

#VIRTojaL

Werkzeuge und Infos für
OJA Online



Inhalt:

- 1) Allgemeine Überlegungen**
- 2) Editoren Tipps**
- 3) Kommunikation**
 - a) im Team**
 - b) mit Jugendlichen**
- 4) Unterhaltung und Kreativität**
 - a) Kreatives, Zeichen und Ratespiele**
 - b) Lesen und Hörbücher**
 - c) Gaming**
- 5) Informationsportale**
- 6) Weitere Links**
- 7) Anhang**

1) Allgemeine Überlegungen

Ungewissheit

Die derzeitige Situation ist für alle eine große Herausforderung. Niemand von uns hat die Gewissheit wie es in der nächsten Zeit weitergehen wird. Deshalb ist es wichtig die Regeln zu befolgen die überall hörbar sind:

Zu Hause bleiben, so oft wie möglich die Hände waschen und daran denken, dass man von anderen infiziert werden kann bzw. andere infizieren kann, auch wenn man sich gesund fühlt.

Falschmeldungen und Betrügereien

Die Verbraucherzentrale Bozen hat davor gewarnt, dass derzeit viele Falschmeldungen und Betrügereien im Internet, aber auch an den Haustüren kursieren. Es ist wichtig nicht jede Nachricht blind zu glauben. Gerade Kettenbriefe, Videos und Fotos auf WhatsApp, Facebook oder privaten Nachrichtenseiten sollten oft drei und vier Mal geprüft werden. Wir wissen, dass sich gerade Falschmeldungen am schnellsten verbreiten. Erwachsene aber auch Jugendliche schicken diese sehr gerne weiter. Der Inhalt ist oft verstörend und macht Angst.

Tipp: diese Sachen nicht selbst verbreiten. Wenn Jugendliche diese Dinge ansprechen wollen, dann spricht gemeinsam darüber. Alle Inhalte, die verängstigen und mehr Schaden anrichten als Nutzen, sprich nicht der Sicherheit dienen, sollten vermieden werden.

Jugendarbeit mit online Mitteln

Internetgestützte Jugendarbeit hat ihre Berechtigung. Das Internet ist für viele Jugendliche ein Erfahrungsraum, ein Treffpunkt, Platz für Interessen, Hobbys und Kommunikation. Jugendarbeit sollte Jugendliche auch im Internet erreichen. Internetgestützte Jugendarbeit ist aber kein Ersatz für analoge Gespräche und direkten Kontakt, direkte Begleitung. Leider ist in der momentanen Situation der direkte Kontakt nicht möglich. Wir sehen es jetzt als Chance folgende Tools der digitalen internetgestützten Jugendarbeit auszuprobieren und vielleicht dadurch einen neuen Bereich der Jugendarbeit kennenzulernen.

Der Kontakt und die Begleitung der Jugendlichen sollten auch bei der internetgestützten Jugendarbeit im Vordergrund stehen. Unserer Ansicht nach geht es darum Kanäle, die funktionieren und die von allen Beteiligten als zugänglich und einfach gesehen werden zu nutzen. Es gibt viele tolle Möglichkeiten, die für Jugendliche aber auch für Jugendarbeiter*innen oft zu kompliziert sind. Die Angebote sollten im Sinne der Offenen Jugendarbeit für möglichst viele Jugendliche/Treff-Besucher ansprechend sein d.h. Jugendliche sollten sich nicht von vornherein ausgeschlossen fühlen. Wir denken, dass keine allgemeingültigen Anwendungen für die Jugendarbeit in allen Treffs gegeben werden können. In der folgenden Liste haben wir aber versucht ein paar Anwendungen zusammenzustellen, die von uns schon erprobt wurden und die wir als sinnvolle Hilfe in der Jugendarbeit sehen. Niemand von uns nutzt alle diese Anwendungen gleichzeitig. Deshalb hier zu Beginn einige Überlegungen und Anwendungsbeispiele die wir momentan in unseren Jugendzentren nutzen.

