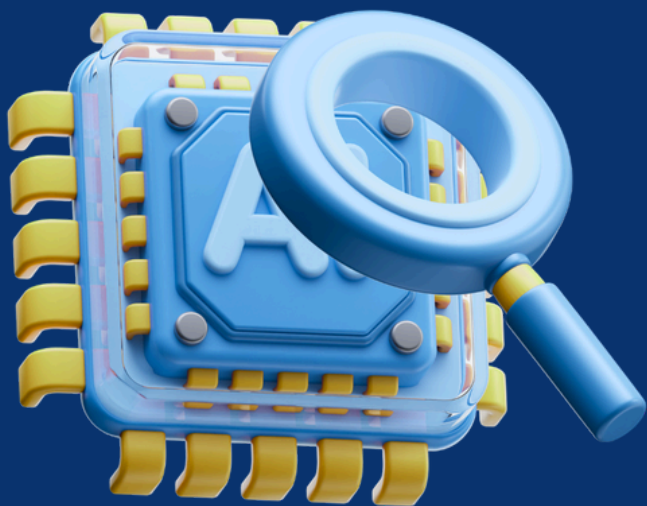




AI YOUTH WORK NAVIGATOR



INHALTSVERZEICHNIS

01	Warum KI in der Jugend(informations)arbeit?
03	Von der Idee zum Training: Vorbereitung des internationalen Trainings in Šibenik
06	Methodik und Arbeitsstruktur des Trainings in Šibenik
08	Von Šibenik nach Europa: Multiplikatorenschulungen der Projektpartner
11	Evaluation der KI-Tools: Wie die Daten erhoben wurden
13	Auswertung der Ergebnisse
21	Kurzleitfaden für Trainer: Durchführung eines eigenen KI-Workshops



AI Youth Work Navigators

Cascade training – December 19, 2025, Šibenik

Training leader: Sanja Barišić

Warum KI in der Jugend(informations)arbeit?

Künstliche Intelligenz verändert rasant die Art und Weise, wie junge Menschen lernen, kommunizieren und auf Informationen zugreifen. Da KI-Tools zunehmend Teil des Alltags werden, benötigen Fachkräfte der Jugend(informations)arbeit das Wissen und die Kompetenzen, um diese Technologien wirksam, verantwortungsvoll und ethisch zu nutzen.

Das Projekt **AI Youth Work Navigator** wurde ins Leben gerufen, um diese Fachkräfte dabei zu unterstützen, sich in der wachsenden Zahl von KI-Tools zurechtzufinden. Dazu wurden verschiedene Tools **identifiziert, getestet und bewertet**, die einen echten Mehrwert für die Jugendarbeit bieten.



