

Data Expedition: Jugendbeteiligung, Demokratie & Digitalisierung

Dokumentation
15. – 16. Juni 2018

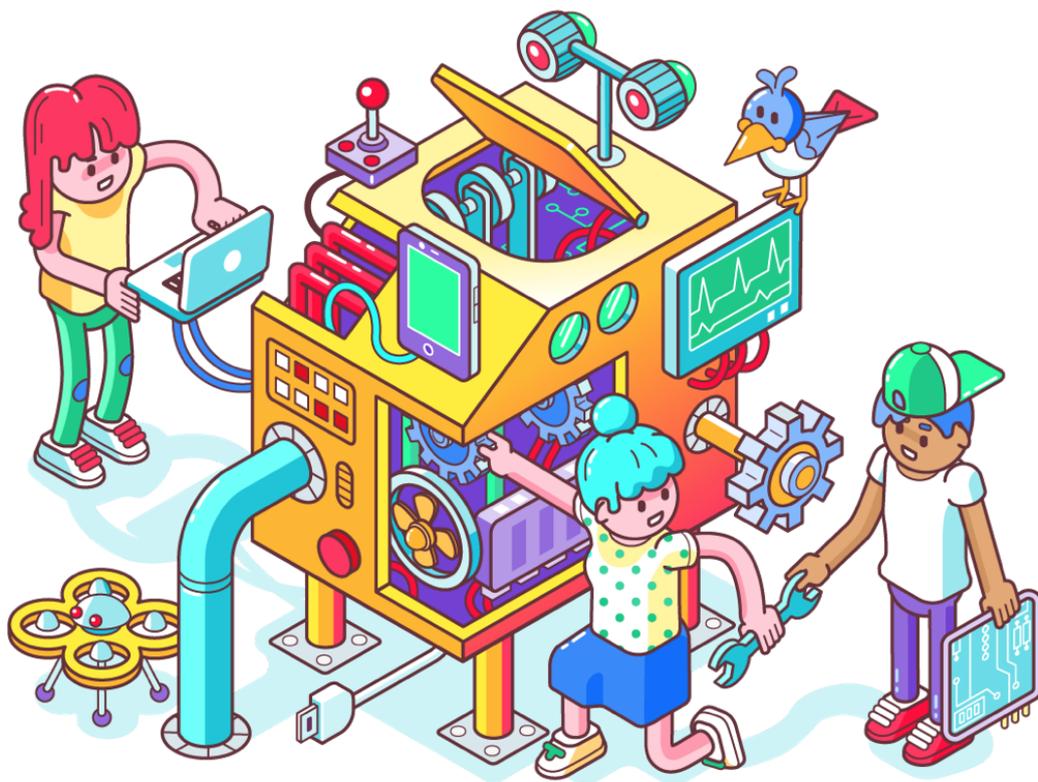


Illustration: CC BY-SA 4.0 Christoph Hoppenbrock

Data Expedition: Jugendbeteiligung, Demokratie & Digitalisierung

Im Rahmen der [Demokratielabore](#) schulten wir im Frühsommer 2018 Fachkräfte der Jugendarbeit in einer vierteiligen Workshopreihe. Gemeinsam diskutierten wir Chancen und Herausforderungen der Nutzung von Daten in der Praxis von Jugendorganisationen, -einrichtungen sowie Verbänden und probierten verschiedene digitale Werkzeuge aus. Den Abschluss bildete die [Data Expedition](#) zum Thema Jugendbeteiligung, Demokratie & Digitalisierung, die vom 15.-16. Juni 2018 in Berlin stattfand.

