



Digital transformation of inclusive Youth Work

01.01.2023.-31.12.2024.



Co-funded by
the European Union



Udruga Studio B



YOUTH POWER
Germany



YOUTH POWER
Austria



YOUTH
POWER

LEITFADEN

DIGITALISIERUNG IN DER JUGENDARBEIT

Einleitung	2
1. DEFINITION UND SCHLÜSSELKONZEPTE	4
1.1. POLITISCHE RAHMENBEDINGUNGEN UND STRATEGISCHE LEITLINIEN	5
1.2. ÜBERBLICK ÜBER DIE RELEVANTEN EUROPÄISCHEN POLITIKBEREICHE	6
1.2.1. Überblick über die Digitalpolitik und -strategien in Schweden	7
2. BEDEUTUNG UND VORTEILE	8
3. HERAUSFORDERUNGEN UND ÜBERLEGUNGEN	8
4. KÜNSTLICHE INTELLIGENZ UND JUGENDARBEIT	10
Digitale Kompetenzen für Jugendarbeiter	11
1. ESSENZIELLE DIGITALE KOMPETENZEN	12
2. AUSBILDUNG UND BERUFLICHE WEITERBILDUNG	14
3. RESSOURCEN UND ONLINEKURSE	16
<u>JUNGE MENSCHEN ÜBER DIGITALE PLATTFORMEN EINBEZIEHEN</u>	18
1. STRATEGIEN FÜR ONLINE ENGAGEMENT	18
1.1. GAMIFIZIERUNG FÜR JUGENDENGAGEMENT	19
2. GESTALTUNG INTERAKTIVER UND INKLUSIVER INHALTE	20
3. VIRTUELLE VERANSTALTUNGEN UND WORKSHOPS	21
<u>BILDUNGSPROGRAMM – DIGITALISIERUNG IN DER JUGENDARBEIT</u>	25
Verweise	56

*Anmerkung zur deutschen Übersetzung: Zur besseren Lesbarkeit wird die (grammatikalisch korrekte) männliche Pluralform verwendet. Dies schließt das weibliche Geschlecht ein und ist in keiner Weise als Diskriminierung zu verstehen.

Einleitung

Zweck dieses Leitfadens

Dieser Leitfaden „Digitalisierung in der Jugendarbeit“ soll umfassende Anleitungen und Ressourcen für Jugendarbeiter bieten, die digitale Tools und Technologien in ihre Arbeit integrieren möchten. Da die Welt zunehmend digitaler wird, war es noch nie so wichtig, Jugendarbeiter mit den Fähigkeiten und Kenntnissen auszustatten, die sie brauchen, um sich in dieser Landschaft zurechtzufinden. Dieser Leitfaden zielt darauf ab, Jugendarbeiter mit den notwendigen Kompetenzen auszustatten, um junge Menschen effektiv über digitale Plattformen einzubinden und sicherzustellen, dass sie im digitalen Zeitalter wirkungsvolle und integrative Jugendarbeit leisten können. Dieser Leitfaden, der auf den neuesten Forschungsergebnissen, Fallstudien, Toolkits und verschiedenen Ressourcen zur Digitalisierung basiert, wurde während der Aktivität „Local Innovative Bootcamp“ im Rahmen des Erasmus+-Projekts „Digitale Transformation der integrativen Jugendarbeit, 2022-2-HR01-KA220-YOU-000096214“ entwickelt.

Geltungsbereich und Publikum

Der Leitfaden richtet sich an ein breites Spektrum von Akteuren in der Jugendarbeit, darunter Jugendarbeiter, Pädagogen, Trainer, politische Entscheidungsträger und Organisationen, die sich der Jugendentwicklung widmen. Er behandelt sowohl grundlegende als auch fortgeschrittene Themen im Zusammenhang mit der Digitalisierung in der Jugendarbeit und ist daher für Personen mit unterschiedlichem Erfahrungs- und Fachwissen im Bereich digitaler Tools und Technologien geeignet.

So ist dieses Handbuch zu verwenden

Dieser Leitfaden ist in mehrere Kapitel gegliedert, die sich jeweils auf unterschiedliche Aspekte der Digitalisierung in der Jugendarbeit konzentrieren. Die Leser werden ermutigt, diesen Leitfaden als Nachschlagewerk zu verwenden und die Abschnitte auszuwählen, die für ihre Bedürfnisse und Interessen am relevantesten sind. Der Inhalt ist so strukturiert, dass er einen logischen Ablauf vom Verständnis der Schlüsselkonzepte über die effektive Einbindung junger Menschen bis hin zur Gewährleistung ethischer Überlegungen bietet.

- **Digitalisierung in der Jugendarbeit verstehen**

In diesem Kapitel wird die Digitalisierung in der Jugendarbeit definiert, wobei Schlüsselkonzepte wie digitale Transformation, digitale Kompetenz und digitale Inklusion hervorgehoben werden. Es enthält politische Rahmenbedingungen und strategische Leitlinien und bietet einen Überblick über relevante europäische Richtlinien wie die EU-Jugendstrategie und den Aktionsplan für digitale Bildung. Die Bedeutung und die Vorteile der Digitalisierung werden untersucht, wobei die größere Reichweite, das verstärkte Engagement und die verbesserte Kompetenzentwicklung hervorgehoben werden. Herausforderungen und Überlegungen wie die digitale Kluft, Datenschutzbedenken und der Bedarf an angemessener Ausbildung und Ressourcen werden ebenfalls angesprochen.

- **Digitale Kompetenzen für Jugendarbeiter**

In diesem Kapitel werden die wesentlichen digitalen Kompetenzen beschrieben, die Jugendarbeiter benötigen, um digitale Tools und Plattformen effektiv nutzen zu können. Es werden Schulungs- und Weiterbildungsmöglichkeiten zur Verbesserung dieser Kompetenzen erörtert und nützliche Ressourcen und Online-Kurse zur Verbesserung der digitalen Fähigkeiten zusammengestellt. Ziel ist es, Jugendarbeiter mit der notwendigen digitalen Kompetenz auszustatten, um sich in der sich entwickelnden digitalen Landschaft zurechtzufinden.

- **Junge Menschen über digitale Plattformen einbeziehen**

Dieses Kapitel bietet praktische Strategien für Online-Engagement und beschreibt detailliert Methoden zur Nutzung von sozialen Medien, mobilen Apps und Online-Communitys. Es behandelt die Gestaltung interaktiver und inklusiver Inhalte und verweist auf Partnerhandbücher wie „Inklusivität und Jugend in virtuellen Umgebungen“, um wichtige Themen hervorzuheben. Gamification in der Jugendarbeit wird als Mittel zur Steigerung des Engagements und der Beteiligung von Jugendlichen untersucht, zusammen mit Anleitungen zur Organisation und Durchführung virtueller Veranstaltungen und Workshops, einschließlich bewährter Praktiken und Tools.

- **Sicherheit und ethische Überlegungen für die digitale Jugendarbeit**

Dieses Kapitel konzentriert sich auf Sicherheit und ethische Überlegungen und behandelt wesentliche Aspekte wie Datenschutz, Privatsphäre und die Bekämpfung von Cybermobbing. Es betont die Schaffung sicherer Online-Räume und die Einhaltung ethischer Standards bei der Arbeit mit jungen Menschen in digitalen Umgebungen.

- **Bildungsprogramm - Digitalisierung in der Jugendarbeit**

In diesem Abschnitt wird ein nicht-formales Trainingsprogramm vorgestellt, das sowohl für die Online- als auch für die Vor-Ort-Umsetzung konzipiert ist. Es enthält spezifische Anweisungen, Ressourcen und Tipps für Jugendarbeiter und Trainer, um eigene Schulungen zur Digitalisierung in der Jugendarbeit zu entwickeln. Das Programm soll praktische Erfahrungen und Einblicke in die effektive Integration digitaler Tools in die Jugendarbeit vermitteln.

Die digitale Landschaft bietet sowohl Chancen als auch Herausforderungen für die Jugendarbeit. Durch den effektiven Einsatz digitaler Tools und Technologien können Jugendarbeiter ihr Verhältnis zu jungen Menschen verbessern, eine persönlichere Betreuung bieten und die Jugendlichen mit wichtigen digitalen Fähigkeiten für die Zukunft ausstatten. Dieses Handbuch dient als umfassender Leitfaden zur Bewältigung der Komplexität der Digitalisierung in der Jugendarbeit und bietet praktische Ratschläge und Ressourcen für eine erfolgreiche Umsetzung.

Digitalisierung in der Jugendarbeit verstehen

Unter Digitalisierung in der Jugendarbeit versteht man den Prozess der Integration digitaler Technologien in die auf junge Menschen ausgerichteten Praktiken und Dienstleistungen. Dieser Wandel ist in der heutigen schnelllebigen, technologiegetriebenen Welt von entscheidender

Bedeutung, in der digitale Tools neue Möglichkeiten bieten, junge Menschen einzubeziehen, aufzuklären und zu unterstützen. Die Einführung der Digitalisierung in der Jugendarbeit erhöht nicht nur die Reichweite und Wirksamkeit von Jugenddiensten, sondern stellt auch sicher, dass junge Menschen mit den notwendigen digitalen Fähigkeiten ausgestattet werden, um in der modernen Welt erfolgreich zu sein. Durch den Einsatz digitaler Tools können Jugendarbeiter dynamischere, interaktivere und integrativere Umgebungen schaffen, die den vielfältigen Bedürfnissen junger Menschen gerecht werden.

Die Digitalisierung bringt jedoch auch Herausforderungen mit sich, die sorgfältig bewältigt werden müssen. Probleme wie die digitale Kluft, Datenschutzbedenken und die Notwendigkeit einer fortlaufenden Schulung von Jugendarbeitern müssen angegangen werden, um sicherzustellen, dass die Vorteile der Digitalisierung allen zugänglich sind. In diesem Kapitel werden die wichtigsten Aspekte der Digitalisierung in der Jugendarbeit untersucht, einschließlich ihrer Definition und Schlüsselkonzepte, ihrer Bedeutung und Vorteile sowie der damit verbundenen Herausforderungen und Überlegungen.

1. Definition und Schlüsselkonzepte

Unter Digitalisierung in der Jugendarbeit versteht man die Integration digitaler Tools und Technologien in Jugenddienste, um Engagement, Lernen und Unterstützung zu verbessern. Dies umfasst eine Reihe von Aktivitäten, von der Nutzung sozialer Medienplattformen zur Kontaktaufnahme mit jungen Menschen bis hin zur Einbindung von E-Learning-Tools in Bildungsprogramme. Zu den Schlüsselkonzepten der Digitalisierung gehören **digitale Kompetenz**, also die Fähigkeiten und Kenntnisse, die für die effektive Nutzung digitaler Tools erforderlich sind, und **digitale Transformation**, also der umfassendere Prozess der Einführung digitaler Technologien in allen Aspekten der Jugendarbeit.

Digitale Jugendarbeit bedeutet die proaktive Nutzung oder Auseinandersetzung mit digitalen Medien und Technologien in der Jugendarbeit. Sie umfasst **verschiedene Formen der Arbeit, die ein digitales Element aufweisen**, sei es in Bezug auf die verwendeten Werkzeuge, die eingesetzten Methoden oder das Setting bzw. die Umgebung, einschließlich virtueller oder Cyberräume. Sie hebt die Nutzung digitaler Technologien nicht nur als Ergänzung zu traditionellen Methoden hervor, sondern als Möglichkeit, die Durchführung von Jugendarbeitspraktiken zu verbessern und zu erneuern. Dazu gehört der Einsatz digitaler Werkzeuge, um die Kommunikation, das Engagement und das Lernen junger Menschen zu erleichtern. (Moxon et al., 2021)

Allerdings ist digitale Jugendarbeit keine eigenständige Disziplin, sondern in alle Aspekte der Jugendarbeit integriert, was zu unterschiedlichen Umsetzungsmethoden und -formen führt. Sie kann sogar **ohne den Einsatz digitaler Geräte** durchgeführt werden. Digitale Jugendarbeit kann zum Beispiel darin bestehen, mit einem Jugendlichen über Phänomene der Gaming-Kultur zu sprechen oder ihn zu einem respektvollen Umgang mit sozialen Medien anzuleiten. (Verke, 2024)

Der digitale Wandel verändert die Gesellschaft und hat erhebliche Auswirkungen auf junge Menschen. Jugendarbeit zielt darauf ab, ihre persönliche und soziale Entwicklung zu unterstützen.

Ihr flexibler, informeller Ansatz ist ideal, um den Bedürfnissen im digitalen Zeitalter gerecht zu werden. Digitale Jugendarbeit verbessert die Zugänglichkeit und Relevanz und schafft Räume, in denen junge Menschen kritische und innovative Perspektiven auf digitale Veränderungen entwickeln können. Dadurch werden sie befähigt, aktiv an der Gestaltung einer positiven digitalen Zukunft mitzuwirken. (Leitfaden für digitale Jugendarbeit)

1.1. Politische Rahmenbedingungen und strategische Leitlinien

Um die Digitalisierung zu verstehen, muss man sich auch der relevanten politischen Rahmenbedingungen und strategischen Leitlinien bewusst sein. Die Europäische Union hat beispielsweise umfassende Richtlinien zur Unterstützung der Digitalisierung der Jugendarbeit entwickelt. Die EU-Jugendstrategie (2019–2027) betont die Notwendigkeit, dass junge Menschen digitale Kompetenzen entwickeln und die Jugendarbeit an das digitale Zeitalter angepasst werden muss. Der Aktionsplan für digitale Bildung (2021–2027) unterstützt dies weiter, indem er eine qualitativ hochwertige, inklusive digitale Bildung fördert. Diese Richtlinien bieten einen strategischen Rahmen für Jugendarbeiter und -organisationen und leiten sie bei der effektiven Einführung und Umsetzung digitaler Tools.

Warum müssen Jugendarbeiter und Pädagogen mit Richtlinien und Strategien vertraut sein?

Weil sie oft mit einer Reihe praktischer Empfehlungen und Aktionspläne auf Grundlage statistischer Untersuchungen einhergehen, die eine solide Bedarfsanalyse für die Schulung liefern können. Das Verständnis von Richtlinien und Strategien kann die Zusammenarbeit mit anderen Organisationen und Interessengruppen erleichtern, die ähnliche Ziele und Vorgaben verfolgen, und zu koordinierteren und umfassenderen Bemühungen führen. Es kann auch dabei helfen, Finanzierungsmöglichkeiten und Zuschüsse zu identifizieren, die mit den politischen Prioritäten übereinstimmen. Richtlinien enthalten oft rechtliche und ethische Leitlinien, an die sich Jugendarbeiter halten müssen. Die Kenntnis relevanter Richtlinien und Strategien erhöht die Glaubwürdigkeit und Professionalität von Jugendarbeitern. Es zeigt, dass sie informiert und kompetent sind, was Vertrauen bei Interessengruppen aufbauen kann, darunter junge Menschen, Eltern und Partner in der Gemeinde. Richtlinien und Strategien werden oft als Reaktion auf neue Trends und Forschungsergebnisse entwickelt. Informiert zu bleiben hilft Jugendarbeitern, über bewährte Praktiken und innovative Ansätze in ihrem Bereich auf dem Laufenden zu bleiben.