Co-funded by
the European Union

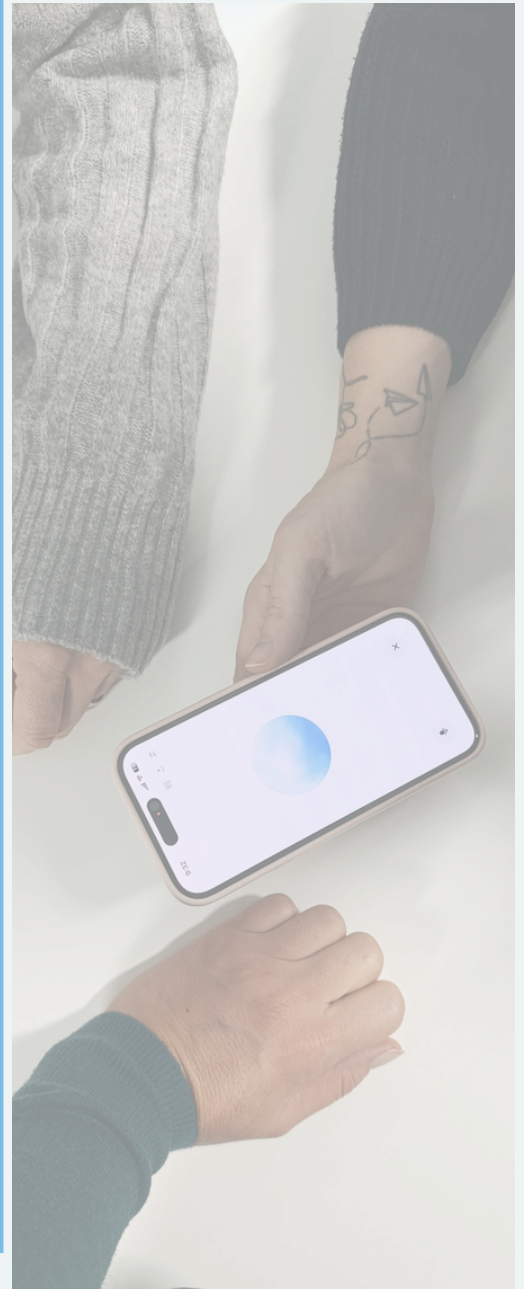


DOHDA
EDUCATIONAL INSTITUTE

TUM THINK TANK
Jugendagentur



Eine der größten Herausforderungen ist es, aus Hunderten von verfügbaren Anwendungen **verlässliche KI-Tools auszuwählen**. Jugendorganisationen benötigen zudem Unterstützung bei Themen wie Datenschutz, Transparenz, Desinformation und dem ethischen Einsatz künstlicher Intelligenz. Gleichzeitig erwarten junge Menschen moderne, innovative und digitale Ansätze, die ihrer bereits bestehenden Nutzung von Technologie entsprechen. Das Projekt AI Youth Navigator begegnet diesen Herausforderungen mit einem strukturierten Prozess zur Analyse, Erprobung und Bewertung von KI-Tools in realen Kontexten der Jugendarbeit. Durch die Verbindung praktischer Erfahrungen mit kritischer Reflexion identifiziert das Projekt Lösungen, die Fachkräfte der Jugendarbeit tatsächlich unterstützen und zugleich sicherstellen, dass KI ein Werkzeug bleibt, das menschliche Expertise, Kreativität und persönliche Interaktion ergänzt – und nicht ersetzt.



Letztlich ist KI allein nicht die Zukunft der Jugendarbeit. **Der Mensch bleibt im Mittelpunkt.** KI eröffnet lediglich neue Möglichkeiten, Jugendinformationsarbeit wirksamer, zugänglicher und stärker an den Bedürfnissen junger Menschen auszurichten.



Co-funded by
the European Union



DOHMA
EDUCATIONAL INSTITUTE

TUM THINK TANK
jugendagentur



Von der Idee zum Training: Vorbereitung des internationalen Trainings in Šibenik

Das **internationale Training „Testing of AI tools“ in Šibenik (Kroatien) im Oktober 2025** war das Ergebnis sorgfältiger Vorbereitung. Ziel war es, den Teilnehmenden die Erkundung von KI-Tools durch praxisnahe, relevante und ansprechende Lernerfahrungen zu ermöglichen.



Das **internationale Training in Šibenik baute auf** den Ergebnissen des ersten Projektworkshops auf, der **im März 2025 auf Zypern** stattfand. Dieser Workshop brachte Projektpartner, Forschende und Fachkräfte der Jugendarbeit zusammen, um ein gemeinsames Verständnis dafür zu entwickeln, wie künstliche Intelligenz die Jugendinformationsarbeit unterstützen kann und dabei mit den Werten des Jugendsektors im Einklang bleibt. Zu Beginn des Workshops wurden die aktuellen Bedarfe von Fachkräften der Jugendarbeit analysiert. Grundlage war eine Untersuchung von 107 Fachkräften aus 21 Ländern. Die Ergebnisse zeigten, dass Fachkräfte einen großen Teil ihrer Zeit mit Verwaltungsaufgaben, E-Mails, Besprechungen und Berichterstattung verbringen, während die von ihnen am meisten geschätzten Tätigkeiten die direkte Arbeit mit jungen Menschen betreffen.



Co-funded by
the European Union



EDU
EDUCATIONAL INSTITUTE

TUM THINK TANK
jugendagentur



Auf Grundlage dieser Analyse wurde **eine vielfältige Auswahl von 16 KI-Tools** getroffen, die Bereiche wie Content-Erstellung, Kommunikation, Veranstaltungsmanagement, Unterstützung bei Besprechungen und organisatorische Arbeit abdecken:

