

Jugendengagement und digitale Teilhabe

Eine Untersuchung zum Programm Think Big

Studie der Deutschen Kinder- und Jugendstiftung DKJS und Telefónica
Germany in Zusammenarbeit mit der Technischen Hochschule Köln

Dezember 2016

→
**THINK
BIG**



1. Ausgangssituation

Zentrale Fragen der Studie
Studiendesign und Durchführung
Warum digitale Teilhabe fördern?
Digitale Teilhabe junger Menschen

2. Think Big Programm

Think Big in Zahlen
Think Big Ziele
Think Big Programmstruktur

3. Zentrale Erkenntnisse der Studie

Think Big stärkt Handlungswissen und -mut
Think Big unterstützt einen digitalen Perspektivwechsel
Think Big fördert Zukunftsperspektiven

4. Handlungsempfehlungen



1. Ausgangssituation

→
**THINK
BIG**

Zentrale Fragen der Studie



- Welchen Beitrag leistet das Programm Think Big für die **Kompetenzentwicklung junger Menschen** in einer digitalisierten Gesellschaft?
- Wie profitieren bislang engagementferne, insbesondere **bildungsbenachteiligte Jugendliche** von Think Big?
- Wie knüpft das Programm an das **Thema Jugendengagement 2.0** an?

Studiendesign und Durchführung



- **Technische Hochschule Köln,**
(Institut für Medienforschung und Medienpädagogik, IMM)
 - Projektleitung:
Prof. Dr. Friederike Siller
- Studienzeitraum:
Mai - November 2016
- Bausteine:
 - **Kontextanalyse:** Digitale Teilhabe im gesellschaftlichen und wissenschaftlichen Diskurs darstellen
 - **Programmanalyse:** Wirkung des Programms offenlegen

Programmanalyse: qualitativ/
quantitativer Untersuchungsansatz



Interviews: mit unterschiedlichen
Programmakteuren

(13 Projektmacher unterschiedlicher Förderstufen mit einem Fokus auf die Förderstufe BASIC, 3 Projektpartner vor Ort, 1 Peer Scout, 2 Experten der Digitalwerkstatt)



Onlinebefragung: 100 ehemalige Projektmachende zu ihren Erfahrungen in Think Big



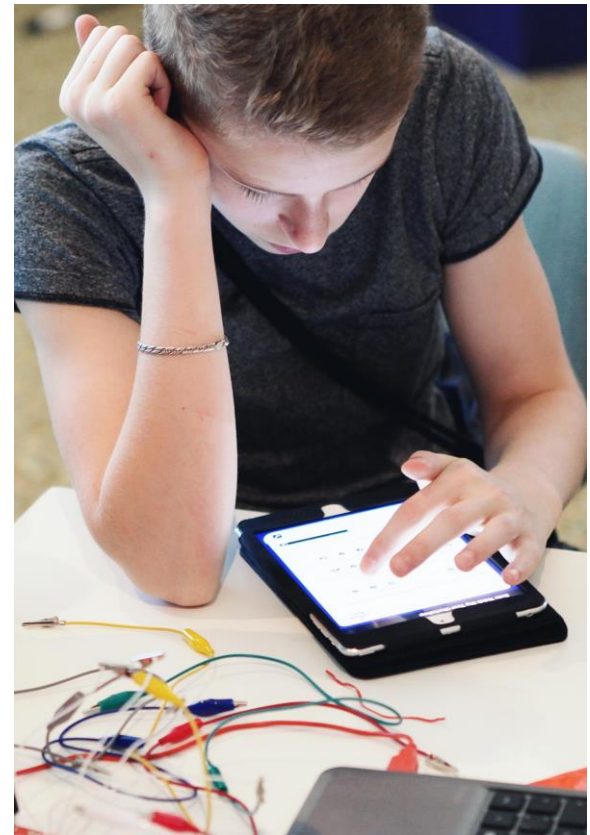
Datenmaterial: Projektberichte

Warum digitale Teilhabe fördern?