Die [Europäische Digitalstrategie](#) zielt darauf ab, eine digitale Zukunft zu schaffen, die allen Bürgern, Unternehmen und Regierungen in der EU zugutekommt. Dabei stehen mehrere Schlüsselbereiche im Mittelpunkt:

- ✓ Empowering People – Durch Investitionen in digitale Kompetenzen und die Gewährleistung sicherer, zugänglicher Technologien zielt die Strategie darauf ab, die digitale Transformation für alle zum Funktionieren zu bringen und so das tägliche Leben und die wirtschaftlichen Möglichkeiten zu verbessern.

- ✓ Unterstützung von Unternehmen – die Strategie zielt darauf ab, Innovation und Wettbewerbsfähigkeit zu fördern, indem faire digitale Märkte sichergestellt, KMU unterstützt und die Einführung neuer Technologien wie KI und Big Data vorangetrieben wird.
- ✓ Stärkung der digitalen Infrastruktur – zu den Zielen gehören der Ausbau des Hochgeschwindigkeitsinternetzugangs, die Weiterentwicklung der europäischen Supercomputing-Kapazitäten und die Steigerung der Halbleiterproduktion, um die technologische Souveränität zu gewährleisten.
- ✓ Förderung der Nachhaltigkeit – digitale Technologien werden genutzt, um die Klimaziele der EU zu unterstützen, einschließlich der Klimaneutralität bis 2050.
- ✓ Gewährleistung digitaler Rechte und Sicherheit – die Strategie umfasst Maßnahmen zum Schutz personenbezogener Daten, zur Bekämpfung von Cyberbedrohungen und zur Förderung vertrauenswürdiger KI, um sicherzustellen, dass die digitale Transformation mit den europäischen Werten und Grundrechten in Einklang steht.
- ✓ Globale Führung – die EU will globale Standards für digitale Technologien setzen und andere Regionen bei ihrem digitalen Wandel unterstützen.

1.2. Überblick über die relevanten europäischen Politikbereiche

Die europäische Politik spielt eine entscheidende Rolle bei der Steuerung der Digitalisierung der Jugendarbeit. Die [EU-Jugendstrategie](#) skizziert Maßnahmen zur Einbindung, Vernetzung und Stärkung junger Menschen durch digitale Mittel, zur Förderung der digitalen Inklusion und der Entwicklung digitaler Kompetenzen.

Ebenso konzentriert sich der [Aktionsplan Digitale Bildung](#) (2021-2027) auf die Verbesserung der digitalen Kompetenz und die Förderung digitaler Innovationen im Bildungswesen. Diese Maßnahmen stellen sicher, dass die Jugendarbeit mit umfassenderen Zielen der digitalen Transformation in Einklang steht und bieten ein unterstützendes Umfeld für die Integration digitaler Tools.

Der Policy Brief [„Enhancing Youth Services’ Digital Youth Work Practice“](#) (2019) von **Skill IT** fasst die wichtigsten Ergebnisse des Projekts „Skill IT for Youth“ zusammen und unterbreitet Vorschläge für Verbesserungen in diesem Bereich auf europäischer Ebene. Das Projekt entwickelte den [Kompetenzrahmen für die digitale Jugendarbeitspraxis](#) (2019).

Die im Rahmen des Arbeitsplans der Europäischen Union für die Jugend 2016–2018 eingerichtete Expertengruppe **„Risiken, Chancen und Auswirkungen der Digitalisierung auf Jugend, Jugendarbeit und Jugendpolitik“** hat die Veröffentlichung [„Digitale Jugendarbeit entwickeln – Eine agile Denkweise ist entscheidend“](#) mit politischen Empfehlungen, Schulungsbedarf und Beispielen bewährter Verfahren veröffentlicht.

Der Rat der Europäischen Union hat [Schlussfolgerungen des Rates zu intelligenter Jugendarbeit](#) (2017) veröffentlicht, in denen „intelligente Jugendarbeit“ als innovative Entwicklung der Jugendarbeit definiert wird, die die Praxis der digitalen Jugendarbeit umfasst und eine Forschungs-, Qualitäts- und Politikkomponente umfasst.

Der Bericht [„Europäischer Rahmen für die digitale Kompetenz von Pädagogen“](#) befasst sich mit einem gemeinsamen **europäischen Rahmen für die digitale Kompetenz von Pädagogen** (DigCompEdu). DigCompEdu ist ein wissenschaftlich fundierter Rahmen, der als Orientierung für die Politik dient und direkt an die Umsetzung regionaler und nationaler Tools und Schulungsprogramme angepasst werden kann. Darüber hinaus bietet es eine gemeinsame Sprache und einen gemeinsamen Ansatz, der den Dialog und den Austausch bewährter Verfahren über Grenzen hinweg unterstützt. Der Rahmen bietet Toolkits und Ressourcen für Pädagogen zur Bewertung und Verbesserung ihrer digitalen Kompetenz, darunter Selbstreflexionstools wie SELFIEforTEACHERS, Richtlinien für Fachkräfte in der frühen Kindheit und Einblicke in die Wahrnehmung der Pädagogen hinsichtlich ihrer digitalen Fähigkeiten mithilfe des DigCompEdu-Rahmens.

Dieser Rahmen trägt zur kürzlich von der Kommission verabschiedeten [Kompetenzagenda für Europa](#) bei.

DIGITALEUROPE bietet eine Reihe von Richtlinien an, die sich auf Schlüsselbereiche wie künstliche Intelligenz, Konnektivität und Infrastruktur, Verbraucher- und Zugänglichkeitsfragen, Cybersicherheit, Datenschutz, digitale Transformation, digitale Kompetenzen, digitaler Handel, Produktkonformität und -standardisierung, Forschung und Innovation sowie Nachhaltigkeit konzentrieren. Diese Richtlinien zielen darauf ab, digitale politische Debatten zu beeinflussen und durch Interessenvertretung und strategische Initiativen ein stärkeres digitales industrielles Europa zu fördern. Weitere Einzelheiten finden Sie auf der [Richtlinienseite](#).

1.2.1. Überblick über die Digitalpolitik und -strategien in Schweden

In der Ausgabe 2022 des Digital Economy and Society Index (DESI) liegt Schweden auf Platz 4 von 27 EU-Mitgliedstaaten. Die Gesamtbevölkerung verfügt sowohl über ein hohes Maß an grundlegenden digitalen Fähigkeiten (67 %) als auch über grundlegende digitale Fähigkeiten hinaus (36 %), was zeigt, dass Schweden auf dem richtigen Weg ist, um das Ziel der Digitalen Dekade zu erreichen, wonach bis 2030 80 % der Bevölkerung über mindestens grundlegende digitale Fähigkeiten verfügen sollen.

Im Jahr 2018 wurde die [schwedische nationale Koalition für digitale Fertigkeiten und Arbeitsplätze](#) gegründet, deren Größe in den Jahren 2019 und 2020 stetig zunahm. Die Koalition ist heute eine Partnerschaft mehrerer Interessenvertreter, die sich aktiv für die Förderung digitaler Fertigkeiten und Kompetenzen in Schweden einsetzen.

Schwedens aktuelle Digitalisierungsstrategie [Die schwedische Digitalisierungsstrategie](#) wurde 2017 verabschiedet. Diese ursprüngliche Strategie wird von weiteren Strategien begleitet, wie dem [Nationalen Ansatz für KI](#) (2019) und der [Datenstrategie](#) (2021). Schweden hat außerdem eine nationale Digitalisierungsstrategie für das Schulsystem (2017) verabschiedet, gefolgt von einem Aktionsplan (2019). Von den 18 im Aktionsplan vorgeschlagenen Initiativen sind 13 in der Umsetzung.

Die schwedische nationale Bildungsagentur hat der Regierung einen Vorschlag für eine neue [nationale Digitalisierungsstrategie für das Schulsystem](#) für die Jahre 2023–2027 vorgelegt.

[„Digitalidag“](#) ist eine jährliche Veranstaltung in Schweden, die sich auf digitale Aspekte des täglichen Lebens konzentriert und an der öffentliche und private Interessenvertreter beteiligt sind. Am 14.

Oktober 2022 nahmen an der vierten Ausgabe 250 Interessenvertreter aus verschiedenen Sektoren teil, die 1.000 Aktivitäten an 215 Standorten organisierten, um die digitale Entwicklung zu fördern und die öffentliche Beteiligung an Digitalisierungsbemühungen zu fördern.

2. Bedeutung und Vorteile

Die Digitalisierung der Jugendarbeit bietet zahlreiche Vorteile, die die Reichweite und Wirkung der Jugendarbeit deutlich erhöhen. Einer der Hauptvorteile ist die verbesserte Zugänglichkeit. Digitale Tools ermöglichen es Jugendarbeitern, ein breiteres Publikum zu erreichen, darunter auch junge Menschen in abgelegenen oder unterversorgten Gebieten, und so die Reichweite ihrer Programme zu erweitern. Ein weiterer wichtiger Vorteil ist die verstärkte Einbindung. Durch interaktive Plattformen und innovative digitale Tools können Jugendarbeiter ansprechendere und partizipativere Erfahrungen für junge Menschen schaffen und so eine stärkere Beteiligung und ein größeres Interesse an Jugendprogrammen fördern.

Die Digitalisierung der Jugendarbeit bietet mehrere wichtige Vorteile:

- ✓ Verbessert die Bildung durch die Bereitstellung vielfältiger Lernressourcen und -erfahrungen.
- ✓ Reduziert die Jugendarbeitslosigkeit, indem junge Menschen mit digitalen Fähigkeiten ausgestattet werden, sodass sie Zugang zu neuen Beschäftigungsmöglichkeiten erhalten.
- ✓ Fördert die sozioökonomische Entwicklung, da digitale Inklusion zu umfassenderen gesellschaftlichen Vorteilen führen kann.
- ✓ Verbesserte Konnektivität ermöglicht jungen Menschen, sich auf neue und schnellere Weise zu vernetzen.
- ✓ Der Zugang zu Informationen verschafft ihnen Zugang zu einer riesigen Menge an Wissen.
- ✓ Inklusiv Arbeitsmöglichkeiten, da viele digitale Jobs keine hochrangigen Fähigkeiten erfordern und somit für mehr Menschen zugänglich sind..

Darüber hinaus hilft die Digitalisierung dabei, wichtige digitale Fähigkeiten bei jungen Menschen zu entwickeln. Durch die Einbindung digitaler Tools in die Jugendarbeit erwerben junge Menschen wertvolle Fähigkeiten, die für ihre persönliche und berufliche Entwicklung in der modernen Welt unerlässlich sind. Die Digitalisierung ermöglicht auch eine persönlichere Betreuung und individuellere Dienstleistungen. Digitale Plattformen können an individuelle Bedürfnisse angepasst werden und bieten maßgeschneiderte Ressourcen und Unterstützung, die die Gesamtwirksamkeit der Jugenddienste verbessern. Insgesamt sind die Bedeutung und die Vorteile der Digitalisierung in der Jugendarbeit erheblich, was sie zu einem entscheidenden Bestandteil moderner Jugendangebote macht.

3. Herausforderungen und Überlegungen

Die Vorteile der Digitalisierung sind zwar erheblich, sie bringt jedoch auch einige Herausforderungen mit sich, die sorgfältig gemeistert werden müssen. Eine der größten Herausforderungen ist die digitale Kluft. Nicht alle jungen Menschen haben den gleichen Zugang zu digitalen Tools und dem Internet, was bestehende Ungleichheiten verschärft und einige junge Menschen benachteiligen kann. Für eine inklusive digitale Jugendarbeit ist es unerlässlich, sicherzustellen, dass alle jungen Menschen Zugang zu den notwendigen digitalen Ressourcen haben.

Menschen aus benachteiligten sozialen, wirtschaftlichen oder geografischen Verhältnissen und Minderheitengruppen haben immer noch mit Hindernissen beim Zugang zu digitalen Möglichkeiten zu kämpfen. Die in „Junge Menschen, soziale Inklusion und Digitalisierung: Neue Erkenntnisse für Praxis und Politik“ vorgestellte Studie des Europarats und der Europäischen Kommission zeigt, dass staatliche Behörden und Jugend-NGOs ihre Bemühungen verstärken müssen, um allen jungen Menschen eine inklusive Online-Umgebung zu bieten. (Moxon et al., 2021)

Die Notwendigkeit, inklusive Online-Umgebungen für benachteiligte und aus Minderheiten stammende Jugendliche zu verbessern, steht im Einklang mit der Verpflichtung der EU zur Barrierefreiheit. Artikel 9 des Übereinkommens der Vereinten Nationen über die Rechte von Menschen mit Behinderungen verpflichtet die EU und ihre Mitgliedstaaten, Menschen mit Behinderungen einen gleichberechtigten Zugang zu Informations- und Kommunikationstechnologien zu gewährleisten. Diese Verpflichtung unterstreicht, wie wichtig es ist, digitale Räume zu schaffen, die für alle zugänglich sind, und unterstützt so die Bemühungen, die digitale Kluft zu überbrücken und Inklusion zu fördern. Weitere Einzelheiten finden Sie auf der Website [„Accessible Publications“](#) der EU.

Datenschutz und Sicherheit sind ebenfalls wichtige Anliegen. Der Schutz der persönlichen Informationen und Daten junger Menschen ist im digitalen Zeitalter von entscheidender Bedeutung. Jugendarbeiter müssen strenge Maßnahmen ergreifen, um die Online-Sicherheit zu gewährleisten und die Privatsphäre junger Teilnehmer zu wahren. Darüber hinaus sind fortlaufende Schulungen und Ressourcen für Jugendarbeiter erforderlich, um digitale Tools effektiv nutzen zu können. Eine kontinuierliche berufliche Weiterentwicklung ist unerlässlich, um mit den sich schnell entwickelnden digitalen Technologien Schritt zu halten und sicherzustellen, dass Jugendarbeiter mit den neuesten Fähigkeiten und Kenntnissen ausgestattet sind.