2) Editoren Tipps

Simon (netz I Offene Jugendarbeit):

„Ich finde zurzeit die **Live-Stream** Funktion von **Instagram** ein wertvolles Tool, um mit Jugendlichen in Kontakt zu kommen und/oder diesen aufrecht zu erhalten. Instagram ist eine Plattform, auf der sich die meisten Jugendlichen bereits aufhalten und die viele Treffs und Zentren schon nutzen. Ein großer Vorteil bei Live-Streams auf Instagram ist, dass die App eure Follower informiert sobald ihr live geht. Im Stream selbst kann man kreativ werden. Man könnte auch Gäste, wie Referenten oder Musiker zu einem „Take-Over“ einladen, d.h. diesen Zugriff auf das Konto geben, damit sie von dort aus live gehen können (natürlich nur mit vertrauenswürdigen Personen zu empfehlen; dabei wird davor und danach das Passwort geändert). Ansonsten kann man auch jeweils einen Gast im Live-Stream zuschalten.

Für Teamsitzungen und andere Online-Meetings kann ich **Zoom.us** empfehlen. Es funktioniert meiner Erfahrung nach reibungslos und auch bei zahlreichen Teilnehmern ist es noch gut möglich ein strukturiertes Meeting abzuhalten.“

Kevin (Jugendzentrum Loop):

„Meine persönlichen Favoriten aus dieser Liste sind **Discord** und **Instagram**. Discord ist für mich aufgrund der vielen Möglichkeiten und Optionen meine erste Wahl als online Plattform. Es ist speziell unter allen Gamern sehr bekannt und beliebt und ich bin der Meinung, dass es auch für alle anderen eine sehr gute Plattform darstellen kann. Man kann einen Raum kreieren und den Jugendlichen zur Verfügung stellen, welchen sie während der Online Öffnungszeiten, und auch sonst zum Chatten, Sprechen, Videotelefonieren und vielen mehr nutzen können. Durch die vielen Möglichkeiten kann der Server so gestaltet werden, dass er an die Interessen der Jugendlichen angepasst wird und es gibt viele Features, die für Unterhaltung und Ordnung auf dem Server sorgen. Zusätzlich finde ich die Handhabung an sich einfach. Den einzigen Nachteil, den ich bei **Discord** sehe ist, dass es einen Server Admin braucht, der den Server erstellt und verwaltet (dazu gibt es eine Vielzahl an Tutorials und Videos im Internet z.B. auf YouTube). Das nimmt Zeit in Anspruch und man muss sich in die Materie einarbeiten.

Instagram ist eine der meist genutzten Apps der Jugendlichen. Ich finde über die Story Funktion und das Verlinken von Personen kann man gut mit den Jugendlichen interagieren. Ein weiterer Vorteil bei uns im Loop ist, dass wir mit vielen der Jugendlichen bereits via Instagram vernetzt sind und es dadurch einfacher ist sie zu erreichen. Auch Challenges, Question&Answer Format und vieles mehr kann über Instagram gemacht werden und damit ist es für mich ein wichtiges online Tool.“

Matthias Jud (Jugendzentrum Jux Lana):

„Für die Kommunikation, nach wie vor sehr wichtig ist **WhatsApp**. In verschiedenen Gruppen wird Projektarbeit, Mädchenarbeit, Burschenarbeit, Medienarbeit gemacht. Für Videochats nutzen wir die Anwendung **ZooRoom**, weil dort jeder mit einem Link in die Video Konversation kommen kann. Die Mitglieder sind gleichberechtigt und betreten/verlassen den Chatraum ähnlich wie den Treff. Tipp: Chat-Raum auf privat stellen und den Link zum Chat-Raum per WhatsApp verschicken. Die Anwendung ist auf Videogespräche konzentriert. D.h. keine Unerwünschten Kettenmails, Stickers, Meme's und GIF's.

Seit über einem Jahr nutzen wir „**Comika – comics and cartoon maker**“ als Bildbearbeitungsprogramm. Fotos in Drive oder auch private Fotos können mit interessanten Filtern verfremdet werden, so dass auch die Privatsphäre geschützt wird. Es lassen sich mit einer Zusammenstellung verschiedener Fotos ganze Comic Geschichten erstellen.