Digitale Teilhabe = gesellschaftliche Teilhabe junger Menschen

Jugendliche benötigen nicht nur den Zugang zu neuen Technologien, sondern Kompetenzen, um sich in der zunehmend digitalisierten Welt zurechtzufinden und diese mitzugestalten. Neue Medien bedeuten für sie zumeist Unterhaltung, eine Kommunikationsplattform sowie Informationsmedium. Gesellschaftliche Herausforderungen werden zunehmend über digitale Medien ausgetragen und fordern auch von den Jugendlichen (digitale) Kompetenzen, um sich in der Berufswelt einzubringen und ein demokratisches Zusammenleben mitgestalten zu können. Auf dem Weg von jungen Konsumenten zu Gestaltern unserer Gesellschaft ist es dabei besonders wichtig, dass sie **Beteiligungsformen ausprobieren, Handlungswissen und -mut erlangen und ihre soziale Wirkungskraft erfahren** können. Dafür müssen ihnen eine bedarfsgerechte **Förderung** ihrer (digitalen) Kompetenzen **sowie (Frei)-Räume** für ihre Ideen und Erfahrungen geboten werden.



Digitale Teilhabe junger Menschen



Jugendliche engagieren sich,

... besonders im sozialen und kulturellen Nahraum in Projekten, Initiativen oder Vereinen.¹

Jugendliche aus **bildungsfernen Lebenswelten**

...beteiligen sich weniger aktiv gesellschaftlich.²

...sehen das Internet eher als Unterhaltungsmedium und unabhängig von ihrer beruflichen Zukunft.³

...verfügen in der Tendenz über eine **geringer ausgeprägte Medienkompetenz.**

On- und Offline-Grenzen verschwimmen. Dabei werden mobile, internetfähige Geräte & soziale Netzwerke immer wichtiger zum Lernen, Kommunizieren, Teilhaben.^{4, 5,6}

Medien- und Netzkompetenz sind Schlüsselqualifikationen für die eigenständige Urteilskraft über und Befähigung zur sinnvollen Nutzung digitaler Medien.



2. Think Big Programm

Programm zur Förderung digitaler
Teilhabe

→
**THINK
BIG**

Think Big in Zahlen

Über
95.000

junge Menschen aktiviert

335 Projekte mit
digitalem Kern seit
2014, fast **21%** aller
Projekte seit 2014

2016 haben **11.860**
Jugendliche an Coachings
und Trainings teilgenommen.

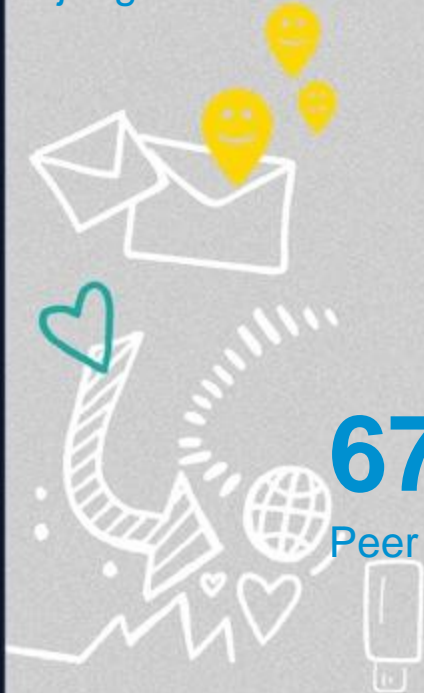
mehr als **3.500**
geförderte Projekte

1.250.000
Menschen erreicht

67 ausgebildete
Peer Scouts

72 %*
möchten sich auch in
Zukunft aktiv engagieren

20% der geförderten Basic
Projekte in 2016
zum Thema **Flucht**



Zentrale Ziele von Think Big:

ein Programm für Jugendengagement im gesellschaftlichen und digitalen Wandel



- Fördert **sozial-digitale Projektideen** Jugendlicher, reagiert dabei dynamisch auf aktuelle gesellschaftliche Herausforderungen und Bedarfe der jugendlichen Zielgruppe
- Inspiriert, begleitet und stärkt Jugendliche zwischen 14 und 25 Jahren auf dem Weg **von „Medienkonsumenten“ zu Gestaltern** der zunehmend digitalisierten Gesellschaft
- Ist ein Programm, das den Anspruch hat, dabei Jugendliche **aller sozialen Lagen** zu erreichen