Das von der Jugendpartnerschaft zwischen Europarat und EU veröffentlichte Papier [„JUGENDARBEIT UND TECHLASH: Was sind die neuen Herausforderungen der Digitalisierung für junge Menschen?“](#) von Lasse Siurala hebt die übermäßige Abhängigkeit von Technologie und die Dominanz der großen Technologieunternehmen hervor und betont, dass junge Menschen und die Jugendarbeit die negativen Auswirkungen der Digitalisierung und den Einfluss der Technologieunternehmen erkennen müssen. Es argumentiert, dass die Jugendarbeit kritische digitale Kompetenzen entwickeln, sich an den Digitalisierungsstrategien der EU ausrichten und Ansätze zur digitalen Inklusion und zum Datenkolonialismus reformieren sollte, um die digitale Gerechtigkeit zu verteidigen und die digitalen Rechte junger Menschen zu wahren.

Ein weiterer wichtiger Aspekt ist die Balance zwischen Online- und Offline-Interaktionen. Digitale Tools bieten zwar zahlreiche Vorteile, aber die Aufrechterhaltung persönlicher Verbindungen durch persönliche Interaktionen ist in der Jugendarbeit nach wie vor von entscheidender Bedeutung. Um die Wirksamkeit und Inklusivität der Jugendhilfe sicherzustellen, ist es wichtig, das richtige

Gleichgewicht zwischen digitalen und traditionellen Methoden zu finden. Genau diesen Bedarf haben wir in den im Rahmen des Projekts „Digitale Transformation inklusiver Jugendarbeit“ entwickelten Trainingsprogrammen adressiert. Wie im Bildungsprogramm „Digitalisierung in der Jugendarbeit“, das Teil dieses Ratgebers ist, dargestellt, gibt es in jeder Schulung detaillierte Anleitungen zur Umsetzung sowohl im Online- als auch im Präsenzumfeld.

4. Künstliche Intelligenz und Jugendarbeit

Wir können im Jahr 2024 nicht wirklich über digitale Tools sprechen, ohne KI zu erwähnen. GPT (Generative Pre-trained Transformer), entwickelt von OpenAI, wurde erstmals mit der Veröffentlichung von GPT-2 im Februar 2019 öffentlich verfügbar. Diese Version wurde aufgrund von Bedenken hinsichtlich eines möglichen Missbrauchs zunächst mit eingeschränktem Zugriff veröffentlicht, wurde jedoch im November 2019 vollständig freigegeben. Die nachfolgende Version, GPT3, wurde im Juni 2020 veröffentlicht und bot einen breiteren Zugriff über die OpenAI-API, sodass Entwickler ihre Funktionen in verschiedene Anwendungen integrieren konnten. Seitdem haben wir verschiedene ähnliche Tools gesehen, die von verschiedenen Unternehmen auf der ganzen Welt entwickelt wurden, von Googles Gemini bis zum chinesischen GPT-Modell namens Ernie.

Das Dokument mit dem Titel „Automatisierung der Jugendarbeit: Ansichten von Jugendarbeitern zur KI“ von Alicja Pawluczuk, das vom CoE und der EU Youth Partnership veröffentlicht wurde, untersucht die Auswirkungen der KI auf die Jugendarbeit in Europa. Es diskutiert die Vorteile der KI, wie neue Formen der Inklusion, Kommunikation, Datenanalyse und personalisierten Unterstützung für junge Menschen. Darüber hinaus werden auch Probleme und Bedenken hervorgehoben, darunter ethische Herausforderungen, Datenprofilierung, soziale Isolation und das Risiko, dass KI von Menschen geleitete Dienste ersetzt. Ziel der Studie ist es, die Wahrnehmung von KI durch Jugendarbeiter zu verstehen und Wege vorzuschlagen, um die Integration von KI in die Jugendarbeit verantwortungsvoll und ethisch zu unterstützen.

Vorteile von KI in der Jugendarbeit:

- ✓ Inklusion und Kommunikation – KI erleichtert die Ansprache unterschiedlicher Gruppen, wie etwa Menschen aus abgelegenen Gebieten oder mit Behinderungen, mithilfe unterstützender Technologien und Fernlernlösungen.
- ✓ Gezieltes Engagement – Auf KI ausgerichtete Kampagnen in den sozialen Medien helfen dabei, bestimmte Gruppen junger Menschen zu identifizieren und mit ihnen in Kontakt zu treten.
- ✓ Verbesserte Kommunikation – KI ermöglicht globale Zusammenarbeit und mehrsprachige Interaktionen, z. B. die Verwendung von Google Translate für den Umgang mit geflüchteten Menschen.
- ✓ Innovative Praktiken – KI unterstützt virtuelle Jugendclubs, Online-Foren und interdisziplinäre Zusammenarbeit und erweitert so den Umfang und die Durchführung der Jugendarbeit.

- ✓ Datengesteuerte Politik – KI hilft bei der Datenanalyse und effektiven Politikgestaltung und verbessert die Ausrichtung von Jugendangeboten und die Teilnahme an politischen Prozessen.
- ✓ Personalisierte Unterstützung – KI bietet personalisierte Unterstützung durch Chatbots und unterstützende Technologien, insbesondere für junge Menschen mit Lernbehinderungen oder Sprachbarrieren.
- ✓ Administrative Effizienz – KI automatisiert Verwaltungsaufgaben, sodass sich Jugendarbeiter stärker auf die direkte Einbindung junger Menschen konzentrieren können.

Probleme mit KI in der Jugendarbeit:

- ✓ Ethische Bedenken – Unethischer Einsatz von KI kann zentrale Werte der Jugendarbeit stören, Fehlinformationen verbreiten und Jugendliche entmündigen.
- ✓ Datenschutz und Profilerstellung – KI wirft Bedenken hinsichtlich Datenschutz, Profilerstellung und der potenziell ausgrenzenden Wirkung algorithmischer Entscheidungen auf.
- ✓ Inhaltspolarisierung – KI-Algorithmen können radikale Inhalte verbreiten, was zu verzerrten Realitäten und sozialer Isolation unter Jugendlichen führt.
- ✓ Beziehungsaufbau – KI-basierte Kommunikation kann den sinnvollen Beziehungsaufbau behindern, der in der Jugendarbeit unerlässlich ist.
- ✓ Diensts substitution – Es besteht das Risiko, dass KI von Menschen geleitete Jugendangebote ersetzt, was möglicherweise die Qualität und Zugänglichkeit der Unterstützung verringert.
- ✓ Technische Herausforderungen – Jugendarbeiter haben möglicherweise Probleme mit den technischen Aspekten der KI, was zu einer zusätzlichen Arbeitsbelastung führt und eine effektive Umsetzung behindert.

Auf der Webseite mit offiziellen [EU-Veröffentlichungen](#) gibt es einen speziellen Abschnitt mit Veröffentlichungen zu den Maßnahmen und Richtlinien der EU im Zusammenhang mit KI. Einer der Berichte, die für unser Thema nützlich sein könnten, ist beispielsweise [der KI-Bericht](#) des Teams des European Digital Education Hub über künstliche Intelligenz in der Bildung, in dem die potenziellen Vorteile und Risiken von KI in der Bildung erörtert werden. Er hebt hervor, wie KI bei Aufgaben wie formativem Feedback, Unterrichtsplanung und Verwaltungsfunktionen helfen kann, warnt aber auch vor erhöhten Risiken, wenn KI für Lernanalysen und Entscheidungsfindungen verwendet wird, die die Zukunft der Schüler betreffen. Der Bericht betont die Notwendigkeit menschlicher Aufsicht, die Entwicklung erklärbarer KI und ein sorgfältiges Gleichgewicht zwischen der Nutzung der Vorteile von KI und der Minderung ihrer Risiken, um einen verantwortungsvollen Einsatz in Bildungseinrichtungen sicherzustellen.

Digitale Kompetenzen für Jugendarbeiter

Der rasante Fortschritt digitaler Technologien hat es für Jugendarbeiter unabdingbar gemacht, digitale Fähigkeiten zu erwerben und kontinuierlich weiterzuentwickeln. Diese Fähigkeiten sind nicht nur für die effektive Interaktion mit jungen Menschen unerlässlich, sondern auch für die Erstellung und Verwaltung digitaler Inhalte, die Verwendung digitaler Tools und die Gewährleistung der Sicherheit und Privatsphäre junger Teilnehmer. Durch die Verbesserung ihrer digitalen Kompetenzen können Jugendarbeiter die digitale Landschaft besser navigieren und das volle Potenzial der Technologie nutzen, um junge Menschen zu unterstützen und zu stärken. In diesem Kapitel werden die wesentlichen digitalen Kompetenzen untersucht, die für die Jugendarbeit erforderlich sind, die Bedeutung fortlaufender Schulungen und beruflicher Entwicklung sowie die verschiedenen Ressourcen und Online-Kurse, die Jugendarbeitern zur Verfügung stehen, um ihre digitalen Fähigkeiten zu verbessern.

Die [Berichte](#) der Initiative *Digital Skills Sweden* stehen in engem Zusammenhang mit der digitalen Jugendarbeit und der digitalen Transformation der Jugendarbeit. Sie befassen sich mit dem wachsenden Bedarf an kompetenten IKT-Fachkräften (Fachkräfte für Informations- und Kommunikationstechnologie) und weisen auf eine erhebliche Qualifikationslücke hin, die sich auf die Fähigkeit zur Unterstützung der digitalen Jugendarbeit auswirkt. Durch die Analyse von Stellenanzeigen, die Definition digitaler Exzellenz und die Prognose zukünftiger Szenarien liefern diese Berichte politischen Entscheidungsträgern und Pädagogen wertvolle Erkenntnisse darüber, wie Strategien entwickelt und umgesetzt werden können, die sicherstellen, dass junge Menschen mit den erforderlichen digitalen Fähigkeiten ausgestattet sind. Dies ist von entscheidender Bedeutung, um die Jugendarbeitspraktiken an eine digitalisierte Gesellschaft anzupassen und die digitale Inklusion zu fördern.

1. Essenzielle digitale Kompetenzen

Digitale Kompetenzen umfassen eine Reihe von Fähigkeiten und Kenntnissen, die es Jugendarbeitern ermöglichen, digitale Tools und Plattformen effektiv zu nutzen. Zu den Schlüsselkompetenzen gehören digitale Kompetenz, d. h. das Verstehen und Verwenden digitaler Technologien, sowie digitale Kommunikationsfähigkeiten, die für die Interaktion mit jungen Menschen über verschiedene Online-Plattformen unerlässlich sind. Darüber hinaus müssen Jugendarbeiter über Kenntnisse in der Erstellung digitaler Inhalte verfügen, einschließlich der Fähigkeit, Multimedia-Inhalte wie Videos, Blogs und Social-Media-Beiträge zu erstellen und zu verwalten.

Essenzielle digitale Kompetenzen für Jugendarbeiter
1. Digitale Kompetenz
Digitale Konzepte verstehen
Jugendarbeiter müssen mit grundlegenden digitalen Konzepten wie dem Internet, sozialen Medien, digitalen Geräten und Softwareanwendungen vertraut sein. Dazu gehört das Wissen, wie man sich auf verschiedenen digitalen Plattformen effektiv zurechtfindet und diese nutzt.
Kritische Bewertung von Informationen

Die Fähigkeit, die Glaubwürdigkeit und Verlässlichkeit von Online-Informationen beurteilen zu können, ist von entscheidender Bedeutung. Jugendarbeiter sollten junge Menschen dabei unterstützen, zwischen glaubwürdigen Quellen und Fehlinformationen zu unterscheiden.

2. Kommunikation und Kooperation

Effektive Online Kommunikation

Die Beherrschung verschiedener digitaler Kommunikationstools (z. B. E-Mail, Instant Messaging, Videokonferenzen) ist unerlässlich. Jugendarbeiter sollten wissen, wie sie online klar und professionell kommunizieren können.

Digitale Tools für die Zusammenarbeit

Wichtig ist, dass Sie mit kollaborativen Tools wie Google Workspace, Microsoft Teams und Projektmanagement-Software wie Trello oder Asana vertraut sind. Diese Tools erleichtern die Teamarbeit und Projektkoordination.

3. Erstellung digitaler Inhalte

Multimedia Kompetenz

Jugendarbeiter sollten in der Lage sein, ansprechende digitale Inhalte zu erstellen, darunter Texte, Bilder, Videos und Infografiken. Tools wie Canva, Adobe Spark und Videobearbeitungssoftware sind in dieser Hinsicht wertvoll.

Social Media Management

Es ist wichtig zu verstehen, wie man Social-Media-Plattformen effektiv nutzt, um junge Menschen anzusprechen, Informationen auszutauschen und Veranstaltungen zu bewerben. Dazu gehört auch, dass man weiß, wie man Beiträge plant, Engagement-Kennzahlen analysiert und überzeugende Inhalte erstellt.

4. Online Sicherheit und Schutz

Bewusstsein für Cybersicherheit

Jugendarbeiter müssen die Grundlagen der Cybersicherheit verstehen, um sich selbst und die Jugendlichen, mit denen sie arbeiten, zu schützen. Dazu gehören Kenntnisse über sichere Online-Praktiken, das Erkennen von Phishing-Versuchen und die sichere Verwaltung von Passwörtern.

Privatsphärenmanagement

Es ist wichtig, Datenschutzgesetze und bewährte Praktiken im Umgang mit persönlichen Daten zu verstehen. Jugendarbeiter sollten sicherstellen, dass alle gesammelten Daten sicher gespeichert und ethisch verwendet werden.

5. Digitale Pädagogik

E-Learning Plattformen

Die Vertrautheit mit E-Learning-Plattformen wie Moodle, Google Classroom oder Edmodo kann das Lernerlebnis verbessern. Jugendarbeiter sollten wissen, wie man Online-Kurse erstellt und verwaltet, den Fortschritt verfolgt und Lernende einbindet.

Interaktive Lerntools

Die Verwendung interaktiver Tools wie Kahoot!, Quizlet oder Padlet kann das Lernen spannender machen. Diese Tools helfen beim Erstellen interaktiver Quizze, Lernkarten und gemeinsam nutzbarer Boards.

6. Problemlösung und Innovation
Digitales Problemlösen
Jugendarbeiter sollten in der Behebung häufiger digitaler Probleme wie Verbindungsproblemen, Softwarefehlern und Hardwarefehlern versiert sein. Dazu gehört auch, dass Sie wissen, wo Sie zuverlässige technische Unterstützung und Ressourcen finden.
Innovation fördern
Die Förderung von Kreativität und Innovation in digitalen Projekten ist von zentraler Bedeutung. Jugendarbeiter sollten junge Menschen dazu inspirieren, mit neuen Technologien zu experimentieren und digitale Lösungen für reale Probleme zu finden.
7. Ethische und inklusive Praktiken
Digitale Ethik
Es ist wichtig, die ethischen Auswirkungen digitalen Handelns zu verstehen. Jugendarbeiter sollten einen verantwortungsvollen Umgang mit Technologie fördern und dabei Respekt, Zustimmung und digitale Bürgerschaft betonen.
Inklusivität in digitalen Räumen
Es ist von entscheidender Bedeutung, sicherzustellen, dass digitale Tools und Plattformen allen jungen Menschen unabhängig von ihren Fähigkeiten oder ihrem Hintergrund zugänglich sind. Dazu gehört die Anwendung zugänglicher Designprinzipien und die Bereitstellung von Unterstützung für Menschen mit unterschiedlichen Bedürfnissen.

