

nexus Institut

DigiPAC: Digitale Partizipation und aktive Bürger:innenschaft. Ein Trainingsprogramm für Jugendliche und junge Erwachsene.

Handbuch zum Trainingsprogramm

[Amy Winkler, Theresa Dolinga, Katja Aue & Tzvetina Arsova Netzelmann]
3-2-2022

ACTIon

Promoting active citizenship through civic education and active online participation of youth role models

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein. AGREEMENT NUMBER: 621400-EPP-1-2020-1-DE-EPPKA3-IP1-SOC-IN
PROJECT TITLE: ACTIon – promoting active citizenship through civic education and active online participation of youth role models

Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union





Inhalt

Willkommen!	3
Hintergrund	4
Die Struktur des Handbuchs.....	5
Theoretischer Hintergrund	6
Digitale Bürger:innenschaft and Digitale Kompetenzen	6
Blooms Taxonomie: Kognitive Bereiche	8
Lernziele.....	9
Das Trainingsprogramm.....	11
Struktur des Trainingsprogramms	11
Optionale Reflektion	11
Online Tools	12
Übersicht des Trainingsprogramms.....	13
Modul A – Online Sein (Tag 1).....	15
Kurze Beschreibung	15
Umfang.....	15
Lernziele.....	15
Aktivitäten.....	16
1. Einführung und Kennenlernen	17
2. Netiquette.....	19
3. Medienkompetenz: Begriffe und Definitionen.....	21
4. Geschichten... Erfahrungen... Sensibilisierung.....	23
5. Szenarien-Workshop	25
6. Feedback und Reflektion	28
Module B – In einer Demokratie leben (Tag 2).....	30
Kurze Beschreibung	30
Umfang.....	30
Lernziele.....	30
Aktivitäten.....	31
1. Soziale Medien und Ich	33
2. Menschenrechte: Bilderspiel.....	35
3. Erzähl-Übung	37
4. Fake News	39
5. Leben und Handeln in einer Demokratie.....	41
5a. Wahlen	41



5b. Vernetzte Gesellschaft.....	44
6. Feedback und Reflektion.....	46
Modul C – Online-Beteiligung (Tag 3)	48
Beschreibung	48
Umfang.....	48
Lernziele.....	48
Aktivitäten.....	49
1. Auf der Treppe – Einführung in Jugendbeteiligung	50
2. Digitale Tools für Online Jugendbeteiligung.....	53
2a. adhocracy+ – Plattform für Jugendbeteiligungs-Projekte	53
2b. F.I.R.E. – App zur Kompetenzbildung in Jugend-Projektgruppen	56
3. Feedback und Reflektion.....	58
4. Folgesitzung: Erlebnisse mit Tools zur Online Jugendbeteiligung.....	60
4a. adhocracy+ – Plattform für Jugend-Beteiligungsprojekte	60
4b. F.I.R.E. – App zur Kompetenzbildung in Jugend-Projektgruppen	63



Willkommen!

Digitale Partizipation und Aktive Bürger:innenschaft (DigiPAC¹): Ein Trainingsprogramm für Jugendliche und junge Erwachsene.

Liebe:r Leser:in,

Wir freuen uns, Ihnen das Handbuch zum DigiPAC Trainingsprogramm vorzustellen! Das Programm und das Handbuch wurden im Rahmen des EU-finanzierten Erasmus+ Projekts ACTIon entwickelt, um die Demokratiebildung, aktive digitale Bürger:innenschaft und demokratische Partizipation junger Menschen in formellen und informellen Lernumgebungen zu fördern.

Warum ist das wichtig?

Weil online sein für junge Europäer:innen fest zum Leben dazugehört.

Im Jahre 2019 benutzten 94% der jungen Menschen in der EU jeden Tag das Internet, verglichen mit 77% der durchschnittlichen Bevölkerung (Eurostat, Being young in Europe today – digital world, 2020). Allerdings nutzen junge Menschen digitale Technologien unterdurchschnittlich häufig, um sich über ihre bürgerlichen Rechte, Gesundheit und Bildung zu informieren, oder sich an politischen Entscheidungen und Prozessen in ihren Gemeinden und der Gesellschaft als Ganzes zu beteiligen. Die häufigsten zivilgesellschaftlichen Online-Aktivitäten junger Menschen im Alter von 16-29 Jahren waren Interaktionen mit Behörden und die Suche nach Informationen auf behördlichen Webseiten. Nur 15% junger Menschen posteten ihre Meinungen über zivilgesellschaftliche oder politische Themen und Ereignisse; nur 17% nahmen an Online-Konsultationen teil und stimmten über politische Themen ab. Es gibt also eine klare Disparität zwischen der Menge an Zeit, die junge Menschen online verbringen, und ihren politischen und demokratischen Online-Aktivitäten. Dieses Ungleichgewicht ist bei sozial benachteiligten jungen Menschen noch stärker ausgeprägt. Das Projekt ACTIon – Förderung aktiver Bürger:innenschaft durch Demokratiebildung und aktive, digitale Jugend-Beteiligung – zielt darauf ab, dieses Ungleichgewicht zu überwinden.

Dieses Handbuch wurde für zukünftige Trainer:innen entwickelt – u.a. Jugend- und Sozialarbeiter:innen, Lehrkräfte, Leiter:innen von Jugendclubs – und dient als praktische, einfach verständliche Anleitung zur Durchführung des Programms mit jungen Menschen ab 14 Jahren. Wir hoffen, dass es hilfreich ist und darüber hinaus viele spannende Ideen zum Umgang mit Jugendlichen und jungen Erwachsenen im digitalen Zeitalter anregt und inspiriert!

Wir wünschen Ihnen viel Spaß und Erfolg!

Das ACTIon nexus-Team

¹ DigiPAC = Digital Participation and Active Citizenship.



Hintergrund

Das Erasmus+ ko-finanzierte Projekt² ACTIon vereint sechs Partnerorganisationen aus vier EU-Ländern und einem Land außerhalb der EU³. Gemeinsames Ziel ist es, junge Menschen – vor allem aus sozial benachteiligten Gruppen – dazu zu befähigen, aktive Bürger:innen im digitalen Raum zu werden. Zwei der sechs Projekt-Partner – nexus⁴, ein deutsches Forschungsinstitut mit einem Schwerpunkt auf Bürger:innenbeteiligung, und HESED⁵, eine bulgarische Organisation, die sich auf die soziale Integration von Roma Jugendlichen spezialisiert – haben für das Projekt zwei separate Trainingsprogramme entwickelt (DigiPAC und MOLA). Diese werden in formellen und informellen Lernumgebungen in vier der Partner-Länder pilotiert⁶. Beide Programme nutzen bereits existierende offline und online Lern-Tools und -Aktivitäten, die von nexus und HESED für das Projekt an die spezifischen Ziele des ACTIon-Projekts adaptiert wurden.

Folgende Tabelle liefert einen kurzen Überblick über Gemeinsamkeiten und Unterschiede der zwei ACTIon-Programme, DigiPAC (von nexus) und MOLA (von HESED):

Tabelle 1: ACTIon-Trainingsprogramme – DigiPAC und MOLA

Programme	DigiPAC: Digitale Partizipation and Aktive Bürger:innenschaft	MOLA ⁷ : Modell für die Aktivierung von „Opinion Leaders“
Lernumgebung	Formell: weiterführende Schulen sowie Jugendeinrichtungen mit Kursangeboten.	Informell: community-basierte Bildung.
Teilnehmer:innen	Kinder und Jugendliche, ca. 14-18 Jahre alt.	Junge Erwachsene, bis zu 25 Jahre alt.
Trainer:innen	Lehrer:innen sowie Jugend-/Sozialarbeiter:innen.	Jugend-/Sozialarbeiter:innen.
Ziele	<ul style="list-style-type: none"> Digitale und demokratische Kompetenzen junger Menschen trainieren. Junge Menschen dazu befähigen, die Online-Welt dazu zu nutzen, sich aktiv in ihrer Gemeinde bzw. Kommune/der breiteren Gesellschaft (politisch) zu beteiligen. 	<ul style="list-style-type: none"> Digitale Kompetenzen junger Vorbilder (Popular Opinion Leaders) in benachteiligten Gruppen trainieren. Junge Vorbilder dazu befähigen, die Online-Welt zu nutzen, um die gesundheitliche Kompetenz in ihrem sozialen Netzwerk zu verbessern.
ACTIon-Partner	nexus Institut für Kooperationsmanagement und Interdisziplinäre Forschung , Deutschland.	HESED , Bulgarien.

Dieses Handbuch dient als Anleitung zur Durchführung des nexus Trainingsprogramms, DigiPAC. Das Trainingsprogramm wurde als Workshop konzipiert, der zwei-ein-halb Tage dauert und sich aus drei separaten Modulen (A, B und C; ein Modul pro Tag) zusammensetzt. Im Handbuch erhalten Leser:innen Informationen zum theoretischen Hintergrund von DigiPAC und ACTIon und zu den Lernzielen der Aktivitäten, sowie das Werkzeug, um das Training selbst mit einer Gruppe

² Weitere Informationen zum ACTIon-Projekt: <https://www.erasmus-action.eu/>.

³ EU: Germany, Greece, Bulgarien, Belgien; nicht-EU: Nordmazedonien.

⁴ Weitere Informationen über das nexus Institut: <https://nexusinstitut.de/>.

⁵ Weitere Informationen über HESED: <https://hesed.bg/en/>.

⁶ Die Programme werden in Bulgarien, Deutschland, Griechenland und Nordmazedonien pilotiert.

⁷ MOLA = Model for Opinion Leaders Activation.



junger Menschen durchzuführen. Ursprünglich wurde es für weiterführende Schulen entwickelt; dabei wurden Lehrer:innen als die Trainer:innen und Schüler:innen als die Teilnehmer:innen angedacht. Allerdings kann der Workshop auch in anderen formellen und informellen Lernumgebungen durchgeführt werden: das Handbuch beinhaltet daher zahlreiche Tipps zur flexiblen Anpassung der zeitlichen und inhaltlichen Struktur, des Formats (online/offline) und der Aktivitäten von DigiPAC an diverse soziale Kontexte und Lernumgebungen.

Jedes der drei DigiPAC-Module (A, B und C) setzt sich aus Aktivitäten zusammen, die sowohl Demokratiebildung als auch verschiedene digitale Kompetenzen vermitteln sollen. Die jungen Menschen werden u.a. dazu angeregt, grundlegende Verhaltensregeln in der Online-Welt zu diskutieren, persönliche Erlebnisse mit Formen von Diskriminierung zu teilen sowie demokratische Werte, Prozesse und die Strukturen demokratischer Gesellschaften kennenzulernen. Zudem werden sie dazu angeleitet, sich mit ihrer eigenen Verantwortung und ihren Möglichkeiten zur digitalen und demokratischen Beteiligung auseinanderzusetzen.

Die Struktur des Handbuchs

Das Handbuch beginnt mit einer kurzen Vorstellung des **theoretischen Hintergrunds** und pädagogischen Konzepts des DigiPAC-Trainingsprogramms und des gesamten ACTIon-Projekts. Zukünftige Trainer:innen werden in das Konzept von **digitaler Bürger:innenschaft**, die zu vermittelnden **digitalen Kompetenzen**, die **kognitiven Bereiche**, die durch die verschiedenen Aktivitäten angesprochen werden, und die spezifischen **Lernziele** von DigiPAC eingeführt.

Trainer:innen wird dann das **Trainingsprogramm** selbst vorgestellt. Dieser Hauptbestandteil des Handbuchs beginnt mit einer Vorstellung der **Struktur der drei Module**. Hierauf folgt eine detailliertere Beschreibung der **individuellen Aktivitäten**. Leser:innen erhalten eine Schritt-für-Schritt-Anleitung, einen zeitlichen Plan, Informationen über die erforderlichen Materialien und Vorbereitungen, und schließlich hilfreiche Tipps zur Anpassung der jeweiligen Aktivitäten an ein Online-Format, einen anderen zeitlichen Rahmen oder spezifische Bedürfnisse ihrer Gruppe. Sie erhalten außerdem den Verweis auf die ursprünglichen Seiten, von denen die Aktivitäten bezogen und adaptiert wurden.

Die zur Durchführung des Workshops erforderlichen **Materialien** (Arbeitsblätter, Videos, Fragen, Präsentationen und Poster) werden den Trainer:innen in zwei Formen auf der ACTIon-Webseite zur Verfügung gestellt⁸. Trainer:innen können ein PDF herunterladen, welches alle Materialien des Programms in einem einzigen Dokument vereint. Zusätzlich können sie einen ZIP Ordner herunterladen, in dem die Materialien nach Modul (A, B oder C) und Aktivität in Unterordnern sortiert und als einzelne Dokumente verfügbar sind.

⁸ Die Materialien können auf folgender Seite der ACTIon-Webseite gefunden werden: <https://www.erasmus-action.eu/de/projektergebnisse/>.



Theoretischer Hintergrund

Digitale Bürger:innenschaft and Digitale Kompetenzen

Eine digitalisierte Gesellschaft braucht Bürger:innen, die sich ihrer zivilgesellschaftlichen Rechte und Verantwortungen, sowohl online als auch offline, bewusst sind. Fundamentale demokratische Tätigkeiten – der Zugriff auf Informationen und Nachrichten, freie Meinungsbildung und -austausch, politischer Aktivismus und Engagement – finden bereits im digitalen Raum statt. Dieser Trend wird sich voraussichtlich weiter verstärken. Bildungsprogramme müssen junge Menschen daher darin schulen, Demokratie auch in der digitalen Welt zu leben und auszuführen. Durch sowohl **Demokratiebildung** als auch das Vermitteln und Stärken von **digitalen Kompetenzen** können junge Menschen dazu befähigt werden, zu **aktiven digitalen Bürger:innen** zu werden. Das folgende Kapitel liefert eine kurze Definition dieser drei grundlegenden Begriffe⁹.

ACTlon stützt sich auf die Definition von **Demokratiebildung**, auch zivilgesellschaftliche oder bürgerliche Bildung, die von der Jugendorganisation Youthpower.org gestellt wird:

“Civic education (also known as citizen education or democracy education) can be broadly defined as the provision of information and learning experiences to equip and empower citizens to participate in democratic processes.”¹⁰

(Youthpower.org n.d.).

Demokratiebildung kann mit jeder Altersgruppe, in jedem Land, auf jeder Ebene – international, national oder lokal – durchgeführt werden, und ist an keine spezifische Form oder Methode gebunden. Sie kann beispielsweise durch Medienkampagnen, erfahrungsbasiertes Lernen oder Lernen im Klassenzimmer vermittelt werden (vgl. Youthpower.org) – und ist ein zentrales Element der Trainingsprogramme, die von sowohl HESED¹¹ als auch nexus im Rahmen des ACTlon-Projekts entwickelt wurden.

Digitale Kompetenzen sind nicht nur für aktive Online-Beteiligung eine notwendige Voraussetzung – sie gehören in digitalisierten Gesellschaften zu den grundlegenden zivilgesellschaftlichen Kompetenzen, und sind zudem ein zentrales Element des übergreifenden Konzepts der **digitalen Bürger:innenschaft**. Die Definition digitaler Bürger:innenschaft, auf die sich ACTlon bezieht, stammt primär aus dem Projekt „Digital Citizenship Education“ des Europarats (Frau-Meigs et al. 2017):

“Digital Citizenship may be said to refer to the competent and positive engagement with digital technologies and data (creating, publishing, working, sharing, socializing, investigating, playing, communicating and learning); participating actively and responsibly (values, skills, attitudes, knowledge and critical understanding) in communities (local, national, global) at all levels (political, economic, social, cultural and intercultural); being involved in a double process of lifelong learning (in

9 Für weitere Informationen können Leser:innen auf das theoretische Framework von ACTlon zugreifen: https://www.erasmus-action.eu/wp-content/uploads/2021/09/ACTlon-Theoretical-Framework-and-Analysis_Web_version.pdf.

10 Übersetzung: Demokratiebildung kann grob definiert werden als das Bereitstellen von Informationen und Lernerfahrungen, die Bürger:innen dazu befähigen, an demokratischen Prozessen teilzunehmen.




7 Das zweite Trainingsprogramm (MOLA, von HESED) findet sich auf der ACTlon Webseite: <https://www.erasmus-action.eu/de/action-becoming-active-citizens-as-popular-opinion-leaders-deutsch/>.

formal, informal, non-formal settings) and continuously defending human dignity and all attendant human rights.”¹²

(Europarat 2021a)

Dem Europarat zufolge müssen Individuen digitale Kompetenzen in zehn Bereichen¹³ erwerben, um als digitale Bürger:innen gelten zu können. Sechs dieser zehn Bereiche wurden von ACTion selektiert und werden durch die Aktivitäten des Trainingsprogramms gefördert. Sie lassen sich drei Hauptkategorien zuordnen: **Online Sein**, **Online Wohlbefinden** und **Es ist mein Recht!** (vgl. Europarat 2021b).

Tabelle 2: Digitale Kompetenzbereiche

Online Sein 	Online Wohlbefinden 	Es ist mein Recht! 
<ul style="list-style-type: none"> • Zugang und Inklusion • Medien- und Informationskompetenz 	<ul style="list-style-type: none"> • Ethik und Empathie • Gesundheit und Wohlbefinden 	<ul style="list-style-type: none"> • Aktive Beteiligung • Rechte and Verantwortungen

Online sein umfasst Kompetenzen, die dafür erforderlich sind, sich Zugang zur digitalen Gesellschaft zu verschaffen und sich online frei auszudrücken. **Online Wohlbefinden** bezieht sich auf Kompetenzen, die Nutzern ermöglichen, sich im digitalen Raum sicher und wohl zu fühlen, und auf positive und gesunde Weise mit ihm umzugehen. **Es ist mein Recht!** umfasst schließlich Kompetenzen, die sich auf die Rechte und Verantwortungen von Bürger:innen in komplexen, diversen und digitalisierten Gesellschaften beziehen.

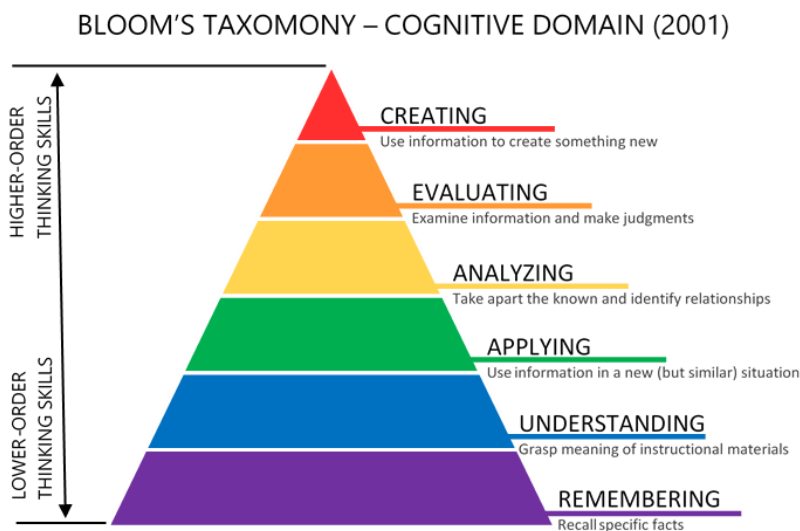
¹² Übersetzung: Digitale Bürger:innenschaft bezieht sich auf den kompetenten und positiven Umgang mit digitalen Technologien und Daten (Erstellen, Veröffentlichen, Arbeiten, Teilen, Interagieren, Erforschen, Spielen, Kommunizieren und Lernen), die aktive und verantwortungsbewusste Partizipation (Werte, Fähigkeiten, Einstellungen, Wissen und kritisches Verständnis) in Gemeinschaften (lokal, national, global) auf allen Ebenen (politisch, wirtschaftlich, sozial, kulturell und interkulturell), und die Teilhabe an einem doppelten Prozess des lebenslangen Lernens (in formellen, informellen und nicht-formellen Settings) und der kontinuierlichen Verteidigung der Würde des Menschen und aller dazugehörigen Menschenrechte.