Inhalt und Kreativität

Canva
HeyGen
Firefly Adobe
Pika.art
Runway
evenlabs



Verwaltung und Meetings

Calendly
Eventbrite
Otter.ai
Read.ai
Zapier
Metricool

Wissen und Analyse

ChatGPT
DeepL
Gemini Notebook
Napkin.ai



Co-funded by
the European Union

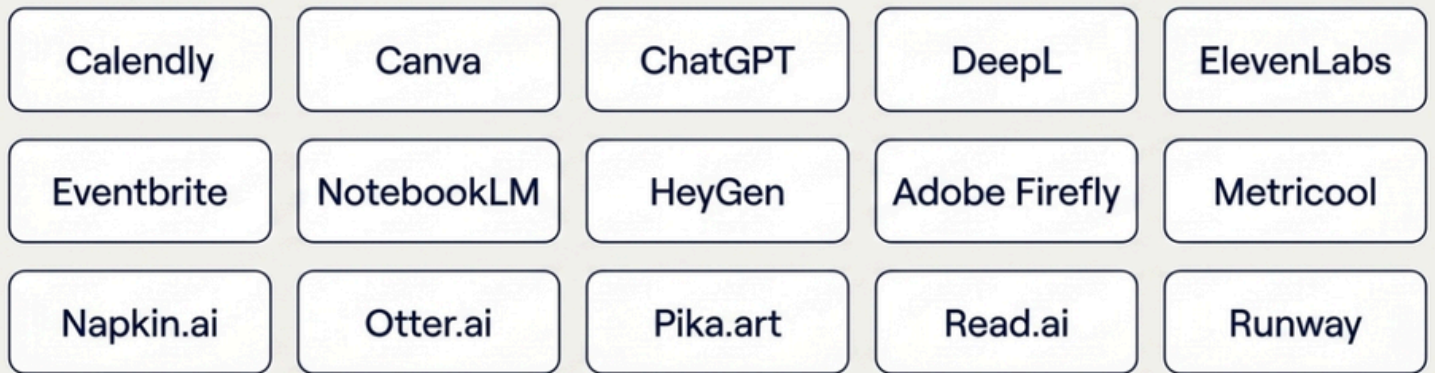


DOXA
EDUCATIONAL INSTITUTE

TUM THINK TANK
jugendagentur



Die Ergebnisse des Workshops auf Zypern bildeten die methodische Grundlage für das internationale Training in Šibenik. Dort wurden die ausgewählten KI-Tools im Rahmen praktischer Aktivitäten mit Fachkräften der Jugendarbeit aus ganz Europa weiter erprobt, bewertet und verfeinert.



Das **internationale Training „Testing of AI tools“ in Šibenik (Kroatien)**

wurde gemeinschaftlich von den Projektpartnern konzipiert und verband die Expertise von Fachkräften der Jugendarbeit, KI-Spezialist*innen sowie externen Expert*innen. Ihr gemeinsamer Beitrag stellte sicher, dass in jeder Einheit technologische Innovation mit den praktischen Gegebenheiten und Werten der Jugendarbeit in Einklang gebracht wurde. Neben den Bildungsinhalten wurde der organisatorischen und logistischen Vorbereitung große Aufmerksamkeit gewidmet. Von der Auswahl geeigneter Lernmethoden und Testumgebungen bis zur Koordination der Moderierenden und der Betreuung der Teilnehmenden wurde jeder Aspekt des Trainings so geplant, dass eine interaktive und kooperative Lernerfahrung entstand.



Co-funded by
the European Union



DOHMA
EDUCATIONAL INSTITUTE

TUM THINK TANK
jugendagentur



Methodik und Arbeitsstruktur des Trainings in Šibenik

Das internationale Training in Šibenik basierte auf **einer interaktiven, teilnehmendenzentrierten Methodik**, die fachliche Inputs, praktisches Ausprobieren und gemeinschaftliches Lernen miteinander verband. Statt KI-Tools lediglich vorzustellen, **ermutigte das Programm die Teilnehmenden, deren praktische Anwendung in realistischen Situationen der Jugendarbeit auszuprobieren**, ihre Wirksamkeit zu reflektieren und Erfahrungen mit Kolleg*innen aus verschiedenen europäischen Ländern auszutauschen.



Jede thematische Einheit folgte einem einheitlichen **Lernzyklus**. Zunächst erhielten die Teilnehmenden eine kurze Einführung in die ausgewählten KI-Tools und deren mögliche Einsatzbereiche in der Jugendinformationsarbeit. Anschließend folgten praktische Einzel- oder Gruppenübungen, in denen die Teilnehmenden die Tools anhand authentischer Aufgaben testeten, beispielsweise durch die Erstellung von Werbekampagnen, die Analyse von Dokumenten, die Organisation von Veranstaltungen, die Verbesserung der internen Kommunikation oder die Unterstützung von Besprechungen. Jede Aktivität endete mit Präsentationen, Gruppendiskussionen und einer strukturierten Evaluation, sodass die Teilnehmenden sowohl die Chancen als auch die Grenzen der einzelnen Tools kritisch bewerten konnten.



Co-funded by
the European Union



DOXA
EDUCATIONAL INSTITUTE

TUM THINK TANK
jugendagentur



Zusammenarbeit war der Kern der Methodik. Die Arbeit in kleinen internationalen Gruppen ermöglichte es den Teilnehmenden, Ideen auszutauschen, unterschiedliche Ansätze zu vergleichen und von vielfältigen beruflichen Hintergründen zu lernen. Die Moderierenden begleiteten den Prozess und ermutigten die Teilnehmenden zugleich zum Experimentieren, zum gemeinsamen Lösen von Problemen und zur Reflexion darüber, wie KI die menschliche Dimension der Jugendarbeit ergänzen – nicht ersetzen – kann.