Wie in vielen anderen Treffs gibt es bei uns auch Jugendliche die an Brettspielen interessiert sind. Eine Neuentdeckung bei uns ist **Boardgamearena**. Das ist eine Internetseite wo man Brettspiele online spielen kann (von 2 bis über 10 Spieler). Spieleklassiker wie Carcassonne, nimm2, UNO oder Werwolf sind möglich und funktionieren sehr gut. Leider ist der Server in diesen Tagen ein wenig überlastet. Wenn man 4 € pro Monat zahlt kann man auch den Videochat freischalten und man bekommt für alle Spiele die Möglichkeit private “Spieltische” einzurichten. Das heißt, als Jugendarbeiter kann ich meine Jugendlichen zu den Spieltischen einladen. Andernfalls ist es auch möglich mit unbekannten Personen zu spielen. Das kann interessant, aber auch riskant sein. Boardgamearena ist nicht die einzige Spieleplattform für Brettspiele aber Vorsicht, viele andere Spieleseiten sind virenverseucht, bomben mit Werbung voll und haben oft schlecht funktionierende Spiele.“

3) Kommunikation

a) im Team



Whatsapp Video

Zweck: Videoanruf

Kosten: gratis

Gerät: Smartphone

Vor-/Nachteile: einfache Videoanrufe vom Smartphone aus. Auch in Gruppen möglich (max. 4 Personen). Tipp: In vielen WhatsApp-Gruppen verliert man den Überblick. Es braucht daher eine Moderation.



Zoom

Zweck: Videokonferenzen, Sitzungen

Kosten: gratis (jeweils nur 40 Minuten pro Meeting)

Gerät: Smartphone oder Computer (mit eingebautem Mikro/Webcam)

Vor-/Nachteile: +auch mit vielen Teilnehmern noch ein strukturiertes Meeting möglich. +Teilen des eigenen Bildschirms mit anderen ist möglich, sowie auch die Whiteboard Option (zeichnen auf einer virtuellen Tafel). +In einem Chat können Nachrichten und Dateien geteilt werden. +Geeignet

auch als Online Jugendraum.

<https://zoom.us/>



Zooroom (nicht zu verwechseln mit Zoom)

Zweck: Video Chat. Online Treff/Raum der offen für alle Interessierte gestaltet werden kann

Kosten: gratis mit Anmeldung

Gerät: Smartphone

Vor-/Nachteile: + Leichte Bedienung, + Grafische Gestaltung für junges Publikum, + Audio und Video ist gut, + gut für kleine bis mittelgroße Gruppen geeignet (max. 12 Teilnehmer), + Fotos und Chat Nachrichten

werden nach 24h gelöscht, - Weniger Funktionen als WhatsApp. <https://zooroom.chat/>



Skype

Zweck: Videokonferenzen, Datenaustausch, Chat, Meetings

Kosten: gratis (es gibt eine kostenpflichtige Business-Version)

Gerät: Computer und Smartphone

Vor-/Nachteile: +Videokonferenzen, +Datenübertragung, +Screen Sharing

Microsoft Teams und Trello

Zweck: Gemeinsame Arbeit an Projekten

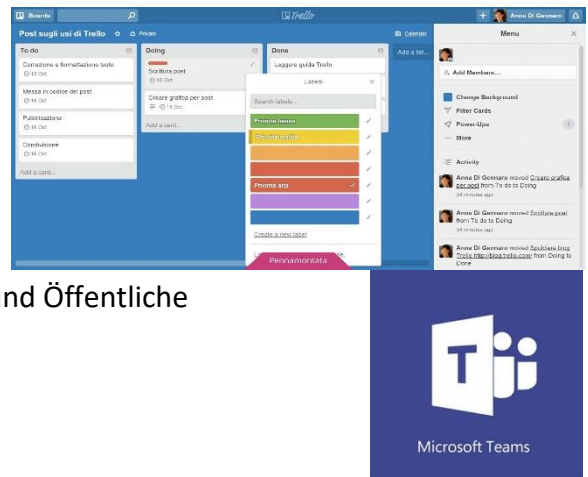
Kosten: gratis/in Microsoft Office

Gerät: Computer

Vor-/Nachteile: Übersichtliches Arbeiten an gemeinsamen Projekten. Vereinfacht die Team-Arbeit.

Microsoft Teams: Nur für Office Nutzer. Jugendzentren und Öffentliche Einrichtungen können sich gratis Zugriff schaffen.

<https://trello.com>



Google Duo

Zweck: Ist ein kostenloser Sprach- und Videotelefonie-Dienst für den Internetbrowser und als App für die Betriebssysteme Android und iOS.

Kosten: gratis

Gerät: Smartphone und Computer

Vor-/Nachteile: Ist bei einigen Smartphones mit Android schon vorinstalliert. Funktioniert nach meiner (Matthias) Erfahrung besser als Skype. Einfache Bedienung. Gute Audio und Video Qualität. Videochat bis zu 8 Personen.