Think Big Programmstruktur

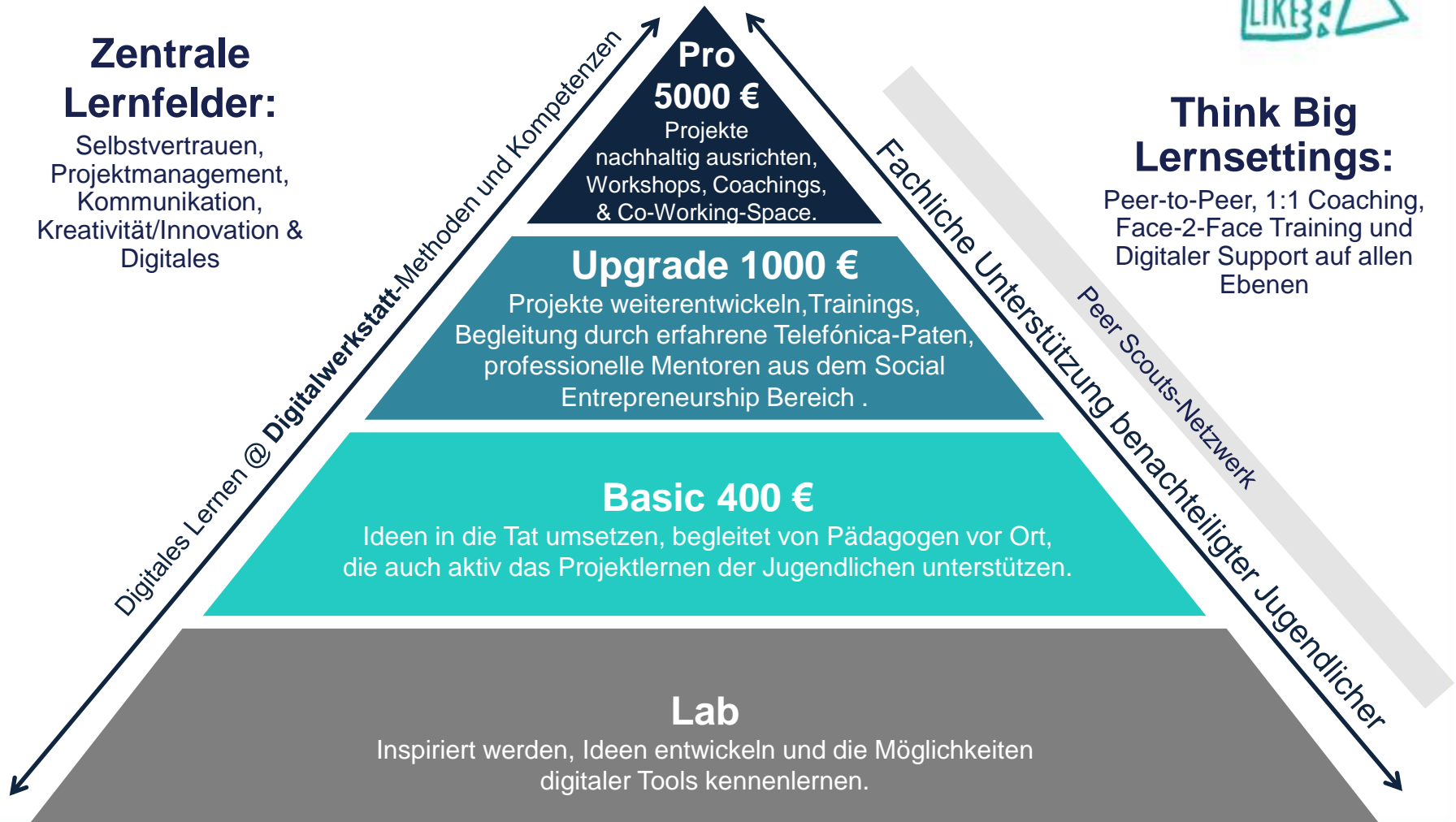


Zentrale Lernfelder:

