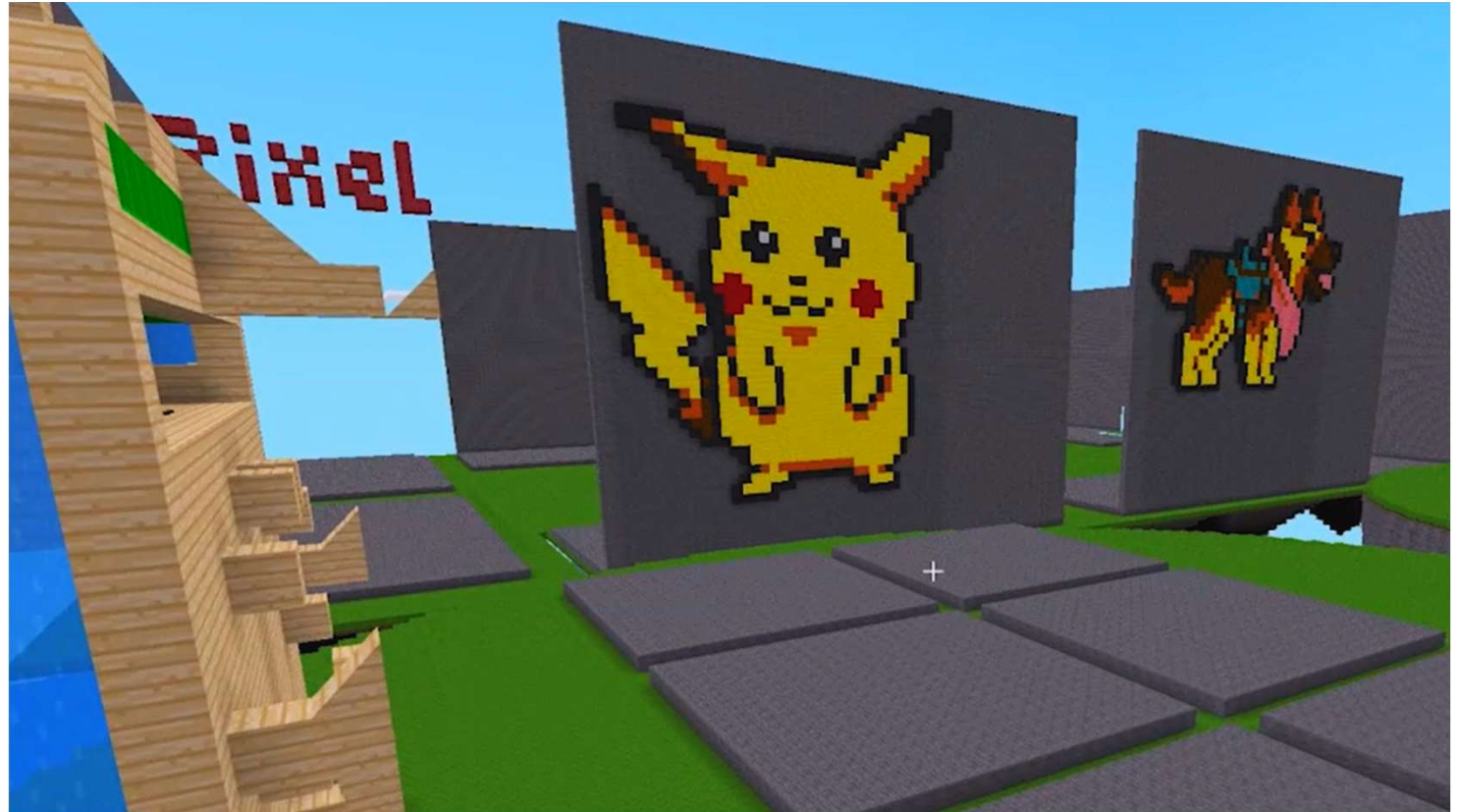
## Aktivitäteninseln mit Bauflächen

# Luanti



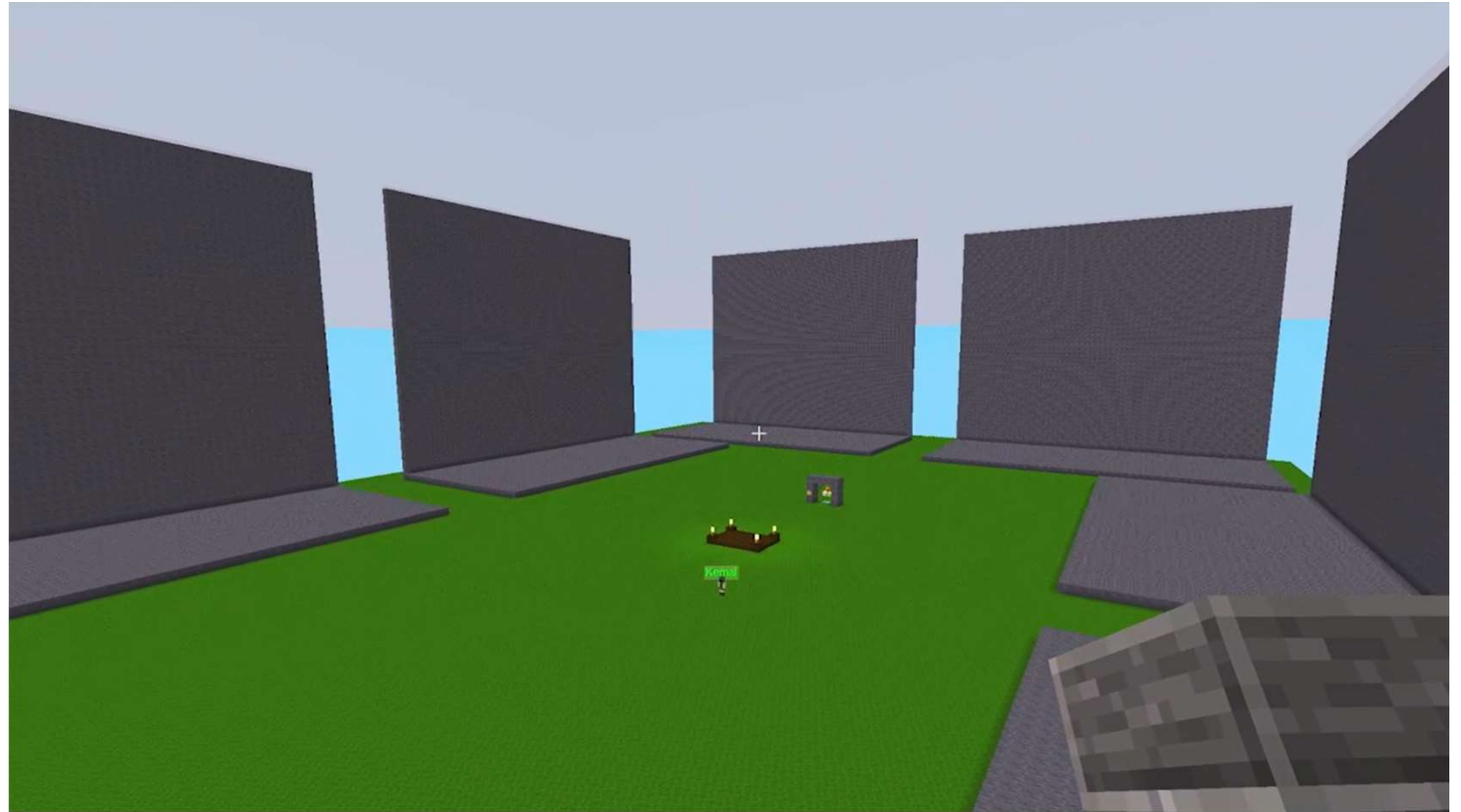
## Aktivitäteninseln mit Bauflächen

# Luanti



## Aktivitäteninseln mit Bauflächen

# Luanti



## Aktivitäteninseln mit Bauflächen



# Partizipation bei Rec Room und Luant

## Rec Room

---