Die Website des Europass Digital Skills Assessment Tool **hilft Benutzern dabei, ihre digitalen Kompetenzen und Verbesserungspotenziale zu identifizieren**. Sie erklärt den Bewertungsprozess, der das Beantworten von Fragen zu digitalen Aufgaben und das Erhalten von detailliertem Feedback zu Fähigkeiten in Kategorien wie Informationskompetenz, Kommunikation, Inhaltserstellung, Sicherheit und Problemlösung umfasst. Die Nutzer erhalten Ergebnisse mit Vorschlägen zur Weiterentwicklung und Links zu zusätzlichen Ressourcen und Schulungsmöglichkeiten zur Verbesserung ihrer digitalen Fähigkeiten. Weitere Informationen finden Sie unter [Europass Digital Skills Assessment Tool](#).

Ein weiterer kritischer Bereich ist **das Datenmanagement und die Cybersicherheit**. Jugendarbeiter müssen verstehen, wie sie die persönlichen Informationen und Daten junger Menschen schützen, die Einhaltung der Datenschutzgesetze sicherstellen und sich vor Cyberbedrohungen schützen können. Analytische Fähigkeiten sind ebenfalls wichtig, damit Jugendarbeiter Daten sammeln, interpretieren und verwenden können, um ihre Programme und Dienste zu verbessern. Ausführlichere Informationen zu diesem Thema finden Sie in Kapitel 5 - SICHERHEIT UND ETHISCHE ÜBERLEGUNGEN IN DER DIGITALEN JUGENDARBEIT

Die [Plattform für digitale Kompetenzen und Arbeitsplätze](#) dient als **zentrale Anlaufstelle für Initiativen im Bereich digitale Kompetenzen und Arbeitsplätze in Europa**. Sie fördert eine Community zum Austausch von Ressourcen und Erfahrungen sowie zum Bilden von Partnerschaften, um die Lücke bei den digitalen Kompetenzen auf dem gesamten Kontinent zu schließen.

2. Ausbildung und berufliche Weiterbildung

Laufende Schulungen und berufliche Weiterbildung sind für Jugendarbeiter von entscheidender Bedeutung, um mit der sich schnell entwickelnden digitalen Landschaft Schritt zu halten. Es stehen verschiedene Schulungsprogramme zur Verfügung, die Jugendarbeitern helfen, ihre digitalen Fähigkeiten zu verbessern, von kurzen Workshops und Webinaren bis hin zu umfassenderen Kursen und Zertifizierungen. Diese Programme behandeln häufig Themen wie digitale Kompetenz, Online-Engagement-Strategien, Erstellung digitaler Inhalte und Cybersicherheit.

Zu den Möglichkeiten der beruflichen Weiterbildung gehören auch Peer-Learning und Networking, bei denen Jugendarbeiter bewährte Verfahren austauschen, aus den Erfahrungen der anderen lernen und über die neuesten Trends und Innovationen in der digitalen Jugendarbeit auf dem Laufenden bleiben können. Die Teilnahme an Konferenzen, Seminaren und Online-Communitys kann wertvolle Erkenntnisse und Ressourcen liefern und Jugendarbeitern helfen, ihre digitalen Kompetenzen kontinuierlich zu verbessern. Durch Investitionen in Schulungen und berufliche Weiterbildung können Jugendarbeiter sicherstellen, dass sie über die erforderlichen Fähigkeiten und Kenntnisse verfügen, um digitale Tools in ihrer Arbeit effektiv einzusetzen.

Laut der Publikation [„Developing Digital Youth Work“](#) beeinflussen drei Dimensionen den Erfolg digitaler Jugendarbeit:

- Digitalisierung der Gesellschaft
- Digitale Organisationsentwicklung
- Kompetenzen in der Jugendarbeit

Basierend auf diesen Dimensionen wurden **34 Schulungsbedarfe in sieben miteinander verbundenen Bereichen ermittelt**. Bestehende Kompetenzrahmen für digitale Fähigkeiten (wie DigComp) und Jugendarbeit (wie MENTEP) wurden berücksichtigt, um sicherzustellen, dass Jugendarbeiter über die erforderlichen Fähigkeiten und Kenntnisse verfügen. Diese Schulungsbedarfe integrieren diese Rahmen und decken den gesamten Jugendarbeitszyklus ab: den Kontext verstehen, gemeinsam mit jungen Menschen planen, gestalten, umsetzen und evaluieren.

Die sieben Hauptbereiche des Schulungsbedarfs sind:

1. Digitalisierung der Gesellschaft
2. Digitale Jugendarbeit planen, gestalten und evaluieren
3. Informations- und Datenkompetenz
4. Kommunikation
5. Digitale Kreativität
6. Sicherheit
7. Reflexion und Evaluation

Dieser Schulungsbedarf kann als **Richtschnur für Schulungspläne und -programme** dienen und Jugendarbeitern und Organisationen dabei helfen, individuelle und kollektive Kompetenzen zu beurteilen und zu entwickeln.

SALTO Youth ist ein Netzwerk von Ressourcenzentren, das von der Europäischen Kommission gegründet wurde, um Unterstützung im Bereich der Jugendarbeit und -ausbildung zu bieten. Das Akronym SALTO steht für „Support, Advanced Learning and Training Opportunities“. Ihre Website ist eines der praktischsten und nützlichsten Tools für Jugendarbeiter, aber auch für jeden Pädagogen. Zu den Hauptelementen der Website gehören ein Schulungskalender, ein Tool zur Partnersuche, eine

Toolbox für die Ausbildung sowie Zugang zu Veröffentlichungen und Ressourcen. Benutzer können Schulungsmöglichkeiten finden, Partner für internationale Projekte suchen, auf Bildungstools zugreifen und mit Trainern in Kontakt treten. Die Website bietet auch ein persönliches Dashboard zur Verwaltung von Ressourcen und Interaktionen und ist damit eine wertvolle Plattform für alle, die in der Jugendausbildung und -entwicklung tätig sind.

Einige Beispiele für die angebotenen Schulungsmöglichkeiten zum Thema Digitalisierung in der Jugendarbeit sind:

- I. [Digitales Empowerment – Verbesserung der Jugendarbeitskompetenzen für das digitale Zeitalter](#)
- II. [Interkultureller kreativer Workshop für digitale Kunst](#)
- III. [Soziales Theater und soziale Medien](#)
- IV. [Mediathon: Kommunikation und Sichtbarkeit in Jugend-NGOs](#)
- V. [Go Visual – visuelle Denkinstrumente für Jugendarbeit und Bildung](#)
- VI. [Cities of Learning-Online-Schulung zum Aufbau von Anerkennungsstrategien mit digitalen Open Badges](#)

3. Ressourcen und Onlinekurse

Es stehen zahlreiche Ressourcen und **Onlinekurse** zur Verfügung, die Jugendarbeiter bei der Entwicklung ihrer digitalen Fähigkeiten unterstützen. Viele Organisationen und Institutionen bieten kostenlose oder kostengünstige Onlinekurse an, die ein breites Spektrum an Themen abdecken, die für die digitale Jugendarbeit relevant sind. Diese Kurse enthalten oft interaktive Elemente wie Video-Tutorials, Quizze und praktische Aufgaben, sodass Jugendarbeiter in ihrem eigenen Tempo lernen und ihr Wissen in realen Kontexten anwenden können.

[SALTO-YOUTH HOP Platform](#) - Eine umfassende Ressource für Online-Lernen, mit Kursen, Webinaren und einer Bibliothek mit Dokumenten, die für die digitale Jugendarbeit relevant sind.

[Digital Youth Work for ESC](#) - Dieser Kurs konzentriert sich auf die Projekte des Europäischen Solidaritätskorps und hilft den Teilnehmern, die digitale Transformation zu verstehen und digitale Tools für Projektmanagement und Freiwilligenengagement zu erlernen.

[Youth@Work 4.0](#) - Dies ist ein Schulungskurs, der darauf abzielt, Jugendarbeiter zu stärken und die Kapazitäten für die Entwicklung digitaler Jugendarbeit in Organisationen aufzubauen.

Der Onlinekurs "[Basic Knowledge in Machine Learning](#)" führt Sie in den Bereich der Künstlichen Intelligenz (KI) und des maschinellen Lernens ein.

Ressourcen wie **Toolkits, Leitfäden und Best-Practice-Handbücher** können ebenfalls von unschätzbarem Wert sein. Diese Materialien bieten praktische Ratschläge und Strategien für den Einsatz digitaler Tools, die Einbindung junger Menschen im Internet und die Erstellung inklusiver und zugänglicher digitaler Inhalte. Darüber hinaus bieten viele Plattformen und Websites Foren und

Communities, in denen Jugendarbeiter Fragen stellen, Ressourcen austauschen und an Projekten zusammenarbeiten können. Durch die Nutzung dieser Ressourcen und Onlinekurse können Jugendarbeiter ihre digitalen Kompetenzen kontinuierlich verbessern und über die neuesten Entwicklungen in der digitalen Jugendarbeit auf dem Laufenden bleiben.

In der EU-Publikation „[Developing Digital Youth Work](#)“ bietet Anhang F „Trainingsmaterial“ einen detaillierten Überblick über die **Trainingsmaterialien** und die spezifischen **Trainingsbedürfnisse**, die sie ansprechen. Dieser Abschnitt erstreckt sich über die Seiten 61 bis 105 und enthält über **50 Aktivitäten und Trainingsressourcen**, die für die Einbindung in einen nicht-formalen Bildungskurs (NFB) zu verschiedenen Themen der digitalen Kompetenzen konzipiert sind.

Das Future Labs-Projekt bietet das [eHandbook](#) (2019) an, das sich auf Innovationen in der Jugendarbeit konzentriert. Es richtet sich an Praktiker, die nach innovativen Tools für ihre Aktivitäten mit jungen Menschen suchen, einschließlich der digitalen Jugendarbeit.

Das [Internet Literacy Handbook](#) des Europarats - Bietet ausführliche Informationen und Ressourcen zur Online-Arbeit mit jungen Menschen.

[Digital Youth Work](#) ist ein langfristiges Projekt der Nationalagenturen von Erasmus+ Jugend und des Europäischen Solidaritätskorps. Die Projektwebsite bietet eine Vielzahl von Ressourcen, darunter einfache und verständliche Poster, die nationale Strategien für digitale Jugendarbeit zusammenfassen, wichtige digitale Fähigkeiten und Kompetenzen hervorheben, die in der Jugendarbeit benötigt werden, und Qualitätsstandards für virtuelle und gemischte Mobilitätsprogramme skizzieren.

Verke ist das nationale Kompetenzzentrum für digitale Jugendarbeit in Finnland und fördert und unterstützt die Digitalisierung und Entwicklung der digitalen Jugendarbeit durch Schulungen, Ressourcen und strategische Initiativen. Sie haben ein [Selbstbewertungstool](#) entwickelt, das Ihnen hilft, Ihre Ansichten und Einstellungen zur digitalen Jugendarbeit zu reflektieren. Es umfasst sieben Abschnitte, in denen Sie Ihre digitalen Fähigkeiten sowohl aus persönlicher als auch aus beruflicher Sicht bewerten. Ziel ist es nicht, Ihre Fähigkeiten zu testen, sondern Erkenntnisse für die Entwicklung zu liefern. Betrachten Sie jeden Abschnitt einzeln und aus dem breiteren Kontext Ihrer Arbeitsgemeinschaft. Das Formular ist als Online-Fragebogen mit automatischem Feedback verfügbar, kann aber auch je nach Bedarf für die Verwendung in Papierform oder online angepasst werden.

Das Handbuch „[Digitale Tools für Jugendarbeiter](#)“ ist eine wichtige Ressource zur Steigerung des Engagements und der Selbstbestimmung junger Menschen durch den strategischen Einsatz digitaler Tools in Bildung, Management und Kommunikation.

Das [Center for Humane Technology](#) bietet interaktive Toolkits und Leitfäden, die jungen Menschen im Alter von 13 bis 25 Jahren helfen, sich in einer gesünderen Social-Media-Umgebung zurechtzufinden und für sie einzutreten.

Das [Data Detox Kit](#) ist als achttägiges Programm konzipiert und erfordert weniger als eine halbe Stunde pro Tag. Jeder Tag hat einen anderen Schwerpunkt, um Ihr Bewusstsein zu schärfen und Ihnen zu helfen, aktive Entscheidungen über Ihr digitales Leben zu treffen, und endet mit einer einfachen Herausforderung.

Die Entwicklung digitaler Fähigkeiten ist für Jugendarbeiter unerlässlich, um effektiv mit jungen Menschen zu interagieren und digitale Werkzeuge in ihrer Arbeit zu nutzen. Indem sie sich auf grundlegende digitale Kompetenzen konzentrieren, in Schulungen und berufliche Weiterbildung investieren und verfügbare Ressourcen und Online-Kurse nutzen, können Jugendarbeiter ihre Fähigkeit verbessern, junge Menschen im digitalen Zeitalter zu unterstützen und zu stärken.

Junge Menschen über digitale Plattformen einbeziehen

Im digitalen Zeitalter ist die Einbindung junger Menschen über Online-Plattformen zu einem wesentlichen Aspekt der Jugendarbeit geworden. Digitale Plattformen bieten zahlreiche Möglichkeiten, mit jungen Menschen in Kontakt zu treten und ihnen Ressourcen, Unterstützung und interaktive Erfahrungen bereitzustellen. Effektive Online-Einbindung erfordert strategische Planung, Kreativität und ein Verständnis der digitalen Landschaft. In diesem Kapitel werden verschiedene Strategien für die Online-Einbindung, die Bedeutung der Gestaltung interaktiver und integrativer Inhalte, die Rolle der Gamifizierung in der Jugendarbeit sowie bewährte Verfahren für die Organisation virtueller Veranstaltungen und Workshops behandelt.