Selbstvertrauen,
Projektmanagement,
Kommunikation,
Kreativität/Innovation &
Digitales

Think Big Lernsettings:

Peer-to-Peer, 1:1 Coaching,
Face-2-Face Training und
Digitaler Support auf allen
Ebenen

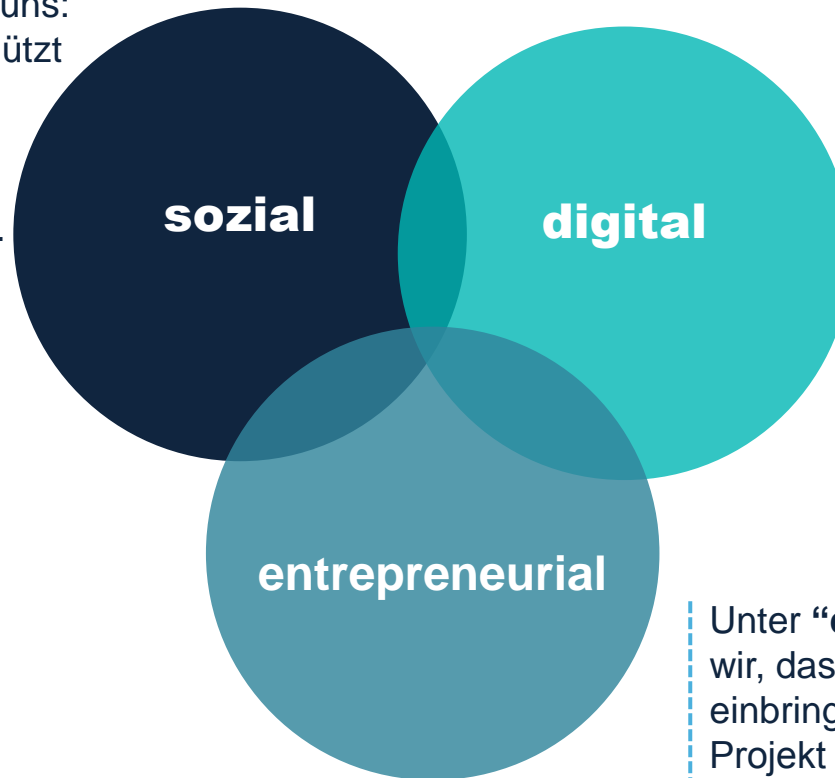


THINK
BIG

Projekt-Kernkriterien



“**Sozial**” bedeutet für uns:
Das Projekt/die Idee nützt
auch anderen. Das
schließt auch sozial-
unternehmerische
Projekte/Ideen mit ein.



Mit dem Kriterium “**digital**”
verbinden wir: Jugendliche
entwickeln in ihren Projekten
digitale Kompetenzen
und nutzen digitale
Möglichkeiten.

Unter “**entrepreneurial**” verstehen
wir, dass Jugendliche selbst Ideen
einbringen (können) bzw. ihr
Projekt „selbst unternehmen“,
das heißt erdenken, starten und
steuern.



3. Zentrale Ergebnisse der Studie

Think Big stärkt Handlungswissen und –mut

Think Big unterstützt einen digitalen Perspektivwechsel

Think Big fördert Zukunftsperspektiven

Think Big stärkt Handlungswissen und –mut



- Erwerb von Handlungswissen und -strategien:
92% wissen, wie sie Projekte künftig anzupacken haben
- 67% haben **etwas Neues entdeckt**, worin sie gut sind
- Jugendliche gewinnen an Sicherheit und **Selbstbewusstsein**, um auf Augenhöhe mit gesellschaftlichen Interessengruppen zu kommunizieren und ihr Anliegen zu vertreten.

