

DIGITALE WELTEN

Hessische Jugendarbeit Online

Liebe Kolleg*innen,

am 26. September ist Bundestagswahl und daher dreht sich in unserem aktuellen Newsletter alles um Politik und politische Bildung. Viele Jugendliche dürfen selbst noch nicht wählen, werden aber die Konsequenzen der aktueller Politik tragen müssen. Um ein Stimmungsbild der Zielgruppe zu bekommen, gibt es verschiedene Wahlprojekte. Zum Beispiel gibt es die [Juniorwahl](#), die deutschlandweit in Schulen durchgeführt wird oder die [U18 Wahl](#), die 9 Tage vor der Bundestagswahl in bestimmten Wahllokalen stattfindet. Auch viele hessische Jugendhäuser sind dabei!

Dass man sich aber ob mit oder ohne Wahlrecht mit Politik und den Auswirkungen auf die eigene Lebenswelt beschäftigen kann, zeigt das Praxisprojekt vom Jugendparlament Egelsbach in Kooperation mit dem Medienprojektzentrum Offener Kanal Rhein-Main.

Bei der Auseinandersetzung mit der Wahl und den Parteien sind die verschiedenen Wahl-O-Maten aufschlussreich. Eine Liste findet ihr bei Tools & Tipps.

In der Rubrik Zum Weiterlesen haben wir einen spannenden Text von mediale Pfade zur Relevanz und Umsetzung von Projekten mit Schwerpunkt Onlinebeteiligung verlinkt, in dem Digitale Räume als Orte politischer Bildung vorgestellt werden.

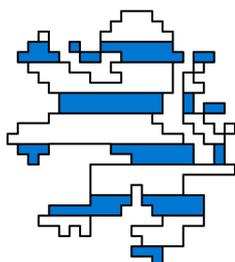
Last but not Least freuen wir uns sehr das Digitale Welten Festival 2021 anzukündigen. Vom 18. bis 21. Oktober findet unser Jugendmedienkunstfestival unter dem Motto *Influence – mitmachen, mitreden, mitbestimmen* statt. Unter Termine findet ihr Link & Infos zu den von Künstlerinnen geleitete Programmier- und Tinkering-Workshops für Jugendliche zwischen 12 und 15 Jahren.

Viel Spaß beim Stöbern

Jeanne, Andrea, Anna, Elena und Jannik

Projekte aus der Praxis

[Jugendparlament Egelsbach] Projekt "Politics for Future" mit dem Medienprojektzentrum Offener Kanal Rhein-Main



Im Mai 2021 hat das MOK Rhein-Main das Jugendparlament Egelsbach von dem Verein für Jugendsozialarbeit und Jugendkulturförderung Rhein-Main e.V. bei der Durchführung von dem Projekt "[Politics for future](#)" unterstützt.

Parteiverdrossenheit, Europamüdigkeit, Populismus, Hate Speech, Antisemitismus, religiös motivierter Extremismus, linke Randalen und rechtsextremer Terror, internationale Krisen von Nahost bis Nordafrika, Wahlen, Klimawandel oder Flüchtlingsströme: Überall steckt Politik dahinter. Aber wer erklärt uns das „Dahinter“? Wie können politische Bildung und Medienbildung kombiniert werden und gelingen? Unter dem Titel „Politics for future“ sollen junge Erwachsene motiviert werden, sich mit Politik im Allgemeinen, politischen Entscheidungen oder Akteuren auf kommunaler Ebene oder Landesebene auseinanderzusetzen. Auch der Blick auf europäische oder globale Interessen und die möglichen Auswirkungen auf Hessen können Thema sein. Das Projekt ist ein Allrounder und kann komplett online, in Präsenz oder in Hybridform umgesetzt werden. Kooperationspartner ist die Hessische Landeszentrale für politische Bildung (HLZ).