Im Anschluss an das Training in Šibenik organisierten die Projektpartner in ihren jeweiligen Ländern **internationale Multiplikatorenschulungen** (online oder in Präsenz). Dabei wurde Wissen an lokale Fachkräfte der Jugendarbeit weitergegeben und zusätzliches Feedback zu den getesteten KI-Tools in unterschiedlichen nationalen Kontexten gesammelt.

Auf Grundlage der Bewertungen der Teilnehmenden und der Empfehlungen der Projektpartner wurden **fünf KI-Tools** für die **Entwicklung von Video-Tutorials** ausgewählt. Diese Tools zeigten den größten praktischen Nutzen, die beste Zugänglichkeit und die höchste Relevanz für die alltägliche Jugendinformationsarbeit.

- ChatGPT
- HeyGen
- Napkin.ai
- Gemini Notebook
- Pika.art



Co-funded by
the European Union



DOHMA
EDUCATIONAL INSTITUTE

TUM THINK TANK
Jugendagentur



Von Šibenik nach Europa: Multiplikatorenschulungen der Projektpartner



Cyprus - March 2025

Šibenik, Croatia

Europe-wide

Im Anschluss an das internationale Training in Šibenik organisierten die Projektpartner in ihren jeweiligen Ländern **Multiplikatorenschulungen**, um das im Projekt erworbene Wissen und die praktischen Erfahrungen an lokale Fachkräfte der Jugendarbeit und Jugendinformation, pädagogische Fachkräfte sowie weitere relevante Akteure weiterzugeben. Dieser Ansatz stellte sicher, dass die Projektergebnisse ein deutlich breiteres Publikum erreichten und die Integration künstlicher Intelligenz in die alltägliche Praxis der Jugendarbeit gefördert wurde.



Co-funded by
the European Union



DOHMA
EDUCATIONAL INSTITUTE

TUM THINK TANK
jugendagentur



Obwohl alle Multiplikatorenschulungen auf der im Projekt gemeinsam entwickelten Methodik basierten, passte jeder Partner die Inhalte an den jeweiligen nationalen Kontext und die Bedürfnisse seiner Zielgruppe an. Entsprechend lokaler Prioritäten wurden unterschiedliche KI-Tools, praktische Übungen und Fallbeispiele ausgewählt, wobei die zentralen Projektprinzipien des erfahrungsbasierten Lernens, des kritischen Denkens und des verantwortungsvollen Einsatzes künstlicher Intelligenz beibehalten wurden.

- **Die Youth Association „Youth in EU“ (Kroatien)** organisierte einen praxisorientierten Workshop, der die Teilnehmenden in die Grundlagen künstlicher Intelligenz einführte. In praktischen Übungen testeten die Teilnehmenden Tools wie **Read.ai** und **Pika.art** und erkundeten deren Einsatz bei der Planung von Aktivitäten, in der Kommunikation und in der alltäglichen Jugendarbeit.

- **Die Jugendagentur (Deutschland)** legte den Schwerpunkt ihres Trainings auf KI-gestützte Content-Erstellung für Kommunikation und Öffentlichkeitsarbeit. In kleinen Gruppen testeten die Teilnehmenden **Adobe Firefly** und **HeyGen**, erstellten Werbevideos und KI-Avatare zur Präsentation von Jugendaktivitäten und werteten die Ergebnisse gemeinsam aus.



Co-funded by
the European Union



DOHDA
EDUCATIONAL INSTITUTE

TUM THINK TANK
Jugendagentur





- **Das DOREA Educational Institute (Zypern)** konzentrierte sich auf die Entwicklung der digitalen Kompetenzen der Teilnehmenden durch den Einsatz von Google **NotebookLM** und **Napkin.ai**. Besonderes Augenmerk lag auf der Dokumentenanalyse, der Erstellung von Bildungsmaterialien, der Visualisierung von Informationen sowie dem verantwortungsvollen und ethischen Einsatz von KI in der Jugendarbeit.

- **Technische Universität München (Deutschland)**: Aufgrund des begrenzten Zugangs der TU München zur Zielgruppe der Fachkräfte der Jugendarbeit und da die anderen Organisationen deutlich mehr Fachkräfte in ihren Cascade Trainings erreicht haben, als geplant, hat die TU München keine Cascade Trainings durchgeführt.

- **ERYICA (Europa)** musste den Ansatz als europäisches Netzwerk anpassen. Die Teilnehmenden, die am Training in Šibenik teilgenommen hatten, kamen aus Spanien und der Slowakei. Sie schulten ihre Kolleginnen und Kollegen in **ChatGPT**; die Gruppe aus der Slowakei ergänzte **Canva**, um den Bedürfnissen der jeweiligen Gruppen gerecht zu werden.