¹³ Siehe Europarat 2021b: 10 Bereiche Digitaler Bürger:innenschaft.

Blooms Taxonomie: Kognitive Bereiche

DigiPAC zielt darauf ab, nicht nur die digitalen Kompetenzen von Teilnehmer:innen, sondern auch eine Reihe verschiedener kognitiver Fähigkeiten anzusprechen und zu stärken. Die konkreten **Lernziele** des Programms basieren auf **Blooms Taxonomie kognitiver Bereiche**, die in folgender Abbildung visualisiert ist:

Abbildung 1: Visualisierung von Blooms Taxonomie



Quelle: Kurt (2017), basierend auf: Bloom, B. S. (1956).

Bei der Entwicklung des Trainingsprogramms wurden Blooms sechs Bereiche in folgende übergeordnete Kategorien zusammengefasst. Jede dieser drei kognitiven Bereiche umfasst dabei eine Reihe spezifischerer kognitiver Fähigkeiten:

Tabelle 3: Kognitive Bereiche, basierend auf Blooms Taxonomie

1: Erinnern und Verstehen (remembering and understanding)	<ul style="list-style-type: none"> • Bewusstsein schaffen • Verständnis verbessern • Erkenntnisse aufbauen
2: Anwenden und Analysieren (applying and analyzing)	<ul style="list-style-type: none"> • Kompetenzen stärken • Werte/Einstellungen entwickeln
3: Evaluieren und Erschaffen (evaluating and creating)	<ul style="list-style-type: none"> • Werte evaluieren • Werte vertreten • Werte bei anderen kultivieren • Inhalte selbst erschaffen




Bereich eins, **Erinnern und Verstehen**, umfasst das Schaffen von Bewusstsein, das Verbessern von Verständnis und das Aufbauen von Erkenntnissen. Bereich zwei, **Anwenden und Analysieren**, umfasst das Entwickeln und Stärken von Fähigkeiten und Kompetenzen. Bereich drei, **Evaluieren und Erschaffen**, umfasst schließlich die komplexesten kognitiven Fähigkeiten,




die auf denen der anderen beiden Bereiche aufbauen: das Evaluieren, Verfechten und Kultivieren von Werten bei anderen Menschen, ebenso wie das Erschaffen eigener Inhalte.

Lernziele

Die folgende Tabelle (4) liefert einen Überblick über die spezifischen **Lernziele** (1a bis 9c), die von nexus formuliert wurden und auf die DigiPACs Aktivitäten basieren. Sie adressieren sowohl die **digitalen Kompetenzen** (basierend auf dem Modell digitaler Bürger:innenschaft des Europarats) als auch die **kognitiven Bereiche** (basierend auf Blooms Taxonomie), die in den beiden vorherigen Abschnitten präsentiert wurden. Wie Blooms Taxonomie sind die Lernziele von niedrigeren (1, 2...) bis höheren (8, 9...) Graden an Komplexität strukturiert und aufgeführt. In vielen Fällen behalten sie über mehrere Bereiche hinweg eine konsistente Struktur ebenso wie Inhalt bei; dies ist durch ihre alphabetische Kennzeichnung (z.B. 1a, 1b, 1c...) markiert. Lernziele auf höheren Ebenen vereinen sowohl die zentralen Ziele der vorherigen Ebene als auch weitere, spezifischere Ziele, die sich auf die jeweiligen, individuellen Kompetenzbereiche beziehen. Die Aktivitäten in diesem Programm tragen dazu bei, diese Ziele zu verwirklichen – wichtig ist allerdings, anzumerken, dass sie nicht alle aufgelisteten Lernziele in Gänze abdecken können.

Tabelle 4: Lernziele von DigiPAC

	Online Sein 	Online Wohlbefinden 	Es ist mein Recht! 
Erinnern und Verstehen	1 a) Bewusstsein erschaffen und Verständnis verbessern: Konzepte von Inklusion, Respekt und Toleranz kennenlernen und verstehen.	b) Bewusstsein erschaffen und Verständnis verbessern: Leitlinien und Tools, um online mit anderen Menschen konstruktiv und wertschätzend zu interagieren, kennenlernen und verstehen.	c) Bewusstsein erschaffen und Verständnis verbessern: Konzepte von Demokratiebildung, aktiver Beteiligung, und die Rechte und Verantwortungen digitaler Bürger:innen kennenlernen und verstehen.
	2 a) Verständnis verbessern: Verbindungen zwischen und Wichtigkeit von Inklusion, Respekt und Toleranz in digitalen Räumen (z.B. Hate Speech und Respekt/Toleranz in Online-Kommunikation) verstehen.	b) Verständnis verbessern: ethische Komponente von Online-Interaktionen und -Beziehungen verstehen.	c) Verständnis verbessern: Verbindungen zwischen und Wichtigkeit von Demokratiebildung, aktiver Beteiligung und zivilgesellschaftlichen Rechten und Verantwortungen im digitalen Raum verstehen.
	3 a) Erkennen: Stereotypisierung, Diskriminierung und Stigmatisierung (z.B. durch Fake News) identifizieren können.	b) Verständnis verbessern: Antidiskriminierung als leitendes Prinzip von Verhalten, Interaktion und Kommunikation mit anderen Menschen im digitalen Raum verstehen.	
Anwenden und Analysieren	4 a) Kompetenzen stärken: Soziale und kommunikative Kompetenzen, Diversitäts- und Demokratiebildungs-Kompetenzen, und	b) Kompetenzen stärken und Werte/Einstellungen entwickeln: Größere Offenheit und Empathie entwickeln.	d) Werte/Einstellungen entwickeln: Verantwortungsbewusstsein für digitale Partizipation und für die Mitgestaltung einer

	Online Sein 	Online Wohlbefinden 	Es ist mein Recht! 
Anwenden und Analysieren	Fähigkeiten zur effektiven Online-Kommunikation über Werte wie Respekt und Toleranz stärken.	c) Kompetenzen stärken und Werte/Einstellungen entwickeln: Respekt, zivilgesellschaftliche Einstellungen, Toleranz von Ambiguität und persönliches Verantwortungsbewusstsein stärken.	respektvollen und empathischen Online-Umgebung entwickeln und stärken.
	5 a) Kompetenzen stärken: Kritisches Denken in Bezug auf Zugang, Inklusion und Respekt in Online-Kommunikation stärken.	b) Kompetenzen stärken: Soziale, kommunikative und bürgerrechtliche Kompetenzen stärken. c) Kompetenzen stärken: Diskriminierung, Intoleranz und Exklusion in Online-Kommunikation erkennen können.	d) Kompetenzen stärken: Effektiv und konstruktiv über Demokratiebildung, aktive Beteiligung und zivilgesellschaftliche Rechte und Verantwortungen online kommunizieren können. e) Kompetenzen stärken: Probleme in Bezug auf Demokratiebildung, aktive Beteiligung und zivilgesellschaftliche Rechte und Verantwortungen zu analysieren und Lösungen finden können.
Evaluieren und Erschaffen	6 a) Evaluieren: Qualität und Wahrheitsgehalt von Informationen online einschätzen können.	b) Eigene Einstellungen/Perspektiven online zum Ausdruck bringen.	
	7 a) Werte vertreten: Online für bessere Zugangsmöglichkeiten und Inklusion eintreten.	b) Werte vertreten: Online für Respekt, Toleranz und Antidiskriminierung eintreten.	c) Werte vertreten: Online für digitale Jugendbeteiligung, digitale Bürger:innenschaft und zivilgesellschaftliche Rechte und Verantwortungen eintreten.
	8 a) Werte/Einstellungen bei anderen kultivieren: Werte und Einstellungen in Bezug auf Zugang und Inklusion online an Gleichaltrige vermitteln.	b) Werte/Einstellungen bei anderen kultivieren: Werte von Respekt, Toleranz und Antidiskriminierung online an Gleichaltrige vermitteln.	c) Werte/Einstellungen bei anderen kultivieren: Werte der Demokratiebildung, aktiven Beteiligung und digitalen Bürger:innenschaft an Gleichaltrige zu vermitteln.
	9 a) Erschaffen: Eigene Inhalte zu Zugang, Inklusion und Respekt online erstellen (z.B. durch Storytelling).	b) Erschaffen: Eigene Inhalte zu Wohlbefinden online (Empathie, Toleranz und Antidiskriminierung) erstellen (z.B. durch Storytelling).	c) Erschaffen: Eigene Inhalte zu aktiver Beteiligung und den Rechten und Verantwortungen digitaler Bürger:innen erstellen (z.B. durch Storytelling).

Das Trainingsprogramm

Struktur des Trainingsprogramms

Nachfolgend wird zukünftigen Trainer:innen der Inhalt des DigiPAC-Trainingsprogramms vorgestellt. Es gliedert sich in drei Abschnitte – einer für jedes Modul (A, B und C). Jede dieser Abschnitte beginnt mit einem Überblick, der folgendermaßen strukturiert ist:

1. Kurze Beschreibung des Moduls
2. Umfang
3. Lernziele
4. Überblick der Aktivitäten

Nach dieser Einführung in das Modul werden die individuellen Aktivitäten detailliert erklärt. Jeder Aktivität ist eine Schritt-für-Schritt Anleitung beigelegt, welche an die Zusammensetzung der entsprechenden Gruppe oder an das Format (online/offline) des Workshops angepasst werden kann. Egal, wie genau die Aktivitäten schlussendlich von Trainer:innen angepasst und umgesetzt werden – sie sollten immer interaktiv sein! Der Fokus liegt auf den Teilnehmer:innen und ihren Interaktionen – Trainer:innen sollten nicht selbst mehr Input geben, als vom Trainingsprogramm vorgegeben.

In diesem Handbuch erhalten Trainer:innen einen Zeitplan, der die zwei-ein-halb-Tage Version des DigiPAC Programms vorstellt. Eine Übersicht dieses Plans findet sich im nächsten Abschnitt des Handbuchs: **Übersicht über das Trainingsprogramm**. Trainer:innen werden sich möglicherweise nicht immer an diesen genauen Ablauf halten können – die gesamte Zeit, die für ein Modul aufgewandt wird, sollte nicht mehr als 8h betragen (inklusive Pausen). Wenn das Programm online durchgeführt wird, sollten Teilnehmer:innen nicht länger als zwei Stunden ohne Pause arbeiten. Die Module wurden zwar so konzipiert, dass sie jeweils an einem Tag durchgeführt werden – je nach spezifischer Lernumgebung, in der Trainer:innen den Workshop vermitteln, können sie jedoch auch in separate Aktivitäten heruntergebrochen und über längere Zeitabschnitte verteilt werden.



Zusätzliche Tipps und Vorschläge für Trainer:innen sind durch das Glühbirnen-Symbol gekennzeichnet.

Optionale Reflektion

Jeder Aktivitäts-Abschnitt in diesem Handbuch wird durch eine Reihe von Fragen abgerundet, die Teilnehmer:innen dazu anregen sollen, das Erlebte zu reflektieren und Verbindungen zwischen dem Gelernten und ihrem alltäglichen Leben zu knüpfen. Die Fragen, die hier zur Verfügung gestellt werden, sind optional und können von Trainer:innen an die spezifischen Bedürfnisse und Voraussetzungen ihrer Gruppen und die Zeit, die ihnen zur Verfügung steht, angepasst werden. Zusätzliche Ideen dazu, wie eine Reflektions-Runde gestaltet werden kann, lassen sich der „Feedback und Reflektions“-Übung entnehmen, die jedes der drei Module abschließt. Wenn Trainer:innen sich dazu entscheiden, die Module in kleinere Teile herunterzubrechen und die Aktivitäten über einen größeren Zeitraum zu verteilen, sollte die Reflektion als verpflichtender Bestandteil erachtet werden: jeder inhaltliche Block sollte mit einer Reflektions-Runde enden.

Online Tools

Jedes gute Bildungsprogramm sollte auch online durchführbar sein – vor allem in Zeiten von und nach Corona. Aus diesem Grund kann jede Aktivität des DigiPAC Trainingsprogramms auch digital vermittelt werden. Folgende Tabelle (5) führt eine Reihe von Tools auf, die für eine digitale Version des Programms eingesetzt werden können. Um das Training online reibungslos durchzuführen, sollten sich Trainer:innen im Voraus mit den entsprechenden Tools vertraut machen. Zu berücksichtigen ist auch, dass viele der gelisteten Tools sowohl eine Basis- als auch eine zahlungspflichtige Pro-Version mit erweiterten Funktionen anbieten.

Tabelle 5: Online Tools

Online Tools		
Funktion	Online Tools	Links
Eine <i>digitale Video-Konferenz</i> veranstalten (Option zur Kleingruppenarbeit in <i>Breakout Rooms</i>)	Zoom	www.zoom.us
	Webex	www.webex.com
	Jitsi	https://jitsi.org/
	BigBlueButton	https://bigbluebutton.org
Gemeinsam auf einem <i>digitalen Whiteboard</i> arbeiten	Miro	www.miro.com
	Mural	www.mural.com
	Padlet	www.padlet.com
	TaskCards	https://www.taskcards.de
Gemeinsam in einem <i>digitalen Notizbuch</i> arbeiten	Etherpad	www.etherpad.org
	Etherpad Lite	https://yopad.eu/
Ein <i>digitales Quiz</i> veranstalten	Kahoot	www.kahoot.com
Eine <i>digitale Umfrage</i> veranstalten	Mentimeter	www.mentimeter.com
	Typeform	www.typeform.com
	Dudle	www.dudle.inf.tu-dresden.de
<i>Dokumente teilen</i>	Dropbox	www.dropbox.com
	Google drive	www.drive.google.com

Trainer:innen benötigen für die Durchführung des Online-Workshops eine Videokonferenz-Software. Damit die Teilnehmer:innen sich besser kennen lernen können, sollten Trainer:innen diese dazu ermutigen, ihre Kameras anzuschalten und für die Dauer des gesamten Workshops anzubehalten. Hilfreich wäre auch die Erstellung eines Dropbox- oder Google Drive-Ordners für den Workshop: hier könnten wichtige Arbeitsblätter und Präsentationen, bearbeitete und gespeicherte Whiteboards und andere Lernmaterialien und -ergebnisse hochgeladen werden, sodass Teilnehmer:innen während und nach dem Workshop darauf zugreifen können.

Übersicht des Trainingsprogramms

Folgender Abschnitt präsentiert einen kurzen Überblick der gesamten Struktur des Programms, der drei separaten Module und der Aktivitäten, welche diese beinhalten.

In Modul A des Programms lernen sich die Teilnehmer:innen gegenseitig kennen; zudem erforschen sie generelle Themen des Online-Seins und -Interagierens.

Modul A – Online Sein (Tag 1)		
Nr.	Name der Aktivität	Dauer
1.	Einführung und Kennenlernen	30 – 45 Min
2.	Netiquette	45 Min
	Pause	15 Min
3.	Medienkompetenz: Begriffe und Definitionen	40 – 45 Min
4.	Geschichten... Erfahrungen... Sensibilisierung...	45 Min
	Pause	15 Min (online) / 1 Stunde (offline)
5.	Szenarien-Workshop	45 – 60 Min
6.	Feedback und Reflektion	20 Min

In Modul B geht es vor allem um Demokratiebildung. Hier erforschen die Teilnehmer:innen, was es bedeutet, in einer demokratischen Gesellschaft zu leben und zu handeln. Sie lernen dabei verschiedene demokratische Grundsätze und Prozesse kennen.

Modul B – In einer Demokratie leben (Tag 2)		
Nr.	Name der Aktivität	Dauer
1.	Soziale Medien und Ich	20 Min
2.	Menschenrechte: Bilderspiel	45 Min
	Pause	15 Min
3.	Erzähl-Übung	45 Min
4.	Fake News	45 Min
	Pause	15 Min (online) / 1 Stunde (offline)
5a.	Wahlen	60 Min
5b.	Vernetzte Gesellschaft	120 Min
6.	Feedback und Reflektion	20 Min

In Modul C lernen und üben die Teilnehmer:innen schlussendlich, sich selbst als junge Bürger:innen aktiv online zu beteiligen – und damit einen positiven Einfluss auf ihre Gemeinden und sozialen Netzwerke auszuüben.

Modul C – Online-Beteiligung (Tag 3)		
Nr.	Name der Aktivität	Dauer
1.	Auf der Treppe – Einführung in Jugendbeteiligung	120 Min
	Pause	15 Min (online) / 1 Stunde (offline)
2a.	adhocracy+ –Plattform für Jugend-Beteiligungsprojekte	45 Min
2b.	F.I.R.E. – App zur Kompetenzbildung in Jugend-Projektgruppen	45 Min
	Pause	15 Min
3.	Feedback und Reflektion	20 Min
Folgesitzung (2-8 Wochen später)		
4a.	adhocracy+ – Plattform für Jugend-Beteiligungsprojekte	45 Min
4b.	F.I.R.E. – App zur Kompetenzbildung in Jugend-Projektgruppen	45 Min

Am Ende des Trainingsprogramms sollten die Teilnehmer:innen theoretische Grundlagen bezüglich demokratischer Werte und demokratischen Handelns, online und offline, erlangt haben. Sie sollen außerdem gelernt und geübt haben, dieses erlernte Wissen und ihre neuen Kompetenzen in politisches und zivilgesellschaftliches Engagement im digitalen Raum umzusetzen.

In den folgenden Kapiteln werden diese drei Module und die Aktivitäten, aus denen sie sich zusammensetzen, in detailliert vorgestellt. Trainer:innen werden dabei die Werkzeuge zur Hand gegeben, um das Programm selbst mit einer Gruppe von Jugendlichen umzusetzen.

Modul A – Online Sein (Tag 1)

Kurze Beschreibung

Das erste Modul führt Teilnehmer:innen grundlegend an das Thema der digitalen Bürger:innenschaft heran. Bevor sie inhaltlich eintauchen, lernen die Teilnehmer:innen sich erstmal kennen – falls sie sich bereits kennen, haben sie die Möglichkeit, neue Facetten voneinander zu entdecken. Sie etablieren gemeinsam einen sicheren Raum, tauchen in grundlegende Themen des Online-Seins und -Interagierens ein, setzen sich mit Konzepten der Medienkompetenz auseinander, und tauschen sich mit Erfahrungen und Geschichten von Diskriminierung, Hate Speech und Intoleranz aus.






Umfang

Dieses Modul setzt sich aus 5 kurzen Aktivitäten (jeweils 30 – 45 Minuten lang), einer kurzen 15-minütigen Pause und einer einstündigen Mittagspause zusammen. Wird das Modul als ein Paket vermittelt, dauert es in etwa so lange wie ein ganzer Schultag (5 Stunden und 30 Minuten). Diese Struktur ist jedoch nicht verpflichtend: das Modul kann flexibel an die Gruppe und Lernumgebung angepasst werden. Trainer:innen können die Aktivitäten einzeln vermitteln oder kleinere Blöcke von zwei oder drei Aktivitäten über einen längeren Zeitraum (z.B. zwei oder drei aufeinanderfolgende Wochen) verteilen.