Weitere Webinar/Videokonferenz-Tools:

- WebEx (Cisco)
- Adobe Connect (Adobe)
- GoToMeeting (Citrix)
- Edudip
- Google Hangouts
- talky.io (ohne Anmeldung)
- Whereby.com (kostenlos für bis zu vier Teilnehmende)
- jitsi.org (Open Source, ohne Anmeldung)
- BigBlueButton (Open Source)
- Teamviewer
- Facetime (Apple)
- Teamspeak

Tabelle mit Kurzinfo /Vergleich aller:

https://docs.google.com/spreadsheets/d/1retD7xTjBeVuy7KI0kptX2JRg3Hht_Gcu0iweCia2TM/htmlview?fbclid=IwAR0TjlcV9WIK030Xd3FbYLgQakfgibN4c1oyfsqPygHQTy1bEA4ZpYAqWEw#

Genauere Infos zu Webinaren: <https://www.koje.at/webinare-als-angebot-der-offenen-jugendarbeit/>

b) mit Jugendlichen

Auch hier funktionieren einige der oben genannten Plattformen, wie z.B. **WhatsApp, Zoom, Google Duo, Zooroom.**

Discord

Zweck: Messaging, Chatting, Sprach- und Videoanruf, Online Plattform für und außerhalb von Online

Öffnungszeiten

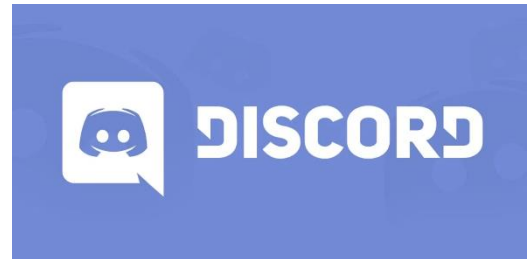
Kosten: gratis

Gerät: Computer und Smartphone (Windows, Mac, Linux, Android, Apple)

Vorteile: Viele verschiedene Anwendungsmöglichkeiten. Kann individuell angepasst werden. Möglichkeit zu Themen Kategorisierung. Dient als Treffpunkt innerhalb und außerhalb der Online Öffnungszeiten. Es gibt Filter, die unangebrachte Texte, Bilder usw. automatisch löscht. Viele Einstellungsmöglichkeiten. Audio- und Videoqualität ist sehr gut. Kann über den Browser und als Software ausgeführt werden.

Nachteile: Server muss selbst eingerichtet werden. Mehraufwand für denjenigen der den Server verwaltet. Komplexe Einstellungsmöglichkeiten.

<https://discordapp.com/>



Snapchat

Zweck: Instant-Messaging-Dienst. Versenden von Fotos und anderen Medien, die nur eine bestimmte Anzahl von Sekunden sichtbar sind, bevor sie automatisch entfernt werden. Bietet auch eine Videoanruf Funktion.

Kosten: gratis

Gerät: Smartphone und Tablet

Vor-/Nachteile: Gehört momentan zu den beliebtesten Apps der Jugendlichen. Hat viele interessante Fotofilter, eine

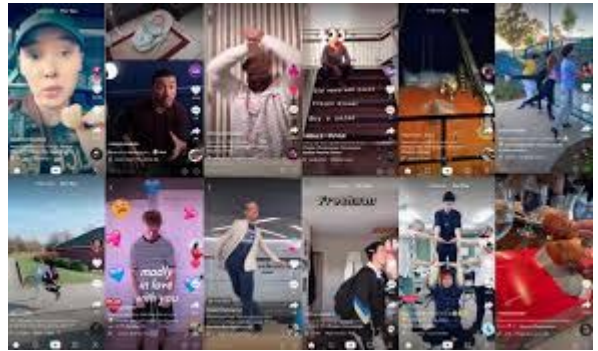
Snapchat Karte wo Kontakte lokalisiert werden und die Flammen-Sammel Funktion. Nutzer*innen werden belohnt, wenn sie sich "jeden Tag! min. ein Foto schicken" (Kritik: Sozialer Druck). Snapchat wird gern dazu genutzt, besonders "blöde" oder freizügige Fotos zu verschicken.

TikTok

Zweck: TikTok ist eine App mit der 15-sekündige bis 5-minütige Musikvideos (Lip-Sync) aufgenommen und mit anderen Nutzer*innen geteilt werden können. TikTok ist ähnlich aufgebaut wie Instagram– statt Fotos werden jedoch Musikvideos erstellt und hochgeladen.