Co-funded by
the European Union

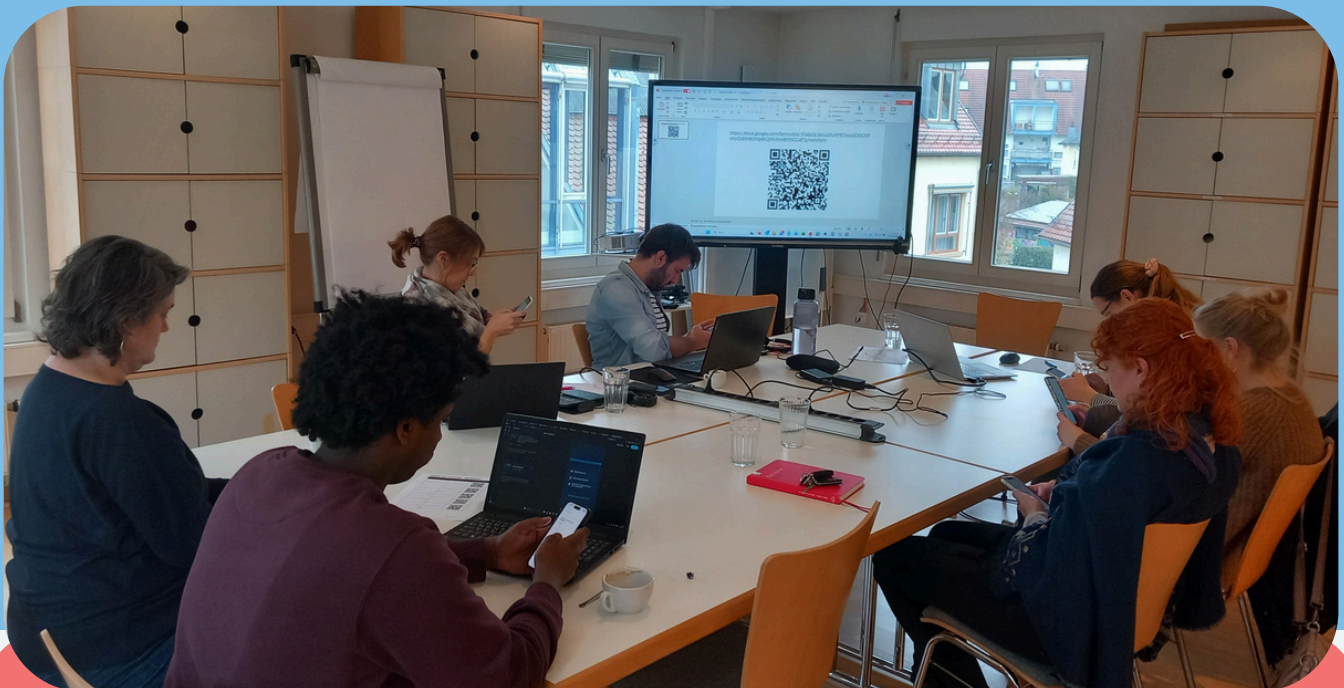


DOREA
EDUCATIONAL INSTITUTE

TUM THINK TANK
Jugendagentur



Evaluation der KI-Tools: Wie die Daten erhoben wurden



Ein zentrales Ziel des Projekts AI Youth Navigator bestand nicht nur darin, KI-Tools zu testen, sondern auch ihren Nutzen, ihre Zugänglichkeit und ihre Relevanz für die alltägliche Jugend(informations)arbeit zu bewerten. Um eine umfassende Bewertung sicherzustellen, kombinierte das Projekt während des internationalen Trainings in Šibenik und der anschließenden, von den Projektpartnern organisierten Multiplikatorenschulungen quantitative und qualitative Evaluationsmethoden.



Co-funded by
the European Union



DOREA
EDUCATIONAL INSTITUTE

TUM THINK TANK
jugendagentur





Die Teilnehmenden bewerteten jedes KI-Tool mithilfe von **Online-Fragebögen** und beurteilten dabei Aspekte wie Benutzerfreundlichkeit, praktischen Nutzen und mögliche Einsatzbereiche in der Jugendarbeit. Ihr Feedback wurde durch **Gruppendiskussionen, Mentimeter-Sessions und Reflexionsaktivitäten** ergänzt. Diese regten die Teilnehmenden dazu an, Erfahrungen auszutauschen, die Stärken und Grenzen der einzelnen Tools kritisch zu beurteilen und über den ethischen und verantwortungsvollen Einsatz von KI in der Jugendarbeit zu nachzudenken.