1. Strategien für Online Engagement

Um junge Menschen online zu erreichen, ist mehr erforderlich als nur eine Präsenz auf digitalen Plattformen. Es bedarf eines strategischen Ansatzes, um ihr Interesse zu wecken und aufrechtzuerhalten. Strategien für das Online-Engagement umfassen die Nutzung von Social-Media-Plattformen, die Erstellung ansprechender Multimedia-Inhalte und die Nutzung interaktiver Tools wie Umfragen, Quizze und Diskussionsforen. Social-Media-Plattformen wie Instagram, TikTok und YouTube sind besonders effektiv, um junge Zielgruppen zu erreichen, da sie Interaktion und das Teilen von Inhalten in Echtzeit ermöglichen.

Konsistenz ist der Schlüssel zum Online-Engagement. Regelmäßige Updates, zeitnahe Antworten auf Kommentare und Nachrichten sowie kontinuierliche Interaktion tragen dazu bei, ein Gemeinschaftsgefühl und Vertrauen aufzubauen. Darüber hinaus ist es entscheidend, die Vorlieben und Verhaltensweisen der Zielgruppe zu verstehen. Das Durchführen von Umfragen, das Analysieren von Engagement-Kennzahlen und das Sammeln von Feedback können wertvolle Erkenntnisse liefern, die zur Entwicklung effektiverer Engagement-Strategien beitragen. Durch die Einführung eines strategischen und datengesteuerten Ansatzes können Jugendarbeiter sinnvolle Verbindungen zu jungen Menschen online herstellen.

Die Website digitalyouthwork.scot ist ein Ressourcenzentrum, das darauf abzielt, Personen zu unterstützen, die in Schottland in der digitalen Jugendarbeit tätig sind. Es bietet eine Sammlung nützlicher Ressourcen, darunter wichtige Informationen, Fallstudien und Tools zur Erleichterung der digitalen Jugendarbeit.

Sie haben einige **Tipps für Online-Engagement** aufgelistet:

- ✓ Seien Sie vorbereitet, aber flexibel – Planen Sie gründlich, aber bleiben Sie anpassungsfähig an Änderungen.
- ✓ Ermutigen Sie zur frühzeitigen Teilnahme – Verwenden Sie Breakout-Räume und persönliche Begrüßungen, damit sich alle beteiligt fühlen.
- ✓ Respektieren Sie unterschiedliche Engagement-Ebenen – Ermöglichen Sie Optionen für Sichtbarkeit und Teilnahme und haben Sie Verständnis dafür, dass manche es vorziehen, im Zuhörmodus zu bleiben.
- ✓ Verwenden Sie die richtigen Tools – Nutzen Sie verschiedene Apps und Plattformen, um die Aktivitäten interaktiv und unterhaltsam zu gestalten.
- ✓ Haben Sie Spaß – Integrieren Sie Spiele und kreative Aktivitäten, um die Sitzungen lebendig zu halten.
- ✓ Beheben Sie Hindernisse – Stellen Sie sicher, dass digitale Aktivitäten sicher, zugänglich und gut verwaltet sind.
- ✓ Personalisieren Sie Großveranstaltungen – Pflegen Sie persönliche Verbindungen auch bei großen Online-Versammlungen.
- ✓ Erkennen Sie unterschiedliche Reaktionen an – Erkennen Sie, dass manche Menschen online aus sich herausgehen, während andere dies möglicherweise nicht tun.
- ✓ Hören Sie aktiv zu – Bauen Sie Beziehungen auf, indem Sie aufmerksam auf geteilte Gedanken reagieren.
- ✓ Lassen Sie Zeit zum Nachdenken – Planen Sie Momente der stillen Reflexion ein, um den Teilnehmern zu helfen, Informationen zu verarbeiten.

1.1. Gamifizierung für Jugendengagement

Gamification, die Anwendung von Spieldesignelementen in Nicht-Spielkontexten, ist ein wirksames Instrument zur Steigerung des Engagements von Jugendlichen. In der Jugendarbeit kann Gamification eingesetzt werden, um die Teilnahme zu motivieren, das Lernen zu fördern und Erfolgserlebnisse zu schaffen. Techniken wie Punktesysteme, Bestenlisten, Abzeichen und Herausforderungen können Aktivitäten für junge Menschen spannender und unterhaltsamer machen.

So kann die Einbindung gamifizierter Elemente in Bildungsprogramme beispielsweise alltägliche Aufgaben in spannende Herausforderungen verwandeln. Jugendarbeiter können digitale Schnitzeljagden, virtuelle Escape-Rooms oder interaktive Quiz erstellen, die die Teilnehmer für ihre Anstrengungen und Erfolge belohnen. Gamification macht Aktivitäten nicht nur unterhaltsamer, sondern fördert auch einen gesunden Wettbewerb und die Zusammenarbeit unter jungen Menschen. Durch die Integration von Gamification in ihre Praxis können Jugendarbeiter dynamischere und spannendere Erlebnisse schaffen, die das Interesse und die Begeisterung junger Menschen wecken.

Beispiele für Tools, die Gamification in der Jugendarbeit und -bildung ermöglichen, sind Classcraft, Kahoot!, Duolingo, Badgr, Quizlet und GoNoodle.

Die [Learning Corner](#), die offizielle Website der EU, bietet eine Vielzahl von Spielen und Quizen über die Europäische Union, die für verschiedene Altersgruppen und Bildungsniveaus konzipiert sind. Diese Aktivitäten können zu Hause gespielt oder in den Schulunterricht integriert werden, um das Lernen über die EU unterhaltsam und spannend zu gestalten. Pädagogen und Jugendarbeiter können die auf der Website angebotenen Spiele als Teil ihres Schulungsprogramms verwenden.

2. Gestaltung interaktiver und inklusiver Inhalte

Die Erstellung interaktiver und inklusiver Inhalte ist für die Einbindung junger Menschen auf digitalen Plattformen von entscheidender Bedeutung. Interaktive Inhalte wie Livestreams, Virtual-Reality-Erlebnisse und interaktive Videos fördern die aktive Teilnahme und halten junge Menschen bei der Stange. Tools wie Mentimeter, Kahoot und Padlet können verwendet werden, um interaktive Aktivitäten zu erstellen, die Lernen und Interaktion unterhaltsam und spannend machen.

Inklusivität ist bei der Gestaltung digitaler Inhalte ebenso wichtig. Jugendarbeiter müssen sicherstellen, dass ihre Inhalte für alle jungen Menschen zugänglich sind, unabhängig von ihrem Hintergrund oder ihren Fähigkeiten. Dazu gehört die Verwendung einer klaren und einfachen Sprache, die Bereitstellung von Untertiteln oder Transkripten für Audio- und Videoinhalte und die Gestaltung von Materialien, die optisch ansprechend und leicht zu navigieren sind. Referenzpartnerhandbücher wie „Inklusivität und Jugend in virtuellen Umgebungen“ heben bewährte Praktiken hervor und bieten detaillierte Richtlinien zur Erstellung inklusiver digitaler Inhalte. Indem sie sich auf Interaktivität und Inklusivität konzentrieren, können Jugendarbeiter

sicherstellen, dass ihre digitalen Inhalte bei einem vielfältigen Publikum Anklang finden und für dieses zugänglich sind.

Das [Trainings-Toolkit for Youth Workers & Educators to Deliver Digital Skills to Young People](#) ist eine Ressource für Jugendarbeiter und Pädagogen. Es bietet detaillierte Anweisungen und einsatzbereite Szenarien für Workshops, die jungen Menschen (16–24 Jahre) dabei helfen sollen, ihre Beschäftigungsfähigkeiten für das 21. Jahrhundert zu entwickeln. Das Toolkit enthält praktische Hinweise, digitale Tools, Ressourcenvorschläge sowie theorie- und forschungsbasierte Fakten zu ausgewählten Kompetenzen und dem Erwerb digitaler Kompetenzen.

Um das Engagement und die Motivation der Teilnehmer bei Online-Schulungen zu steigern, können Jugendarbeiter diese praktischen Tipps nutzen

Interaktive Elemente

Integrieren Sie Quizze, Umfragen und interaktive Diskussionen, um die Sitzungen lebendig zu halten und die Teilnehmer aktiv einzubinden.

Visuelle Hilfen

Verwenden Sie visuell ansprechende Präsentationen, Videos und Infografiken, um das Interesse aufrechtzuerhalten und das Verständnis zu fördern.

Breakout Sessions

Nutzen Sie kleine Gruppenräume für Diskussionen oder Problemlösungsaktivitäten, um die Beteiligung und Zusammenarbeit zu fördern.

Gamification

Führen Sie Gamification-Elemente wie Abzeichen, Bestenlisten oder Belohnungen für Teilnahme und Erfolg ein.

Möglichkeiten für Feedback

Holen Sie regelmäßig Feedback der Teilnehmer ein und berücksichtigen Sie dieses, um die Trainingsinhalte und -methoden an ihre Bedürfnisse anzupassen.

Bereitstellung vielfältiger Inhalte

Variieren Sie die Methoden zur Bereitstellung von Inhalten, indem Sie zwischen Vorträgen, Gastrednern und interaktiven Workshops wechseln, um unterschiedlichen Lernstilen gerecht zu werden.

Zugänglichkeit

Stellen Sie sicher, dass alle digitalen Inhalte zugänglich sind, mit Untertiteln für Videos, bildschirmleserfreundlichen Materialien und einfacher Navigation.

Regelmäßige Pausen

Planen Sie bei längeren Sitzungen kurze Pausen ein, um Ermüdung vorzubeugen und die Konzentration aufrechtzuerhalten.

Persönlicher Touch

Ermutigen Sie die Trainer, persönliche Geschichten oder Erfahrungen im Zusammenhang mit dem Thema zu teilen, um die Sitzung verständlicher und ansprechender zu gestalten.

Wer mehr darüber erfahren möchte, wie man eine aktive Teilnahme an Online-Bildungsprogrammen effektiv erreichen kann, findet auf der [Class Central-Website](#) eine Liste aktueller Online-Kurse zu diesem Thema. [Class Central](#)

Die EU Academy bietet Zugang zu einem Online-Kurs mit dem Titel [„Digitale Tools für Blended Learning“](#).

3. Virtuelle Veranstaltungen und Workshops

Virtuelle Veranstaltungen wie Webinare, Online-Workshops und Schulungen erfreuen sich zunehmender Beliebtheit und bieten eine flexible und zugängliche Möglichkeit, junge Menschen einzubeziehen. Die Organisation erfolgreicher virtueller Veranstaltungen erfordert sorgfältige Planung und den Einsatz geeigneter digitaler Tools. Plattformen wie Zoom, Microsoft Teams und Google Meet bieten Funktionen zum Hosten virtueller Veranstaltungen, darunter Breakout-Räume, Umfragen und Q&A-Sitzungen. Die meisten dieser Funktionen sind jedoch nur für kostenpflichtige Premium-Konten verfügbar. Der Vorteil für gemeinnützige Organisationen besteht darin, dass sie häufig ein kostenloses Premium-Konto beantragen oder zumindest einen erheblichen Rabatt für die meisten dieser digitalen Plattformen erhalten können.

Um den Erfolg virtueller Veranstaltungen und Workshops sicherzustellen, sollten sich Jugendarbeiter auf die Erstellung interaktiver und ansprechender Sitzungen konzentrieren. Dies kann durch die Einbindung multimedialer Elemente wie Videos und Animationen sowie durch die Verwendung interaktiver Tools zur Erleichterung der Teilnahme erreicht werden. Die Bereitstellung klarer Anweisungen und die Festlegung von Erwartungen zu Beginn der Veranstaltung helfen den Teilnehmern zu verstehen, wie sie sich effektiv engagieren können.

Darüber hinaus ist es wichtig, eine einladende und integrative Umgebung zu schaffen. Dazu gehört, die unterschiedlichen Bedürfnisse und Vorlieben der Teilnehmer zu berücksichtigen und bei Bedarf Unterstützung zu bieten. Durch das Aufzeichnen und anschließende Teilen von Sitzungen können diejenigen, die nicht teilnehmen konnten, von den Inhalten profitieren. Indem sie diese bewährten Methoden befolgen, können Jugendarbeiter wirkungsvolle virtuelle Veranstaltungen und Workshops durchführen, die junge Menschen einbeziehen und inspirieren.

Die Einbindung junger Menschen über digitale Plattformen erfordert einen strategischen und durchdachten Ansatz. Durch die Umsetzung effektiver Strategien für die Online-Einbindung, die Gestaltung interaktiver und integrativer Inhalte, die Nutzung von Gamification-Techniken und die Organisation ansprechender virtueller Veranstaltungen und Workshops können Jugendarbeiter sinnvolle und wirkungsvolle Erfahrungen für junge Menschen im digitalen Raum schaffen.

Sicherheit und ethische Überlegungen in der digitalen Jugendarbeit

Da digitale Technologien ein integraler Bestandteil der Jugendarbeit werden, ist die Gewährleistung der Sicherheit und des ethischen Umgangs mit jungen Menschen im Internet von größter Bedeutung. Die digitale Umgebung bietet zwar zahlreiche Vorteile, birgt aber auch einzigartige Risiken und

Herausforderungen, die angegangen werden müssen, um das Wohlergehen junger Teilnehmer zu schützen. In diesem Kapitel werden die wichtigsten Sicherheits- und ethischen Überlegungen untersucht, die Jugendarbeiter bei der Integration digitaler Tools und Plattformen in ihre Praxis berücksichtigen müssen.

In erster Linie ist der Schutz **der Privatsphäre und der persönlichen Daten** junger Menschen ein wichtiges Anliegen. Jugendarbeiter müssen Datenschutzbestimmungen wie die Datenschutz-Grundverordnung (DSGVO) in der Europäischen Union einhalten, die strenge Richtlinien für die Erhebung, Speicherung und Verwendung personenbezogener Daten vorschreibt. Dazu gehört die Einholung einer informierten Einwilligung junger Teilnehmer und ihrer Erziehungsberechtigten, die Gewährleistung einer sicheren Speicherung der Daten und Transparenz hinsichtlich der Verwendung der Daten. Die Umsetzung von Cybersicherheitsmaßnahmen ist zum Schutz vor Datenverletzungen und unbefugtem Zugriff unerlässlich. Angesichts der Tatsache, dass NGOs und Personen, die im Bereich der Jugendarbeit tätig sind, nur über begrenzte Ressourcen verfügen, ist es wichtig zu wissen, dass grundlegende Cybersicherheitsmaßnahmen nicht teuer sind und Sie lediglich Zeit investieren müssen, um sich grundlegende Kenntnisse zu diesem Thema anzueignen.

Die [Datenschutzrichtlinie von DigCompEdu](#) enthält Informationen zur Verarbeitung und zum Schutz Ihrer persönlichen Daten. Datenschutz und Online-Sicherheit gehen oft Hand in Hand und es ist wichtig, grundlegende Informationen zu beiden Themen zu kennen.