Lernziele

Die Lernziele dieses Moduls adressieren alle drei Bereiche digitaler Kompetenzen, sowie eine Reihe verschiedener kognitiver Fähigkeiten – insbesondere solche, die sich der ersten kognitiven „Ebene“ zuordnen lassen: **Erinnern und Verstehen**.

Tabelle 6: Lernziele – Modul A (Online Sein)

Lernziele ¹⁴	Digitaler Kompetenzbereich
Erinnern und Verstehen	
1a) Bewusstsein für und Verständnis von Konzepten von Inklusion, Respekt und Toleranz entwickeln und verbessern.	
1b) Bewusstsein für und Verständnis von Leitlinien und Tools, um online mit anderen Menschen konstruktiv und wertschätzend zu interagieren, entwickeln und verbessern.	
1c) Bewusstsein für und Verständnis von Demokratiebildung, aktiver Beteiligung, und die Rechte und Verantwortungen digitaler Bürger:innen entwickeln und verbessern.	
2a) Verständnis der Verbindungen zwischen und Wichtigkeit von Inklusion, Respekt und Toleranz in digitalen Räumen (z.B. Hate Speech und Respekt/Toleranz in Online-Kommunikation) verbessern.	
2b) Verständnis der ethischen Komponente von Online-Interaktionen und -Beziehungen verbessern.	
Anwenden und Analysieren	

¹⁴ Für weitere Informationen können Leser:innen auf das theoretische Framework von ACTIon zugreifen: https://www.erasmus-action.eu/wp-content/uploads/2021/09/ACTIon-Theoretical-Framework-and-Analysis_Web_version.pdf.

Lernziele ¹⁴	Digitaler Kompetenzbereich
5a) Kritisches Denken verbessern, um Probleme in Bezug auf Zugang, Inklusion und Respekt in Online-Kommunikation zu erkennen und Lösungen zu entwickeln.	
4b) Größere Offenheit und Empathie entwickeln.	
Evaluieren und Erschaffen	
6b) Eigene Einstellungen/Perspektiven online zum Ausdruck bringen können.	

Aktivitäten

Modul A (Online Sein) setzt sich aus folgenden Aktivitäten zusammen:

Tabelle 7: Überblick der Aktivitäten – Modul A (Online Sein)

Modul A – Online Sein (Tag 1)		
Nr.	Name der Aktivität	Dauer
1.	Einführung und Kennenlernen	30 – 45 Min
2.	Netiquette	45 Min
	Pause	15 Min
3.	Medienkompetenz: Begriffe und Definitionen	40 – 45 Min
4.	Geschichten... Erfahrungen... Sensibilisierung...	45 Min
	Pause	15 Min (online) / 1 Stunde (offline)
5.	Szenarien-Workshop	45 – 60 Min
6.	Feedback und Reflektion	20 Min

Das folgende Kapitel stellt Trainer:innen die Aktivitäten in größerem Detail vor – mit dem Ziel, sie dazu zu befähigen, das Modul selbst an eine Gruppe junger Menschen zu vermitteln.



1. Einführung und Kennenlernen

Zeit 30 – 45 Minuten

Ziele

- Die anderen Teilnehmer:innen kennenlernen
- Gemeinsam Umgangsregeln für den Workshop entwickeln und festlegen
- Für die Dauer des Workshops einen sicheren Raum für alle Beteiligten schaffen

Materialien

- Flipchart/Whiteboard/Tafel
- Marker/Kreide
- Aussagen-Sammlung (**doc 1**)

Vorbereitung Stühle werden in einem Kreis angeordnet, sodass die Teilnehmer:innen sich gegenseitig sehen und verstehen können.

Online Version Die Aktivität wird mit einem *digitalen Video-Konferenz Tool* veranstaltet. Vor Schritt 3 der Aktivität (Gemeinsamkeiten und Unterschiede) können Trainer:innen alle Teilnehmer:innen bitten, ihre Kameras auszuschalten. Statt, dass sie aufstehen, schalten Teilnehmer:innen ihre Kameras an, wenn ein Statement auf sie zutrifft. Alternativ können sie das Zutreffen eines Statements auch durch das Zeigen eines Emoticons (Handheben / Daumen hoch / grüner Haken) signalisieren. Für den kollaborativen Teil der Aktivität (Regeln erschaffen) kann ein *digitales Whiteboard* verwendet werden. Die finalen Umgangsregeln können auf dem *Whiteboard* selbst oder in einem *digitalen Notizbuch* gesichert werden – so, dass Trainer:in und Teilnehmer:innen jederzeit während dem Workshop darauf zugreifen können. Der Ablauf des Workshops sollte den Teilnehmer:innen ebenfalls geschickt oder mit einem Tool zum *Teilen von Dokumenten* (Google Drive / Dropbox) zur Verfügung gestellt werden.

Anleitung

1. **Einführung in den Workshop (5 Min):** Der/die Trainer:in stellt sich selbst vor (falls nötig) und erklärt das Ziel, den Inhalt und die (zeitliche) Struktur des Trainingsprogramms.
2. **Vorstellung der Teilnehmer:innen (5-10 Min):** Die Teilnehmer:innen stellen sich der Reihe nach selbst vor und sagen kurz etwas zu ihren Erwartungen an das Programm. Wenn sie sich bereits kennen, stellen sie nur ihre Erwartungen vor. Trainer:innen sollten darauf achten, dass sich alle im Raum wohl und nicht exponiert fühlen.
3. **Gemeinsamkeiten und Unterschiede (5-10 Min):** Der/die Trainer:in liest nacheinander verschiedene Aussagen vor. Trifft eine Aussage auf einen/eine Teilnehmer:in zu, steht er/sie kurz auf. Er/sie setzt sich wieder, bevor das nächste Statement vorgelesen wird. Während der Aktivität spricht nur der/die Trainer:in; weder die Aussagen noch das Aufstehen werden kommentiert. Eine Sammlung von Aussagen, die hierfür verwendet werden kann, findet sich in der Materialsammlung dieses Handbuchs, **doc 1**.

4. **Festlegen von Umgangsregeln (15-20 Min):** Der/die Trainer:in erklärt kurz, dass die Gruppe nun Umgangsregeln für die Gruppe finden und festlegen soll. Die Teilnehmer:innen brainstormen gemeinsam Regeln dafür, wie sie während dem Workshop sicher und wertschätzend miteinander umgehen wollen. Dabei diskutieren sie im Plenum. Die Vorschläge können von dem/der Trainer:in oder von den Teilnehmer:innen selbst auf dem Flipchart/Whiteboard/der Tafel notiert werden. Schlussendlich werden sie zu einer finalen Liste zusammengefasst. Die gesamte Gruppe sollte mit allen Regeln einverstanden sein. Falls es zu bestimmten Punkten Ablehnung gibt, sollten diese von den Teilnehmer:innen weiter besprochen und ggf. abgeändert oder weggelassen werden. Der/die Trainer:in sollte alle Teilnehmer:innen dazu ermutigen, ihre Meinung einzubringen und sich an diesem Prozess zu beteiligen.



Sowohl der Ablauf des Workshops als auch die finalen Umgangsregeln, auf die sich die Teilnehmer:innen geeinigt haben, können auf einem Poster o.ä. festgehalten und für die gesamte Dauer des Workshops visualisiert bleiben.

Optionale Reflektion

1. Wie hat es sich angefühlt, an dieser Aktivität teilzunehmen?
2. Habe ich etwas neues über die anderen Teilnehmer:innen und meinen Platz in der Gruppe gelernt?
3. Wie habe ich mit der Gruppe zusammengearbeitet?
 - a. Habe ich mich dabei wohlgefühlt, meine Meinung zu sagen?
 - b. Wurden meine Gedanken gehört, respektiert und aufgenommen?

Quellen

Bulgarian safer internet centre applied research and communications fund (Ed.): Methodology of the Cyberscout Training Programme, Bulgarian safer internet centre. Module 1. Online verfügbar: <https://eucpn.org/document/cyberscout-programme>; Zugriff am 10/29/2021.

Youth MinD Education; SPI Forschung GmbH Berlin (Eds.): Diversity-Training in Schulen. Übung 1. Online verfügbar: http://youth-mind.eu/wp-content/uploads/2020/05/Good-Practice-I_Diversity-training-at-school_Method_Handout_German.pdf; Zugriff am 10/29/2021.



2. Netiquette

Zeit	45 Minuten
Ziele	<ul style="list-style-type: none">• Teilnehmer:innen mit dem Konzept der „Netiquette“ vertraut machen• Gemeinsam eine Netiquette erstellen
Materialien	<ul style="list-style-type: none">• Flipchart/Whiteboard/Tafel• Marker/Kreide• Power-Point-Presentation „Netiquette“ (doc 2)• Mittel, um Präsentation zu teilen (z.B. Laptop/Tablet and Beamer)
Vorbereitung	Stühle werden in einem Kreis/einer U-Form angeordnet, sodass die Teilnehmer:innen sich gegenseitig und den/die Trainer:in gut sehen und verstehen können.
Online Version	Die Aktivität wird mit einem <i>digitalen Video-Konferenz Tool</i> veranstaltet. Wenn die Gruppe besonders groß ist, können Trainer:innen sich dazu entscheiden, die Teilnehmer:innen im Diskussionsteil (Schritt 2) in <i>Breakout-Räume</i> zu schicken und in Kleingruppen arbeiten zu lassen. Für den kollaborativen Teil der Aktivität (Schritt 3 und 4) kann ein <i>digitales Whiteboard</i> verwendet werden.

Anleitung

- 1. Einleitung (5 Min):** Der/die Trainer:in stellt den Teilnehmer:innen das Konzept der Netiquette vor (ein Satz an Regeln für angebrachtes Verhalten im Internet). Dazu wird die Power-Point-Presentation „Netiquette“ verwendet, die sich in der Materialsammlung des Handbuchs (**doc 2**) befindet.
- 2. Diskussion (20 Min):** Die Teilnehmer:innen diskutieren, was beim Verhalten und Kommunizieren im Internet beachtet werden muss. Folgende Fragen können die Diskussion strukturieren:
 - a. Unterscheiden sich Verhaltensregeln in der offline und der online Welt? Wenn ja, inwiefern?
 - b. Welche Formen von digitaler Interaktion/Kommunikation gibt es, und wie unterscheiden sie sich?
 - c. Was macht gute Interaktion im online Raum aus?
 - d. Was sollte bei Online-Interaktion vermieden werden – was sind sogenannte „No Gos“/„Don'ts“ im digitalen Raum?
- 3. Netiquette erstellen (10 Min):** Als Ergebnis der Diskussionen erstellen die Teilnehmer:innen in Listenform eine eigene Netiquette mit Dingen die man in der digitalen Interaktion tun („Dos“) und lassen sollte („Don'ts“). Diese Liste wird auf einem Flipchart, einer Tafel oder einem Whiteboard festgehalten. Je nach Gruppe kann dieser Schritt der Aktivität unmoderiert erfolgen oder von dem/der Trainer:in angeleitet werden.
- 4. Wiederholung and Reflektion (10 Min):** Die Gruppe geht gemeinsam die fertige Liste durch. Für jeden aufgeschriebenen Punkt erläutern die Teilnehmer:innen, warum er wichtig ist und was die Konsequenzen eines entsprechenden Regelverstoßes sein könnten.



Optionale Reflektion

1. Befolge ich in meinem alltäglichen Leben eine Form von Netiquette? Was ist mir dabei besonders wichtig?
2. Habe ich jemals gegen die Netiquette verstoßen, die von der Gruppe erstellt wurde? Was waren die Konsequenzen?

3. Medienkompetenz: Begriffe und Definitionen

Zeit	45 Minuten
Ziele	<ul style="list-style-type: none"> • Grundlegende Begriffe der Medienkompetenz sowie deren Definitionen kennen lernen (z.B. Hate Speech, Diskriminierung, Intoleranz) • Mit den Konzepten von Empathie, Respekt, Rechte, Verantwortungen und Demokratie vertraut werden
Materialien	<ul style="list-style-type: none"> • Arbeitsblatt „Begriffe und Definitionen“ (doc 3) • Power-Point-Präsentation „Assoziationen und Definitionen“ (doc 4) • Mittel, um die Präsentation zu teilen (z.B. Laptop/Tablet und Beamer) • Ggf. Scheren, Klebestifte, und genug A4 Blätter für alle Teilnehmer:innen • Ggf. Stifte für alle Teilnehmer:innen
Vorbereitung	Die Teilnehmer:innen brauchen Stühle und Ablageflächen (Tische o.ä.), auf denen sie mit ihren Arbeitsblättern arbeiten können. Die Arbeitsblätter sollten für alle ausgedruckt werden.
Online Version	Die Aktivität wird mit einem <i>digitalen Video-Konferenz Tool</i> durchgeführt. Über dieses Tool kann auch die Power-Point-Präsentation vorgestellt werden. Für die Kleingruppen-Arbeit sollten Trainer:innen <i>Breakout-Räume</i> mit jeweils ca. 5 Teilnehmer:innen erstellen. Das Arbeitsblatt für die jeweiligen Gruppen auf einem <i>digitalen Whiteboard</i> zur Verfügung gestellt werden; hier sollten die Teilnehmer:innen Verbindungen zwischen Begriff und Definition ziehen. Alternativ können die Trainer:innen für jede Gruppe Post-Its mit den separaten Begriffen und Definitionen erstellen, welche von den Teilnehmer:innen richtig zusammengeordnet werden müssen. Nach der Kleingruppen-Arbeit werden kehren die Teilnehmer:innen in den Gruppenraum der Video-Konferenz zurück. Die richtigen Antworten können nun von Trainer:innen über die Power-Point-Präsentation gezeigt werden. Alternativ können Trainer:innen ihren Bildschirm teilen, die Antworten einer Kleingruppe auf dem Mural zeigen und die Lösungen anhand deren Ergebnissicherung im Plenum besprechen.

Anleitung

1. **Assoziationen (20 Min):** Die ausgewählten Begriffe der Medienkompetenz (Diskriminierung, Toleranz, Rechte etc.) werden von dem/der Trainer:in über Teil eins (Assoziationen) der Power-Point-Präsentation „Assoziationen und Definitionen“ vorgestellt. Zu jedem Begriff (jeder Folie) brainstormen die Teilnehmer:innen kurz ihre persönlichen Assoziationen. Es gibt hier kein Richtig und kein Falsch! Die Präsentation befindet sich in der Materialsammlung dieses Handbuchs (**doc 4**).
2. **Verbinden von Begriffen und Definitionen (15 Min):** Nach dem Brainstorming werden die Teilnehmer:innen in Gruppen mit ca. 5 Mitgliedern aufgeteilt. Jede:r Teilnehmer:in erhält ein ausgedrucktes Arbeitsblatt. Gemeinsam verbinden die Gruppen-Mitglieder jeden Begriff der Medienkompetenz mit seiner Definition – entweder, indem sie mit einem Stift Verbindungen zwischen den zugehörigen Kästchen ziehen, oder indem sie alle Kästchen ausschneiden und die zusammengehörigen Begriffe und Definitionen auf einem separaten

Blatt nebeneinander anordnen. Wird die zweite Option ausgewählt, so erhalten die Gruppen auch Scheren. Das Arbeitsblatt befindet sich in der Materialsammlung des Handbuchs (**doc 3**).

3. **Diskussion der Ergebnisse (10 Min):** Der/die Trainer:in führt die Gruppe wieder zusammen. Im Plenum vergleichen und besprechen die Teilnehmer:innen zunächst ihre Lösungen. Der/die Trainer:in kann im Anschluss den letzten Teil der Power-Point-Präsentation „Assoziationen und Definitionen“ verwenden, um die offiziellen Lösungen des Arbeitsblattes vorzustellen. Dabei sollten die Teilnehmer:innen aktiv einbezogen werden. Wurde Option 2 für die Bearbeitung des Arbeitsblattes ausgewählt (Ausschneiden der Kästchen), so können Teilnehmer:innen ihre Lösungen nach der Besprechung auf dem separaten Blatt festkleben.



Trainer:innen können diese Aktivität auch um Beispiele aktueller Ereignisse erweitern, die zu den jeweiligen Konzepten passen: diese können zum Beispiel auf Zettel oder Post-Its aufgeschrieben und an die Gruppen verteilt werden, welche sie den jeweiligen Begriffen und Definitionen zuordnen müssen. Alternativ können Trainer:innen passende Beispiele auch mündlich in der Gruppendiskussion (Schritt 3) einbringen.

Optionale Reflektion

1. Welchen Eindruck hatte ich von der Aktivität?
2. Habe ich oder hat eine Person, die ich kenne, jemals zu Hate Speech, Intoleranz oder Diskriminierung im digitalen Raum beigetragen?
3. Wie kann ich mein eigenes Verhalten verändern, um Hate Speech, Intoleranz oder Diskriminierung online zu vermeiden oder dagegen vorzugehen?

Quellen

Erasmus+ Projekt DETECT (2020) (Ed.): Detect: Enhancing digital citizenship – method manual for teachers. Exercise 1. Online verfügbar: <https://www.detect-erasmus.eu/de/resultate/begleitmaterial-fuer-detect-studios-o2/>; Zugriff am 10/29/2021.

Dictionary.com (2021). Online verfügbar: <https://www.dictionary.com/>; Zugriff am 12/14/2021.

Merriam Webster (2021). Online verfügbar: <https://www.merriam-webster.com/>; Zugriff am 12/14/2021.



4. Geschichten... Erfahrungen... Sensibilisierung...

Zeit	45 Minuten
Ziele	<ul style="list-style-type: none">• Die Konzepte von Diskriminierung, Hate Speech und Intoleranz, die in Aktivität 3 diskutiert wurden, mit echten Erlebnissen/Situationen online verbinden• Über persönliche Geschichten/Erlebnisse sowie solche, die realistisch eintreffen könnten oder über die in den Medien berichtet wurden, gemeinsam reflektieren und diskutieren• Soziale/Kommunikations-Kompetenzen stärken (durch empathisches Zuhören)
Materialien	<ul style="list-style-type: none">• Flipchart/Tafel/Whiteboard• Marker/Kreide• Papier und Stifte für alle Teilnehmer:innen
Vorbereitung	Stühle sollten in einem Kreis aufgestellt werden, sodass die Teilnehmer:innen sich gut sehen und verstehen können. Es sollte genug Stifte und Papier für alle Teilnehmer:innen geben.
Online Version	Die Aktivität wird mit einem <i>digitalen Video-Konferenz Tool</i> durchgeführt. Teilnehmer:innen können ihre Geschichten anonym in ein <i>digitales Notizbuch</i> schreiben. Für die Diskussion in Kleingruppen sollten die Teilnehmer:innen <i>Breakout-Räume</i> aufgeteilt werden.