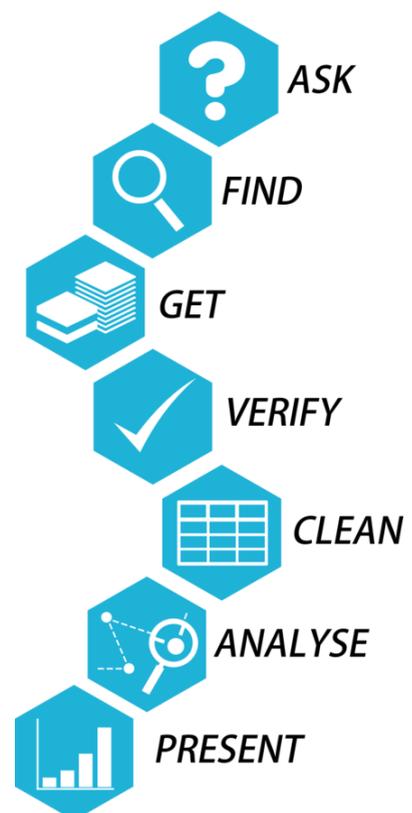


Was ist eine Data Expedition?

Eine Data Expedition ist ein zweitägiges Event, an dem Menschen aus unterschiedlichen Bereichen wie Projektmanagement, Bildungsarbeit, Design und Softwareentwicklung zusammenkommen. In kleinen Teams werden konkrete Probleme in Angriff genommen, eine Fragestellung beantwortet oder eine Story anhand von Daten erzählt. Ziel der Data Expedition ist es, gemeinsam eine Idee digital umzusetzen und im Peer-to-Peer-Ansatz von

den Teammitgliedern zu lernen. Dafür gibt es einen roten Faden – die [Data Pipeline](#), mit folgenden Schritten:

1. **Ask:** Im ersten Schritt gilt es spannende Fragen im jeweiligen Themenfeld zu identifizieren. Welche (jugend)politischen Herausforderungen würdet ihr euch gern genauer anschauen? Welche Themen sind für Jugendliche wichtig und beschäftigen euch gerade im Jugendverband oder in eurer Projektarbeit? Wie könnte man daraus konkrete Fragen entwickeln, die sich mit Daten beantworten lassen?
2. **Find:** Ohne Daten keine Expedition! Deswegen müssen im zweiten Schritt potentiell geeignete Datensätze gefunden werden. Die Wege dahin können sehr unterschiedlich sein: Manchmal bringt eine Google-Suche schon wichtige Hinweise. Vielleicht kennt jemand aus dem Team bereits Datensätze oder Datenportale, die man sich genauer anschauen sollte? Oder gibt es versteckte Quellen, aus denen sich Daten generieren lassen? Ist es hier sinnvoll, eigene Daten zu erheben?
3. **Get:** Im dritten Schritt geht es darum, die Daten zu bekommen. Idealerweise stehen die Datensätze schon im passenden Format zum Download bereit oder können über eine Anfrage abgerufen werden. Häufig ist es leider nicht so einfach und muss man sie selbst extrahieren – zum Beispiel durch automatisches Auslesen (“Scrapen”) von PDF-Dokumenten.
4. **Verify:** In diesem Schritt gilt es die Qualität der Daten zu prüfen: Wie wurden sie gesammelt? Ist die Quelle glaubwürdig? Und sind alle Informationen enthalten, die wir für die Analyse benötigen?
5. **Clean:** Hat man einen Datensatz bekommen, muss dieser im vierten Schritt gesäubert und strukturiert werden. Zum Beispiel ist zu prüfen, ob die Daten einheitlich formatiert, alle Duplikate entfernt, leere Zellen gelöscht und alle Spalten richtig beschriftet sind.
6. **Analyse:** Nach den Vorarbeiten kann die eigentliche Analyse beginnen: Mit Hilfe von Tools, z. B. Excel können die Daten nun analysiert und erste Ergebnisse herausgelesen werden.
7. **Present:** Um mit den Daten eine Geschichte erzählen zu können, werden sie anschaulich und leicht verständlich visualisiert. Auch hier helfen Tools wie [Infoqr.am](#) oder [Datawrapper](#).