Think Big stärkt Handlungswissen und –mut

„Also, ich glaube in der Hinsicht bin ich einfach **offener geworden**, dass ich **gerne meine Meinung äußere** und die auch vertrete.“

Jugendlicher Projektmachende Basic

„Wir wurden da mit offenen Armen empfangen und unsere **Ideen wurden auch wirklich ernst genommen** und dann auch durch **Wissen und durch Geld unterstützt**; einfach dadurch, dass wenn man sich Ziele setzt das machen kann, oder irgendwas in der Welt ändern kann.“*

Jugendlicher Projektmachende Basic

Für mich ist es ein **wichtiger Schritt** auch zum **Erwachsen werden**, den man da machen darf. Einfach so **Verantwortung zu übernehmen, Dinge zu planen**, sich Gedanken zu machen und dann wirklich **so umzusetzen...das ist für mich das Schönste.**

Jugendlicher Projektmachende Basic

THINK
BIG

* Alle Zitate stammen aus anonymisierten Interviews

Think Big stärkt Handlungswissen und –mut



Unterstützungsstrukturen in der Projektumsetzung:

An erster Stelle stehen die **gleichaltrigen Peers**, z.B. Team, Freunde. Sie stehen bereit bei: **Feedback**, Hilfe, Motivation, Unterstützung **Projektarbeit**, Aufbau der **Vernetzungsstrukturen** und **Skalierung** auch digital. Aber sind durch hohes Konfliktpotenzial anfälliger als die Unterstützungsstrukturen aus dem Programm für die Projektarbeit

Im **Think Big** Programmkontext schätzen Jugendliche die **ernsthafte Anerkennung** ihrer Ideen, den **Freiraum**, ihr Projekt eigenständig zu planen bzw. umzusetzen und **Sicherheit** durch organisatorische und finanzielle Rahmenbedingungen. Alleine durch die Unterstützung als Projektförderer ermöglicht Think Big Zugang zu neuen Interessengruppen.

Die **Projektpaten und Begleiter vor Ort** sind wichtige verlässliche Ansprechpartner beim **Lösen von Problemen** und geben Anregungen und **Ideen** abhängig vom Betreuungsbedarf. Dabei stellt sich immer die Herausforderung, das richtige Maß der Betreuung für die jeweilige Zielgruppe zu bieten.

Jugendliche stimmen zu, dass sie **Zugang zu Hard- und Software** und technischen Support (77%) für ihr Projekt erhalten haben. Begleitung durch die **medienpädagogischen Experten** der **Digitalwerkstatt** nimmt erst in höheren Leveln an Bedeutung zu. 58% der Upgrade Projektmacher, der 2. Förderstufe erlernen **projektbezogenes Neues** durch die Digitalwerkstatt.

Think Big unterstützt einen digitalen Perspektivwechsel



**Konsument/
Privatperson**

Digitale Teilhabe entwickelt sich im Handeln.
Projektarbeit = Jugendliche lernen digitale Technologien und das Internet in einem für sie relevanten, sozialen Kontext kennen

**Professionelle
digitale
Vernetzung,
Projektsicht**

Aus ihrem **Nahraum** starten die Jugendlichen **mit bekannten Tools** und Anwendungen, wie beispielsweise WhatsApp oder Facebook, um ihre soziale Idee voranzutreiben.

..und nutzen digitale Medien anfänglich primär zur:

- Informationsbeschaffung
- Kommunikation im Team
- Projektorganisation
- Öffentlichkeitsarbeit

Begleitung durch Digitalwerkstatt besonders in höheren Levels wahrgenommen. Jugendliche lernen im Programmverlauf **neue Dimensionen der Mediennutzung** kennen.

Think Big unterstützt einen digitalen Perspektivwechsel

„...da hat sich so ein bisschen meine Haltung (geändert)... man kann sie **(digitale Medien)** auch sinnvoll nutzen!“

Jugendlicher Projektmachende Basic

„Es geht bei Think Big gerade wirklich um das **‘ich werde aktiv, produziere, hab ein Projekt, eine Idee und die setze ich um und guck, dass durch digitale Tools die Welt ein Stück weit besser wird.’**“

Experte Digitalwerkstatt

„Ich hatte noch nicht große Erfahrungen mit Filmen, aber trotzdem **sich so rein zu arbeiten und kreativ gemeinsam zu werden, das fand ich vor allem super cool.**“

Jugendlicher Projektmachende Basic

Think Big unterstützt einen digitalen Perspektivwechsel



69 % geben an, im Projekt etwas mit **digitalen Hilfsmitteln** erstellt zu haben...

...bei **Bildungsbenachteiligten**

sind es sogar **79%**.