Anleitung

1. **Einführung (3 Min):** Der/die Trainer:in bezieht sich auf die vorhergehende Aktivität (3), und wiederholt kurz die Definitionen von Diskriminierung, Intoleranz und Hate Speech.
2. **Persönliche Geschichte aufschreiben (7 Min):** Die Teilnehmer:innen schreiben auf ihr Blatt Papier ein persönliches Erlebnis, oder das einer befreundeten/bekannten Person, welches mit den Themen Online-Diskriminierung, Hate Speech oder Intoleranz in Verbindung steht. Die Teilnehmer:innen dürfen selbst entscheiden, ob sie ihren Namen zu der Geschichte dazuschreiben oder ihre Geschichte anonym belassen. Die Geschichten werden dann von dem/der Trainer:in eingesammelt.
3. **Diskussion (30 Min):**
 - a. Der/die Trainer:in liest eine der Geschichten laut vor (er/sie sollte die Erlaubnis des Teilnehmers/der Teilnehmerin einholen, bevor der Name vorgelesen wird).
 - b. Die Teilnehmer:innen diskutieren, ob sie das Erlebnis als Fall von Diskriminierung, Hate Speech oder Intoleranz einstufen würden. Sie teilen auch, ob sie je Ähnliches erlebt haben, und was ihre Reaktionen darauf waren oder sein würden.
 - c. Die Teilnehmer:innen werden nun in Kleingruppen aufgeteilt: hier sollen sie besprechen, wie man solch eine Situation verhindern oder dazwischen gehen könnte.
 - d. Diese Ideen werden im Anschluss im Plenum vorgestellt und diskutiert.



Wenn genug Zeit übrig ist, kann dieser Prozess für ein oder zwei weitere Geschichten wiederholt werden.



Die Teilnehmer:innen werden persönliche und vermutlich emotional sensible Geschichten teilen – daher ist es besonders wichtig, einen sicheren Raum für die Gruppe zu erschaffen. Hierbei kann auch ein Hinweis auf die Umgangsregeln helfen, die am Anfang des Workshops (Aktivität 1) gemeinsam erschaffen wurden.

Optionale Reflektion

1. Wie hat es sich angefühlt, den Geschichten der anderen Teilnehmer:innen zuzuhören? Habe ich mich mit den anderen/der Gruppe verbunden gefühlt?
2. Werde ich zukünftig dazu in der Lage sein, Hate Speech, Intoleranz und Diskriminierung im digitalen Raum zu erkennen – und möglicherweise dagegen vorzugehen?

Quellen

Bulgarian safer internet centre applied research and communications fund (Ed.): Methodology of the Cyberscout Training Programme, Bulgarian safer internet centre. Module 3. Online verfügbar: <https://eucpn.org/document/cyberscout-programme>; Zugriff am 10/29/2021.



5. Szenarien-Workshop

Zeit	60 Minuten
Ziele	<ul style="list-style-type: none">• Verständnis von Diskriminierung, Hate Speech und Intoleranz vertiefen.• Sich mit realen Situationen, die mit Diskriminierung, Hate Speech und Intoleranz in Verbindung stehen, auseinandersetzen.• Eigene Haltung bezüglich dieser Konzepte hinterfragen.• Komplexität und Vielfältigkeit der Situationen verstehen, in denen Menschen im digitalen Raum Diskriminierung, Hate Speech und Intoleranz erleben.
Materialien	<ul style="list-style-type: none">• Ggf. Flipchart/Poster/Whiteboard/Tafel• Ggf. Marker/Kreide• Power-Point-Präsentation „Online Szenarien“ mit beispielhaften Szenarien/Situationen (doc 5)• Medien, um Präsentation zu teilen (z.B. Laptop/Tablet und Beamer)• Eine ausgedruckte Version von jedem ausgewählten Szenario (in Bild-/geschriebener Form)
Vorbereitung	Der/die Trainer:in wählt bis zu fünf Szenarien aus der Power-Point-Präsentation aus. Die Folien mit den Szenarien, die nicht ausgewählt werden, werden ausgeblendet. Wenn er/sie entscheidet, die Bewertungen der Situationen (Schritt 1) zu verschriftlichen, schreibt er/sie die Nummern der Szenarien (1-5) auf das Flipchart/Poster/Whiteboard/die Tafel sowie unter jeder Nummer eine Skala von „sehr schlimm“ bis „gar nicht schlimm“. Die ausgewählten Szenarien (in Bild-/geschriebener Form) werden auch aus der Präsentation herauskopiert und auf separaten Blättern ausgedruckt. Stühle werden in U-Form aufgestellt, sodass die Teilnehmer:innen sich gegenseitig, den/die Trainer:in und die Präsentation sehen können.
Online Version	Die Aktivität wird mit einem <i>digitalen Video-Konferenz Tool</i> durchgeführt. Hier kann auch die Power Point Präsentation geteilt werden. Für die Bewertung der Szenarien können Trainer:innen eine <i>digitale Umfrage</i> oder die Abstimmungsfunktion auf einem der <i>digitalen Whiteboards</i> verwenden.

Anleitung

1. Bewertung der Situationen (25 Min):

- Präsentation und Evaluation (2-3 Min):** Der/die Trainer:in präsentiert eine Situation mit der Power-Point-Präsentation. Die Teilnehmer:innen werden gebeten, den Ernst der Situation zu bewerten: als „schlimm“ – „ein bisschen schlimm“ – „OK“ – „nicht wirklich schlimm“ oder „überhaupt nicht schlimm“. Der/die Trainer:in kann diese Antworten mündlich oder in geschriebener Form auf dem Flipchart/Whiteboard/Poster/der Tafel sammeln. Möglich wäre auch, die Teilnehmer:innen ihre Bewertung selbst auf der Skala eintragen zu lassen; aus Zeitgründen kann dies aber auch der/die Trainer:in übernehmen. Diese Ergebnissicherung sollte für den Rest der Aktivität sichtbar bleiben.

- b. **Begründung (2-3 Min):** Nachdem das Stimmungsbild abgeschlossen ist, sammelt der/die Trainer:in 1-2 Gründe der Teilnehmer:innen für ihre Bewertung.

Dieser Prozess der Präsentation, Bewertung und Begründung wird für jedes der Szenarien wiederholt. Die Präsentation mit den Beispiel-Szenarien findet sich in der Materialsammlung dieses Handbuchs, **doc 5**.

2. **Gruppenbildung (2 Min):** Der/die Trainer:in teilt die Teilnehmer:innen in Kleingruppen auf, indem er/sie von eins bis fünf durchzählt. Die Personen mit derselben Nummer bilden eine Gruppe; jede sollte aus ca. 3-4 Personen bestehen. Jeder Kleingruppe wird nun eines der Szenarios zugeordnet; sie erhält eine ausgedruckte Version des entsprechenden Bildes/Texts. Die Anzahl der Kleingruppen sollte an die Anzahl der ausgewählten Szenarien und an die Größe der Gesamtgruppe angepasst sein.
3. **Gruppenarbeit (15 Min):**
- a. **Diskussion (5 Min):** Die Teilnehmer:innen diskutieren die Position ihres Szenarios in der Bewertung und tauschen hierzu ihre Gedanken und Eindrücke aus. Hier gibt es kein Richtig und Falsch!
- b. **Was wäre wenn... (10 Min):** Die Teilnehmer:innen sollten anfangen, darüber nachzudenken, inwiefern Änderungen an der Situation ihre Bewertung beeinflussen würden. Der/die Trainer:in kann hierzu eine oder mehrere der folgenden Modifikationen in die Kleingruppen geben:
- Du bist mit einer Person eng befreundet, die von der Situation betroffen ist bzw. durch die Situation verletzt wäre.
 - Viele Menschen haben die Situation/den Kommentar etc. gesehen/gelesen/mitbekommen.
 - Die Person, die die Situation herbeigeführt hat/den Kommentar abgegeben hat, hatte keine bösen Absichten.
 - Die Person, die die Situation herbeigeführt hat/den Kommentar abgegeben hat, hat mehr Macht als die Person, die davon betroffen ist.
4. **Präsentation (20 Min):** Jede Gruppe erhält ein paar Minuten, um die Ergebnisse ihrer Kleingruppen-Diskussion kurz im Plenum vorzustellen.



Die vorgestellten Szenarien können von dem/der Trainer:in auch selbst erstellt, adaptiert oder personalisiert werden. Es wäre sinnvoll, mit Situationen zu arbeiten, zu denen die Teilnehmer:innen einen persönlichen Bezug aufbauen können. Falls Trainer:innen sich dazu entscheiden, neue Szenarien zu erschaffen/einzubringen, können sie diese z.B. als Kurzgeschichten, in Bild- oder Videoform präsentieren. Möglich wäre auch, dass die Teilnehmer:innen selbst Szenarien entwickeln und der Gruppe als kleines Rollenspiel vorstellen.

Optionale Reflektion

1. Was habe ich durch diese Aktivität gelernt?
2. Hat sich meine Meinung im Laufe der Aktivität verändert? Wenn ja, warum?
3. Wie habe ich mich während der Aktivität gefühlt?
4. Was denke ich jetzt über Diskriminierung, Hate Speech und Intoleranz im digitalen Raum?



Quellen

Anne Frank House; Anne Frank Zentrum; Eagerly Internet; Erinnern.at; International School Amsterdam; MART et al.: Stories that Move – Toolbox against discrimination. OK, or not OK? Online verfügbar: <https://olt.storiesthatmove.org/en/path/facing-discrimination/is-this-serious/five-situations/five-situations/>; Zugriff am 10/29/2021¹⁵.

¹⁵ Um auf diese Quelle zuzugreifen, müssen Nutzer:innen sich zunächst kostenlos auf der *Stories that Move* Webseite registrieren.



6. Feedback und Reflektion

Zeit	20 Minuten
Ziele	<ul style="list-style-type: none">Teilnehmer:innen reflektieren darüber, was sie im Modul gelernt haben. Dabei wird ein Bezug zu den Lernzielen des Moduls hergestellt.
Materialien	<ul style="list-style-type: none">Ggf. Arbeitsblatt „Feedback und Reflektion“ (doc 6a oder 6b)
Vorbereitung	Stühle werden in U-Form/einem Kreis angerichtet, sodass die Teilnehmer:innen sich gegenseitig gut sehen und verstehen können. Für Option c sollten genug Arbeitsblätter für alle Teilnehmer:innen ausgedruckt und Stifte für alle zur Verfügung gestellt werden.
Online Version	Die Aktivität wird mit einem <i>digitalen Video-Konferenz Tool</i> veranstaltet. Für Option 3 können Trainer:innen den Teilnehmer:innen eine digitale Version des Arbeitsblattes über ein Tool zum <i>Teilen von Dokumenten</i> zur Verfügung stellen (z.B. in den Google Drive/Dropbox Ordner des Kurses hochladen). Alternativ können die Fragen auch in ein <i>digitales Notizbuch</i> oder auf ein <i>digitales Whiteboard</i> übertragen werden: hier können alle Teilnehmer:innen anonym antworten und gleichzeitig sehen, was die anderen Teilnehmer:innen während dem Modul gedacht und gelernt haben.

Anleitung

Der/die Trainer:in beginnt mit einer kurzen Zusammenfassung dessen, was im Laufe des Moduls gelernt und bearbeitet wurden. Er/sie wählt 3 Lernziele des Moduls (z.B. eines aus jedem der digitalen Kompetenzbereiche: **Online Sein**, **Online Wohlbefinden** und **Es ist mein Recht!**), von dem er/sie das Gefühl hat, dass sie am relevantesten für das Gelernte sind. Der/die Trainer:in erklärt der Gruppe diese Lernziele kurz. Dies dient dazu, den Teilnehmer:innen den Sinn und Zweck des Moduls und dessen Aktivitäten zu vermitteln und kann als Basis für ihre eigene Selbstreflektion dienen. Der/die Trainer:in kann dann eine/mehrere der folgenden Optionen auswählen und ggf. kombinieren:

1. **„Flashlight“ Feedback Runde:** Der Reihe nach beschreibt jede:r Teilnehmer:in in maximal einem Satz seine/ihre Erfahrung mit dem Modul.
2. **Fragerunde:** Jede:r Teilnehmer:in wird dazu aufgefordert, die folgenden Fragen zu beantworten:
 - Was war dein persönliches Highlight?
 - Worüber würdest du gerne als nächstes/in größerer Tiefe reden?
 - Welche Botschaft nimmst du vom Modul mit nach Hause?
3. **Arbeitsblatt:** Jede:r Teilnehmer:in erhält ein Arbeitsblatt mit einer Reflektionsübung. Der/die Trainer:in kann zwischen zwei Optionen auswählen; diese Auswahl sollte auf der Zusammensetzung und den Fähigkeiten der Gruppe und auf der noch zur Verfügung stehenden Zeit basieren.

- a. Option a ist komplexer: hier sollen die Teilnehmer:innen das Gelernte mit verschiedenen Bestandteilen ihres Online- und Offline-Soziallebens verküpfen. Das Arbeitsblatt findet sich in der Materialsammlung dieses Handbuchs, **doc 6a**.
- b. Option b ist etwas einfacher: die Teilnehmer:innen sollen über das, was sie gelernt haben, was ihnen gefallen hat und was sie am Modul gerne ändern würden, reflektieren. Das Arbeitsblatt findet sich in der Materialsammlung dieses Handbuchs, **doc 6b**.



Reflektion ist sehr wichtig – sie hilft, das Gelernte zu verstehen, zu verarbeiten und sich später daran zu erinnern. Wenn genug Zeit übrig ist, sollte mehr als eine Option ausgewählt werden.

Module B – In einer Demokratie leben (Tag 2)

Kurze Beschreibung

Das zweite Modul zielt darauf ab, das Verständnis der Teilnehmer:innen von digitaler Bürger:innenschaft zu vertiefen und ihnen zu ermöglichen, das entsprechende Wissen und die Kompetenzen mit ihrem alltäglichen Leben zu verbinden. Die Teilnehmer:innen reflektieren u.a. darüber, wie sie sich selbst online präsentieren, beschäftigen sich mit Demokratie und zentralen zivilgesellschaftlichen Prinzipien, und setzen sich spielerisch mit der Struktur von demokratischen Gesellschaften bzw. mit demokratischen Prozessen auseinander.








Umfang

Die gesamte Länge des Moduls hängt von der „Route“ ab, die Trainer:innen auswählen: falls sie sich dazu entscheiden, Aktivität 5a zu implementieren, dauert das Modul 5 Stunden und 10 Minuten. Entscheiden sie sich für Aktivität 5b, beträgt der Umfang ca. 6 Stunden und 25 Minuten.













Lernziele

Die Lernziele des Moduls adressieren alle drei digitalen Kompetenzbereiche (**Online Sein, Online Wohlbefinden** und **Es ist mein Recht!**) sowie hauptsächlich kognitive Fähigkeiten auf der zweiten Ebene – **Anwenden und Analysieren**.

Tabelle 8: Lernziele – Modul B (In einer Demokratie leben)

Lernziele ¹⁶	Digitaler Kompetenzbereich
Erinnern und Verstehen	
1b) Bewusstsein für und Verständnis von Leitlinien und Tools, um online mit anderen Menschen konstruktiv und wertschätzend zu interagieren, entwickeln und verbessern.	
1c) Bewusstsein für und Verständnis von Demokratiebildung, aktive Beteiligung und die Rechte und Verantwortungen digitaler Bürger:innen entwickeln und verbessern.	
2b) Ethische Komponente von Online-Interaktionen und -Beziehungen kennenlernen und verstehen.	
2c) Verbindungen zwischen und Wichtigkeit von Demokratiebildung, aktiver Beteiligung und zivilgesellschaftlichen Rechten und Verantwortungen im digitalen Raum verstehen.	
Anwenden und Analysieren	
3a) Stereotypisierung, Diskriminierung und Stigmatisierung (z.B. durch Fake News) online erkennen.	
4a) Entwicklung von sozialen und kommunikativen Kompetenzen, Diversitäts- und Demokratiebildungs-Kompetenz und der Fähigkeit zur effektiven Online-Kommunikation über Werte wie Respekt und Toleranz.	
4b) Größere Offenheit und Empathie entwickeln.	

¹⁶ Für weitere Informationen können Leser:innen auf das theoretische Framework von ACTIon zugreifen: https://www.erasmus-action.eu/wp-content/uploads/2021/09/ACTIon-Theoretical-Framework-and-Analysis_Web_version.pdf.

Lernziele ¹⁶	Digitaler Kompetenzbereich
4c) Respekt, zivilgesellschaftliche Einstellungen und Werte, Toleranz von Ambiguität und persönliches Verantwortungsbewusstsein stärken.	
5a) Kritisches Denken verbessern, um Probleme in Bezug auf Zugang, Inklusion und Respekt in Online-Kommunikation zu erkennen und Lösungen zu entwickeln.	
5b) Soziale, kommunikative und bürgerrechtliche Kompetenzen stärken.	
5c) Diskriminierung, Intoleranz und Exklusion in Online-Kommunikation erkennen.	
5d) Effektiv und konstruktiv über Demokratiebildung, aktive Beteiligung und zivilgesellschaftliche Rechte und Verantwortungen online kommunizieren können.	
5e) Probleme in Bezug auf Demokratiebildung, aktive Beteiligung und zivilgesellschaftliche Rechte und Verantwortungen zu analysieren und Lösungen finden können.	
Evaluieren und Erschaffen	
6a) Qualität und Wahrheitsgehalt von Informationen online einschätzen können.	
6b) Eigene Einstellungen/Perspektiven online zum Ausdruck bringen können.	
8c) Werte der Demokratiebildung, aktiven Beteiligung und digitalen Bürger:innenschaft an Gleichaltrige vermitteln.	
9a) Eigene Inhalte in Bezug auf Zugang, Inklusion und Respekt erschaffen (z.B. durch Storytelling).	
9b) Eigene Inhalte in Bezug auf Wohlbefinden online erschaffen (z.B. durch Storytelling).	
9c) Eigene Inhalte zu aktiver Beteiligung und Rechte und Verantwortungen digitaler Bürger:innen erschaffen (z.B. durch Storytelling).	

Aktivitäten

Module B (In einer Demokratie leben) setzt sich aus folgenden Aktivitäten zusammen:

Tabelle 9: Überblick der Aktivitäten – Modul B

Modul B – In einer Demokratie leben (Tag 2)		
Nr.	Name der Aktivität	Dauer
1.	Soziale Medien und Ich	20 Min
2.	Menschenrechte: Bilderspiel	45 Min
	Pause	15 Min
3.	Erzähl-Übung	45 Min
4.	Fake News	45 Min

Modul B – In einer Demokratie leben (Tag 2)		
Nr.	Name der Aktivität	Dauer
	Pause	15 Min (online) / 1 Stunde (offline)
5a.	Wahlen	60 Min
5b.	Vernetzte Gesellschaft	120 Min
6.	Feedback und Reflektion	20 Min

Das folgende Kapitel stellt Trainer:innen die Aktivitäten in größerem Detail vor – mit dem Ziel, sie dazu zu befähigen, das Modul selbst an eine Gruppe junger Menschen zu vermitteln.



1. Soziale Medien und Ich

Zeit	20 Minuten
Ziele	<ul style="list-style-type: none">• Vor- und Nachteile, sich selbst online anders darzustellen, durch das Anschauen eines kurzen Videos kennenlernen• Durch den Austausch persönlicher Erfahrungen erforschen, wie sich Teilnehmer:innen selbst online darstellen
Materialien	<ul style="list-style-type: none">• Stifte und Papier für alle Teilnehmer:innen• Video „Wer bist Du online? Teenager-Stimmen und Selbstdarstellung im Netz“ (doc 7)• Mittel, das Video zu zeigen (z.B. Laptop/Tablet und Beamer)
Vorbereitung	Stühle sollten in einem Kreis angeordnet werden, damit Teilnehmer:innen sich gut sehen und verstehen können. Das Arbeitsblatt sollte für alle Teilnehmer:innen ausgedruckt werden.
Online Version	Die Aktivität wird mit einem <i>digitalen Video-Konferenz Tool</i> veranstaltet. Hierüber kann auch das Video gezeigt werden.