In der Praxis läuft dieses Verfahren jedoch nicht so linear ab, sondern prozesshaft: Denn häufig stellt man erst bei der Recherche, beim Säubern oder Validieren von geeigneten Datenquellen fest, ob sich die eingangs gestellte Frage mit den vorhandenen Daten beantworten lässt. Manchmal heißt es dann: Zurück auf Anfang, die Frage schärfen, weitere Daten recherchieren oder noch einmal ganz neu beginnen.

Für die Umsetzung eines digitalen Projekts werden verschiedene Fähigkeiten benötigt, z. B. Expertise in einem bestimmten Themenfeld, praktische Skills im Coding, Design oder Storytelling. Auch der Umgang mit digitalen Tools wie Github, InDesign oder CMS gehört dazu.

Dies gilt auch für die Data Expedition: Je nach Vorkenntnissen und Interessen übernimmt jede*r im Team eine bestimmte Rolle: Projektmanager*in, Fachexpert*in, Entwickler*in oder Designer*in. Im Vorfeld der Data Expedition haben wir daher die Teilnehmenden gefragt: Welche Fähigkeiten bringst du mit und in welcher Rolle siehst du dich?

Hallo! - Vom Kennenlernen zum Team

Zwei der wichtigsten Fragen für eine gelungene Data Expedition sind: Woran wollen die Teilnehmenden arbeiten und welche Kompetenzen sind in den Teams vorhanden? Bei der Data Expedition ging es daher nach einer kurzen Vorstellungsrunde direkt in die gemeinsame Arbeit. In einer ersten Übung sammelten und analysierten wir in Teams zum einen die Anliegen und Erwartungen der Teilnehmenden an die Data Expedition und zum anderen erste Ideen für gutes Storytelling.



Besonders hoch war das Interesse daran, wie digitale Tools genutzt werden können, um die gesellschaftliche Teilhabe und die Partizipation von Jugendlichen zu stärken. Der Anspruch dabei: „Wir wollen wissen, was die Jugend denkt“ und „alle sollen gehört werden“. Als wichtige Themen sahen sie in diesem Zusammenhang, u.a. die Stärkung von Jugendlichen, Data Literacy und Datenschutz. Und es zeigte sich schnell: Es gab viele unterschiedliche Kompetenzen bei

den Teilnehmenden, von inhaltlicher Expertise zum Thema Jugendbildung und -beteiligung, technischen Kompetenzen wie Design oder Programmierung bis hin zu Soft Skills. Beste Voraussetzungen also, um die gemeinsamen Erwartungen zu erfüllen: Voneinander zu lernen, Netzwerke zu knüpfen, erste digitale Prototypen zu entwickeln und dabei Spaß zu haben.

Nach einer Einführung in die Data Pipeline machten sich alle daran, gemeinsam Ideen für ein Projekt zu entwickeln. Im Brainstorming wurden innerhalb kürzester Zeit unzählige Ideen und Datenquellen gesammelt, Post-Its beschrieben, Themen geclustert und Verbindungen hergestellt.

Bei den Ideen und Challenges zeigte sich ein breites Spektrum an Themen, z. B.

#Datenschutz: Wer speichert welche Daten über Jugendliche?

#FakeNews: Welche Formate gibt es für bildungsbenachteiligte Jugendliche, um sich mit dem Thema auseinander zu setzen?

#Jugendpolitik: Was fördert das BMFSFJ?

#AfD: Wie viel Geld erhält die Partei aus staatlichen Töpfen?

#Nachhaltigkeit: Wo können sich Jugendliche engagieren?

#Infrastruktur: Wie gut ist die Infrastruktur, die Jugendliche nutzen, z. B. Schwimmbäder, Schulen, ÖPNV im ländlichen Raum?



Auch bei der Frage nach möglichen Datenquellen kamen unzählige Tipps zusammen, ob von bereits vorhandenen Projekten wie Jedeschule.de, interessante Datensätze der öffentlichen Verwaltung auf govdata.de, kollaborative Plattformen wie Wiki Data oder Quellen, die von Teilnehmenden mitgebracht wurden wie z. B. zu Verbindungen zwischen der AfD und der extremen Rechten.