Während das internationale Training in Šibenik einem gemeinsamen Evaluationsrahmen folgte, passten die Projektpartner die Multiplikatorenschulungen an ihre lokalen Kontexte an, indem sie KI-Tools und Aktivitäten auswählten, die den Bedürfnissen ihrer Teilnehmenden am besten entsprachen. Trotz dieser Anpassungen verwendeten alle Partner denselben partizipativen Evaluationsansatz und gewährleisteten damit sowohl Konsistenz bei der Datenerhebung als auch Flexibilität bei der Umsetzung.



Co-funded by
the European Union



DOXA
EDUCATIONAL INSTITUTE

TUM THINK TANK
jugendagentur



Auswertung der Ergebnisse

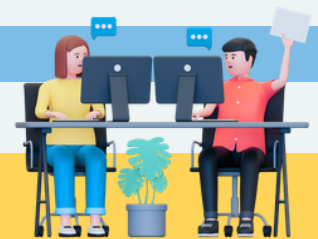
1. Arbeitsbereiche der Teilnehmenden und die dort am häufigsten genutzten KI-Tools

Rolle

- Fachkraft der Jugendarbeit
- **Fachkraft in einem Jugendzentrum**
- Projektmanager/in
- **Studierende**
- Führungskräfte

Am häufigsten bewertete/genutzte KI-Tools

- Otter.ai, Read.ai, Calendly
- **HeyGen, Pika.art, Runway**
- Runway, Pika.art, ElevenLabs
- **Google NotebookLM, HeyGen, Napkin.ai**
- Otter.ai, Read.ai



Trend:

- Fachkräfte der Jugendarbeit zeigten das größte Interesse an Tools, die bei Verwaltungsaufgaben und Besprechungen Zeit sparen (Otter.ai, Read.ai).
- Jugendzentren und Projektmanager*innen tendierten stärker zu kreativen Tools für visuelle Inhalte und Videocontent (HeyGen, Runway, Pika.art).
- Studierende zeigten das größte Interesse an KI-Tools zum Lernen und zur Organisation von Wissen (NotebookLM, Napkin.ai).



Co-funded by
the European Union



DOHSA
EDUCATIONAL INSTITUTE

TUM THINK TANK
jugendagentur



2. Altersgruppen der Teilnehmenden und die von ihnen am häufigsten genutzten Tools

Die Mehrheit der Teilnehmenden gehörte zur Altersgruppe der **26- bis 40-Jährigen (138 von 186 Teilnehmenden)**.

Am häufigsten genutzte Tools nach Altersgruppen:

Altersgruppe	Häufigste Tools
• 19–25 →	HeyGen, Pika.art, ElevenLabs
• 26–40 →	Zapier, Otter.ai, Read.ai
• 41–55 →	Runway, Pika.art, HeyGen
• 56+ →	HeyGen, Pika.art, Runway



Trend:

- Jüngere Teilnehmende entschieden sich häufiger für kreative KI-Tools.
- Die Altersgruppe der 26- bis 40-Jährigen zeigte das größte Interesse an Tools, die die Produktivität steigern und alltägliche Aufgaben automatisieren.

3. Positive Ergebnisse

Die am häufigsten genannten Vorteile waren:

- erhebliche Zeitersparnis
- schnelle Erstellung von Inhalten
- einfache Bedienung
- hochwertige Ergebnisse
- gesteigerte Kreativität
- Unterstützung bei der Arbeitsorganisation
- hochwertige Transkription von Besprechungen
- einfachere Erstellung von Werbe- und Kommunikationsmaterialien
- Möglichkeit zur Automatisierung von Routineaufgaben

Insgesamt betonten die Teilnehmenden, dass KI-Tools eine höhere Effizienz ermöglichen und mehr Zeit für die direkte Arbeit mit jungen Menschen schaffen.

4. Negative Ergebnisse

Die am häufigsten genannten Herausforderungen waren:

- Einschränkungen kostenloser Versionen
- gelegentlich ungenaue oder unzuverlässige Ergebnisse
- Probleme beim Datenschutz und bei der Datensicherheit
- Notwendigkeit einer zusätzlichen Überarbeitung von KI-generierten Inhalten
- technische Schwierigkeiten bei bestimmten Tools
- Komplexität bei der Nutzung einiger fortgeschrittener Funktionen
- die Qualität der Ergebnisse hängt von der Qualität der eingegebenen Anweisungen (Prompts) ab