Anleitung

1. **Einführung mit Video (5 Min):** Der/die Trainer:in stellt kurz das Thema der Aktivität vor, und spielt das Video „Wer bist Du online? Teenager-Stimmen und Selbstdarstellung im Netz“ ab. Der Link zum Video findet sich in der Materialsammlung dieses Handbuchs, **doc 7**.
2. **Diskussion über Online-Selbstdarstellung (15 Min):** Die Teilnehmer:innen reflektieren und diskutieren nun gemeinsam über die Art und Weise, wie sie und andere sich online präsentieren. Der/die Trainer:in stellt in der Diskussion folgende Fragen:
 - a. Präsentierst du dich selbst online anders als offline? Wenn ja, wie?
 - b. Was sind Nachteile daran, sich online anders als offline darzustellen?
 - c. Hast du dich je selbst auf sozialen Medien durch die Bilder/Beiträge anderer Menschen unter Druck gesetzt gefühlt? Wenn ja, warum?
 - d. Welche Möglichkeiten fallen dir ein, besser mit Selbstdarstellung auf sozialen Medien umzugehen?

Optionale Reflektion

1. Wie hast du dich bei der Aktivität gefühlt, und was nimmst du daraus mit?
2. Denkst du nun anders darüber nach, wie du dich selbst auf Sozialen Medien darstellst, oder andere Leute sich darstellen? Wenn nein, warum? Wenn ja, wie?

Quellen

Common sense education (Hg.): Who are you online – video discussion. Teen Voices: Presenting Yourself Online. Online verfügbar: <https://docs.google.com/document/d/1fxkpqrHNUJjZ9vzVxsYW-tN5LTXyP0DZwAkuvo77nSM/edit>; Zugriff am 10/29/2021.



Handysektor: Selbstdarstellung: Warum machen wir das? Online verfügbar:
<https://www.youtube.com/watch?v=VVAgROKYNuw>; Zugriff am 10/29/2021.

2. Menschenrechte: Bilderspiel

Zeit	30 Minuten
Ziele	<ul style="list-style-type: none">• Verschiedene Menschenrechte kennenlernen (v.a. Artikel 1, 2 and 19)• Bewusstsein für die Bedeutung von Menschenrechten im alltäglichen Leben steigern
Materialien	<ul style="list-style-type: none">• Präsentation „Was sind Menschenrechte?“ (doc 8)• Präsentation „Menschenrechte - Artikel und Bilder“ (doc 9)• Optional: „Poster: Menschenrechte“ (doc 10)• Mittel, um die Präsentation zu zeigen (z.B. Laptop/Tablet und Beamer)
Vorbereitung	Stühle werden in einem Kreis angeordnet, sodass die Teilnehmer:innen sich gut sehen und verstehen können. Falls der/die Trainer:in das Menschenrechts-Poster verwenden möchte, sollte dies im Voraus ausgedruckt werden (doc 10).
Online Version	Die Aktivität wird mit einem <i>digitalen Video-Konferenz Tool</i> veranstaltet. Hierüber können auch die beiden Präsentationen gezeigt werden. Die Teilnehmer:innen können per Handzeichen/Emoticon anzeigen, für welches Bild sie gestimmt haben.

Anleitung

1. **Einführung: Menschenrechte (5 Min):** Der/die Trainer:in führt mithilfe der Präsentation „Was sind Menschenrechte?“ in die Idee und den Ursprung der Menschenrechte ein. Diese findet sich in der Materialsammlung dieses Handbuchs, **doc 8**.
2. **Menschenrechte und Bilder (25 Min):** Folgender Ablauf wird für jede der drei Artikel, auf die sich die Aktivität fokussiert – 1, 2 und 19 – wiederholt. Hierfür verwendet der/die Trainer:in die Power-Point-Präsentation „Menschenrechte und Bilder“, die sich in der Materialsammlung dieses Handbuchs findet, **doc 9**.
 - a. **Artikel vorstellen (1 Min):** Der Menschenrechtsartikel, der auf der Folie präsentiert ist, wird laut vorgelesen.
 - b. **Bild auswählen (2-3 Min):** Die nächste Folie zeigt eine Sammlung von Bildern. Teilnehmer:innen suchen (ohne zu reden) das Bild aus, was ihrer Meinung nach am besten zum vorgestellten Artikel passt.
 - c. **Gedankenaustausch (5 Min):** Jetzt haben die Teilnehmer:innen kurz Zeit, um ihr ausgewähltes Bild sowie ihre Gedanken und Gründe dafür zu nennen, und sich darüber auszutauschen.



Um die Aktivität an das vorhandene Wissen, die Bedürfnisse und die Erfahrungen der Gruppe anzupassen, kann der/die Trainer:in auch andere Artikel und Bilder verwenden.



Nach der Aktivität kann der/die Trainer:in eine ausgedruckte Version des Menschenrechts-Posters – welches die diskutierten Artikel präsentiert – aufhängen. Das Poster findet sich in der Materialsammlung dieses Handbuchs, **doc 10**.



Optionale Reflektion

1. Wo spielen diese Menschenrechte in meinem alltäglichen Leben eine Rolle?
2. Haben ich, eine Person oder eine Institution/Organisation, die ich kenne, schonmal gegen diese Menschenrechte verstoßen?

Quellen

Council of Europe (Hg.): Compass: Manual for Human Rights Education with Young People. playing with pictures. Online verfügbar: <https://www.coe.int/en/web/compass/playing-with-pictures>; Zugriff am 10/29/2021.

3. Erzähl-Übung

Zeit	45 Minuten
Ziele	<ul style="list-style-type: none">• Die Konzepte, die in der vorherigen Übung im Fokus standen (Menschenrechte und demokratische Prinzipien) stärker mit dem alltäglichen Leben der Teilnehmer:innen verbinden.• Soziale Kompetenzen der Teilnehmer:innen stärken (durch empathisches Zuhören und Austausch persönlicher Geschichten).
Materialien	Stifte und Papier für alle Teilnehmer:innen
Vorbereitung	Stühle werden in einem Kreis/in einer U-Form angeordnet, sodass die Teilnehmer:innen sich gegenseitig und den/die Trainer:in gut sehen und verstehen können.
Online Version	Die Aktivität wird mit einem <i>digitalen Video-konferenz Tool</i> veranstaltet. Für die Kleingruppen-Arbeit werden die Teilnehmer:innen in <i>Breakout-Räume</i> eingeteilt.

Anleitung

1. **Einleitung (2 Min):** Der/die Trainer:in erklärt kurz die Aufgabe: die Teilnehmer:innen werden in dieser Übung die zuvor behandelten Menschenrechte / demokratischen Prinzipien mit ihren persönlichen Erfahrungen verbinden.
2. **Selbstreflektion (8 Min):** Jede:r Teilnehmer:in erhält etwas Zeit, um sich ein persönliches Erlebnis (positiv oder negativ, online oder offline) zu überlegen, das etwas mit Menschenrechten oder grundlegenden demokratischen und zivilgesellschaftlichen Prinzipien zu tun hat. Falls erwünscht können sie sich mit Papier und Stiften Notizen machen / ihr Erlebnis aufschreiben.
3. **Geschichten teilen (30 Min):** Die Teilnehmer:innen werden nun in Kleingruppen mit ca. 3-5 Mitgliedern aufgeteilt. Der Reihe nach teilt jede Person ihre persönliche Geschichte mit den anderen Teilnehmer:innen der Gruppe. Währenddessen hören die anderen Teilnehmer:innen aktiv und empathisch zu; sie können dabei Fragen stellen, um dem/der Erzähler:in zu helfen, die Geschichte weiter zu entwickeln.
4. **Debriefing (5 Min):** Um die Aktivität abzurunden, wird die Gesamtgruppe wieder vereint und eine Reflektionsrunde eingeleitet. Ein solches Debriefing kann den sicheren Raum stärken, den Trainer:innen für den Workshop bereitstellen, und der für Aktivitäten wie diese besonders wichtig ist. Der/die Trainer:in kann hierfür folgende Fragen verwenden:
 - a. Wie hat es sich angefühlt, meine Erfahrungen mit der Gruppe zu teilen? Welche Emotionen kamen dabei hoch – und habe ich mich mit der Gruppe eher verbunden oder von ihr getrennt gefühlt?
 - b. Wie hat es sich angefühlt, den anderen Teilnehmer:innen zuzuhören?
 - c. Hat diese Aktivität meine Meinung dazu, wie unterschiedliche Menschen unsere Gesellschaft erleben, verändert? Wenn ja, inwiefern – wenn nein, warum?



Da die abschließende Reflektion ein verpflichtender Bestandteil dieser Übung ist, fällt die „optionale Reflektion“ für diese Übung weg.



Quellen

Erasmus+ (Hg.): Me and Your story. Storytelling. Online verfügbar:
<https://rixwiki.org/mys/home/mys-storytelling>; Zugriff am 10/29/2021.

4. Fake News

Zeit	45 Minuten
Ziele	<ul style="list-style-type: none">• Lernen, Fake News zu erkennen, einzuordnen und dagegen vorzugehen• Eigene Erfahrungen mit Fake News reflektieren und diskutieren
Materialien	<ul style="list-style-type: none">• Video „Fake News“ (doc 11)• Arbeitsblatt „Faktencheck“ (doc 12)• Optional: ausgedruckte Beispiele von Fake News (doc 13)• Stifte für alle Teilnehmer:innen• Flipchart/Whiteboard/Tafel• Mittel, um das Video zu teilen (z.B. Laptop/Tablet und Beamer)
Vorbereitung	Das Arbeitsblatt sollte für alle Teilnehmer:innen ausgedruckt werden. Falls der/die Trainer:in Beispiele von Fake News einbringen will, sollten diese ebenfalls ausgedruckt werden und vor Beginn der Übung im Raum an der Wand/Tafel o.ä. angebracht werden. Stühle werden in einem Kreis/einer U-Form angeordnet, sodass die Teilnehmer:innen sich gegenseitig und den/die Trainer:in gut sehen und verstehen können.
Online Version	Die Aktivität wird mit einem <i>digitalen Video-Konferenz Tool</i> veranstaltet. Hierüber kann auch das Video abgespielt werden. Die Umfrage kann entweder auch hier oder mit einem der <i>digitalen Umfrage-Tools</i> erfolgen. Für die Diskussionen in Kleingruppen sollten die Teilnehmer:innen in <i>Breakout-Räume</i> aufgeteilt werden. Eine digitalisierte Version des „Faktencheck“ Arbeitsblattes kann den Teilnehmer:innen über ein <i>Tool zum Teilen von Dokumenten</i> verfügbar gemacht werden; alternativ können die Fragen auf ein <i>digitales Whiteboard</i> übertragen werden. Die Vorschläge der Teilnehmer:innen können auf einem <i>digitalen Whiteboard</i> gesammelt werden; hier können auch die Beispiele für Fake News angebracht werden.

Anleitung

1. **Einleitung (5 Min):** Der/die Trainer:in erklärt kurz das Thema der Aktivität und zeigt den Teilnehmer:innen anschließend das Video „Fake News“ von ZDF. Der Link zum Video findet sich in der Materialsammlung dieses Handbuchs, **doc 11**.
2. **Umfrage (1 Min):** Der/die Trainer:in fragt ab, welche Teilnehmer:innen schonmal Fake News gelesen/gesehen haben.
3. **Diskussion in Kleingruppen (10 Min):** Der/die Trainer:in erstellt Kleingruppen, in denen die Teilnehmer:innen (max. 5 pro Gruppe) ihre Erfahrungen mit Fake News diskutieren sollen. In jeder Gruppe sollte Mindestens eine:r der Teilnehmer:innen sein, der/die sich bei der Umfrage gemeldet hat. Falls dafür genug Zeit besteht, sollten die Teilnehmer:innen auch darüber nachdenken und diskutieren, warum Menschen Fake News verbreiten – und wer davon profitiert.

4. **Arbeitsblatt (15 Min):** Der/die Trainer:in vereint die Gruppe wieder. Er/sie teilt das Arbeitsblatt aus, das sich in der Materialsammlung dieses Handbuchs findet, **doc 12**.
 - a. **Einführung (5 Min):** Der/die Trainer:in geht mit den Teilnehmer:innen die Charakteristiken von Fake News durch.
 - b. **Einzelarbeit (10 Min):** Die Teilnehmer:innen bearbeiten in Einzelarbeit das Arbeitsblatt.
5. **Sammeln und Vergleichen (15 Min):** Die Teilnehmer:innen melden sich und teilen die Vorschläge für vertrauenswürdige Informationsquellen und für Umgangsweisen mit Fake News, die sie auf ihrem Arbeitsblatt notiert haben. Der/die Trainer:in hält die Vorschläge auf dem Flipchart/Whiteboard/der Tafel fest.



Trainer:innen können diese Aktivität um weitere Materialien anreichern, um sie visuell ansprechender zu gestalten und die Teilnehmer:innen noch stärker zu aktivieren. Die Charakteristiken von Fake News (Schritt 4a) können z.B. anhand von ausgedruckten Beispielen erklärt/mit der Gruppe erarbeitet werden. Beispiele von Fake News finden sich in der Materialsammlung dieses Handbuchs, **doc 13** – Trainer:innen können hierfür aber auch selbst politisch aktuelle oder für die Gruppe besonders relevante Beispiele einbringen.

Optionale Reflektion

1. Was habe ich in dieser Aktivität gelernt?
2. Wird diese Übung beeinflussen, wie ich in Zukunft online Informationen suche und verbreite?
3. Kann ich mir vorstellen, in Zukunft gegen Fake News vorzugehen? Wenn ja, wie?

Quellen

ZDF; Klicksafe (Hg.): App+on – Sicher, kritisch und fair im Netz: Digitale Medienkompetenz für Schülerinnen und Schüler. Projekt 5: Schluss mit lustig – Wie erkennst du Fake News? Online verfügbar: <https://www.klicksafe.de/service/schule-und-unterricht/videoreihe-app-und-on/>; Zugriff am 10/29/2021.



5. Leben und Handeln in einer Demokratie

Für diese Aktivität können Trainer:innen sich zwischen zwei Optionen entscheiden. In Aktivität 5a (Wahlkampf) erleben die Teilnehmer:innen selbst den Prozess demokratischer Diskussion und Meinungsbildung. In Aktivität 5b (Vernetzte Gesellschaft) setzen sich die Teilnehmer:innen mit vier Haupt-Akteuren (idealer) demokratischer Gesellschaften auseinander: sie erforschen spielerisch sowohl deren individuelle Funktionen als auch ihre Interaktionen miteinander.

5a. Wahlen

Zeit	60 Minuten
Ziele	<ul style="list-style-type: none">• Kontroverse Aussagen diskutieren• Kontroverse Aspekte demokratischer Gesellschaften reflektieren• Kompetenzen des Zuhörens, Diskutierens und Überzeugens üben und stärken• Kritisches Denken, Kooperation und Offenheit für verschiedene Meinungen/Perspektiven stärken
Materialien	<ul style="list-style-type: none">• Ein offener Raum, eine lange Wand und 2 Stühle• Papier/Pappe und Stifte für die Schilder• Klebeband• Optional: kleine Zettel und Stifte• Dokument mit Aussagen, die diskutiert werden: „Wahlen – Aussagen“ (doc 14)
Vorbereitung	Der/die Trainer:in bereitet zwei Schilder mit der Aufschrift „Ich stimme zu“ und „Ich lehne ab“ vor. Diese werden mit einiger Entfernung voneinander auf dem Boden oder an zwei Enden einer langen Wand befestigt. Zwischen beiden Schildern sollte so viel Platz sein, dass Teilnehmer:innen sich dazwischen in einer Reihe aufstellen können. In der Mitte des Raumes werden zwei Stühle mit ca. 1m Entfernung voneinander aufgestellt. Um die Stühle herum sollte genug Platz sein, dass Menschen sich frei um sie herumbewegen können. Der/die Trainer:in sucht ein Statement aus den vorbereiteten Aussagen aus, oder bereitet eigene Aussagen vor.
Online Version	Die Aktivität wird mit einem <i>digitalen Video-Konferenz Tool</i> veranstaltet. Der „Wahlkampf“ findet auf einem <i>digitalen Whiteboard</i> statt: anstelle der Schilder platziert der/die Trainer:in zwei digitale „Post-Its“/Zettel mit einigem Abstand voneinander auf dem Whiteboard. Teilnehmer:innen können sich selbst und ihre Position durch digitale Post-Its oder kleine Icons mit ihrem Namen darstellen. Für die Diskussion in Kleingruppen werden die Teilnehmer:innen in <i>Breakout-Räume</i> aufgeteilt.

Anleitung

1. **Einführung (1 Min):** Der/die Trainer:in weist auf die beiden Schilder hin und erklärt deren Funktion: er/sie wird eine Aussage vorlesen; die Teilnehmer:innen sollten ihre Zustimmung/Ablehnung dazu durch eine Positionierung zwischen den Schildern darstellen. Beispiele für Aussagen, die hier diskutiert werden können, finden sich in der Materialsammlung dieses Handbuchs, **doc 14**.
2. **Bewertung der Aussage (2 Min):** Der/die Trainer:in liest die ausgewählte Aussage vor. Die Teilnehmer:innen stellen sich so zwischen den Schildern auf, dass ihre Position ihre eigene Zustimmung/Ablehnung zum Ausdruck bringt: je stärker sie der Aussage zustimmen/sie ablehnen, desto näher stellen sie sich an das entsprechende Schild.
3. **Seiten trennen (3 Min):** Der/die Trainer:in bittet die beiden Teilnehmer:innen, die am nächsten an den jeweiligen Schildern stehen (am stärksten zustimmen/ablehnen), sich auf die beiden Stühle in der Mitte des Raumes zu setzen. Alle anderen stellen sich hinter die Person, deren Haltung sie am stärksten zustimmen. Falls sie komplett unentschieden sind, können sie sich auch zwischen die Stühle stellen.
4. **Seite wählen (5 Min):** Die Personen, die auf den Stühlen sitzen, erhalten nun jeweils eine Minute, um ihre Zustimmung/Ablehnung zu begründen. Niemand sollte sie dabei unterstützen oder unterbrechen. Am Ende der zwei Minuten haben die anderen Teilnehmer:innen die Möglichkeit, ihre Meinung anzupassen und sich endgültig auf eine Seite zu stellen; diejenigen, die davor unentschieden waren, müssen sich nun entscheiden.
5. **Argumente sammeln (15 Min):** Die zwei Gruppen, Pro und Contra, erhalten 15 Minuten, um getrennt voneinander Argumente zu sammeln, die ihre Position weiter unterstützen. Sie wählen außerdem eine:n Sprecher:in aus, der/die diese im nächsten Schritt vorstellt.
6. **Argumente präsentieren (7 Min):** Der/die Trainer:in vereint die Gruppe wieder und bittet die beiden Sprecher:innen, sich auf die beiden Stühle zu setzen. Ihre „Unterstützer“ stellen sich um sie herum auf. Die Sprecher:innen erhalten nun jeweils 3 Minuten, um ihre Argumente vorzutragen. Falls die anderen Teilnehmer:innen von diesen Reden überzeugt wurden, haben sie im Anschluss die Möglichkeit, die Seite zu wechseln.
7. **Argumente verbessern (5 Min):** Die Gruppen erhalten nun weitere 5 Minuten, um ihre Argumente auszufeuern und eine:n dritte:n Sprecher:in auszuwählen.
8. **Argumente präsentieren (7 Min):** Die neuen Sprecher:innen stellen erneut in 3 Minuten die nachgebesserten Argumente ihrer jeweiligen Gruppe vor. Wieder einmal können die anderen Teilnehmer:innen im Anschluss die Gruppe wechseln, um ihre finale Position zum Ausdruck zu bringen.
9. **Debriefing (10 Min):** Der/die Trainer:in löst nun die beiden Gruppen auf. Im Plenum wird gemeinsam über den Prozess, über die Diskussion als Form der Interaktion und Kommunikation, und über den Wert einer (meinungs-)pluralistischen Gesellschaft reflektiert. Der/die Trainer:in sollte die Gruppe daran hindern, wieder in eine inhaltliche Diskussion einzusteigen. Für das Debriefing können Trainer:innen auch die Fragen aus der „Optionalen Reflektion“ (mit) verwenden.