Gruppenarbeit: Daten, Analysen & Grafiken

Genügend Stoff also für viele Expeditionen in die Welt der Daten! So bestand die schwierige Aufgabe darin, sich im nächsten Schritt auf Themen zu fokussieren, Fragen zu schärfen und Teams zu bilden.

Schließlich fanden die Teilnehmenden zu drei Gruppen zueinander:

- Eine Gruppe wollte herausfinden, wie die Jugendarbeit die Biographie von politischen Entscheidungsträger*innen prägt.
- Mit der Frage, welche Daten eigentlich gesammelt werden, wenn Jugendliche ihre Lieblings-Apps benutzen, beschäftigte sich die zweite Gruppe.

- Und ein drittes Team wollte analysieren, wie öffentliche Fördertöpfe die politische Bildungslandschaft beeinflussen.

Im ersten Schritt recherchierten die Gruppen nach passenden Datenquellen für ihre Fragestellung. Zu welchen Ergebnissen die Gruppen bereits gekommen waren, stellten sie in einer kurzen Zwischenpräsentation am Ende des Tages vor. Besonders spannend waren die Erfahrungen, die sie bei der Datenarbeit machten. Während eine Gruppe bereits Quellen gefunden und Daten gesichtet hatte, mussten die anderen Gruppen noch einmal einen Schritt zurückgehen und ihre Fragestellungen aufgrund der schlechten Datenlage anpassen.



Am zweiten Tag stiegen wir daher direkt wieder mit der Gruppenarbeit ein. Während Gruppe 1 weiter die AGBs von Twitter und Facebook durchsuchte, schlossen sich die Gruppen 2 und 3 kurzerhand zusammen, gingen noch einmal gemeinsam auf Datensuche und konzentrierten sich dabei auf Fördermittel vom Bund.



Da gute Visualisierungen ein wichtiger Bestandteil in Datenprojekten sind, gaben wir zwischendurch noch einen kurzen Input dazu, was gute Grafiken ausmacht und wann die verschiedenen Arten von Visualisierungen am besten zum Einsatz kommen.

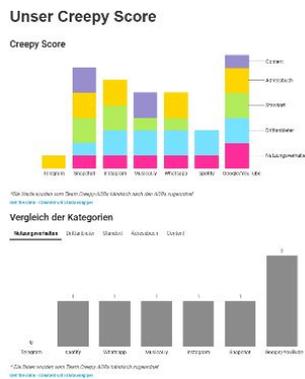
Dann startete die letzte Arbeitsphase: Die Teams arbeiteten intensiv an ihren kleinen Projekten, analysierten Daten und erstellten erste Visualisierungen.

Die Ergebnisse der zwei Tage zeigten sie schließlich bei der Abschlusspräsentation und erläuterten dabei, wie sie bei den einzelnen Schritten vorgegangen sind.

Prototypen für digitale Projekte - Die Ergebnisse der Data Expedition

Projekt 1: Creepy AGB

Creepy AGB



Das Team „Creepy AGB“ wollte wissen: Welche Daten werden eigentlich gespeichert, wenn Jugendliche ihre Lieblings-Apps verwenden? Dafür nahmen sie sich einige der Anwendungen vor, die bei Jugendlichen besonders populär sind: Youtube, Instagram, WhatsApp, Snapchat, Spotify und Musical.ly. Zusätzlich wurde als eine etwas datenschutzsensiblere Anwendung

Telegram aufgenommen. Es entstand die Idee, eine Web-App zu entwickeln, in der die Jugendlichen auswählen können, welche App sie nutzen. Dann wird ihnen angezeigt, welche Berechtigungen sie damit den jeweiligen Unternehmen einräumen. Das Ergebnis wird zusammengefasst in einem „Creepy Score“, also einem „Gruselfaktor“. Inspiration für das Projekt war unter anderem die Seite [Terms of Service – didn't read](#), das Nutzer*innen aufzeigt, was eigentlich in den AGBs steht und Anwendungen auf einer Skala von A bis E bewertet.