Bei der Umsetzung von „Politics for future“ wird mit dem Genre Erklärvideo gearbeitet. Auch das Jugendparlament Egelsbach hat zusammen mit dem MOK Rhein-Main ein Erklärvideo über ihre Arbeit entwickelt. Dabei ist die Form des Videos nicht festgelegt. Es kann in verschiedenen Formaten durchgeführt werden: Trickfilm (für jüngere Zielgruppen) oder mittels der Technik der Dokumentation. Eine Pädagogin/ein Pädagoge aus dem schulischen oder außerschulischen Bereich kann sich sowohl für eins der Formate entscheiden oder beide kombinieren, da in Kleingruppen gearbeitet wird.

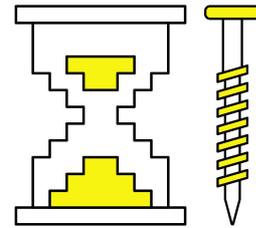
Das Video vom Jugendparlament Egelsbach findet ihr [hier](#).

Mehr Informationen zu dem Projekt gibt es auf der Website vom [MOK Rhein-Main](#).

Tools & Tipps

Apps & Webseiten zur Meinungsbildung für die Bundestagswahl 2021

Zur Bundestagswahl gibt es verschiedenste Wahl-O-Maten. Am bekanntesten ist der [Wahl-O-Mat](#) der Bundeszentrale für Politische Bildung. Eine sehr interessante Alternative ist [DeinWal](#). Hier werden die Parteien nicht um Stellungnahmen gebeten sondern Abstimmungsergebnisse ausgewertet. Wer sich noch intensiver mit den Abstimmungen beschäftigen will ist bei der App [DEMOCRACY](#) richtig. Hier kann man an allen Abstimmungen des Bundestages selber teilnehmen. Auch hier erhält man eine Auswertung zur Übereinstimmung mit verschiedenen Parteien.

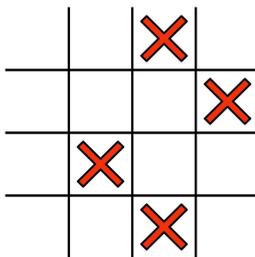


Für die Generation Z ist der [VoteSwiper](#) die richtige Wahl – nicht nur können die Thesen hier einfach geswiped werden, sondern er hat auch einen stärkeren Fokus auf Europa.

Der [Kandidierendencheck](#) von [abgeordnetenwatch](#) ist der einzige Wahl-o-Mat für die Erst-Stimme.

Termine

Digitale Welten Festival 2021

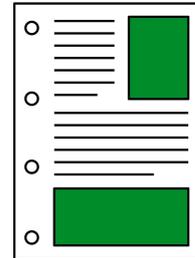


Vom 18. bis 21. Oktober findet Jahren das Digitale Welten Festival unter dem Motto Influence – mitmachen, mitreden, mitbestimmen statt. In Kooperation mit dem JUKUZ Höchst, dem Medien-Studio-Bornheim, dem Infocafé Neu Isenburg und dem Jugendhaus am Riedberg lädt Digitale Welten Jugendliche zwischen 12 und 15 Jahren zu spannenden Programmier- und Tinkering-Workshops unter der Leitung von (Medien-)Künstlerinnen ein! Hier kannst Du gemeinsam mit den anderen Teilnehmer*innen eine laute Protestmaschine bauen, das Design für eure eigene Kampagne entwerfen, mit Avataren und virtuellen Räumen eine alternative Welt erschaffen oder mit einer Künstlichen Intelligenz dem Thema Wut auf den Grund gehen. Das ganze Programm & Anmeldung gibt es auf www.digitale-welten.org.

Zum Weiterlesen

Mediale Pfade: Onlinebeteiligung als politische Bildung

Anhand der zwei Projekte *#NichtEgal* und *How2Influence* beschreibt dieser Text von Robert Behrendt die Relevanz und Möglichkeiten von Onlinebeteiligungsformaten für politische Bildung. Der [Text](#) ist im Sammelband [Politische Bildung für die digitale Öffentlichkeit](#) (Hrsg. Manuel S. Hubacher, Monika Waldis) veröffentlicht und unter freier Lizenz abrufbar.



Dieser Newsletter wird ermöglicht durch



Digitale Welten ist ein Projekt von



NODE e.V.
Gutleutstraße 96
Frankfurt am Main 60329
Germany

Weitere Informationen auch auf unserer Webseite: digitale-welten.org