Optionale Reflektion

1. Was habe ich durch diese Aktivität gelernt?
2. Wie war die Zusammenarbeit mit der Gruppe? Wurden ich und meine Meinung respektiert und einbezogen?
3. Würde ich irgendetwas am Verlauf der Diskussion verändern?

Quellen

Council of Europe (Hg.): Compass: Manual for Human Rights Education with Young People. Electioneering. Online verfügbar: <https://www.coe.int/en/web/compass/electioneering>; Zugriff am 10/29/2021.



5b. Vernetzte Gesellschaft

Zeit	45 – 60 Minuten
Ziele	<ul style="list-style-type: none">• Verständnis für die Verbindung zwischen Rechten und Verantwortungen schaffen• Diskussions- und kooperative Fähigkeiten stärken• Bewusstsein für zivilgesellschaftliche Verantwortung fördern
Materialien	<ul style="list-style-type: none">• Ein A4-Blatt Papier und Stifte für jede Gruppe (zum Notizen-machen)• 4 große Papier-Blätter (A3) oder Flipchart-Papier (für die „Profile“ der Gruppen)• 3 Marker in rot, grün und blau für jede Gruppe (insgesamt 12)• Ein Woll-/Garnknäuel für jede Gruppe (insgesamt 4, in unterschiedlichen Farben)• Eine Rolle Klebeband für jede Gruppe (insgesamt 4)• Scheren• Arbeitsblatt „Vernetzte Gesellschaft - Spielregeln“ (doc 15)
Vorbereitung	Trainer:innen schneiden von jedem Wollknäuel 6 1,5-m-lange Schnüre ab (insgesamt 24 Schnüre; 6 in jeder Farbe; eine Farbe pro Gruppe) und drucken ein Arbeitsblatt für jede Gruppe aus (insgesamt 4).
Online Version	Die Aktivität wird mit einem <i>digitalen Video-Konferenz Tool</i> veranstaltet. Das Arbeitsblatt „Spielregeln“ kann auf ein <i>digitales Whiteboard</i> kopiert werden, oder den Teilnehmer:innen wird dieses über ein Tool zum <i>Teilen von Dokumenten</i> zur Verfügung gestellt. Auf dem <i>digitalen Whiteboard</i> werden auch die „Profile“ der Akteure und die Karte erstellt. Für die Gruppenarbeit werden die Teilnehmer:innen in 4 <i>Breakout-Räume</i> aufgeteilt.

Anleitung

1. **Einführung (1 Min):** Der/die Trainer:in erklärt das Ziel des Spiels: die Teilnehmer:innen sollen eine „Karte“ erstellen, welche die Beziehungen und Interaktionen zwischen den 4 Hauptakteuren einer (idealen) demokratischen Gesellschaft darstellt.
2. **Vorbereitung der Gruppen (2 Min):** Der/die Trainer:in teilt die Teilnehmer:innen in 4 Gruppen auf, welche die 4 Akteure einer Demokratie repräsentieren: die Regierung, der NGO-Sektor, die Medien und die Bürger:innen.
3. **Rollen der Akteure (10 Min):** Jede Gruppe erhält ein A4 Blatt Papier und Stifte sowie 10 Minuten, um die Rolle/Hauptfunktionen ihres Akteurs innerhalb einer demokratischen Gesellschaft zu brainstormen und zu notieren. Am Ende der Zeit sollten sie sich auf 5 Hauptfunktionen einigen.
4. **Profile erstellen (2 Min):** Als nächstes bereiten die Gruppen das „Profil“ ihres Akteurs vor: sie erhalten ein großes Blatt Papier (A3 oder Flipchart-Papier) und einen roten Marker; mit

dem sie ihren Akteur sowie dessen 5 Hauptfunktionen aufschreiben. Dabei sollte genug Platz für weitere Notizen übriggelassen werden (Schritt 6).

5. **Präsentation der Profile (5 Min):** Der/die Trainer:in vereint die Gruppen; jede stellt ihr Akteurs-Profil vor. Die anderen Teilnehmer:innen können im Anschluss darauf reagieren und die Ideen diskutieren: der/die Trainer:in fragt z.B., ob die anderen Teilnehmer:innen den vorgestellten Hauptfunktionen der Akteure zustimmen. Wenn sie wollen, können die Gruppen ihre Listen an das Feedback anpassen.
6. **Verbindung zwischen Akteuren (15 Min):** Die Gruppe wird erneut in die 4 Kleingruppen aufgeteilt, die jeweils einen grünen Marker erhalten. Die Teilnehmer:innen brainstormen nun, was sie von den anderen Akteuren brauchen, um ihre eigenen Funktionen ausführen zu können. Kurz vor Ablauf der Zeit bittet der/die Trainer:in die Gruppen, die zwei wichtigsten Anforderungen an die anderen Akteure zu priorisieren und auf ihrem Profil-Blatt aufzuschreiben.
7. **Vorstellung der Spielregeln (5 Min):** Der/die Trainer:in vereint die Gruppe wieder. Er/sie teilt das Arbeitsblatt „Spielregeln“ aus und bespricht es mit allen Teilnehmer:innen, um sicherzustellen, dass alles verständlich ist. Das Arbeitsblatt findet sich in der Materialsammlung dieses Handbuchs, **doc 15**.
8. **Karte vorbereiten (5 Min):** Der/die Trainer:in bittet die Gruppen, ihre Profil-Blätter in die Mitte zu bringen und in einem Viereck im Abstand von etwa 1m auf den Boden zu legen (siehe Diagramm auf dem Arbeitsblatt). Die Mitglieder jeder Gruppe stellen sich in ihrer Ecke des Vierecks auf. Jede Gruppe erhält nun ihre 6 Woll-Schnüre, eine Rolle Klebeband und einen blauen Marker.
9. **Verhandlung und Karte erstellen (30 Min):** Nun beginnen die drei Verhandlungsrunden (jeweils 10 Min lang; siehe Arbeitsblatt „Spielregeln“). Der/die Trainer:in fasst das Ziel der Aktivität zusammen: die Teilnehmer:innen sollen die Beziehungen zwischen den verschiedenen Akteuren visualisieren. Wenn die Anforderung eines Akteurs an einen anderen von diesem angenommen wird, wird eine Schnur zwischen ihnen festgeklebt. Diese Verbindung symbolisiert die Übernahme wechselseitiger Verantwortung.
10. **Debriefing (15 Min):** Die Teilnehmer:innen setzen sich in einen Kreis um die Karte. Der/die Trainer:in bittet sie, über den Prozess und die Ergebnisse der Aktivität zu reflektieren. Hierfür kann er/sie auch die Fragen aus der „optionalen Reflektionen“ verwenden.

Optionale Reflektion

1. Was hast du in dieser Aktivität gelernt?
2. Was hat dir gefallen/nicht gefallen?
3. Hat sich dein Verständnis davon, wie demokratische Gesellschaften funktionieren, durch das Spiel verändert? Wenn ja, inwiefern?

Quellen

Council of Europe (Hg.): Compass: Manual for Human Rights Education with Young People. Making links. Online verfügbar: <https://www.coe.int/en/web/compass/making-links>; Zugriff am 10/29/2021.



6. Feedback und Reflektion

Zeit	20 Minuten
Ziele	<ul style="list-style-type: none">Teilnehmer:innen reflektieren darüber, was sie im Modul gelernt haben. Dabei wird ein Bezug zu den Lernzielen des Moduls hergestellt.
Materialien	<ul style="list-style-type: none">Ggf. Arbeitsblatt „Feedback und Reflektion“ (doc 16a oder 16b)
Vorbereitung	Stühle werden in U-Form/einem Kreis angerichtet, sodass die Teilnehmer:innen sich gegenseitig gut sehen und verstehen können. Für Option c sollten genug Arbeitsblätter für alle Teilnehmer:innen ausgedruckt und Stifte für alle zur Verfügung gestellt werden.
Online Version	Die Aktivität wird mit einem <i>digitalen Video-Konferenz Tool</i> veranstaltet. Für Option 3 können Trainer:innen den Teilnehmer:innen eine digitale Version des Arbeitsblattes über ein Tool zum <i>Teilen von Dokumenten</i> zur Verfügung stellen (z.B. in den Google Drive/Dropbox Ordner des Kurses hochladen). Alternativ können die Fragen auch in ein <i>digitales Notizbuch</i> oder auf ein <i>digitales Whiteboard</i> übertragen werden: hier können alle Teilnehmer:innen anonym antworten und gleichzeitig sehen, was die anderen Teilnehmer:innen während dem Modul gedacht und gelernt haben.

Anleitung

Der/die Trainer:in beginnt mit einer kurzen Zusammenfassung dessen, was im Laufe des Moduls gelernt und bearbeitet wurde. Er/sie selektiert 3 Lernziele des Moduls (z.B. eines aus jedem der digitalen Kompetenz-Bereiche: **Online Sein**, **Online Wohlbefinden** und **Es ist mein Recht!**), von dem er/sie das Gefühl hat, dass sie am relevantesten für das Gelernte sind. Er/sie erklärt diese kurz der Gruppe. Dies dient dazu, den Teilnehmer:innen den Sinn und Zweck des Moduls und dessen Aktivitäten zu vermitteln, und kann als Basis für ihre eigene Selbstreflektion dienen. Der/die Trainer:in kann dann eine/mehrere der folgenden Optionen auswählen/ggf. kombinieren:

1. **„Flashlight“ Feedback Runde:** Der Reihe nach beschreibt jede:r Teilnehmer:in in maximal einem Satz seine/ihre Erfahrung mit dem Modul.
2. **Fragerunde:** Jede:r Teilnehmer:in wird dazu aufgefordert, die folgenden Fragen zu beantworten:
 - Was war dein persönliches Highlight?
 - Worüber würdest du gerne als nächstes/in größerer Tiefe reden?
 - Welche Botschaft nimmst du vom Modul mit nach Hause?
3. **Arbeitsblatt:** Jede:r Teilnehmer:in erhält ein Arbeitsblatt mit einer Reflektionsübung. Der/die Trainer:in kann zwischen zwei Optionen auswählen; diese Auswahl sollte auf der Zusammensetzung und den Fähigkeiten der Gruppe, ebenso wie die zur Verfügung stehende Zeit basieren.
 - a. Option a ist komplexer: hier sollen die Teilnehmer:innen das Gelernte mit verschiedenen Bestandteilen ihres Online- und Offline-Soziallebens verknüpfen. Das Arbeitsblatt findet sich in der Materialsammlung dieses Handbuchs, **doc 16a**.

- b. Option b ist etwas einfacher: die Teilnehmer:innen sollen über das, was sie gelernt haben, was ihnen gefallen hat und was sie am Modul gerne ändern würden, reflektieren. Das Arbeitsblatt findet sich in der Materialsammlung dieses Handbuchs, **doc 16b**.



Reflektion ist sehr wichtig – sie hilft, das Gelernte zu verstehen, zu verarbeiten und sich später daran zu erinnern. Wenn genug Zeit übrig ist, sollten mehr als eine Option ausgewählt werden.

Modul C – Online-Beteiligung (Tag 3)

Beschreibung

Das dritte Modul führt die Teilnehmer:innen in das Thema der digitalen Jugendbeteiligung ein. Hier werden digitale Mittel und Möglichkeiten für aktive, selbst-organisierte Jugendbeteiligung vorgestellt und erprobt. Die Teilnehmer:innen setzen sich zunächst theoretisch mit dem Konzept von Jugendbeteiligung auseinander, reflektieren ihre eigene Beteiligung und werden schlussendlich selbst aktiv.






Umfang

Dieses Modul setzt sich aus 3 Aktivitäten zusammen – einer langen und einer eher kurzen Aktivität, bei denen Trainer:innen sich zwischen zwei Optionen entscheiden können (abhängig von der spezifischen Zielgruppe des Workshops), sowie einer abrundenden Reflektions-Übung. Inklusiv einer kurzen 15-minütigen und einer langen Mittagspause dauert das Modul 4 Stunden und 30 Minuten. Einige Wochen nach dieser ersten Durchführung findet zudem eine Folgesitzung statt, welche sich auf die zweite Aktivität des Moduls bezieht: bei Option 2a findet diese Folgesitzung 6-8 Wochen, bei Option 2b 2 Wochen nach dem ersten Treffen der Gruppe im Rahmen des Moduls statt.




Lernziele

Dieses Modul fokussiert sich vor allem auf den dritten digitalen Kompetenzbereich, **Es ist mein Recht!**, sowie verschiedene kognitive Fähigkeiten, die vor allem Ebenen 2 und 3 – **Anwenden und Analysieren** sowie **Evaluieren und Erschaffen** – zuzuordnen sind.

Tabelle 10: Lernziele – Modul C (Online-Beteiligung)

Lernziele ¹⁷	Digitaler Kompetenzbereich
Erinnern und Verstehen	
1c) Bewusstsein für und Verständnis von Demokratiebildung, aktiver Beteiligung, und die Rechte und Verantwortungen digitaler Bürger:innen entwickeln und verbessern.	
2c) Verständnis der Verbindungen zwischen und Wichtigkeit von Demokratiebildung, aktiver Beteiligung und zivilgesellschaftlichen Rechten und Verantwortungen im digitalen Raum verbessern.	
Anwenden und Analysieren	
4d) Verantwortungsbewusstsein für digitale Partizipation und für die Mitgestaltung einer respektvollen und empathischen Online-Umgebung entwickeln und stärken.	
5d) Effektiv und konstruktiv über Demokratiebildung, aktive Beteiligung und zivilgesellschaftliche Rechte und Verantwortungen online kommunizieren können.	
5e) Probleme in Bezug auf Demokratiebildung, aktive Beteiligung und zivilgesellschaftliche Rechte und Verantwortungen zu analysieren und Lösungen finden können.	

¹⁷ Für weitere Informationen können Leser:innen auf das theoretische Framework von ACTIon zugreifen: https://www.erasmus-action.eu/wp-content/uploads/2021/09/ACTIon-Theoretical-Framework-and-Analysis_Web_version.pdf.

Lernziele ¹⁷	Digitaler Kompetenzbereich
Evaluieren und Erschaffen	
7c) Online für digitale Jugendbeteiligung, digitale Bürger:innenschaft und zivilgesellschaftliche Rechte und Verantwortungen einstehen.	
8c) Werte der Demokratiebildung, aktiven Beteiligung und digitalen Bürger:innenschaft an Gleichaltrige vermitteln.	
9c) Eigene Inhalte zu aktiver Beteiligung und Rechte und Verantwortungen digitaler Bürger:innen erschaffen (z.B. durch Storytelling).	

Aktivitäten

Modul C (Online-Beteiligung) setzt sich aus folgenden Aktivitäten zusammen:

Tabelle 11: Aktivitäten – Modul C

Modul C – Online-Beteiligung (Tag 3)		
Nr.	Name der Aktivität	Dauer
1.	Auf der Treppe – Einführung in Jugendbeteiligung	120 Min
	Pause	15 Min (online) / 1 Stunde (offline)
2a.	adhocracy+ – Plattform für Jugend-Beteiligungsprojekte	45 Min
2b.	F.I.R.E. – App zur Kompetenzbildung in Jugend-Projektgruppen	45 Min
	Pause	15 Min
3.	Feedback und Reflektion	20 Min
Folgesitzung (2-8 Wochen später)		
4a.	adhocracy+ – Plattform für Jugend-Beteiligungsprojekte	1 Stunde 30 Min
4b.	F.I.R.E. – App zur Kompetenzbildung in Jugend-Projektgruppen	45 Min

Das folgende Kapitel stellt Trainer:innen die Aktivitäten in größerem Detail vor – mit dem Ziel, sie dazu zu befähigen, das Modul selbst an eine Gruppe junger Menschen zu vermitteln.

1. Auf der Treppe – Einführung in Jugendbeteiligung

Zeit	120 Minuten
Ziele	<ul style="list-style-type: none"> • Sich mit der Bedeutung von Jugendbeteiligung auseinandersetzen • Verschiedene Möglichkeiten diskutieren, die eigene Beteiligung in der lokalen Gemeinschaft zu steigern • Ein Gefühl der Verantwortung für das eigene Handeln kultivieren
Materialien	<ul style="list-style-type: none"> • Arbeitsblatt „Die Treppe der Beteiligung“ (doc 17) • Eine Wand • Papier für die Schilder • Marker, Stifte und eine Schere; ggf. Klebeband • „Post-its“ oder kleine Zettel, die an der Wand befestigt werden können
Vorbereitung	Trainer:innen drucken das Arbeitsblatt für alle Teilnehmer:innen aus. Sie erstellen 6 Schilder mit den Aufschriften „Hürden“ (1x), „Unterstützung“ (1x), „Ich habe Einfluss“ (2x) und „Ich habe keinen Einfluss“ (2x). Tische und Stühle werden so angeordnet, dass die Teilnehmer:innen gut in Kleingruppen arbeiten können.
Online Version	Die Aktivität wird mit einem <i>digitalen Video-Konferenz Tool</i> veranstaltet. Eine digitalisierte Version des Arbeitsblattes kann den Teilnehmer:innen durch ein Tool zum <i>Teilen von Dokumenten</i> zur Verfügung gestellt oder auf ein <i>digitales Whiteboard</i> kopiert werden. Für die Kleingruppenarbeit werden die Teilnehmer:innen in <i>Breakout Rooms</i> aufgeteilt. Da die Teilnehmer:innen sich nicht in einem realen Raum befinden, sollte das Rollenspiel als Skript vorbereitet werden, welches von den Spielern vorgelesen wird. Die Ideen können auf einem <i>digitalen Whiteboard</i> aufgeschrieben werden.