Co-funded by
the European Union



DOXA
EDUCATIONAL INSTITUTE

TUM THINK TANK
Jugendagentur



5. Welche(s) Tool(s) würden die Teilnehmenden künftig gerne nutzen?

Aus den offenen Antworten geht hervor, dass die Teilnehmenden das größte Potenzial für eine künftige Nutzung in Tools sehen, die:

- das Management von Besprechungen erleichtern (Otter.ai, Read.ai)
- bei der Arbeitsorganisation helfen (Zapier, Calendly)
- Kommunikation und soziale Netzwerke unterstützen (Metricool)
- der Analyse und Verarbeitung von Dokumenten dienen (Gemini Notebook)
- visuelle Inhalte und Videocontent generieren (Pika.art, Runway, HeyGen)
- allgemeine KI-Unterstützung beim Schreiben, Planen und Entwickeln von Ideen bieten (ChatGPT)

Die Teilnehmenden betonten insbesondere, dass sie diese Tools in ihrer täglichen Arbeit zur Vorbereitung von Workshops, zur Organisation von Veranstaltungen, zur Erstellung von Werbe- und Kommunikationsmaterialien, zur Durchführung von Besprechungen und für administrative Aufgaben einsetzen möchten.



Co-funded by
the European Union



DOHSA
EDUCATIONAL INSTITUTE

TUM THINK TANK
jugendagentur





Gesamtfazit

Die Evaluation zeigt, dass die Teilnehmenden insbesondere solche KI-Tools gut annahmen, die einen klaren praktischen Anwendungsfall haben und im Arbeitsalltag unmittelbar Zeit sparen. Während kreative Tools (HeyGen, Runway, Pika.art) vor allem für jüngere Teilnehmende sowie für Personen aus den Bereichen Kommunikation und Öffentlichkeitsarbeit interessant waren, stießen Tools für Produktivität, Automatisierung und Informationsmanagement wie Read.ai, Otter.ai, Zapier und ChatGPT insgesamt auf das größte Interesse. Die häufigsten Hürden betrafen die Einschränkungen kostenloser Versionen sowie Fragen der Genauigkeit und des Datenschutzes. Dies bestätigt die Bedeutung einer weiteren Stärkung der KI-Kompetenz von Fachkräften der Jugendarbeit.

Zitate der Teilnehmenden:

Begeisterung für die Tools

- „Es verkürzt die ‚Hmm‘-Zeit und verlängert die ‚Aha‘-Zeit.“
- „Schnelle, erstaunlich gute Ergebnisse.“
- „Wer hätte gedacht, dass man aus nur wenigen Worten ein so interessantes Video erstellen kann?“
- „Sehr schöne, hochwertige und realistische Umwandlung von Foto zu Video.“
- „Man kann aus einem einfachen Foto ein Video erstellen.“
- „Das realistische Ergebnis war beeindruckend.“

Kreativität und Arbeit mit jungen Menschen

- „Videos ohne reale Personen zu erstellen, eröffnet viele Möglichkeiten für die Jugendarbeit.“
- „Es kann junge Menschen dazu motivieren, sich zu beteiligen.“
- „Ein großartiger visueller Aufhänger für Präsentationen.“
- „Es macht Spaß, etwas völlig Neues und Unrealistisches zu erschaffen.“
- „Interessante Ergebnisse mit coolen Vorlagen.“



Co-funded by
the European Union



DOHSA
EDUCATIONAL INSTITUTE

TUM THINK TANK
jugendagentur



Zitate der Teilnehmenden:

Eine kritische Perspektive

- „Die eigentliche Schwierigkeit ist nicht die Genauigkeit des Modells – sondern uneinheitliche Ziele, Datensilos und Berechtigungen in einen verlässlichen Workflow zu überführen.“
- „Es reagierte nicht immer so auf Prompts, wie wir es erwartet hatten.“
- „Ethische Bedenken bei der Verwendung von Fotos anderer Personen.“
- „Datenschutz und Deepfakes bleiben wichtige Themen.“
- „Es braucht Zeit, sich mit dem Tool vertraut zu machen.“



Künftige Anwendungen



- „Ich sehe es als eine kontrafaktische Engine, die mir hilft, viele ‚Was-wäre-wenn‘-Szenarien deutlich schneller zu untersuchen.“
- „Sehr großes Potenzial für die Erstellung ansprechender Videos.“
- „Nützlich für die Bewerbung von Aktivitäten für junge Menschen.“
- „Es kann nützlich sein, aber nicht jeden Tag – junge Menschen könnten sich langweilen, wenn es zu häufig eingesetzt wird.“