Kosten: gratis

Gerät: Smartphone



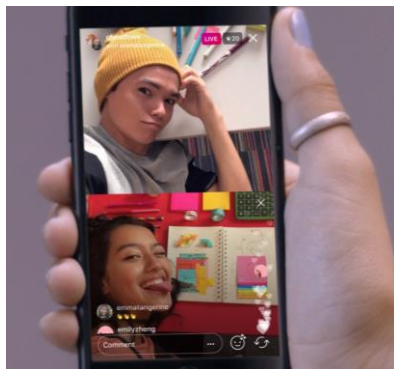
Vor-/Nachteile: Die Nutzer*innen singen nicht selbst. Sie können aus einem Katalog Lieder, Film- oder Serien Szenen auswählen und dazu ihre eigene Playback-Show gestalten. Die Erstellung eines Videos macht nicht nur Spaß, sondern erfordert in ihrer Umsetzung Kreativität. Es braucht viel Mühe eine gute Performance hinzulegen, die Playbacks mit Showeinlagen, Spezialeffekten, Filtern oder Sticker zu schmücken. Gerade bei nicht geübten Nutzer*innen, die ihr Profil "öffentlich" stellen kann es zu negativen Kommentaren oder auch „Shit-Storms“ kommen. Tipp: Videos nur mit richtigen Freunden teilen.

Instagram

Zweck: Kommunikation mit den Jugendlichen, Social Media

Kosten: gratis

Gerät: Smartphone



Vor-/Nachteile: Instagram wird von den meisten Jugendlichen genutzt. Stories und Live-Streams sind sehr beliebt. Man sieht gleichzeitig mit wem man interagiert. Für die Jugendlichen ist es sehr einfach Feedback zu geben. Instagram benachrichtigt Follower über jede Liveschaltung. Nutzer können Kommentare abgeben und jeweils eine Person kann auch direkt hinzugeschaltet werden. Das Video

kann eventuell auch noch 24h online bleiben. Instagram ist zurzeit DAS Medium für Jugendliche. Es empfiehlt sich deshalb generell damit zu arbeiten. www.instagram.com

Online-Pinnwände & Whiteboards

Online-Pinnwände ermöglichen das gemeinsame Sammeln von Text, Bildern oder gar Audios und Videos. Sie können bereits vor dem Webinar eingesetzt werden. Die Teilnehmenden können sich auf diesen Pinnwänden z.B. kurz selbst vorstellen oder es wird Information zum Thema zusammengetragen. In der Regel muss der/die Ersteller*in einer Pinnwand beim jeweiligen Dienst angemeldet sein. Der Zugang für die Webinar-Teilnehmer*innen erfolgt über einen Link, der geteilt werden kann. Folgende Online-Pinnwände, die synchron und asynchron genutzt werden können, sind empfehlenswert:

- www.padlet.com zeichnet sich durch einen großen Funktionsumfang und sehr einfache Bedienung – auch mit dem Smartphone aus. Eine gewisse Anzahl von Pinnwänden kann kostenlos angelegt werden.
- <https://jamboard.google.com/Jamboard.google.com> ist in Google Drive eingebettet und kostenlos. Es entspricht einem Whiteboard, das frei beschrieben sowie mit Kärtchen versehen werden kann.
- mural.co ist ein sehr fortgeschrittenes Whiteboard-Tool, das zum Beispiel für gemeinsames Brainstorming eingesetzt werden kann. Für den Bildungsbereich gibt es Rabatte.
- Ein weiteres kostenloses Angebot für ein Online-Whiteboard findet sich z.B. unter wbo.opennode.io

4) Unterhaltung und Kreativität

a) Kreatives, Zeichen und Ratespiele

Comika – comics and cartoon maker

Kategorie: Bildbearbeitungsprogramm

Zweck: Sie können Ihre Fotos in Comics oder Cartoons verwandeln. Wählen Sie ein beliebiges Foto Ihrer Galerie aus (oder schießen Sie ein neues) und wenden Sie schöne Filter an, um sie in einen Cartoon oder Comic zu verwandeln.

Schwierigkeit: leicht

Kosten: gratis (leider mit Werbung)

Merkmale: tolle Filter, mit wenigen Klicks zum Ergebnis

Download: Google Playstore / Comika - Fotos zu Comics machen (Leider nur für Android)



Clone Camera

Kategorie: Bildbearbeitungsprogramm

Nutzen: Clone Camera ist eine Applikation, mit der du eine Person oder ein Objekt in einem Bild klonen kannst. Es sieht dann so aus, als wären zwei identische Personen in einem Bild. Die Ergebnisse sind phänomenal.