Anleitung

1. Was ist die „Treppe der Beteiligung“? (45 Min)

- a. **Assoziation (5 Min):** Die Teilnehmer:innen brainstormen ihre Assoziationen zum Begriff „Jugendbeteiligung“.
- b. **Die Treppe der Beteiligung (5 Min):** Die Teilnehmer:innen erhalten das Arbeitsblatt „Die Treppe der Beteiligung“. Der/die Trainer:in stellt ihnen das Modell der Treppe als eine Art und Weise vor, über die Beteiligung von Kindern und Jugendlichen nachzudenken. Hier kann kurz über das Modell diskutiert werden. Das Arbeitsblatt findet sich in der Materialsammlung dieses Handbuchs, **doc 17**.
- c. **Vorbereitung des Rollenspiels (15 Min):** Die Teilnehmer:innen werden in 8 Kleingruppen aufgeteilt; jeder Gruppe wird eine Stufe zugeordnet. Jede Gruppe erhält den Auftrag, ein 2-bis-3-minütiges Rollenspiel vorzubereiten, welches ihre Stufe zum Ausdruck bringt. Jede Gruppe sollte hierfür aus min. 2 Teilnehmer:innen bestehen – wenn die Gesamtgruppe dafür zu klein ist, können Trainer:innen auch eine/mehrere Stufen auslassen.

- d. **Aufführung des Rollenspiels (20 Min):** Die Gruppen führen nun der Reihe nach ihr Rollenspiel vor. Die Zuschauer:innen können im Anschluss Fragen stellen oder das Rollenspiel kommentieren, wenn die Zeit dafür reicht.

2. Wie können wir uns beteiligen? (75 Min)

- a. **Beteiligungsbeispiele aus dem Alltag (5 Min):** Die Teilnehmer:innen überlegen sich in Stillarbeit für möglichst alle 8 Treppenstufen Beispiele aus ihrem eigenen Leben. Der/die Trainer:in ermutigt sie dabei, über alle Aspekte ihres Lebens nachzudenken: Zuhause, Schule, AGs und Vereine, Arbeit und Zeit mit Familie und Freunden.
- b. **Sammeln von Hürden/Unterstützung (20 Min):** Die Teilnehmer:innen werden in Kleingruppen mit 4 oder 5 Personen aufgeteilt. Sie teilen ihre Beispiele mit ihren Gruppenmitgliedern. Im Verlauf dieser Diskussion überlegen sie sich Ideen für Hürden (die sie daran hindern, die Treppe hinaufzusteigen) und unterstützende Faktoren (die ihnen helfen/ermöglichen, Stufen nach oben zu steigen); diese können physisch, psychologisch oder struktureller Natur sein. Die Ideen werden auf einzelnen Post-its/Zetteln aufgeschrieben. Währenddessen werden die vorbereiteten Schilder „Hürden“ und „Unterstützung“ von dem/der Trainer:in mit etwa 2 Metern Abstand zueinander an einer Wand befestigt.
- c. **Zusammentragen von Hürden/Unterstützung (20 Min):** Die Gruppen kommen wieder ins Plenum zurück und werden gebeten, ihre Post-its/Zettel unter die entsprechenden Schilder an die Wand zu kleben. Die zwei Listen, die dadurch entstehen, werden im Anschluss mit der Gruppe begutachtet. Missverständnisse, Meinungsunterschiede und Unklarheiten bezüglich des Inhalts und der Zuordnung der Zettel werden dabei diskutiert und gelöst.
- d. **Kontrolliert oder unkontrolliert? (20 Min):** Nun werden unter beiden Schildern (Hürden/Unterstützung) jeweils die Schilder „Ich habe Einfluss“ und „Ich habe keinen Einfluss“ befestigt. Die Teilnehmer:innen sortieren die Zettel jeder Liste nun neu ein: die Faktoren, über die sie selbst Einfluss haben (oder haben könnten), werden unter der Überschrift „Ich habe Einfluss“ gruppiert; die Faktoren, über die sie keine Macht haben, werden der Kategorie „Ich habe keinen Einfluss“ zugeordnet.
- e. **Debriefing (10 Min):** Die Teilnehmer:innen treten zurück, begutachten und besprechen die fertigen Listen.



Beim Vorstellen der „Treppe der Beteiligung“ sollten Trainer:innen klarstellen, dass die „höchste Stufe“ nicht unbedingt „das Beste“ ist und nicht immer das Ziel sein sollte, diese zu erreichen. Welche Stufe der Beteiligung sinnvoll ist hängt von der Situation, etwa der Expertise, dem Interesse, der Motivation oder der verfügbaren Zeit der zu beteiligenden Personen, ab. Es ist nicht an sich „falsch“, in gewissen Situationen einfach eine beratende Rolle einzunehmen oder einfach informiert zu werden. Allerdings können die unteren drei Stufen nicht als Beteiligung bezeichnet werden, da Eingebundenheit und Mitwirken der „Beteiligten“ kaum bis gar nicht vorhanden sind. Dies sollte klar betont werden.



Wenn Teilnehmer:innen bewerten, ob sie über die Hürden/unterstützende Faktoren Einfluss haben oder nicht, sollten Trainer:innen versuchen, die Fülle an Möglichkeiten für Einflussnahme hervorzugeben: sie sollten versuchen, die Teilnehmer:innen dazu anzuregen, sich kreative und vielfältige Wege um die Hürden herum einfallen zu lassen. Wenn sie beispielsweise sagen, „eine Autoritätsperson (Eltern, Lehrer:innen etc.) hindert uns daran!“ könnten Trainer:innen fragen: „Habt ihr schonmal _____ versucht?“. Ziel ist es, die Teilnehmer:innen von ihrer eigenen Selbstwirksamkeit und Handlungsfähigkeit zu überzeugen, und dabei auch ihre Fähigkeiten zum Überlegen kreativer Lösungswege zu stärken.

Optionale Reflektion

1. Hat die Aktivität mir geholfen, klarer über meine eigene Beteiligung in verschiedenen Lebensbereichen nachzudenken? Was hat mich dabei am meisten überrascht?
2. Finde ich es wichtig, dass junge Menschen sich aktiv beteiligen? Wenn ja/nein, warum?
3. Würde ich mich gerne in irgendeinem Bereich meines Lebens auf einer höheren Stufe beteiligen? Wenn ja, in welchem Bereich und wie genau? Welche Gründe sprechen für eine höhere Beteiligung, welche dagegen?
4. Wie viele Menschen in der Gruppe haben das Gefühl, dass sie sich prinzipiell stärker beteiligen könnten, als sie das gerade tun? Wer glaubt, dass er/sie das auch umsetzen wird – wenn ja, dann wo und wann?

Quellen

Council of Europe (Hg.): Compass: Manual for Human Rights Education with Young People. On the ladder. Online verfügbar: <https://www.coe.int/en/web/compass/on-the-ladder>; Zugriff am 10/29/2021.

2. Digitale Tools für Online Jugendbeteiligung

Für diesen Teil des Moduls können Trainer:innen zwischen 2 verschiedenen Aktivitäten auswählen. In Aktivität 2a arbeitet die Gruppe mit der digitalen Plattform adhocracy+ – eine Seite, die jungen Menschen ermöglicht, eigene Beteiligungsprojekte zu entwickeln und durchzuführen. Die Arbeit mit diesem Tool eignet sich für jegliche Gruppen; wichtig ist allerdings, dass die Teilnehmer:innen in den folgenden 6-8 Wochen weiter gemeinsam an ihren Projekten arbeiten können.

In Aktivität 2b arbeitet die Gruppe mit F.I.R.E. (From Idea to Reality and Execution) – eine App, die ursprünglich für NGOs entwickelt wurde und mit der Nutzer:innen durch selbstständiges Lernen Kompetenzen in den Bereichen *Kommunikation*, *Leadership* und *Projektmanagement* trainieren können. Diese Aktivität eignet sich eher für Gruppen, die bereits spezifische Projekte geplant haben oder umsetzen (z.B. AGs, politische/aktivistische Gruppen usw.). Diese Prozesse können dann durch die Anwendung der App-Inhalte optimiert werden.



Vor der Entscheidung für Aktivität 2a (adhocracy+) oder 2b (F.I.R.E.) sollten Trainer:innen sich mit beiden Tools vertraut machen und reflektieren, welche sich für ihre Gruppe besser eignet.

2a. adhocracy+ – Plattform für Jugendbeteiligungs-Projekte

Zeit 45 Minuten

Ziele

- Möglichkeiten der digitalen Beteiligung kennenlernen
- adhocracy+ kennenlernen
- Gemeinsam mit anderen Teilnehmer:innen ein Beteiligungsprojekt entwickeln und umsetzen
- Kollaborative und kreative Kompetenzen stärken

Materialien

- Arbeitsblatt „adhocracy+“ (**doc 18**)
- Digitale Geräte (Handys/Laptops/Tablets) mit Internet-Zugang
- Mittel (z.B. Tablet/Laptop und Beamer), um adhocracy+s Funktionen darzustellen (Schritt 1)

Vorbereitung Um auf adhocracy+ Projekte zu entwickeln, müssen sich Trainer:innen und alle Teilnehmer:innen im Voraus auf der Seite registrieren. Trainer:innen sollten idealerweise eine Woche im Voraus – eine Mail mit dem Link zur Webseite an alle Teilnehmer:innen schicken: diese müssen sich registrieren und die Details ihres Profils (Name und verwendete Email Adresse) direkt an den/die Trainer:in zurückschicken. Der/die Trainer:in schickt nun – Mindestens 48h vor Beginn der Aktivität – eine E-Mail mit den Details (Name und E-Mail Adresse) des eigenen Kontos, der Kontos der Schüler:innen sowie der Details der eigenen Organisation (Schule/Jugendclub etc.) an start@adhocracy.de¹⁸. Die Teilnehmer:innen sitzen zunächst in einem einer U-Form, sodass sie sich

¹⁸ Weitere Informationen und hilfreiche Tipps zur Nutzung von adhocracy+ finden sich hier: <https://manual.adhocracy.plus/de/start>.

gegenseitig gut sehen und verstehen können. Alle Teilnehmer:innen brauchen außerdem ein digitales Gerät (Handy/Tablet/Laptop) mit Internetzugang. Dies kann entweder von der Schule bereitgestellt oder von den Teilnehmer:innen selbst mitgebracht werden. Falls überhaupt keine Möglichkeit besteht, im Workshop mit digitalen Geräten zu arbeiten, können Trainer:innen auch Schritt 3 (adhocracy+ entdecken) auslassen, und die Teilnehmer:innen für Schritt 4 (Projektentwicklung) ausschließlich mit dem Arbeitsblatt arbeiten lassen. Die Erkundung der Plattform und Übertragung des Projekts auf adhocracy+ kann dann zuhause erfolgen bzw. sobald digitale Geräte zur Verfügung stehen. Das Arbeitsblatt „adhocracy+“ (**doc 18**) sollte für alle Teilnehmer:innen ausgedruckt werden.

Online Version Die Aktivität wird mit einem *digitalen Video-Konferenz Tool* veranstaltet. Eine digitalisierte Version des Arbeitsblattes kann über ein *Tool zum Teilen von Dokumenten* für die Teilnehmer:innen zur Verfügung gestellt werden. Alternativ können Trainer:innen die Inhalte des Arbeitsblattes in separate Arbeitsbereiche (einer pro Kleingruppe) auf einem *digitalen Whiteboard* übertragen: in ihrem eigenen Arbeitsbereich arbeitet dann jede Kleingruppe kollaborativ an ihrem Projekt. Für die Kleingruppenarbeit werden die Teilnehmer:innen außerdem in *Breakout-Räume* aufgeteilt.

Anleitung

- 1. Einführung in adhocracy+ (7 Min):** Der/die Trainer:in stellt den Teilnehmer:innen die Plattform adhocracy+ vor. Hierzu verwendet er/sie einen eigenen Laptop/ein Tablet, welches mit einem Beamer verbunden ist. Er/sie ruft auf dem eigenen Gerät die adhocracy+ Seite auf und führt die Teilnehmer:innen in die zentralen Funktionen der Plattform ein (u.a. wie Nutzer:innen andere Projekte recherchieren, ein Projekt selbst anlegen usw.).
- 2. Bildung der Projektgruppen (3 Min):** Die Teilnehmer:innen werden in Kleingruppen (von ca. 5 Personen) aufgeteilt, in denen sie sowohl in dieser Sitzung als auch in den darauffolgenden 6-8 Wochen mithilfe von adhocracy+ ein eigenes Beteiligungsprojekt entwickeln und durchführen sollen. Falls erwünscht, können die Teilnehmer:innen selbst ihre Kleingruppen bilden.
- 3. adhocracy+ entdecken (10 Min):** Die Kleingruppen setzen sich zusammen und orientieren sich gemeinsam auf der Website adhocracy+. Sie erforschen die verschiedenen Funktionen der Seite und schauen sich ein bestehendes Projekt näher an, welches sie besonders interessiert: dadurch sollen sie verstehen, wie die Website funktioniert und wie ein Beteiligungsprojekt aussehen kann.
- 4. Projektentwicklung (20 Min):** Die Teilnehmer:innen arbeiten weiter in ihren Kleingruppen: Nachdem sie Inspirationen gesammelt haben, brainstormen sie eigene Projektideen. Sie einigen sich auf ein gemeinsames Projekt, das sie mithilfe von adhocracy+ selbst in den nächsten 6-8 Wochen durchführen werden. Zur Unterstützung erhalten sie ein Arbeitsblatt mit hilfreichen Tipps und verschiedenen Fragen, die sie bei der Projektentwicklung beantworten sollen. Das Arbeitsblatt „adhocracy+“ findet sich in der Materialsammlung

dieses Handbuchs, **doc 18**. Wichtig ist dabei auch die Entwicklung eines Zeitplans: diesen sollten die Kleingruppen auch dem/der Trainer:in zukommen lassen.

5. **Ideenaustausch (5 Min):** Der/die Trainer:in führt die Gruppe wieder zusammen: Jede Kleingruppe stellt kurz ihre Projektidee im Plenum vor.



Für die Weiterentwicklung und Umsetzung des Projekts müssen die Gruppenmitglieder auch über die Sitzung hinaus in Kontakt bleiben und zusammenarbeiten. Falls dies noch nicht geschehen ist, sollte der/die Trainer:in anregen, dass die Teilnehmer:innen Kontaktdaten (Handynummern o.ä.) austauschen und ggf. eine Gruppe auf einem Messenger-Kanal bilden. Sinnvoll wäre auch, dass der/die Trainer:in zwischen den Sitzungen weiterhin als Ansprechperson für die Teilnehmer:innen präsent ist: möglich wäre z.B., dass er/sie sich (in Anlehnung an die Zeitpläne der Teilnehmer:innen) per Mail nach Updates erkundigt und darauf hinweist, dass er/sie bei Fragen/Problemen helfen kann.



6 – 8 Wochen nach dieser Sitzung findet eine Folgesitzung statt: hier stellen die Kleingruppen ihr umgesetztes/laufendes Projekt vor und tauschen ihre Erfahrungen mit adhocracy+ aus. Für diese späteren Projektupdates sollten die Kleingruppen kurze, 5- bis 10-minütige Präsentationen (Power-Point-Präsentation/Projektposter/Bilder/Videos) vorbereiten. Informationen für die Teilnehmer:innen zur Folgesitzung und den Aufgaben bis dahin finden sich auf dem Arbeitsblatt „adhocracy+“ in der Materialsammlung dieses Handbuchs, **doc 18**.

Optionale Reflektion

1. Was sind Herausforderungen, die ich bei der kommenden Projektumsetzung sehe?
2. Was sind Chancen des Projekts?
3. Worauf freue ich mich besonders bei der weiteren Arbeit am Projekt?
4. Was für einen Eindruck habe ich von adhocracy+?

Quellen

Liquid Democracy e.V.; nexus – Institut für Kooperationsmanagement und interdisziplinäre Forschung GmbH: adhocracy+. Online verfügbar: <https://manual.adhocracy.plus/de:start>; Zugriff am 05/12/2023.

2b. F.I.R.E. – App zur Kompetenzbildung in Jugend-Projektgruppen

- Zeit** 45 Minuten
- Ziele**
- Kennenlernen der App F.I.R.E.
 - Reflektieren und Identifizieren von Lebens-/Arbeitsbereichen, in denen Teilnehmer:innen sich selbst mit Hilfe der App weiter entwickeln wollen
- Materialien**
- Power-Point-Präsentation „F.I.R.E.“ (**doc 19**)
 - Handys/Tablets mit der App F.I.R.E. für alle Teilnehmer:innen
 - Mittel, um die Präsentation zu zeigen (z.B. Laptop/Tablet und Beamer)
- Vorbereitung** Der/die Trainer:in macht sich selbst im Voraus mit der App, der Idee dahinter und ihren Funktionen vertraut. Zudem werden die Teilnehmer:innen vor Beginn der Aktivität gebeten, die App auf einem Handy/digitalen Gerät zu installieren, welches sie in die Stunde mitbringen werden; der/die Trainer:in sollte dabei kenntlich machen, wo die Teilnehmer:innen die App finden können (z.B. einen Link zum App-Store per Mail verschicken). Für Teilnehmer:innen, die kein digitales Gerät besitzen, werden welche zur Verfügung gestellt; auf diesen ist die App ebenfalls im Voraus installiert. Die Teilnehmer:innen sitzen in einer U-Form, sodass sie sich gegenseitig und die Präsentation gut sehen und verstehen können.
- Online Version** Die Aktivität wird mit einem *digitalen Video-Konferenz Tool* veranstaltet. Hierüber kann auch die Präsentation gezeigt werden.

Anleitung

1. **Einführung in F.I.R.E. (8 Min):** Der/die Trainer:in stellt die App F.I.R.E. mithilfe der vorbereiteten Power-Point-Präsentation vor. Die Präsentation „F.I.R.E.“ findet sich in der Materialsammlung dieses Handbuchs, **doc 19**.
2. **F.I.R.E. selbst kennenlernen (20 Min):** Die Teilnehmer:innen haben nun selbst Zeit, F.I.R.E. zu benutzen, die verschiedenen Funktionen auszuprobieren und Inhalte kennenzulernen. Ziel ist es, einen groben Überblick über die Themen der einzelnen Module zu erhalten. Wer möchte, kann hier bereits eines der Module auswählen und sich intensiver mit den Inhalten auseinandersetzen.
3. **Eindrücke teilen (5 Min):** Der/die Trainer:in beendet die Einzelarbeit und führt die Teilnehmer:innen in das Plenum zurück. Die Teilnehmer:innen teilen nun ihre ersten Eindrücke der App sowie Überlegungen, wie sich die Inhalte und Kompetenzen konkret mit ihrem eigenen Alltag (z.B. einem Projekt, an dem sie gerade arbeiten) verbinden lassen.
4. **Ziele setzen (10 Min):**
 - a. **Modul aussuchen (1-2 Min):** Die Teilnehmer:innen überlegen kurz für sich, welcher Bereich (*Kommunikation, Leadership* oder *Projektmanagement*) für sie/ihren Alltag am interessantesten/relevantesten ist – und warum. Sie entscheiden



sich für ein Modul, das sie in den nächsten 2 Wochen abschließen und dessen Inhalte sie in ihrem Alltag anwenden werden.

- b. **Flashlight Runde (8-9 Min):** Der Reihe nach nennt jede:r Teilnehmer:in in 1-2 Sätzen das Modul, welches er/sie ausgesucht hat, sowie seine/ihre Gründe dafür.
5. **Ausblick (2 Min):** Der/die Trainer:in beendet die Aktivität mit einem Ausblick auf die nächste Zeit: in 2 Wochen werden sich die Teilnehmer:innen zu einer Folgesitzung treffen und ihre Erfahrungen mit F.I.R.E. austauschen. Bis hierhin sollen sie Mindestens das Modul, welches sie ausgewählt haben, abgeschlossen und Gelerntes aus dem Bereich in ihrem Alltag angewandt haben.