Co-funded by
the European Union



EDUCATIONAL INSTITUTE

TUM THINK TANK
jugendagentur



Längere Zitate von Teilnehmenden, gemischt

- „Ich sehe es als eine kontrafaktische Engine, die schnell Ausgangsmöglichkeiten und Alternativen erzeugt, sodass meine Arbeit zu einem kontinuierlichen ‚Was-wäre-wenn‘-Experimentieren wird, statt zu einem langsamen, linearen Entwurfsprozess.“
- „Ich sehe großes Potenzial darin, dieses Tool zu nutzen, um meine Besprechungen mit jungen Menschen und Projektpartnern automatisch zu transkribieren und zusammenzufassen. Dadurch hätte ich mehr Zeit, mich vollständig auf das Gespräch zu konzentrieren, würde keinen wichtigen Punkt verpassen und könnte schnell Zusammenfassungen und Aufgaben für die Nachbereitung erstellen.“
- „Der KI-Entwurf für die Veranstaltungsbeschreibung hat mir Zeit gespart und mir eine solide, SEO-freundliche Struktur geliefert. Außerdem wurden Tags und Kategorien vorgeschlagen, die die Auffindbarkeit verbessert haben.“
- „Die App kann für Einzelpersonen hilfreich sein, aber auf kollektiver und gesellschaftlicher Ebene kann sie auch sehr beängstigend sein.“
- „Vor allem ethische Fragen. Tools, die meinen Anweisungen folgen, um Inhalte zu erstellen, können nützlich sein. Tools, die Informationen autonom erzeugen, werfen jedoch bereits jetzt viele Fragen für die Menschheit auf.“



Kurzleitfaden für Trainer: Durchführung eines eigenen KI-Workshops



• VORBEREITUNG

Wählen Sie 3–5 Tools passend zur Zielgruppe aus (z. B. Verwaltungstools für Führungskräfte, Kreativtools für Jugendliche). Richten Sie einen gemeinsamen digitalen Arbeitsbereich ein. Bereiten Sie authentische, auf die Jugendarbeit zugeschnittene Aufgaben für die Testphase vor.

• ZEITRAHMEN

Planen Sie mindestens 3 Stunden ein. Einführung (30 Min.): Funktionen der Tools und ethische Aspekte. Praxisphase (90 Min.): Praktische Bearbeitung der Aufgaben. Reflexion (60 Min.): Gruppendiskussion über Grenzen und die entscheidende Rolle des Menschen.

• GRUPPENEINTEILUNG

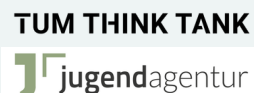
Arbeiten Sie in Zweier- oder Dreierteams. Kombinieren Sie unterschiedliche digitale Kompetenzniveaus. Stellen Sie sicher, dass jede Gruppe ein konkretes Szenario aus der Praxis bearbeitet (z. B. Entwurf einer Kampagne für ein Sommercamp).

- Künstliche Intelligenz spielt in der Jugendarbeit und der Jugendinformation eine immer wichtigere Rolle. Das Erasmus+-Projekt „AI Youth Work Navigator“ unterstützt Fachkräfte dabei, sich mit KI-Tools vertraut zu machen, deren praktischen Nutzen zu bewerten und sie verantwortungsvoll in ihren Arbeitsalltag zu integrieren.
- Von November 2024 bis Oktober 2026 recherchierte, testete und evaluierte das internationale Projektteam relevante KI-Anwendungen für die Jugendarbeit und Jugendinformation. Besonders nützliche Tools wurden praxisnah vorgestellt und durch Video-Tutorials, einen Leitfaden zur Erstellung eigener Tutorials, „AI Coffee Breaks“ als offenes Austauschformat sowie eine zentrale Online-Plattform für Informationen und Materialien ergänzt. Am Projekt beteiligt waren die Jugendagentur (Deutschland), ERYICA (Luxemburg), das DOREA Educational Institute (Zypern), Udruga Mladi u EU (Kroatien) und die Technische Universität München (Deutschland).
- Diese Publikation fasst die Inhalte und Ergebnisse des Arbeitspakets 3 („Testen von KI-Tools mit Fachkräften der Jugendarbeit und Jugendinformation“) zusammen. Sie zeigt auf, wie ausgewählte KI-Tools gemeinsam mit Fachkräften getestet und hinsichtlich ihres praktischen Nutzens in der Jugendarbeit und Jugendinformation bewertet wurden.

AI YOUTH WORK NAVIGATOR



Co-funded by
the European Union



Haftungsausschluss. Gefördert von der Europäischen Union. Die geäußerten Ansichten und Meinungen sind jedoch ausschließlich die der Autoren und spiegeln nicht notwendigerweise die der Europäischen Union oder der Exekutivagentur für Bildung und Kultur (EACEA) wider. Weder die Europäische Union noch die EACEA übernehmen dafür die Verantwortung.

www.ai4youthworkers.eu