Schwierigkeit: leicht

Kosten: gratis (leider mit Werbung)

Merkmale: sehr gute App zum kreativ werden

Download: Google Playstore / Clone Camera



Stop Motion Studio

Kategorie: Trickfilm

Zweck: Stop Motion Studio ist ein leistungsstarker, voll ausgestatteter Filmeditor mit zahlreichen Funktionen

Schwierigkeit: leicht

Kosten: gratis

Merkmale:

- Eine einfache, benutzerfreundliche Oberfläche
- Überblenden-Modus, der die Unterschiede zwischen Bildern anzeigt
- Kopieren, Einfügen, Ausschneiden und Einfügen von Bildern

Download: Google Playstore / Stop Motion Studio



Zoetropic

Kategorie: Bildbearbeitungsprogramm

Zweck: Mit Zoetropic hauchen Sie Ihren Fotos Leben ein, mit einem fantastischen Kineffekt, der auch als Cinemagraph-Effekt bezeichnet wird. Aus einem einen Film machen.

Schwierigkeit: mittel

Kosten: gratis (leider mit Werbung)

Merkmale: Lasse Teile deines Fotos sich bewegen

Download: Google Playstore / Zoetropic



OBS Studio (Tipp für Live-Streams)

Kategorie: Bildbearbeitungsprogramm

Schwierigkeit: leicht

Zweck: Open Broadcaster Software ist eine freie Software, um den Bildschirminhalt eines PCs aufzuzeichnen oder über das Internet zu übertragen.

Kosten: gratis

Merkmale: Lässt Live-Streams grafisch interessant gestalten und planen. Ist die bekannteste „Let’s Play“ Software. D.h. man kann sich mit OBS selbst beim Computerspielen oder anderen Aktivitäten aufnehmen (Bildschirmaufnahme) und live streamen.

<https://obsproject.com/de>



Skribbl

Zweck: Skribbl ist ein kreatives Zeichen und Ratespiel. Man kann eine private Gruppe erstellen und direkt ohne Anmeldung spielen. Eine*r in der Gruppe zeichnet und der Rest darf raten, ähnlich wie bei Activity. Dabei geht es auf Zeit und je schneller man die Zeichnung erkennt, desto mehr Punkte erhält man.

Schwierigkeit: leicht

Kosten: gratis

Merkmale: einer zeichnet der Rest rät. Super Zeitvertreib. www.skribbl.io



kahoot!

Zweck: Es können mit relativ geringem Aufwand eigene Rate-Quiz erstellt werden. Diese Spiele können privat oder öffentlich in der Cloud gespeichert werden.

Schwierigkeit: leicht

Kosten: gratis

Merkmale: Die Nutzung von Kahoot! ist kostenlos, es gibt jedoch seit 2019 eine kostenpflichtige Premium-Version. Lediglich der/die Moderator*in (Lehrer) muss sich auf der Seite registrieren. Der/die Moderator*in erhält bei jeder Spieldurchführung einen Zugangs-Pin, der den Mitspielern zur Verfügung gestellt wird.

Download: Google Playstore / Kahoot!



b) Lesen und Hörbücher

Biblio24



Zweck: Bei Biblio24 können Sie eine große Bandbreite digitaler Medien wie E-Books, E-Paper, E-Magazines und E-Audios ausleihen.

Kosten: Das Angebot steht allen Kundinnen und Kunden der Landesbibliothek Dr. Friedrich Teßmann und allen Leserinnen und Lesern der an den Südtiroler Leseausweis angeschlossenen Bibliotheken mit gültigem Leseausweis zur Verfügung.

Gerät: Computer und Smartphone

Vor-/Nachteile:

Ausleihbedingungen sind folgende:

- Maximale Entlehnungen: 10
- Maximale Vormerkungen: 5
- Entlehnung E-Books: 14 Tage
- Entlehnung E-Audios: 7 Tage
- Entlehnung E-Papers bzw. E-Magazines: 1-24 Stunden.

<https://biblio24it.onleihe.com/>

Wattpad

Zweck: Wattpad ist eine kostenlose E-Book-Plattform für Leser und Autor*innen. Auf der Website oder in der App können registrierte Nutzer Geschichten anderer Nutzer lesen und eigene Geschichten in verschiedenen Genre-Kategorien hochladen.