Optionale Reflektion

1. Was ist mein bisheriger Eindruck von F.I.R.E.?
2. Welche Potenziale/Chancen/Herausforderungen sehe ich für die Steigerung von Jugendbeteiligung mit einer solchen App?

Quellen

Open Space Foundation (Hg.): F.I.R.E. From Idea to Reality & Execution. Online verfügbar: <https://www.openspacebg.com/f-i-r-e-from-idea-to-reality-execution-2/>; Zugriff am 10/29/2021.



3. Feedback und Reflektion

Zeit	20 Minuten
Ziele	<ul style="list-style-type: none">Teilnehmer:innen reflektieren darüber, was sie im Modul gelernt haben. Dabei wird ein Bezug zu den Lernzielen des Moduls hergestellt.
Materialien	<ul style="list-style-type: none">Ggf. Arbeitsblatt „Feedback und Reflektion“ (doc 20a oder 20b)
Vorbereitung	Stühle werden in U-Form/einem Kreis angerichtet, sodass die Teilnehmer:innen sich gegenseitig gut sehen und verstehen können. Für Option c sollten genug Arbeitsblätter für alle Teilnehmer:innen ausgedruckt und Stifte für alle zur Verfügung gestellt werden.
Online Version	Die Aktivität wird mit einem <i>digitalen Video-Konferenz Tool</i> veranstaltet. Für Option 3 können Trainer:innen den Teilnehmer:innen eine digitale Version des Arbeitsblattes über ein Tool zum <i>Teilen von Dokumenten</i> zur Verfügung stellen (z.B. in den Google Drive/Dropbox Ordner des Kurses hochladen). Alternativ können die Fragen auch in ein <i>digitales Notizbuch</i> oder auf ein <i>digitales Whiteboard</i> übertragen werden: hier können alle Teilnehmer:innen anonym antworten und gleichzeitig sehen, was die anderen Teilnehmer:innen während dem Modul gedacht und gelernt haben.

Anleitung

Der/die Trainer:in beginnt mit einer kurzen Zusammenfassung dessen, was im Laufe des Moduls gelernt und bearbeitet wurde. Er/sie selektiert 3 Lernziele des Moduls (z.B. eines aus jedem der digitalen Kompetenz-Bereiche: **Online Sein**, **Online Wohlbefinden** und **Es ist mein Recht!**), von dem er/sie das Gefühl hat, dass sie am relevantesten für das Gelernte sind. Er/sie erklärt der Gruppe diese Lernziele kurz. Dies dient dazu, den Teilnehmer:innen den Sinn und Zweck des Moduls und dessen Aktivitäten zu vermitteln, und kann als Basis für ihre eigene Selbstreflektion dienen. Der/die Trainer:in kann dann im Anschluss eine/mehrere der folgenden Optionen auswählen und ggf. kombinieren:

1. **„Flashlight“ Feedback Runde:** Der Reihe nach beschreibt jede:r Teilnehmer:in in maximal einem Satz seine/ihre Erfahrung mit dem Modul.
2. **Fragerunde:** Jede:r Teilnehmer:in wird dazu aufgefordert, die folgenden Fragen zu beantworten:
 - a. Was war dein persönliches Highlight?
 - b. Worüber hättest du gerne zusätzlich/in größerer Tiefe geredet?
 - c. Welche Botschaft nimmst du vom gesamten Workshop mit nach Hause?
3. **Arbeitsblatt:** Jede:r Teilnehmer:in erhält ein Arbeitsblatt mit einer Reflektionsübung. Der/die Trainer:in kann zwischen zwei Optionen auswählen; diese Auswahl sollte auf der Zusammensetzung und den Fähigkeiten der Gruppe, ebenso wie die zur Verfügung stehende Zeit basieren.

- a. Option a ist komplexer: hier sollen die Teilnehmer:innen das Gelernte mit verschiedenen Bestandteilen ihres Online- und Offline-Soziallebens verküpfen. Das Arbeitsblatt findet sich in der Materialsammlung dieses Handbuchs, **doc 20a**.
- b. Option b ist etwas einfacher: die Teilnehmer:innen sollen über das, was sie gelernt haben, was ihnen gefallen hat und was sie am Modul gerne ändern würden reflektieren. Das Arbeitsblatt findet sich in der Materialsammlung dieses Handbuchs, **doc 20b**.



Reflektion ist sehr wichtig – sie hilft, das Gelernte zu verstehen, zu verarbeiten und sich später daran zu erinnern. Wenn genug Zeit übrig ist, sollten mehr als eine Option ausgewählt werden.

4. Folgesitzung: Erlebnisse mit Tools zur Online Jugendbeteiligung

Einige Wochen nachdem die Trainer:innen den Teilnehmer:innen eines der beiden Tools (adhocracy+/F.I.R.E.) vorgestellt hat, findet eine Folgesitzung statt: hier werden Erfahrungen mit den Tools und deren Anwendung ausgetauscht. Der Zeitpunkt der Folgesitzung hängt davon ab, welche Option (2a/2b) von dem/der Trainer:in ausgewählt wurde. Für die Umsetzung der Projekte mit adhocracy+ (2a) brauchen die Teilnehmer:innen mehr Zeit, daher findet die Folgesitzung (4a) 6-8 Wochen nach der ersten Sitzung statt. Um mit der App F.I.R.E. (2b) zu trainieren, brauchen die Teilnehmer:innen weniger Zeit – daher findet diese Sitzung (4b) schon ca. 2 Wochen nach der ersten Sitzung statt.

4a. adhocracy+ – Plattform für Jugend-Beteiligungsprojekte

Zeit 1h 30 Minuten

Ziele

- Kennenlernen einer Vielfalt an Möglichkeiten für digitale Jugendbeteiligung (durch Vorstellungen der Beteiligungsprojekte)
- Austausch von Erfahrungen mit dem eigenen Beteiligungsprojekt und mit der Nutzung von adhocracy+
- Reflektion von Erfolgen und Herausforderungen bei der kollaborativen Entwicklung und Durchführung von Beteiligungsprojekten

Materialien

- Stifte
- Arbeitsblatt „Erfahrungen mit adhocracy+“ (**doc 21**)
- ggf. Mittel, um Präsentationen/Bilder/Videos der Teilnehmer:innen zu ihren Projekten zu zeigen (z.B. Laptop/Tablet und Beamer)

Vorbereitung Der/die Trainer:in hatte die Teilnehmer:innen 6-8 Wochen zuvor in die Plattform adhocracy+ eingeführt. In der Zwischenzeit sollten die Teilnehmer:innen ein eigenes Beteiligungsprojekt entwickelt und implementiert haben. Ca. 2 Wochen vor der Folgesitzung sollten Trainer:innen die Teilnehmer:innen nochmal an den Termin sowie an die Projekt-Präsentationen erinnern, welche sie dafür vorbereiten sollen.

Die Teilnehmer:innen sitzen in einem Kreis/einer U-Form, sodass sie sich gegenseitig und die präsentierenden Personen gut sehen und verstehen können. Das Arbeitsblatt wird für alle Teilnehmer:innen ausgedruckt. Falls die Teilnehmer:innen bei der Projektvorstellung eine Präsentation/Bilder/Videos zeigen wollen, sollten sie dies im Voraus mit dem/der Trainer:in absprechen, damit die technischen Mittel dafür bereitstehen. Trainer:innen können hierfür kurz vor Workshopbeginn eine Erinnerungsmail an die Gruppen schicken.

Online Version Die Aktivität wird mit einem *digitalen Video-Konferenz Tool* veranstaltet. Eine digitalisierte Version des Arbeitsblattes kann den Teilnehmer:innen über ein *Tool zum Teilen von Dokumenten* zur Verfügung gestellt werden. Für die Kleingruppenarbeit sollten die Teilnehmer:innen in *Breakout-Räume* aufgeteilt werden. Falls Trainer:innen das Feedback festhalten wollen, können sie dies auf



einem *digitalen Whiteboard* tun.

Anleitung

1. **Einführung (2 Min):** Der/die Trainer:in fasst kurz die letzte Session mit adhocracy+ zusammen und wiederholt die Aufgabe, welche die Teilnehmer:innen in der Zwischenzeit erledigen sollten (mit adhocracy+ weiter arbeiten und in Kleingruppen ein Projekt entwickeln und umsetzen).
2. **Kurzvorstellung der Projekte (45 Min):**
 - a. **Projektvorstellung (5-10 Min):** Jede Kleingruppe, die gemeinsam ein Projekt entwickelt und umgesetzt hat, stellt dieses der Großgruppe vor. Die Projektgruppen können hier auch auf Herausforderungen und Highlights des Prozesses eingehen. Falls sie dafür Materialien mitgebracht haben (z.B. Bilder/Videos/eine Präsentation), stellt der/die Trainer:in die notwendigen technischen Mittel (z.B. Laptop/Tablet und Beamer) dafür bereit. Alternativ können die Gruppen auch ein Projektposter aufhängen. Die Projekte müssen zu diesem Zeitpunkt nicht vollständig abgeschlossen sein – Teilnehmer:innen können auch ihren bisherigen Arbeitsstand und noch bevorstehende Schritte vorstellen. Wichtig ist jedoch, dass die Umsetzung jedes Projekts begonnen hat.
 - b. **Rückfragen/Eindrücke (3-5 Min):** Nach jeder Präsentation haben die anderen Teilnehmer:innen kurz Zeit, Rückfragen zu stellen, Feedback zu geben und ihre Eindrücke zu teilen.

Dieser Vorgang wird für alle Projektgruppen durchgeführt. Der/die Trainer:in sollte die Zeit für die Präsentationen und Diskussionen dabei gleichmäßig auf alle Gruppen verteilen.

3. **Feedback und Reflektion – adhocracy+ und Jugendbeteiligung (30 Min):**

Nun geht es nicht mehr nur um die Projekte, sondern spezifisch um adhocracy+ als Tool für Online Beteiligung und Projektentwicklung:

- a. **Arbeitsblatt (10 Min):** Die Teilnehmer:innen beantworten in Einzelarbeit eine Umfrage zu ihren Erfahrungen mit der Projektentwicklung auf der Plattform. Das Arbeitsblatt „Erfahrungen mit adhocracy+“ findet sich in der Materialsammlung dieses Handbuchs, **doc 21**.
- b. **Diskussion in Kleingruppen (10 Min):** Die Teilnehmer:innen werden in Kleingruppen aufgeteilt (ca. 5 Personen pro Gruppe) und tauschen dort ihre Erfahrungen mit adhocracy+ aus. Sie konzentrieren sich dabei insbesondere auf folgende Fragen:
 - i. Was fand ich besonders gut an adhocracy+?
 - ii. Was fand ich schwierig/nicht so gut an adhocracy+?
 - iii. Hilft adhocracy+ jungen Menschen wirklich, sich aktiv zu beteiligen?



- c. **Austausch im Plenum (10 Min):** Der/die Trainer:in vereint die Gruppe wieder. Die Teilnehmer:innen stellen die Ergebnisse ihrer Kleingruppendiskussionen vor und tauschen sich im Plenum aus.
4. **Finale Reflektion – Abschluss des Workshops (10 Min):** Der/die Trainer:in beginnt eine „Flashlight“ Feedback Runde. Jede:r Teilnehmer:in beantwortet die folgende Frage mit einem oder zwei Sätzen: „Wie fand ich den Workshop (DigiPAC) als Ganzes, und was hat sich bei mir verändert?“

Quellen

Liquid Democracy e.V.; nexus – Institut für Kooperationsmanagement und interdisziplinäre Forschung GmbH: adhocracy+. Online verfügbar: <https://manual.adhocracy.plus/de:start> ; Zugriff am 05/12/2023

4b. F.I.R.E. – App zur Kompetenzbildung in Jugend-Projektgruppen

Zeit	45 Minuten
Ziele	<ul style="list-style-type: none">• Austausch von Erfahrungen der Teilnehmer:innen
Materialien	<ul style="list-style-type: none">• Stifte• Arbeitsblatt „Erfahrungen mit F.I.R.E.“ (doc 22)
Vorbereitung	Der/die Trainer:in hatte die Teilnehmer:innen zwei Wochen zuvor in die App F.I.R.E. eingeführt. In der Zwischenzeit sollten die Teilnehmer:innen Erfahrung mit der App gesammelt und Mindestens ein Modul abgeschlossen haben. Die Teilnehmer:innen sitzen in einem Kreis oder in kleinen Gruppen – so, dass sie sich gegenseitig sehen und verstehen können. Das Arbeitsblatt wird für alle Teilnehmer:innen ausgedruckt.
Online Version	Die Aktivität wird mit einem <i>digitalen Video-Konferenz Tool</i> veranstaltet. Eine digitalisierte Version des Arbeitsblattes kann den Teilnehmer:innen über ein Tool zum <i>Teilen von Dokumenten</i> zur Verfügung gestellt werden. Für die Kleingruppenarbeit sollten die Teilnehmer:innen in <i>Breakout-Räume</i> aufgeteilt werden. Falls Trainer:innen das Feedback festhalten wollen, können sie dies auf einem <i>digitalen Whiteboard</i> tun.

Anleitung

1. **Einführung (10 Min):** Der/die Trainer:in fasst kurz die letzte Session mit F.I.R.E. zusammen und wiederholt die Aufgabe, welche die Teilnehmer:innen in der Zwischenzeit erledigen sollten (mit der App weiter trainieren; Mindestens ein Modul abschließen und die Inhalte im Alltag anwenden).
2. **Arbeitsblatt (10 Min):** Die Teilnehmer:innen arbeiten in Einzelarbeit und beantworten eine kurze Umfrage zu ihren Erfahrungen mit der App. Das Arbeitsblatt „Erfahrungen mit F.I.R.E.“ findet sich in der Materialsammlung dieses Handbuchs, **doc 22**.
3. **Diskussion in Kleingruppen (10 Min):** Die Teilnehmer:innen werden in Kleingruppen aufgeteilt (ca. 5 Personen pro Gruppe). Sie tauschen ihre Erfahrungen mit der App aus und konzentrieren sich dabei insbesondere auf folgende Fragen:
 - a. Konnte ich die Inhalte aus der App mit meinem Alltag verbinden? Wenn ja, wo und wie?
 - b. Was fand ich besonders gut an F.I.R.E., und was fand ich schwierig/nicht so gut?
 - c. Finde ich F.I.R.E. ein hilfreiches Tool?
4. **Austausch im Plenum (10 Min):** Der/die Trainer:in vereint die Gruppe wieder. Die Teilnehmer:innen stellen die Ergebnisse ihrer Kleingruppendiskussionen und tauschen ihre Erfahrungen im Plenum aus.



5. **Finale Reflektion – Abschluss des Workshops (5 Min):** Der/die Trainer:in beginnt eine „Flashlight“ Feedback Runde. Jede:r Teilnehmer:in beantwortet die folgende Frage mit einem oder zwei Sätzen: „Wie fand ich den Workshop (DigiPAC) als Ganzes, und was hat sich bei mir verändert?“

Quellen

Open Space Foundation (Hg.): F.I.R.E. From Idea to Reality & Execution. Online verfügbar: <https://www.openspacebg.com/f-i-r-e-from-idea-to-reality-execution-2/>; Zugriff am 10/29/2021



Quellen

Anne Frank House; Anne Frank Zentrum; Eagerly Internet; Erinnern.at; International School Amsterdam; MART et al.: Stories that Move – Toolbox against discrimination. OK, or not OK? Online verfügbar: <https://olt.storiesthatmove.org/en/path/facing-discrimination/is-this-serious/five-situations/five-situations/>; Zugriff am 10/29/2021.

Bulgarian safer internet centre applied research and communications fund (Hg.). Module 3. Online verfügbar: <https://eucpn.org/document/cyberscout-programme>; Zugriff am 10/29/2021.

Bulgarian safer internet centre applied research and communications fund (Hg.): Methodology of the Cyberscout Training Programme, Bulgarian safer internet centre. Module 1. Online verfügbar: <https://eucpn.org/document/cyberscout-programme>; Zugriff am 10/29/2021.

Common sense education (Hg.): Who are you online – video discussion. Teen Voices: Presenting Yourself Online. Online verfügbar: <https://docs.google.com/document/d/1fxkpqrHNUJjZ9vzVxsYW-tN5LTXyP0DZwAkuvo77nSM/edit>; Zugriff am 10/29/2021.

Council of Europe (Hg.): Compass: Manual for Human Rights Education with Young People. Electioneering. Online verfügbar: <https://www.coe.int/en/web/compass/electioneering>; Zugriff am 10/29/2021.

Council of Europe (Hg.): Compass: Manual for Human Rights Education with Young People. Making links. Online verfügbar: <https://www.coe.int/en/web/compass/making-links>; Zugriff am 10/29/2021.

Council of Europe (Hg.): Compass: Manual for Human Rights Education with Young People. playing with pictures. Online verfügbar: <https://www.coe.int/en/web/compass/playing-with-pictures>; Zugriff am 10/29/2021.

Council of Europe (Hg.): Compass: Manual for Human Rights Education with Young People. On the ladder. Online verfügbar: <https://www.coe.int/en/web/compass/on-the-ladder>; Zugriff am 10/29/2021.

Erasmus+ (Hg.): Me and your story. Storytelling. Online verfügbar: <https://rixwiki.org/mys/home/mys-storytelling>; Zugriff am 10/29/2021.

Erasmus+-Projekt DETECT (Hg.): Detect: Enhancing digital citizenship - method manual for teacher. Exercise 1. Online verfügbar: <https://www.detect-erasmus.eu/de/resultate/begleitmaterial-fuer-detect-studios-o2/>; Zugriff am 10/29/2021.

Handysektor: Selbstdarstellung: Warum machen wir das? Online verfügbar: <https://www.youtube.com/watch?v=VVAgRssOKYNuw>; Zugriff am 10/29/2021.



Kurt (2017): basierend auf: Bloom, B. S. (1956). Taxonomy of educational objectives.

Liquid Democracy e.V.; nexus – Institut für Kooperationsmanagement und interdisziplinäre Forschung GmbH: adhocracy+. Online verfügbar: <https://manual.adhocracy.plus/de:start> ; Zugriff am 05/12/2023

Open Space Foundation (Hg.): F.I.R.E. From Idea to Reality & Execution. Online verfügbar: <https://www.openspacebg.com/f-i-r-e-from-idea-to-reality-execution-2/>; Zugriff am 10/29/2021.

Youth MinD Education; SPI Forschung gGmbH Berlin (Hg.): Diversity-Training in Schulen. Übung 1. Online verfügbar: http://youth-mind.eu/wp-content/uploads/2020/05/Good-Practice-I_Diversity-training-at-school_Method_Handpout_German.pdf; Zugriff am 10/29/2021.

ZDF; klicksafe (Hg.): App+on - Sicher, kritisch und fair im Netz: Digitale Medienkompetenz für Schülerinnen und Schüler. Projekt 5: Schluss mit lustig – Wie erkennst du Fake News? Online verfügbar: <https://www.klicksafe.de/service/schule-und-unterricht/videoreihe-app-und-on/>; Zugriff am 10/29/2021.



ACTion

*Promoting active citizenship
through civic education and
active online participation
of youth role models*

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein. AGREEMENT NUMBER: 621400-EPP-1-2020-1-DE-EPPKA3-IP1-SOC-IN
PROJECT TITLE: ACTion – promoting active citizenship through civic education and active online participation of youth role models

Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