Das Team musste sich den Datensatz erst einmal selbst zusammenstellen. Dafür entwickelte es eine Matrix aus Fragen, die durch das Lesen der AGBs oder Datenschutzbestimmungen mit ja, nein oder neutral beantwortet werden konnte. Die Fragen waren bewusst plakativ formuliert und bezogen sich auf die Speicherung von Daten zum Nutzungsverhalten, zur Weitergabe an Dritte, zur Auswertung des Standorts, dem Auslesen des Adressbuchs und



zur Nutzung von Inhalten. So müssen sich die Jugendlichen am Ende beispielsweise die Frage stellen: „Bist du damit einverstanden, dass wir deine Stimme nutzen?“

Das Sammeln fand in einem Google Spreadsheet statt, welches dann für die Verwendung in einer Web-App in ein JSON-Format umgewandelt wurde. Die Web-App stellt ein browserbasiertes Interface für die gesammelten Daten dar und wurde in diesem Fall mit dem JavaScript Framework [AngularJS](#) umgesetzt.

Durch die interaktive App werden die Daten für die jugendlichen Nutzer*innen ansprechend angezeigt. Sie sehen jeweils die Antworten aus den AGBs und den „Creepy Score“ im Vergleich zu anderen Apps. Besonders schön sind dabei auch die Visualisierungen, die gezeichnet und dann digitalisiert eingebunden wurden. Hier geht's zum [Prototyp der Web-App](#).

Projekt 2: Eine Landkarte der Projektförderung



Das zweite Team nahm sich die Frage vor, wie Fördertöpfe die Landschaft der Demokratiebildung in Deutschland prägen. Es stellte sich heraus, dass dies gar nicht einfach zu beantworten ist. Denn es gibt viele Töpfe in unterschiedlichen Ministerien, die jeweils unterschiedliche Ziele und Vergabekriterien haben. Daraus lassen sich spannende Fragen ableiten, z. B. Welches sind die größten Fördertöpfe? Welche Werte und Ziele sind damit jeweils verbunden? Und wie wird der Impact gemessen?

Als konkretes Beispiel nahm sich die Gruppe das Programm [„Demokratie leben!“](#) vor, aus dem auch die [Demokratielabore](#) gefördert werden - ein großer Topf mit 104,5 Mio. € im Jahr 2017. Die Gruppe wollte wissen: Wie verteilen sich diese Mittel auf die Landkreise in Deutschland? Als Ergebnis sollte eine Landkarte der Förderung entstehen, damit Menschen sehen können, wie viel Geld in ihre Kommune oder ihren Landkreis fließt.

Als konkretes Beispiel nahm sich die Gruppe das Programm [„Demokratie leben!“](#) vor, aus dem auch die [Demokratielabore](#) gefördert werden - ein großer Topf mit 104,5 Mio. € im Jahr 2017. Die Gruppe wollte wissen: Wie verteilen sich diese Mittel auf die Landkreise in Deutschland? Als Ergebnis sollte eine Landkarte der Förderung entstehen, damit Menschen sehen können, wie viel Geld in ihre Kommune oder ihren Landkreis fließt.

Dazu musste die Gruppe zunächst die Daten auslesen: Um einen Überblick über die Förderung von „Demokratie leben!“ zu erhalten, nutzten wir die Antwort der Bundesregierung auf eine [kleine Anfrage](#), die durch die Partei AfD kürzlich im Bundestag gestellt wurde. Die darin enthaltenen Informationen konnten allerdings nicht ohne Weiteres für eine Visualisierung genutzt werden. Da sie in Form einer PDF-Datei vorlagen, mussten



sie zunächst in ein maschinenlesbares Format (z.B. csv, xlsx) umgewandelt werden. Dazu extrahierte die Gruppe mit dem Tool [Tabula](#) Daten aus dem PDF. Im Anschluss nutzte sie das Webtool [Datawrapper](#), um die zuvor gesäuberten Informationen auf einer Deutschlandkarte darzustellen.