- Unveränderbare Welt

## Luant

---

- Gestaltbare Welt



# Partizipation bei Rec Room und Luant

## Rec Room

---

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

## Luant

---

- Gestaltbare Welt
- rollenbasierte Rechtevergabe

# Partizipation bei Rec Room und Luant

## Rec Room

---

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

## Luant

---

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

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

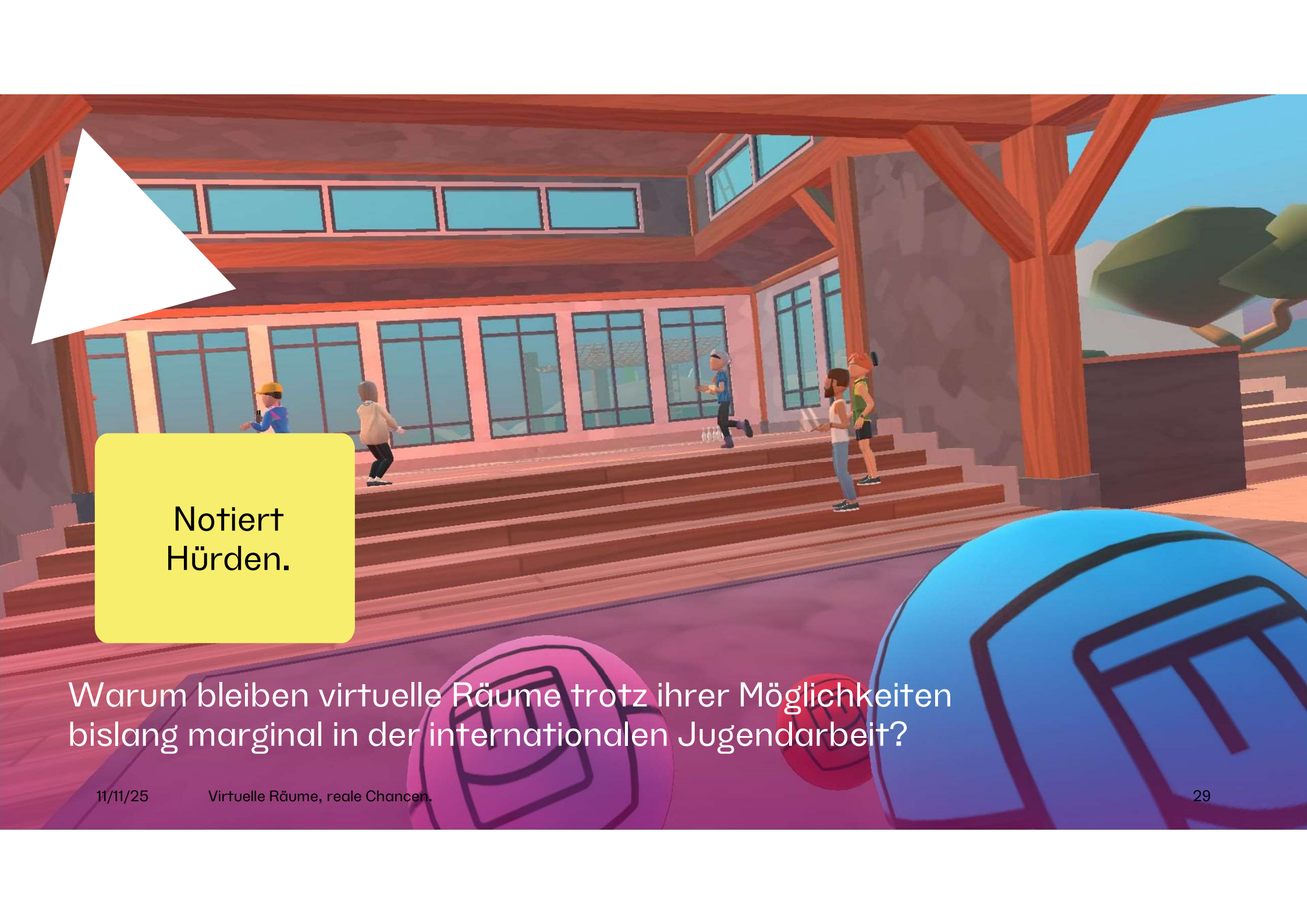


Menti.com Code: 7303 0130



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?

