

# Umgang mit Radikalisierung im sozialpädagogischen Alltag

Eine dreiteilige digitale Fortbildungsreihe für Respekt Coaches

durchgeführt von [politischbilden.de](http://politischbilden.de) und der [Bildungsstätte Anne Frank](#)

Die modular aufgebaute dreiteilige Fortbildungsreihe richtet sich an alle Respekt Coaches. Sie bietet Unterstützung in akuten Konfliktlagen, vermittelt über einen spielerischen Zugang Einblicke in Radikalisierungsprozesse online und bietet Stärkung im sozialpädagogischen Alltag.

## ECKDATEN

### Daten:

- Modul 1: Dienstag, 1. November 2022, 15-18 Uhr
- Modul 2: Freitag, 4. November 2022, 14-17 Uhr
- Modul 3: Dienstag, 8. November 2022, 15-18 Uhr

**Ort:** Online per Zoom

**Kosten:** Die Teilnahme ist für Respekt Coaches kostenlos

**Anmeldung:** Schnellstmöglich, jedoch spätestens bis 4. Oktober 2022 über [diesen Link](#)

**Organisation:** [politischbilden.de](http://politischbilden.de), Arbeitskreis deutscher Bildungsstätten e.V.

**Durchführung:** Bildungsstätte Anne Frank

**Kontakt:** [info@politischbilden.de](mailto:info@politischbilden.de)

## ZUM INHALT

Ob Begeisterung für die Teilnahme am sogenannten „heiligen Krieg“ oder Zustimmungen zu Aussagen und Übergriffen rechter und (neo)nazistischer Akteur\*innen: Radikalisierung von Jugendlichen ist eine konkrete Herausforderung für (Sozial-)Pädagog\*innen. Dabei geschieht Radikalisierung vor allem online. In Chats, Live-Videos und Storys zirkulieren politische Codes und Verschwörungsmymen, die häufig nicht direkt als solche zu erkennen sind.

In den Modulen 1 und 3 lernt Ihr/lernen Sie das prämierte Serious Game „Hidden Codes“, umfangreiches Begleitmaterial und Empfehlungen für den Einsatz mit Jugendlichen und jungen Erwachsenen kennen. Das digitale Lernspiel hilft, Anzeichen von rechtsextremer und islamistischer Radikalisierung im Netz zu erkennen und adäquat darauf zu reagieren. Das Mobile Game „Hidden Codes“ setzt hier an und vermittelt spielerisch, wie Jugendlichen dort abgeholt werden, wo sie sich besonders gerne aufhalten. Das Game ist wie eine gängige Social-Media-App aufgebaut.

Um Euch/Sie für den sozialpädagogischen Alltag zu stärken, schauen wir uns Modul 2 praxisnahe Fälle aus dem digitalen Alltag an. Wir blicken darauf, wie Extremisten gesellschaftlich relevante Themen wie Rassismus bedienen, um zur Radikalisierung beizutragen. Am Beispiel erarbeiten wir, welche Wechselwirkungen Rechtsextremismus und Islamismus aufeinander haben können.

## HINWEISE ZUR TEILNAHME

Wir empfehlen eine zeitnahe Anmeldung, da die Anzahl an Teilnehmer\*innen begrenzt ist. Da wir uns eine möglichst durchgehende Teilnahme an allen drei Modulen wünschen, bevorzugen wir bei Überschreiten des Teilnahme-Limits vollständige Anmeldungen in zeitlicher Reihenfolge. Sollte die Begrenzung nicht erreicht werden, ist eine Teilnahme an zwei von drei Modulen möglich. Die Teilnahme an nur einem der drei Module ist nicht möglich.

Wir freuen uns auf Euch/Sie,

Nico Schneider & Alina Jugenheimer | [politischbilden.de/AdB](http://politischbilden.de/AdB) in Kooperation mit der Bildungsstätte Anne Frank

**politisch  
bilden.de**



**AdB**  
Arbeitskreis deutscher  
Bildungsstätten e.V.