Was bleibt?

Und was bleibt nach zwei Tagen Data Expedition? Aus Sicht der Teilnehmenden: Begegnungen mit vielen klugen Menschen in einer kreativen und offenen Atmosphäre, intensive Arbeit im Team, die Spaß gemacht hat, Tipps und konkrete Anwendungen, um mit Daten zu arbeiten und zwei konkrete Ergebnisse, die sich sehen lassen können!



Nützliche Ideen und Anregungen zum Mitnehmen waren dabei nicht nur technische Skills wie die Nutzung von bestimmten digitalen Tools zur Analyse, Scrapen oder Visualisierung, sondern auch Ideen für die pädagogische Praxis – zum Beispiel, wie man mit Jugendlichen das Thema Datenschutz aufgreifen kann.

Viel zu tun gibt es natürlich auch noch: Zum Beispiel hätten einige Teilnehmer*innen Lust, die „Creepy AGB“-App weiter zu entwickeln. Andere möchten stärker vorhandene Open Data für die Jugendbildung und Jugendpolitik nutzen.

Fotos, Präsentation, Lernmaterialien

Lernmaterialien:

Die Informationen zu offenen Daten sowie eine Liste an Quellen haben wir auch in einem Lernmaterial festgehalten, das die Teilnehmenden insbesondere für die Recherchephase nutzen konnten. Alle Lernmaterialien können [hier](#) heruntergeladen werden.

Fotos:

Die Fotos zu der Veranstaltung haben wir auf Flickr [hier](#) unter einer freien Lizenz veröffentlicht.

Weitere Angebote

Demokratielabore für Jugendliche:

Bei den [Demokratielaboren](#) führen wir verschiedene Workshop- und Aktionsformate mit Jugendlichen im Alter von 12 bis 21 Jahren rund um Digitalisierung, Technologien und gesellschaftliches Miteinander durch. Dazu arbeiten wir sowohl eng mit außerschulischen Jugendeinrichtungen als auch überregionalen Bildungsverbänden und Initiativen zusammen – deutschlandweit. Kontakt: info@demokratielabore.de

Datenschule:

Hast du bereits eine Projektidee oder möchtest dich mit deinem Team zu digitalen Themen weiterbilden, dann kann dir die [Datenschule](#) der Open Knowledge Foundation Deutschland helfen. Mit unserem Bildungsangebot ermutigen wir gemeinnützige Organisationen, Daten und Technologien zielgerichtet bei ihrer Arbeit einzusetzen. Wir vernetzen NPOs mit technikaffinen Menschen, setzen gemeinsam datengestützte Projekte um und bieten Workshops rund um die Themen Daten und Technologien an. Kontakt: info@datenschule.de

Die OK Labs:

„[Code for Germany](#)“ vernetzt Entwickler*innen, Designer*innen und Open Data-Interessierte in ganz Deutschland. In 25 deutschen Städten wurden dafür sogenannte Open Knowledge Labs (OK Labs) gegründet. Die Labs treffen sich regelmäßig zum gemeinsamen Arbeiten und tauschen sich mit Vertretern ihrer Stadt aus. Ziel ist es, Projekte und Anwendungen rund um offene Daten zu fördern und dadurch Entwicklungen im Bereich Open Data weiter voranzutreiben.

Fotos: [CC-BY-4.0, Open Knowledge Foundation DE, Thomas Nitz \(tnt-fotoart.de\)](#)

Die Inhalte dieser Dokumentation sind, sofern nicht anders angegeben, unter folgender Creative Commons Lizenz verwendbar: [CC-BY-4.0, OKF DE](#)