Die Schaffung **sicherer Online-Räume** ist ein weiterer wichtiger Aspekt der digitalen Jugendarbeit. Jugendarbeiter müssen klare Richtlinien und Regelungen für Online-Interaktionen festlegen, um Cybermobbing, Belästigung und andere schädliche Verhaltensweisen zu verhindern. Dazu gehört die Moderation von Online-Foren und Social-Media-Gruppen, die Festlegung von Regeln für eine respektvolle Kommunikation sowie die Bereitstellung von Ressourcen und Unterstützung für junge Menschen, die auf Probleme stoßen könnten. Es ist wichtig, ein Umfeld zu schaffen, in dem sich junge Menschen sicher fühlen, sich auszudrücken und bei Bedarf Hilfe zu suchen.

Die EU hat außerdem ihre [Strategie für ein besseres Internet für Kinder \(BIK+\)](#) mit dem Ziel gestartet, spezifische Maßnahmen für junge Menschen im Internet einzuführen. Die Richtlinien dieser Strategie können problemlos an ältere Zielgruppen sowie an Minderjährige angepasst werden.

[YouthLink Scotland](#) hat in Zusammenarbeit mit verschiedenen Organisationen wichtige digitale Ressourcen für die Jugendarbeit entwickelt, die Themen wie die Verwendung von Passwörtern, die Vermeidung von Phishing und Betrug sowie die Entwicklung bewährter Praktiken im Umgang mit sozialen Medien abdecken.

Die **Cybersicherheitsrichtlinien** der Europäischen Kommission zielen darauf ab, die Widerstandsfähigkeit der EU gegen Cyberbedrohungen zu stärken und eine sichere digitale Umgebung zu gewährleisten. Zu den wichtigsten Initiativen gehören das EU-Cybersicherheitsgesetz, das das Mandat der EU-Agentur für Cybersicherheit (ENISA) stärkt, und die Richtlinie zur Netz- und Informationssicherheit (NIS), die Maßnahmen für ein hohes gemeinsames Niveau der Cybersicherheit in der gesamten EU festlegt. Diese Richtlinien konzentrieren sich auf den Schutz kritischer Infrastrukturen, die Verbesserung der Reaktionsfähigkeit und die Förderung der Zusammenarbeit zwischen den Mitgliedstaaten, um Cyberbedrohungen wirksam zu bekämpfen.

Weitere Einzelheiten finden Sie auf der [Seite zur Cybersicherheitspolitik der Europäischen Kommission](#).

Die [Cybersecurity Higher Education Database](#) (CyberHEAD) ist die größte validierte Datenbank für Cybersicherheitsausbildung in der EU und EFTA. Sie hilft Einzelpersonen, ihr Wissen über Cybersicherheit zu erweitern, und unterstützt Universitäten bei der Gewinnung motivierter Studenten. Diese Ressource unterstützt junge Talente bei der fundierten Entscheidungsfindung, die sich für Hochschulbildungsmöglichkeiten im Bereich Cybersicherheit interessieren, und trägt so zu Europas Bemühungen im Bereich Cybersicherheit bei.

Ethische Überlegungen gehen über Sicherheitsmaßnahmen hinaus und umfassen den verantwortungsvollen Umgang mit digitalen Tools und Plattformen. Jugendarbeiter müssen sich der digitalen Kluft bewusst sein und sich bemühen, sicherzustellen, dass alle jungen Menschen gleichberechtigten Zugang zu digitalen Ressourcen haben. Dazu gehört die Berücksichtigung der unterschiedlichen Bedürfnisse und Umstände der Teilnehmer, wie z. B. unterschiedliche Niveaus digitaler Kompetenz, Zugang zu Technologie und sozioökonomischer Hintergrund. Es sollten Anstrengungen unternommen werden, um alternative Methoden der Einbindung für diejenigen bereitzustellen, die möglicherweise Barrieren beim Zugriff auf digitale Inhalte haben.

Aber was ist digitale Ethik? Dieses von der EU veröffentlichte [Comicbuch](#) bietet einen visuellen Einblick in das Konzept der digitalen Ethik.

Der ethische Umgang mit KI und Daten ist unerlässlich, um Voreingenommenheit und Diskriminierung zu vermeiden. Beispiele für KI-Voreingenommenheit sind Ausschluss in der medizinischen Forschung, diskriminierende vorausschauende Polizeiarbeit und voreingenommene Einstellungsalgorithmen. (Gromova, 2021)

Eine weitere EU-Veröffentlichung, „[Ethische Richtlinien zur Verwendung von künstlicher Intelligenz \(KI\) und Daten in Lehre und Lernen für Pädagogen](#)“, hilft Pädagogen, das Potenzial und die Risiken der Verwendung von KI und Daten in der Bildung zu verstehen und fördert eine positive, kritische und ethische Auseinandersetzung mit KI-Systemen.

In dem kürzlich erschienenen Netflix-Dokudrama „[The Social Dilemma](#)“ erklärt eine Gruppe von Tech-Entwicklern in ihren Zwanzigern oder Dreißigern, wie sie die Plattformen so gestaltet haben, dass sie die Aufmerksamkeit der Nutzer möglichst lange fesseln, um sie mit Werbung zu füttern, und wie einige dieser Techniken gewissermaßen aus dem Glücksspiel stammen. Als Jugendarbeiter müssen wir darüber besorgt und beunruhigt sein und den Zusammenhang zwischen Ethik und Tech-Industrie hinterfragen. (Di Paola, o. D.)

Darüber hinaus beinhaltet ethische digitale Jugendarbeit die Förderung digitaler Kompetenz und kritischer Denkfähigkeiten bei jungen Menschen. Jugendarbeiter sollten jungen Teilnehmern beibringen, wie sie sich sicher in der digitalen Welt bewegen können, einschließlich des Verständnisses der Auswirkungen ihrer Online-Aktionen, des Erkennens von Fehlinformationen und des Schutzes ihrer eigenen Privatsphäre. Wenn junge Menschen mit diesen Fähigkeiten ausgestattet werden, können sie zu verantwortungsbewussten digitalen Bürgern werden, die in der Online-Umgebung fundierte Entscheidungen treffen können.

Eine weitere nützliche EU-Veröffentlichung ist „[Wie man Desinformation erkennt und bekämpft](#)“, dieses Toolkit soll Sekundarschullehrern die Möglichkeit geben, Schülern wichtige Online-

Navigationsfähigkeiten zu vermitteln. Mit Beispielen aus dem wirklichen Leben und Gruppenübungen fördert es kritisches Denken. Es behandelt Themen wie öffentliche Gesundheit und Demokratie und regt den Dialog über die Wahrheitsfindung an.

Transparenz und Verantwortlichkeit sind auch wichtige ethische Grundsätze in der digitalen Jugendarbeit. Jugendarbeiter sollten offen mit jungen Menschen über die Zwecke und Grenzen digitaler Tools und Plattformen kommunizieren. Dazu gehört, ehrlich über die potenziellen Risiken und Herausforderungen des Online-Engagements zu sein und klare Informationen darüber bereitzustellen, wie Bedenken oder Probleme gemeldet werden können. Die regelmäßige Überprüfung und Aktualisierung von Schutzrichtlinien und -praktiken stellt sicher, dass sie in der sich ständig weiterentwickelnden digitalen Landschaft wirksam und relevant bleiben.

Das nächste Kapitel mit dem Titel „Bildungsprogramm – Digitalisierung in der Jugendarbeit“ enthält eine Schulungssitzung, die das Verständnis und den Umgang der Teilnehmer mit ethischen Überlegungen und Sicherheitsherausforderungen in der digitalen Welt verbessern soll. Es besteht aus einem Expertenvortrag, interaktiven Rollenspielszenarien und einem Workshop zu Best Practices im Bereich Cybersicherheit. In 90 Minuten erkunden die Teilnehmer Datenschutzrechte, Datenschutzgesetze und den ethischen Einsatz digitaler Technologien, lernen, wie sie sich in den Komplexitäten der digitalen Ethik zurechtfinden und erwerben gleichzeitig praktische Fähigkeiten zum Schutz persönlicher Informationen und zur Verbesserung der digitalen Sicherheit. Die Sitzung ist sowohl für vor-Ort- als auch für Online-Implementierungen anpassbar.

Sicherheit, Datenschutz und ethische Überlegungen sind grundlegend für eine effektive und verantwortungsvolle digitale Jugendarbeit. Indem sie Privatsphäre und Datenschutz priorisieren, sichere Online-Räume schaffen, einen gleichberechtigten Zugang gewährleisten, digitale Kompetenz fördern und Transparenz und Rechenschaftspflicht wahren, können Jugendarbeiter jungen Menschen eine sichere und unterstützende digitale Umgebung bieten. Diese Bemühungen sind unerlässlich, um Vertrauen zu fördern und sicherzustellen, dass die Vorteile der Digitalisierung in der Jugendarbeit auf eine Weise umgesetzt werden, die die Rechte und das Wohlergehen aller Beteiligten respektiert und schützt.

Bildungsprogramm – Digitalisierung in der Jugendarbeit

Das Bildungsprogramm „Digitalisierung“ ist ein eintägiges Training im Bereich der nicht-formalen Bildung (NFB), das aus vier umfassenden Sitzungen von jeweils 90 Minuten besteht. Das Programm zielt darauf ab, den Teilnehmern ein Verständnis für die Digitalisierung, grundlegende digitale Fähigkeiten und die ethischen Überlegungen zu digitalen Technologien zu vermitteln.

Sitzung 1: Digitalisierung verstehen

1. Zeitleiste der digitalen Transformation (20 Minuten): Die Teilnehmer erstellen eine visuelle Zeitleiste, um die Entwicklung und Auswirkungen der Digitalisierung zu verstehen.
2. World Café mit digitalem Twist (25 Minuten): Die Teilnehmer erkunden die vielfältigen Auswirkungen der digitalen Transformation durch interaktive Diskussionen an verschiedenen Tischen.
3. Debatte über digitale Ethik (25 Minuten): Die Teilnehmer beteiligen sich an einer strukturierten Debatte über ein kontroverses Thema der digitalen Ethik.
4. Reflexion und Feedback (15 Minuten): Die Teilnehmer teilen ihre Überlegungen zur Sitzung und geben Feedback durch eine Gruppendiskussion und eine Google Forms-Umfrage.

Sitzung 2: Digitale Kompetenzen für die Zukunft

1. Workshop zu digitalen Kompetenzen (30 Minuten): Eine Präsentation und interaktive Diskussion zu wichtigen digitalen Kompetenzen, die für verschiedene Berufsbereiche relevant sind.
2. Kompetenzbewertung (20 Minuten): Die Teilnehmer absolvieren eine Bewertung ihrer digitalen Kompetenzen, um ihre Stärken und Verbesserungsbereiche zu ermitteln.
3. Entwicklung eines Lernplans (30 Minuten): Die Teilnehmer erstellen personalisierte Lernpläne, um ihre Lücken in digitalen Kompetenzen zu schließen.
4. Reflexion und Engagement (10 Minuten): Die Teilnehmer teilen ihre Lernpläne und verpflichten sich zu ihren Zielen zur Entwicklung digitaler Kompetenzen

Sitzung 3: Umgang mit digitaler Ethik und Sicherheit

1. Expertengespräch zur digitalen Ethik (20 Minuten): Ein Experte gibt Einblicke in die digitale Ethik und die Bedeutung ethischer Überlegungen bei der Digitalisierung.
2. Rollenspielszenarien (30 Minuten): Die Teilnehmer spielen Szenarien durch, um ethische Prinzipien anzuwenden und Sicherheits Herausforderungen zu meistern.
3. Workshop zu Best Practices für Cybersicherheit (30 Minuten): Ein Workshop zu Best Practices für digitale Sicherheit und den Schutz personenbezogener Daten.
4. Reflexions- und Abschlusskreis (10 Minuten): Die Teilnehmer teilen ihre Gedanken zur Sitzung und reflektieren ihre Lernerfahrungen.

Sitzung 4: Überlegungen zur Digitalisierung

1. Lernerfahrung (30 Minuten): Die Teilnehmer erstellen eine visuelle Darstellung oder Präsentation, in der sie ihre Lernerfahrungen und wichtigsten Erkenntnisse zusammenfassen.
2. Evaluierungsumfrage (30 Minuten): Die Teilnehmer füllen einen detaillierten Evaluierungsfragebogen aus, um Feedback zum Programm zu geben.
3. Echokammer (30 Minuten): Die Teilnehmer teilen ihre Überlegungen und Emotionen mithilfe von Fotokarten und fördern so ein gemeinsames Verständnis des Lernprozesses.

Name	1. Digitalisierung verstehen
------	------------------------------

der Sitzung	
Ziele	<p>Das Hauptziel dieser Sitzung besteht darin, den Teilnehmern eine umfassende Grundlage in der Digitalisierung zu vermitteln, indem theoretisches Wissen mit praktischen Erkenntnissen und kritischer Analyse kombiniert wird. Am Ende der Sitzung sollten die Teilnehmer besser darauf vorbereitet sein, die Komplexität des digitalen Zeitalters zu bewältigen und die Auswirkungen der digitalen Transformation auf die Gesellschaft zu verstehen.</p> <p>Spezifische Ziele dieser Trainingssitzung sind:</p> <p>1. Das Konzept der Digitalisierung entmystifizieren</p> <p>Ziel ist es, das komplexe Konzept der Digitalisierung in seine wesentlichen Elemente zu zerlegen und ihre Bedeutung für die Transformation von Unternehmen, Governance, Kommunikation und Alltag zu verdeutlichen. Die Teilnehmer werden die Digitalisierung nicht nur als technologischen Trend, sondern als entscheidenden Treiber für Innovation und Effizienz in allen Sektoren erkunden. Durch die Untersuchung von Schlüsselkonzepten wie dem Internet der Dinge/Internet of Things (IoT), künstlicher Intelligenz (KI) und Cloud-Computing erhalten die Teilnehmer ein ganzheitliches Verständnis der Rolle der Digitalisierung in der modernen Gesellschaft.</p> <p>2. Untersuchen Sie die globalen und lokalen Auswirkungen der digitalen Transformation</p> <p>Die Teilnehmer werden die umfassenden und differenzierten Auswirkungen der digitalen Transformation auf globaler und lokaler Ebene untersuchen, darunter Wirtschaftswachstum, Entwicklung des Arbeitsmarktes, Datenschutzbedenken und die digitale Kluft. Anhand von Fallstudien und Diskussionen werden in der Sitzung sowohl die Chancen als auch die Herausforderungen der Digitalisierung beleuchtet und die Teilnehmer dazu angeregt, darüber nachzudenken, wie digitale Technologien Ungleichheiten, den Zugang zu Informationen und gesellschaftlichen Wandel beeinflussen.</p> <p>3. Ermutigen Sie zu einer kritischen Sicht auf digitale Trends und Richtlinien</p> <p>Dieses Ziel fördert das kritische Denken über die Digitalisierung und soll den Teilnehmern die Fähigkeiten vermitteln, die raschen technologischen Veränderungen, Datenschutzprobleme und ethischen Überlegungen im digitalen Zeitalter kritisch zu bewerten. Durch interaktive Debatten und Szenarioanalysen</p>

