

JUGENDAPP



Jugendapp

Wirkungsvolle digitale Transformation der Jugendarbeit

Eine soziale Teilhabe für junge Menschen bedeutet, auch die digitale Teilhabe zu ermöglichen. Die Digitalität prägt die Gesellschaft und damit auch die Lebenswelt der jungen Menschen. Sie verändert zunehmend die Praxis innerhalb der Sozialarbeit und es gilt daher neue, gemeinsame Wege hierfür zu entwickeln.

Der iterative Digitalisierungsprozess von Jugendarbeit.digital mit der Jugendapp ist partizipativ gestaltet und involviert alle relevanten Beteiligten: Jugendliche, Vereine, freie Träger der Jugendförderung, öffentliche Stellen der Jugendförderung, Jugendarbeit.digital, sowie weitere Akteur*innen einer Stadt, des Dorfes, des Landkreises, der Kommune oder einer einzelnen Einrichtung.

Jugendarbeit.digital

Jugendarbeit.digital





POLITISCHE PARTIZIPATION

- ANLIEGEN SAMMELN UND DISKUTIEREN
- DIREKTEN KONTAKT ZUR POLITIKER*INNEN
- AUFKLÄRUNG Z U DEINEN RECHTEN
- BEFRAGUNGEN



KULTURELLE PARTIZIPATION

- JUGENDREDAKTION
- FOTO- UND FILMWETTBEWERBE
- EVENTS VERÖFFENTLICHEN UND TEILEN ZU KULTUR IN DEINER STADT FÜR JUGENDLICHE