Kosten: kostenlos

Gerät: Smartphone, Computer

Vor-/Nachteile: Viele Geschichten wurden von Jugendlichen für Jugendliche geschrieben. Die Texte haben eine große Bandbreite. Jeder kann hier seinen Text veröffentlichen d.h. man kann auch selbst einen verfassen und uploaden. Nicht alle Texte sind 100% redaktionell geprüft d.h. offen bleiben oft Fragen zum Jugendschutz, Gewalt oder Sexuellem Inhalt.

Download: Google Playstore / Wattpad

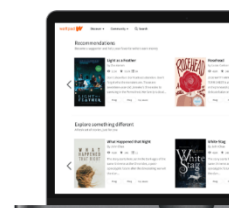
**Hey, wir sind
Wattpad.**

Die beliebteste soziale Plattform der Welt zum
Geschichtenerzählen

Wattpad verbindet eine globale Gemeinschaft von 80 Millionen
Leser/innen und Autor/innen durch die Macht der Geschichte.

Anfangen zu lesen

Mit dem Schreiben beginnen



c) Gaming

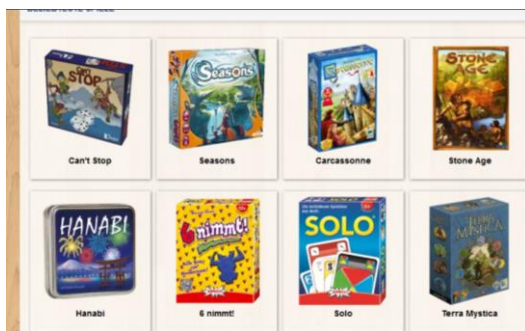
boardgamearena - Brettspiele online

Zweck: Mit BGA können Sie online oder in Echtzeit gegen Spieler aus der ganzen Welt spielen. Eine gute Auswahl verschiedener Brett- und Kartenspiele ist vorhanden. Das Einzige, was zum Spielen gebraucht wird, ist ein Browser.

Kosten: gratis für die meisten Spiele

Gerät: Computer mit (guter) Internetverbindung

Vor-/Nachteile: Auch bekannte Brettspiele sind im Angebot. Für jedes Spiel gibt es eine Video Anleitung. Die Spiele können online mit anderen Personen aber auch in sogenannten privaten "Spieltischen" gespielt werden, d.h. man kann einen Spieltisch auch nur für seine Freunde bzw. Treffbesucher öffnen. Internetseite ist NICHT virenverseucht und man wird nicht mit Werbung bombardiert wie bei vielen anderen Spieleseiten. <https://boardgamearena.com>



Weitere Online-Brettspiele: <http://www.brettspielwelt.de/Spiele/>



Online Watten

Zweck: Hier kannst du Leute treffen und mit ihnen übers Internet in Echtzeit watten und kommunizieren.

Kosten: gratis

Gerät: Computer mit (guter) Internetverbindung

Vorteile: Chat zum Kommunizieren vorhanden. Es können private Tische nur mit Freunden erstellt werden. Es braucht keine eigene Software.

Nachteile: hohe Gefahr, dass gemogelt wird.

<https://www.watten.org>

Catan Universe

Zweck: Siedler von Catan ist eines der beliebtesten Gesellschaftsspiele überhaupt. Für diesen Klassiker gibt es eine Online Version die es über den Browser oder als Software über Steam zum Download gibt.

Kosten: Basisversion = gratis (es gibt Erweiterungen und Zusatzfeatures, die gekauft werden können)

Gerät: Computer, Smartphone (Ich, Kevin empfehle es auf dem PC oder Laptop zu spielen, da es übersichtlicher ist)

Vor-/Nachteile: Es ist wirklich gut dargestellt und macht viel Spaß und Laune, Man kann mit bis zu 4 Spielern spielen, Erweiterungen können kostenpflichtig erworben werden.