	<p>werden die Teilnehmer dazu angeregt, intensiv über die Verwaltung digitaler Daten, den ethischen Einsatz von KI und die Nachhaltigkeit des raschen digitalen Wachstums nachzudenken. Dieser kritische Ansatz hilft den Teilnehmern nicht nur, digitale Trends zu verstehen, sondern auch ihre umfassenderen Auswirkungen auf Datenschutz, Ethik und Gesellschaft einzuschätzen.</p> <p>4. Zu digitaler Kompetenz und aktiver Teilnahme an der digitalen Welt inspirieren</p> <p>Diese Sitzung geht über das bloße Verstehen hinaus und zielt darauf ab, die Teilnehmer zu aktiven, informierten Mitwirkenden der digitalen Welt zu inspirieren. Durch die Betonung der Bedeutung digitaler Kompetenz, des Bewusstseins für Cybersicherheit und eines ethischen Online-Verhaltens soll den Teilnehmern das Wissen und das Selbstvertrauen vermittelt werden, um sich verantwortungsbewusst und effektiv in digitalen Räumen zu bewegen. Die Teilnehmer werden ermutigt, Best Practices im Bereich der digitalen Sicherheit zu übernehmen, zu sinnvollen Online-Diskussionen beizutragen und digitale Plattformen zu nutzen, um das Engagement der Gemeinschaft und das persönliche Wachstum zu fördern.</p>
<p>Dauer (in Minuten)</p>	<p>90 Min. (abhängig von der Gruppengröße)</p>
<p>Min. und max. Teilnehmeranzahl</p>	<p>10-36</p>
<p>Ressourcen/Material/ benötigte Ausrüstung</p>	<p>Flipcharts oder digitale Whiteboards, Marker, gedruckte Meilensteinkarten oder digitale Äquivalente, Papiertischdecken oder gemeinsam genutzte digitale Dokumente für das World Café, Geräte für den Zugriff auf digitale Plattformen und eine vorbereitete Liste mit Diskussionsthemen und Richtlinien.</p>
<p>Regeln und Schritt-für-Schritt-Anleitung (Inhalte, Methoden)</p>	<p>Vorbereitung vor der Sitzung</p> <p>1. Die Trainer sollten eine umfassende Liste der Meilensteine in der Entwicklung der digitalen Technologie zusammenstellen und dabei eine Mischung aus historischen und aktuellen Beispielen sicherstellen, die die Breite der digitalen Transformation verdeutlichen. Es ist wichtig, gedruckte Karten oder digitale Bilder dieser Meilensteine für die Zeitleistenaktivität vorzubereiten. Darüber hinaus sollten sich die Trainer mit den</p>

Schlüsselkonzepten und Erzählungen zu jedem Meilenstein vertraut machen, um Kontext zu bieten und Diskussionen anzuregen. Wenn Sie den physischen oder virtuellen Raum mit Bereichen für die Erstellung der Zeitleiste einrichten und sicherstellen, dass alle erforderlichen Materialien (Flipcharts, Marker oder digitale Tools) vor Beginn der Sitzung bereitstehen, wird der Ablauf der Aktivitäten optimiert. Unter diesem Link finden Sie eine [Beispielliste der Meilensteine](#) in der Entwicklung der digitalen Technologie im Laufe der Geschichte. Die Trainer müssen für jeden Meilenstein ein Bild vorbereiten und die Meilensteine bei Bedarf erweitern oder ändern.

2. Zur Vorbereitung gehört die Gestaltung eines World Café-Setups, das der physischen, hybriden oder Online-Umgebung der Sitzung gerecht wird. Das bedeutet, dass Tische (physisch oder virtuell) organisiert werden, die verschiedenen Auswirkungen der Digitalisierung gewidmet sind, mit klaren Anweisungen für Rotation und Beitrag. Die Trainer sollten zu jedem Thema Briefing-Blätter oder Folien vorbereiten, um die Diskussionen zu leiten und sicherzustellen, dass die Teilnehmer einen Ausgangspunkt für ihre Gespräche haben. Das Sammeln von Ressourcen und Beispielen, die die globalen und lokalen Auswirkungen der digitalen Transformation auf jedes Thema veranschaulichen, wird die Diskussionen bereichern. Die Trainer müssen auch eine Methode vorbereiten, um die an jedem Tisch gesammelten Erkenntnisse zusammenzufassen und mit der gesamten Gruppe zu teilen

3. Die Trainer müssen einige zum Nachdenken anregende und relevante Themen für die Debatte auswählen und sicherstellen, dass sie ausgewogen sind und mehrere Perspektiven bieten. Die Vorbereitung von Hintergrundmaterial zu diesen Themen, einschließlich wichtiger Argumente, Datenpunkte und ethischer Überlegungen, hilft den Teilnehmern dabei, sich eine fundierte Meinung zu bilden. Es ist auch notwendig, klare Leitlinien für die Debatte festzulegen, um ein konstruktives und respektvolles Umfeld zu gewährleisten. Je nach Format (persönlich oder virtuell) müssen die Trainer möglicherweise den physischen Raum oder die digitale Plattform so einrichten, dass eine effektive Debatte möglich ist, einschließlich Zeitmessgeräten und einer Möglichkeit, die Rednerreihenfolge zu signalisieren.

1. Zeitplan der digitalen Transformation (20 Minuten)

Ziel: Bereitstellung eines klaren, visuellen Verständnisses der Entwicklung der Digitalisierung und ihrer grundlegenden Elemente.

Beschreibung: Die Teilnehmer werden in kleine Gruppen aufgeteilt und erhalten eine Reihe wichtiger Meilensteine der Digitalisierung in Form von gedruckten oder digitalen Bildern (z. B. die Erfindung des Internets, das erste Smartphone, der Aufstieg der sozialen Medien). Jede Gruppe ordnet diese Meilensteine auf einer Zeitleiste an, die sie auf Flipcharts oder digitalen Whiteboards zeichnet. Diese Aktivität hilft dabei, das Tempo und die Auswirkungen der digitalen Transformation im Laufe der Zeit zu visualisieren.

2. World Café mit einem digitalen Twist (25 Minuten)

Ziel: Erforschung der vielfältigen Auswirkungen der digitalen Transformation und Förderung eines vielfältigen Verständnisses unter den Teilnehmern.

Beschreibung: Der Raum ist mit mehreren Tischen ausgestattet, von denen jeder einen anderen Aspekt der Auswirkungen der Digitalisierung behandelt (z. B. Wirtschaft, Privatsphäre, soziales Leben, die digitale Kluft). Die Teilnehmer wechseln alle 5 Minuten die Tische, beteiligen sich an den Diskussionen und fügen Erkenntnisse oder Fragen auf Papiertischdecken oder gemeinsam genutzten digitalen Dokumenten hinzu. Die Moderatoren fassen die Diskussionen an jedem Tisch zusammen und heben globale und lokale Perspektiven hervor. Bei der Online-Umsetzung müssen die Trainer die Sitzung so gestalten, dass sie hochgradig interaktiv ist, und Videokonferenzsoftware wie Zoom oder Microsoft Teams verwenden, die Breakout-Räume für Diskussionen und Workshops in kleinen Gruppen unterstützt. In diesen Breakout-Räumen können die Teilnehmer gemeinsam an der Erstellung persönlicher Lernpläne arbeiten und dabei gemeinsam genutzte Online-Dokumente oder digitale Whiteboards wie Mural oder Jamboard verwenden.

3. Debatte über digitale Ethik (25 Minuten)

Ziel: Kritisches Denken und Bewusstsein für die Komplexität digitaler Trends und Richtlinien entwickeln.

Beschreibung: Die Teilnehmer werden in zwei Gruppen aufgeteilt, um eine strukturierte Debatte zu einem kontroversen Thema der digitalen Ethik zu führen (z. B. „Sollten Regierungen aus Gründen der nationalen Sicherheit Zugriff auf persönliche digitale Daten haben?“). Jede Seite präsentiert Argumente, gefolgt von einer Gegendarstellung und Schlussplädoyers. Ein Moderator moderiert, um einen respektvollen und konstruktiven Diskurs zu gewährleisten. Das Setup wird vollständig online durchgeführt und beinhaltet die Nutzung einer Mischung aus Präsentationstools, interaktiven Diskussionsformaten und sicherer Abstimmungs- oder Umfragesoftware. Die Trainer sollten eine prägnante, informative Präsentation zu digitalen Ethik- und Sicherheitsherausforderungen vorbereiten, die reale Fallstudien und Szenarien enthält, die ethische Dilemmata und Sicherheitsrisiken in der digitalen Welt hervorheben. Mithilfe von Videokonferenzsoftware mit Breakout-Raum-Funktionen wie Zoom oder Google Meet können die Teilnehmer in kleine Gruppen aufgeteilt werden, um strukturierte Debatten oder Diskussionen zu vorbereiteten Themen zu führen. Tools wie Slido oder Mentimeter können anonyme Umfragen oder Abstimmungen zu ethischen Fragen erleichtern, die Teilnahme fördern und unterschiedliche Standpunkte ohne Voreingenommenheit widerspiegeln. Zur Vorbereitung gehört auch die Zusammenstellung einer Liste mit Richtlinien und Ressourcen für ethische digitale Praktiken und Sicherheitsmaßnahmen, die während der Sitzung mit den Teilnehmern geteilt werden können.

4. Reflexion und Feedback (15 Minuten)

Ziel: Sammeln von Rückmeldungen und Reflexionen der Teilnehmer, um die Lernergebnisse zu bewerten.

Aktivität: Verwenden Sie Google Forms, um eine schnelle Feedback-Umfrage zu erstellen. Dieselbe Google-Umfrage wird am Ende des Tages während der Auswertung des gesamten Tagesprogramms durchgeführt. Bitten Sie die Teilnehmer darüber hinaus, in einer Gruppendiskussion über ihr Gelerntes nachzudenken, neue Erkenntnisse zu teilen und zu erläutern, wie sie dieses Wissen in ihrem täglichen Leben oder in ihrer Gemeinschaft anwenden wollen.

<p>Fragen zur Bewertung/Nachbearbeitung</p>	<p>Hier sind einige Vorschläge für Fragen zur Nachbesprechung. Sie können Ihre eigenen hinzufügen oder nur einige davon verwenden (je nach Zeitlimit, Gruppengröße usw.).</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Verständnis und Wissen: <ul style="list-style-type: none"> ○ Können Sie in ihren eigenen Worten zusammenfassen, wie Digitalisierung ihr tägliches Leben und ihre Arbeit beeinflusst? ○ Was ist ein neues Konzept oder eine neue Idee, über das oder die Sie heute etwas gelernt haben? 2. Kritisches Denken und Perspektiven: <ul style="list-style-type: none"> ○ Welches ethische Dilemma halten Sie für besonders brisant und wie würden Sie es behandeln? ○ Wie bewerten Sie nach der heutigen Sitzung die Balance zwischen technologischem Fortschritt und Datenschutzbedenken? 3. Kompetenzen und Anwendung: <ul style="list-style-type: none"> ○ Welche digitale Fähigkeit oder welches Tool, das wir heute besprochen haben, finden Sie am nützlichsten und wie planen Sie, es in Ihren Alltag zu integrieren? ○ Können Sie auf der Grundlage Ihres Gelernten eine Maßnahme identifizieren, die Sie ergreifen werden, um Ihre digitalen Fertigkeiten zu verbessern? 4. Engagement und Interaktion: <ul style="list-style-type: none"> ○ Welcher Teil der Sitzung war für Sie am spannendsten und warum? ○ Gab es eine Aktivität oder Diskussion, die Ihre Sichtweise auf die Digitalisierung verändert hat? Teilen Sie bitte Ihre Erfahrungen. 5. Feedback zum Sitzungs-Design: <ul style="list-style-type: none"> ○ Waren die Aktivitäten und Diskussionen hilfreich, um die Komplexität der Digitalisierung zu verstehen? Warum oder warum nicht?
--	---

	<ul style="list-style-type: none"> ○ Gibt es ein Thema oder einen Bereich innerhalb der Digitalisierung, von dem Sie sich wünschen, dass er ausführlicher behandelt worden wäre? <p>6. Zukünftiges Lernen und Handeln:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Worüber in Bezug auf Themen zur Digitalisierung möchten Sie nach dieser Sitzung unbedingt mehr herausfinden? ○ Wie möchten Sie über digitale Trends und Technologien auf dem Laufenden bleiben?
<p>Modifikation für virtuelle Umgebungen</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Wählen Sie eine Videokonferenzsoftware, die wichtige Funktionen wie Breakout-Räume, Bildschirmfreigabe und Echtzeitumfragen unterstützt. Plattformen wie Zoom, Microsoft Teams oder Google Meet sind ideal, um Gruppendiskussionen zu ermöglichen, Multimedia-Inhalte zu präsentieren und Teilnehmer in verschiedene Aktivitäten einzubinden. ✓ Nutzen Sie digitale Whiteboards (z. B. Mural, Jamboard) und Tools zur gemeinsamen Dokumentbearbeitung (z. B. Google Docs) für Brainstorming-, Planungs- und Reflexionsaktivitäten in der Gruppe. Diese Tools können die Interaktivität physischer Workshops nachahmen, sodass die Teilnehmer gleichzeitig Ideen einbringen und gemeinsame Beiträge visualisieren können. ✓ Nutzen Sie Online-Plattformen wie Kahoot!, Mentimeter oder Quizizz, um interaktive Quizze, Umfragen und Herausforderungen zu erstellen, die das Lernen verbessern und das Engagement der Teilnehmer aufrechterhalten können. Diese Tools sind besonders effektiv für die Digital Literacy Quest und zur Förderung von Diskussionen über digitale Ethik und Sicherheit. ✓ Legen Sie Regeln und Strukturen für Online-Debatten und -Diskussionen klar fest, um eine geordnete Teilnahme sicherzustellen und sicherzustellen, dass alle Stimmen gehört werden. Dazu kann die Verwendung der Funktion „Hand heben“ für Redebeiträge, zeitlich begrenzte Beiträge oder die Zuweisung bestimmter Rollen an Teilnehmer in Breakout-Räumen gehören, um einen konstruktiven Dialog zu fördern. ✓ Senden Sie den Teilnehmern vor der Sitzung Anweisungen zum Zugriff auf und zur Verwendung der ausgewählten digitalen Tools und Plattformen. Dies können Tutorials oder Anleitungen zum Beitritt zu einer Videokonferenz,