Die Präsentation **medialer Produkte** z.B. auf dem Think Big Projektblog, YouTube, wird als **sehr gewinnbringend** beschrieben, andere tatsächlich über das Netz zu aktivieren (z.B. Kampagne) als **beeindruckender Moment**.

Bildungsbenachteiligte scheinen vergleichsweise stärkere Erfahrung mit **Onlinediensten, Apps und Programmen** durch das Projekt gesammelt zu haben, 71% nutzen dieses neue Wissen auch im Alltag

Beispiele der gestalterischen Design-/Programmiertätigkeiten mit digitalen Hilfsmitteln:

- *YouTube Videos, Kurzfilme, Videointerviews, Musikvideo,*
- *App-Programmierung, digitaler Reiseführer,*
- *Buch, Plakate, Flyer, Logo,*
- *Konzeptpapiere, Designentwürfe*

Think Big unterstützt einen digitalen Perspektivwechsel



Jugendliche...

*„...in erster Linie machst du das irgendwie so für dich und dann merkst du: **vielleicht kann es auch anderen helfen!***

Jugendlicher Projektmachende
Basic

...sehen nicht das digitale Lernen, sondern besonders ein Thema aus **persönlichem Interesse** als Mitmach-Motivation bei Think Big.

...haben auch eine große Motivation die **Gesellschaft positiv zu verändern**

...senden **Botschaften** an die Gesellschaft.

...in Basic: **erkennen limitierte Wirkkraft** im sozialen Nahraum und kurze Projektlaufzeit.

*„Und jetzt ist es natürlich so, dass alle Jugendlichen in [Stadtname] davon profitieren, wenn sie wissen, dass es uns gibt, ...machen wir die **Gesellschaft auf paar Ebenen eben besser** oder können **Möglichkeiten und Schutzräume** geben, dass Jugendliche, denen es nicht gut geht, zu uns kommen können*

Jugendlicher Projektmachende
Basic

Think Big unterstützt einen digitalen Perspektivwechsel



Sowohl **digital erfahrene wie unerfahrene Jugendliche werden erreicht**. Dabei müssen Spannungslagen im Lernprozess kontinuierlich ausgehandelt werden:

Herausforderung, **Jugendliche in ihrer digitalen Lebenswelt zu verstehen**:

- lebensweltorientierte Definitionen von Begrifflichkeiten und pädagogischen Konzepten müssen kontinuierlich angepasst werden

Herausforderungen im (selbstbestimmten) Lernprozess mit digitalen Medien

- oft schon Projektmanagement und einfache digitale Aufgaben große Leistung gerade bei bildungsbenachteiligten Jugendlichen mit erhöhtem Betreuungsbedarf
- Realitätscheck und Grenzen der Medienproduktion im Projektrahmen

Deshalb:

- erwachsene Betreuende für Medien begeistern & schulen
- Frühzeitig, direkter Zugang zu Medienexperten der Digitalwerkstatt



Think Big unterstützt einen digitalen Perspektivwechsel

"Ja wieso soll ich jetzt auch noch irgendwie einen Blog bauen, wenn es schon eine große Leistung ist, dass die Jugendlichen überhaupt ein Projekt machen, [...]"

Experte Digitalwerkstatt über Gedanken eines Jugendlichen

„Man (muss) die Rahmenbedingungen reflektieren und so, was ja grundsätzlich die Projektdefinition von Think Big ermöglicht, aber immer wieder so ein Missverständnis auftaucht, dass ein digitales Projekt ist, das digitale Technologien nutzt, und das das Entscheidende ist, und eben nicht auch das Reflektieren über Entwicklungen usw., die mit Digitalisierung verbunden sind.“

Experte Digitalwerkstatt

„Also ich denk durch die Digitalwerkstatt ist viel Unterstützung einfach da, auf die man jetzt zurückgreifen kann. Der Technikverleih den finde ich nochmal super, dass es den jetzt gibt und der ganz gut angenommen wird.“

Projektpartner vor Ort

*„Da (im Programm) gibt es einen starken Wille da weiter zu gehen und **neue Wege** immer wieder zu erkunden, wie man Dinge **verbessern** kann.“*