<https://catanuniverse.com/de>



Steam

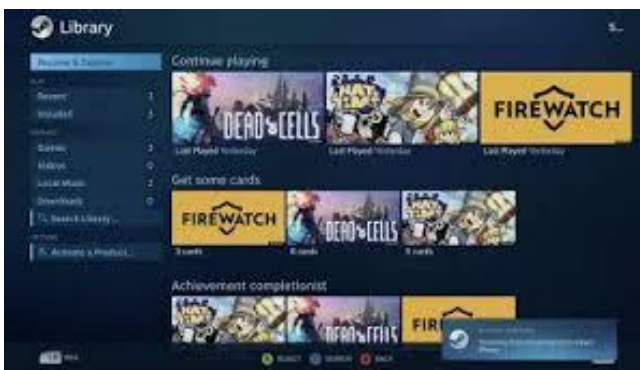
Zweck: Internet-Vertriebsplattform für Computerspiele, Suchportal für Spiele

Kosten: Spiele können gekauft werden. Es gibt auch eine Reihe von kostenlosen Spielen. Single- und Multiplayer. Meist Online-Games

Gerät: Computer. Software muss heruntergeladen werden

<https://store.steampowered.com/?l=german>

Vor-/Nachteile: reiche Auswahl verschiedenster Spiele. Offen bleiben oft Fragen zum Jugendschutz, Gewaltspiele, Glücksspiel Mechanismen, Kostenkontrolle, exzessivem spielen.



Roblox

Zweck: Roblox ist eine Computerspielplattform, auf der Nutzer ihre eigenen Spielwelten erschaffen und betreten können.

Kosten: Gratis. Achtung auf In-App Käufe.

Gerät: Microsoft Windows, Xbox One, iOS, Android, macOS, Mac OS, Fire OS.

Vor-/Nachteile: reiche Auswahl verschiedenster Spiele. Möglichkeit eigene Spielwelten zu erschaffen. Große Auswahl verschiedenster Art von Spielen.



Hier eine weitere Auswahl an Browsergames:

- Stadt, Land, Fluss <https://stadtlandflussonline.net/>
- Jigsawpuzzles <https://jigsawpuzzles.io/>
- Schiffe versenken <http://de.battleship-game.org/>
- Game of Bombs <http://gameofbombs.com/landing>
- Papir.io <https://paper-io.com/>
- Curvefever Pro <https://curvefever.pro/>
- Haxball <https://www.haxball.com/>
- Colonists <https://colonist.io/>
- Slither.io <http://slither.io/>

Spielaliste: <https://bupp.at/de/spiele-liste?fbclid=IwAR28T9rchjZVEXreISjboDITpb4YnLNnOTyUf6ey8FIdvwRUSwx9qnmXPOw>

5) Informationsportale

www.spielbar.de

Zweck: spielbar.de informiert über Computerspiele und erstellt pädagogische Beurteilungen. Pädagogen, Eltern und Gamer sind eingeladen, ihre eigenen Beurteilungen, Meinungen und Kommentare zu veröffentlichen.

Vor-/Nachteile: Gute Informationsquelle zu den aktuell beliebtesten Spielen.



www.saferinternet.at

Zweck: Saferinternet.at unterstützt vor allem Kinder, Jugendliche, Eltern und Lehrende beim sicheren, kompetenten und verantwortungsvollen Umgang mit digitalen Medien.

Vor-/Nachteile: Gute Informationsquelle für Apps und Internetseiten. Gute und aktualisierte Schritt-für-Schritt-Anleitungen für Soziale Netzwerke.



techsoup.org

ist ein internationales gemeinnütziges Netzwerk von Nichtregierungsorganisationen, das anderen gemeinnützigen Organisationen technischen Support und technologische Tools bietet. Vermittelt an Vereine, Stiftungen und andere Non-Profits Produktspenden und Sonderkonditionen rund um IT und bietet weitere Services sowie relevantes Know-how. Aktuell sind insgesamt rund 70.000 Organisationen registriert.

Italien: www.techsoup.it

Deutschland: <https://www.stifter-helfen.de>



Informationen zu Fake-News und Verschwörungstheorien:

<https://boja.at/boja-talks/fake-news-verschwoerungstheorien>

6) Weitere Links:

<https://www.digitalyouthwork.eu/>

<https://boja.at/materialiensammlung-digitale-offene-jugendarbeit>

YouTube-Kanal zur Digitalen Jugendarbeit: <https://www.youtube.com/watch?v=1mt1LQy2pfl>

Facebookgruppe „Forum Digitale OJA“: <https://bit.ly/3dw611H>

7) Anhang:

-PDF: "Weiterführende Materialien, Links und nützliche digitale Tools", Seminar „Taking Youth Work to the digital World“, 05.02.2018

Martina Nachbaur, B.A

Kontakt: martina.nachbaur@ojad.at

-PDF: Interview mit Patrick Faller