BERUFLICHE INTEGRATION

- JOBBÖRSE/SACKGELDJOBS
- GENERATIONEN IM DIALOG
- INFOMATERIAL UND EVENTS ERMÖGLICHEN

7



JUGENDINFO AUS DEN EINRICHTUNGEN

- EVENTS, NEWS, ANMELDUNGEN, FERIENPROGRAMME
- PUSHNACHRICHTEN

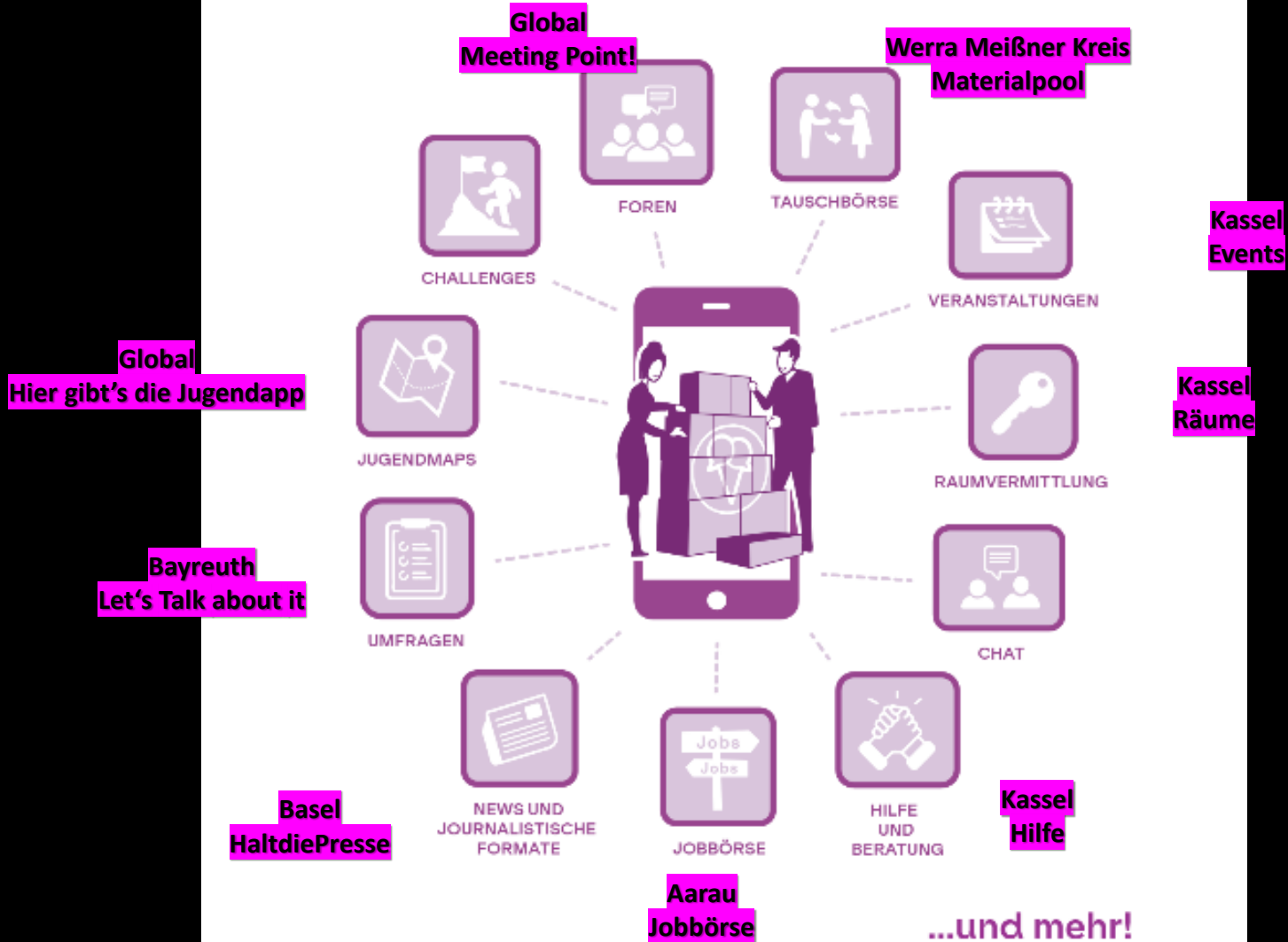


BERATUNG UND KOMMUNIKATION

- ANONYME BERATUNG
- NIEDERSCHWELIGE BERATUNG
- CHATFUNKTION
- FUNKTION DER CHATGRUPPEN
- KONTAKT ZU JUGENDARBEITENDEN
- AUSTAUSCH DURCH EIN BESTEHENDES NETZWERK
- ZUR VERFÜGUNG STELLEN VON INFORMATIONSMATERIAL

11

Jugendapp: Baukastensystem



Stufe 1 Planung/Analyse/Vorbereitung

Information

Erstgespräch und Kennenlernen der Akteur*innen (Steuerungsgruppe/ Jugendarbeit.digital)

Projektplanung und -finanzierung

- Zeitplanung
- Festlegen der gemeinsamen Arbeitsweise und der Schwerpunkte
- Festlegen der Projektphasen
- Finanzierung ermöglichen

Gruppen

- Steuerungsgruppe
- AG Jugendapp/ AG Digitalisierung
- Jugendliche und Fachkräfte

Analyse

- Sozialraumanalyse Digital/Analog
- Analysieren des Alltags der Einrichtungen und des Bedarfs
- Identifizieren der Bedürfnisse der jungen Menschen und Fachkräfte

Stufe 2 Beteiligung

Kick Off/Start

Öffentlicher Anlass in der Kommune, der Einrichtung, dem Dorf oder Standort, gemeinsam mit allen Beteiligten für den Start des Projektes

Technische Einrichtung

J.D richtet alle Technischen Wünsche auf der Grundlage der Analyse und des Kick Off ein

Schulungen

Fachkräfte/Akteur*innen welche die Administration der APP übernehmen werden geschult

Prototyp I

Gemeinsame Sichtung/Veränderung/ Bearbeitung des Prototyp I vor Veröffentlichung

Zwischenevaluation I

Stufe 1 und 2 werden gemeinsam evaluiert und festgehalten. Vorbereitungen Stufe 2 werden getätigt. Projektphasen werden abgestimmt.

Stufe 3 Testphase/Mitwirkung

Mitwirkung

Jugendlichen wird die App vorgestellt, diese können nun weitere Entwicklung/Verbesserungen anmerken

Entscheidungsmacht

Alle Wünsche der Jugendlichen werden wiederum technisch umgesetzt und miteinbezogen

Praxistest

Jugendliche und Fachkräfte testen die App in ihrem Alltag

mög. Schulungen

Weitere mögliche Schulungen für die Fachkräfte

Zwischenevaluation II

Stufe 3 wird gemeinsam evaluiert und festgehalten. Vorbereitungen Stufe 4. Projektphasen werden abgestimmt.

Stufe 4 Eigenaktivität

Selbstverantwortung

Jugendapp wird selbstverantwortlich von dem neuen Standort weitergeführt und weiterausgebaut

Freiräume

Jugendlichen wird die Möglichkeit der eigene "freien Räume" innerhalb der App gegeben

Weiterentwicklung

Die Jugendapp befindet sich als digitales Tool für die analoge Jugendarbeit in einem ständigen Prozess, diesen gilt es mit dem gesamten Netzwerk-Jugendapp weiter zu gestalten

Abschlussevaluation

- Evaluation des gesamten Projektes
- Abschlussmeeting
- Vorbereitung zur selbständigen Weiterentwicklung

UMFRAGE JUGENDAPP

SCHWABACH



START 06.12.2024
ENDE 06.02.2024



SCAN!

JOIN NOW!

Jd