Experte Digitalwerkstatt

THINK
BIG

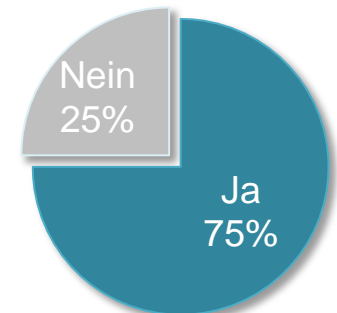
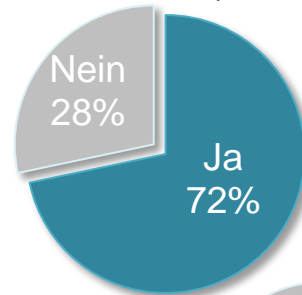
Think Big fördert Zukunftsperspektiven



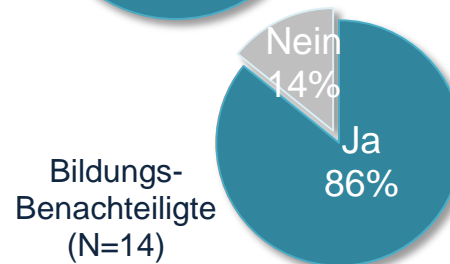
- hohe Motivation, sich auch in **Zukunft gesellschaftlich zu engagieren**
- mehr Selbstvertrauen und **Verbesserungen im formalen Bildungskontext**; 77% der bildungsbenachteiligten Jugendlichen sehen positive Effekte für Leistung in Schule/Studium
- Projekterfahrungen können Jugendliche gut in Bezug zu berufspraktischen Erfahrungen bringen; **inspiriert für die berufliche Zukunft** sehen sich **57%**

- **61%** bestätigen eine gewonnene Lust, später einmal **selbst etwas zu gründen**

Motivation für **zukünftiges Engagement**
(N=99)



Selbstvertrauen für
Schule/ Studium/
Ausbildung
(N=78)



Bildungs-
Benachteiligte
(N=14)

Zusammengefasst:



- Mit den Unterstützungsstrukturen und als Projektförderer stärkt Think Big **Handlungswissen und –mut** der Jugendlichen, damit sie sich und ihre Ideen selbstbewusst präsentieren können und auch in Zukunft wissen, wie sie Projekte stemmen können.
- Think Big bietet Erfahrungsraum für alle Zielgruppen, um digital an der Gesellschaft teilzuhaben und schafft dadurch einen **Perspektivwechsel im Umgang mit digitalen Medien** hin zum projektbezogenen Arbeiten. Dabei müssen Spannungslagen im Lernprozess kontinuierlich ausgehandelt werden.
- Think Big eröffnet **neue Perspektiven für die** eigene, auch berufliche, **Zukunft** und motiviert für zukünftiges gesellschaftliches Mitgestalten.
- Think Big ermöglicht **Entwicklungsräume für bildungsbenachteiligte Jugendliche**. Sie sehen den Medieneinsatz als große Herausforderung an, nutzen digitale Technologien aber häufig für die Projektumsetzung und folglich auch im Alltag. Bildungsbenachteiligte Jugendliche erkennen Entwicklungen in ihren Kompetenzen und eine gestärkte Motivation für zukünftiges Engagement.

4. Handlungsempfehlungen



→
**THINK
BIG**

Bausteine zur Förderung digitaler Teilhabe



Offenheit

- **bedarfsgerechte Unterstützungsstrukturen** für Jugendliche unterschiedlicher Zielgruppen und Vorerfahrung schaffen, enge Begleitung der benachteiligten Zielgruppe
- Jugendliche in ihrem **eigenen (digitalen) Lebensraum besser verstehen**, da „erwachsene“ (Programm-) Begrifflichkeiten und Definitionen oft nicht konform mit Ideen, Interessen, Anliegen der Jugendlichen sind