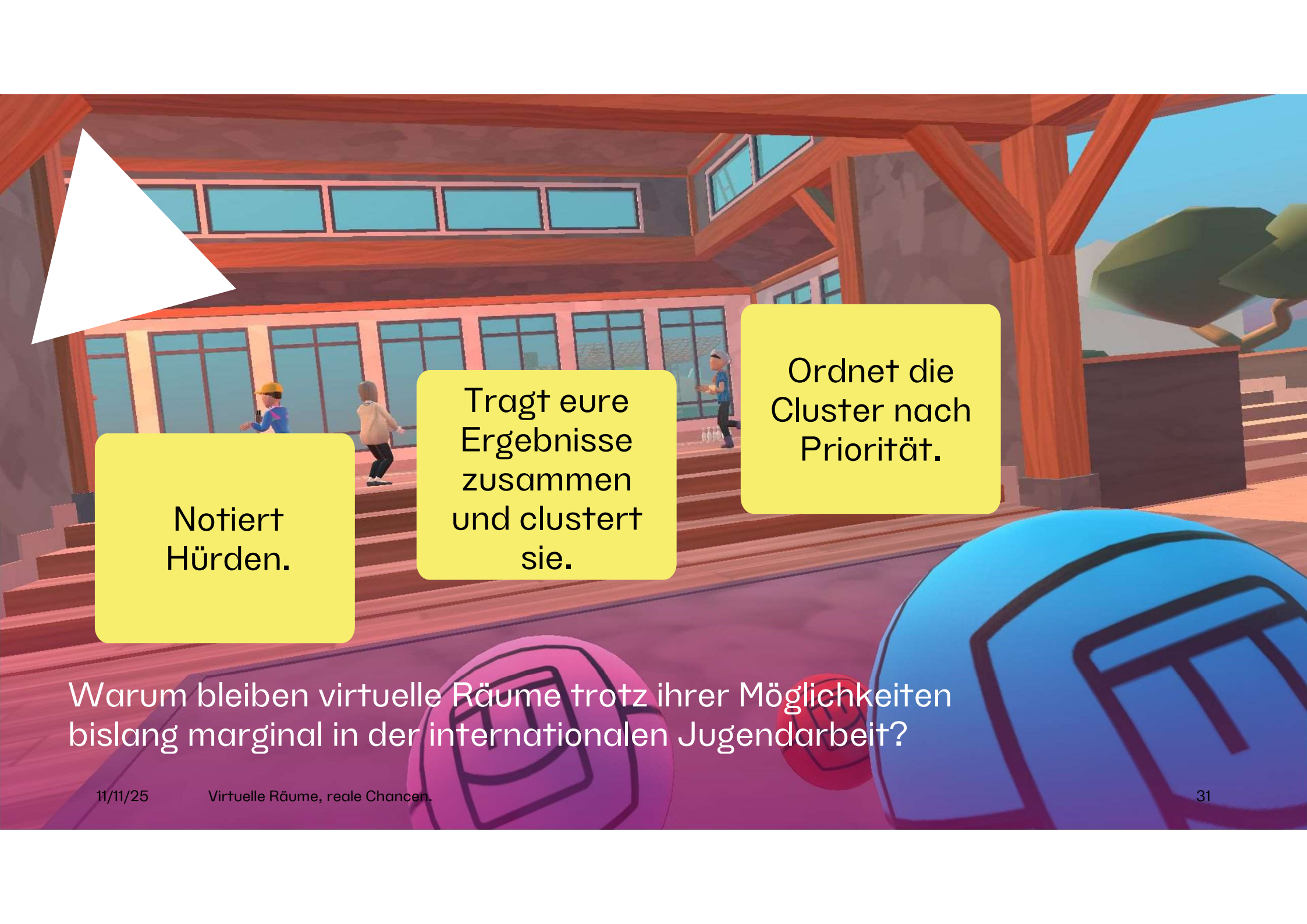


Notiert  
Hürden.

Tragt eure  
Ergebnisse  
zusammen  
und clustert  
sie.

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:...”