Bausteine zur Förderung digitaler Teilhabe



Teilhabe

- Den Jugendlichen **Freiraum** ermöglichen, **selbstbestimmt** ihre Ideen umzusetzen und bei Bedarf die unterschiedlichen Unterstützungsangebote anzunehmen
- Den Jugendlichen einen **Erfahrungsraum zum digital-sozialen Lernen, Mitmachen, Teilen und Aktivieren** geben und Handlungsstrategien vermitteln
- **Handlungswissen und –mut** fördern, damit Jugendliche sich und ihre Ideen selbstbewusst präsentieren können und auch in Zukunft wissen, wie sie Projekte stemmen können
- **neue Perspektiven** für die eigene Zukunft und Motivation für zukünftiges **gesellschaftliches Mitgestalten** geben

Bausteine zur Förderung digitaler Teilhabe



Vernetzung

- **On- und Offline Angebote** zum Vernetzen und Austausch sollten für die und mit den Jugendlichen geschaffen werden.
- Jugendliche in der **Wirkkraft ihrer Projekte** unterstützen, ihnen die Möglichkeit zum Präsentieren und Teilen ihrer Projekte/Ideen/Ergebnisse on-, offline geben
- **Peer(-wissen/-nähe)** zur Inspiration und Projektentwicklung nutzen, aktiven Austausch, auch digital fördern

Bausteine zur Förderung digitaler Teilhabe



Digitales Lernen

- **Strukturen & Angebote** bieten, auf die Jugendliche bei Bedarf zurückgreifen können und die sie beim Erwerb von Handlungsstrategien im Umgang mit digitalen Medien unterstützen
- Strukturen schaffen, die einen **einfachen Zugang** zu Tools, Hardware etc. und zur medienpädagogischen Begleitung für Jugendliche ermöglichen
- **Erwachsene Begleiter** für Medien begeistern, Barrieren abbauen und Kompetenzen aufbauen

O₂

GUTE IDEEEN?

Nicht warten.
Starten.

THINK
BIG

Deutsche Kinder-
und Jugendstiftung

Telefonica
STIFTUNG



Kontaktieren Sie uns!

Für inhaltliche Fragen zur Think Big Studie:

Deutsche Kinder- und Jugendstiftung

Teresa Haberland

teresa.haberland@dkjs.de

Tel. 030-25 76 76-865

Für allgemeine Presseanfragen zum Think Big Programm:

Deutsche Kinder- und Jugendstiftung

Linda Polónyi

linda.polonyi@dkjs.de

Tel. 030-25 76 76-45



**THINK
BIG**

Quellenangaben

¹ Albert Mathias/Hurrelmann Klaus/Quenzel Gudrun (2015): Jugend 2015. 17. Shell Jugendstudie. Frankfurt: Fischer Taschenbuch Verlag. Schneekloth 2015: 193; Leven & Schneekloth 2015: 113

² vgl. (a) Simonson, J.; Vogel, C.; Tesch-Römer, C. (2016) (Hrsg.): Freiwilliges Engagement in Deutschland. Der Deutsche Freiwilligensurvey 2014. URL:

<http://www.bmfsfj.de/RedaktionBMFSFJ/Broschuerenstelle/Pdf-Anlagen/Freiwilligensurvey-2014-Langfassung,property=pdf,bereich=bmfsfj,sprache=de,rwb=true.pdf>

(b) Hille, A., Arnold, A., & Schupp, J. (2013). Freizeitverhalten Jugendlicher: Bildungsorientierte Aktivitäten spielen eine immer größere Rolle. DIW-Wochenbericht 80(40), 15-25.

^{3, 4} Calmbach, M., Borgstedt, S., Borchard, I., Thomas, P. M., Flaig, B.B. (2016): Wie ticken Jugendliche 2016? Lebenswelten von Jugendlichen im Alter von 14 bis 17 Jahren in Deutschland

⁵ Ito, M. [u.a.] (Hrsg.) (2008): Living and Learning with New Media: Summary of Findings from the Digital Youth Project. Chicago: The MacArthur Foundation.

⁶ vgl. z.B. Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest: JIM-Studie 2015. URL: www.mpfs.de; Deutsches Institut für Vertrauen und Sicherheit im Internet (2012): Milieustudie zu Vertrauen und Sicherheit im Internet. Abrufbar unter: <https://www.divsi.de/divsi-milieu-studie>