	<p>zum Navigieren in Breakout-Räumen oder zum Beitragen zu einem digitalen Whiteboard sein. Wenn Sie sicherstellen, dass alle Teilnehmer mit der Technologie vertraut sind, können Sie Störungen minimieren und das Engagement maximieren.</p> <p>✓ Passen Sie die Moderationstechniken an die Online-Umgebung an, indem Sie regelmäßige Check-ins einbauen, die Verwendung von Videos (wenn möglich) fördern, um ein Gefühl von Präsenz und Gemeinschaft zu fördern, und verbale und visuelle Hinweise einsetzen, um Aufmerksamkeit und den Sitzungsfluss aufrechtzuerhalten. Moderatoren sollten in der Lage sein, die Dynamik von Online-Diskussionen zu steuern, einschließlich der Behandlung technischer Probleme und der Gewährleistung der Inklusivität.</p> <p>✓ Verwenden Sie am Ende der Sitzung Online-Umfragen oder Feedback-Formulare, um die Gedanken und Überlegungen der Teilnehmer zu sammeln. Digitale Plattformen ermöglichen sofortiges und anonymes Feedback, das für die Beurteilung der Wirksamkeit der Sitzung und von Verbesserungsbereichen hilfreich sein kann.</p>
<p>Tipps Trainer/Moderatoren</p> <p>für</p>	<ul style="list-style-type: none"> ○ Vertiefen Sie sich in die Inhalte: Machen Sie sich vor der Sitzung gründlich mit den Themen der Digitalisierung vertraut, einschließlich der neuesten Trends, Herausforderungen und ethischen Überlegungen. Wenn Sie auf dem Laufenden bleiben, können Sie umfassende Einblicke geben und die Fragen der Teilnehmer selbstbewusst beantworten. ○ Nutzen Sie interaktive Tools: Nutzen Sie digitale Tools und Plattformen, die interaktives Lernen verbessern. Machen Sie sich mit Videokonferenzsoftware, digitalen Whiteboards, Umfragetools und anderen Technologien vertraut, die Sie verwenden möchten, und sorgen Sie für eine nahtlose Integration in Ihre Sitzung. ○ Fördern Sie eine integrative Umgebung: Ermutigen Sie alle Teilnehmer zur Teilnahme, unabhängig von ihren digitalen Kenntnissen. Schaffen Sie eine einladende Atmosphäre, in der Fragen und Diskussionen gefördert werden, und stellen Sie sicher, dass sich jeder wertgeschätzt und einbezogen fühlt. ○ Fördern Sie kritisches Denken: Stellen Sie herausfordernde Fragen und Szenarien, die die Teilnehmer dazu anregen, kritisch über die Auswirkungen und ethischen Folgen der

	<p>Digitalisierung nachzudenken. Fördern Sie Diskussionen, bei denen unterschiedliche Perspektiven ans Licht kommen und das Lernerlebnis für alle bereichert wird.</p> <ul style="list-style-type: none">○ Integrieren Sie Beispiele aus der Praxis: Verwenden Sie aktuelle und nachvollziehbare Fallstudien, um Ihre Punkte zu veranschaulichen. Beispiele aus der Praxis helfen den Teilnehmern, abstrakte Konzepte mit konkreten Situationen zu verbinden, was das Verständnis und die Merkfähigkeit verbessert.○ Fördern Sie praktisches Lernen: Integrieren Sie nach Möglichkeit praktische Aktivitäten, bei denen die Teilnehmer das Gelernte anwenden können. Ob es um die Navigation in einem digitalen Tool, die Teilnahme an einer Debatte oder eine Brainstorming-Sitzung in der Gruppe geht, praktische Erfahrungen sind von unschätzbarem Wert.○ Seien Sie auf technische Probleme vorbereitet: Halten Sie Notfallpläne für technische Störungen bereit. Machen Sie sich mit den üblichen Schritten zur Fehlerbehebung für die von Ihnen verwendeten digitalen Plattformen vertraut und halten Sie für den Fall erheblicher technischer Schwierigkeiten Ersatzaktivitäten bereit.○ Fördern Sie Reflexion und Handeln: Leiten Sie die Teilnehmer am Ende der Sitzung dazu an, über ihr Gelerntes nachzudenken und darüber, wie sie es in ihrem Privat- und Berufsleben anwenden können. Wenn Sie die Teilnehmer ermutigen, umsetzbare Ziele zu setzen, können Sie die Wirkung der Sitzung festigen.○ Holen Sie Feedback ein: Sammeln Sie Feedback von den Teilnehmern, um die Wirksamkeit der Sitzung zu messen und Verbesserungsbereiche zu identifizieren. Dies kann durch informelle Diskussionen oder strukturierte Feedbackformulare erfolgen. Verwenden Sie dieses Feedback, um zukünftige Sitzungen zu verfeinern.○ Bleiben Sie in Verbindung: Bieten Sie den Teilnehmern nach Möglichkeit Wege, das Gespräch nach der Sitzung fortzusetzen. Dies könnte über ein spezielles Online-Forum, eine E-Mail-Liste oder eine Social-Media-Gruppe geschehen. Die Aufrechterhaltung einer Community von Lernenden kann kontinuierliches Engagement und Entwicklung fördern.
--	---

	<ul style="list-style-type: none"> ○ Verwenden Sie als Trainer 5-minütige Energizer, um die Teilnehmer für jede Sitzung in Arbeitsgruppen aufzuteilen.
<p>Erwartete Lernergebnisse</p>	<p>Umfassendes Verständnis der Digitalisierung</p> <ul style="list-style-type: none"> - Die Teilnehmer erhalten ein solides Verständnis des Konzepts der Digitalisierung, einschließlich ihrer historischen Entwicklung, aktuellen Trends und zukünftigen Richtungen. Sie werden verstehen, wie digitale Technologien verschiedene Sektoren und Aspekte des täglichen Lebens verändert haben. <p>Bewusstsein für die Auswirkungen des digitalen Wandels</p> <ul style="list-style-type: none"> - Die Teilnehmer entwickeln ein Bewusstsein für die vielfältigen Auswirkungen der digitalen Transformation auf globaler und lokaler Ebene. Sie können erkennen, wie sich die Digitalisierung auf Wirtschaft, Gesellschaft und das Leben des Einzelnen auswirkt und erkennen sowohl die Chancen als auch die Herausforderungen, die sie mit sich bringt. <p>Kritisches Denken in Bezug auf digitale Probleme</p> <ul style="list-style-type: none"> - Die Teilnehmer verbessern ihre Fähigkeit, digitale Trends, Richtlinien und ethische Dilemmata kritisch zu bewerten. Sie lernen, die Auswirkungen digitaler Technologien auf Datenschutz, Sicherheit und Ethik zu berücksichtigen und entwickeln so eine ausgewogene und fundierte Sichtweise auf diese komplexen Themen. <p>Digitale Kompetenz und Sicherheitskenntnisse</p> <ul style="list-style-type: none"> - Durch die Teilnahme an praktischen Aktivitäten verbessern die Teilnehmer ihre digitalen Kompetenzen, einschließlich des Verständnisses von Cybersicherheitsprinzipien, ethischem Online-Verhalten und der effektiven Nutzung digitaler Tools. Sie werden mit dem Wissen und den Fähigkeiten ausgestattet, sich sicher und verantwortungsvoll in digitalen Räumen zu bewegen. <p>Proaktives Engagement in der digitalen Welt</p> <ul style="list-style-type: none"> - Die Teilnehmer werden dazu inspiriert, mit einem kritischen und ethischen Ansatz aktiv an der digitalen Welt teilzunehmen. Sie werden darauf vorbereitet, ihre digitalen Fähigkeiten und Kenntnisse zu nutzen, um einen positiven Beitrag für ihre Gemeinschaften zu leisten und sich für verantwortungsvolle Digitalisierungspraktiken einzusetzen.

	<p>Vorbereitung auf die Herausforderungen des digitalen Wandels</p> <ul style="list-style-type: none"> - Am Ende der Sitzung sind die Teilnehmer besser darauf vorbereitet, sich den Herausforderungen zu stellen und die Chancen der digitalen Transformation in ihrem Privat- und Berufsleben zu nutzen. Sie werden ein klares Verständnis dafür haben, wie sie sich an eine zunehmend digitalisierte Welt anpassen und in ihr erfolgreich sein können.
<p>Sonstige Kommentare</p>	<p>Top-Seiten, um alles über die Digitalisierung in Europa zu erfahren:</p> <ul style="list-style-type: none"> - https://www.digitaleurope.org/ - https://digital-strategy.ec.europa.eu/en - https://www.digitalsme.eu/ - https://www.ceps.eu/ceps-digital-forum/ - https://education.ec.europa.eu/selfie

<p>Name der Sitzung</p>	<p>2. Digitale Kompetenzen für die Zukunft</p>
<p>Ziele</p>	<p>Vermitteln Sie den Teilnehmern ein Verständnis für die wesentlichen digitalen Fähigkeiten, die in der heutigen digitalisierten Welt erforderlich sind.</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Dieses Ziel konzentriert sich darauf, eine solide Grundlage für die digitalen Fähigkeiten zu schaffen, die für eine effektive Navigation in der aktuellen digitalen Landschaft entscheidend sind. Die Sitzung zielt darauf ab, die Bandbreite der Fähigkeiten zu beleuchten – von grundlegender digitaler Kompetenz bis hin zu spezialisierteren Kompetenzen wie Codierung, Datenanalyse und digitaler Sicherheit –, die Einzelpersonen benötigen, um in verschiedenen beruflichen und persönlichen Kontexten erfolgreich zu sein. Durch die Identifizierung dieser Fähigkeiten erhalten die Teilnehmer ein klareres Verständnis dafür, welche Kompetenzen in der heutigen Arbeitswelt und Gesellschaft am meisten geschätzt und gefragt sind <p>Teilnehmer in die Nutzung von Online-Plattformen und -Tools zur Verbesserung digitaler Kompetenzen einführen und anleiten.</p>

	<p>○ Angesichts der großen Vielfalt an Ressourcen, die für die Entwicklung digitaler Kompetenzen zur Verfügung stehen, soll mit diesem Ziel der Prozess der Suche und effektiven Nutzung dieser Ressourcen entmystifiziert werden. Den Teilnehmern wird eine kuratierte Auswahl an Online-Plattformen und Tools vorgestellt, die Kurse, Tutorials und Übungen zu grundlegenden digitalen Kompetenzen anbieten. Die Sitzung umfasst praktische Demonstrationen zum Zugriff auf diese Ressourcen und zur Navigation darin, um den Teilnehmern den Beginn oder die Fortsetzung ihrer digitalen Bildungsreise zu erleichtern. Diese Anleitung zielt darauf ab, die Lücke zwischen dem Erkennen von Kompetenzlücken und den umsetzbaren Schritten zu schließen, die zu ihrer Schließung erforderlich sind.</p> <p>Motivieren Sie die Teilnehmer, sich aktiv an der Festlegung und Verfolgung persönlicher Ziele für die Entwicklung digitaler Fähigkeiten zu beteiligen.</p> <p>○ Über das bloße Erkennen und Verstehen der Bedeutung digitaler Kompetenzen hinaus geht es bei diesem Ziel darum, die Teilnehmer zu konkreten Schritten zur persönlichen Weiterentwicklung in diesem Bereich zu inspirieren. Die Sitzung soll eine proaktive Denkweise fördern und die Teilnehmer ermutigen, sich spezifische, messbare, erreichbare, relevante und zeitgebundene (SMART) Ziele für die Entwicklung ihrer digitalen Kompetenzen zu setzen. Durch Gruppendiskussionen, gemeinsame Sitzungen und personalisierte Aktivitäten zur Zielsetzung werden die Teilnehmer ermutigt, sich auf ihren Lernpfad einzulassen. Dieser motivierende Aspekt ist entscheidend, um Bewusstsein und Wissen in Maßnahmen und kontinuierliches Engagement für die Entwicklung digitaler Kompetenzen umzusetzen.</p>
Dauer (in Minuten)	90 Min. (abhängig von der Gruppengröße)
Min. und max. Teilnehmeranzahl	10 - 36
Ressourcen/Material/ benötigte Ausrüstung	<p>○ Zugriff auf Online-Lernplattformen (z. B. Coursera, LinkedIn Learning, Codecademy) für die Präsentation von Kursen zu digitalen Kompetenzen</p> <p>○ Tools zur Bewertung digitaler Kompetenzen oder Quizfragen (können auf Plattformen wie Google Forms oder Quizizz erstellt werden).</p> <p>○ Videokonferenzsoftware mit Breakout-Raum-Funktion für Gruppendiskussionen.</p>

	<ul style="list-style-type: none"> ○ Digitale Dokumente oder Planungsvorlagen für Teilnehmer, um ihre Lernziele zu skizzieren.
<p>Regeln und Schritt-für-Schritt-Anleitung (Inhalte, Methoden)</p>	<p>Vorbereitung der Sitzung</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Erstellen Sie eine Liste digitaler Kompetenzen: Identifizieren und kategorisieren Sie wichtige digitale Kompetenzen, die für verschiedene Berufsfelder relevant sind, darunter Datenkompetenz, Cybersicherheit und digitale Kommunikation. ○ Richten Sie Bewertungstools ein: Erstellen Sie oder wählen Sie eine vorhandene Bewertung digitaler Fähigkeiten aus, um den Teilnehmern dabei zu helfen, ihre Stärken und Entwicklungsbereiche einzuschätzen. ○ Bereiten Sie Online-Lernressourcen vor: Erstellen Sie eine Liste empfohlener Online-Kurse und -Ressourcen, mit denen die Teilnehmer ihre digitalen Fähigkeiten erlernen oder verbessern können. ○ Lernplanvorlagen erstellen: Entwickeln Sie eine Vorlage, die die Teilnehmer während der Sitzung verwenden können, um ihre persönlichen Lernziele festzulegen. <p>1. Digitale-Kompetenz-Workshop (30 Minuten):</p> <p>Ziel: Verbessern Sie das Verständnis der Teilnehmer für wesentliche digitale Fähigkeiten und deren Relevanz in verschiedenen Berufsbereichen, damit sie die Anwendbarkeit und Bedeutung dieser Fähigkeiten für die Verbesserung ihrer Karriereaussichten und ihrer Effektivität am Arbeitsplatz erkennen können.</p> <p>Aktivität:</p> <p>~ Beginnen Sie mit der Zusammenstellung einer Präsentation, die ein breites Spektrum digitaler Fähigkeiten umfasst, von grundlegenden Kompetenzen wie E-Mail-Etikette und Internetrecherche bis hin zu fortgeschrittenen Fähigkeiten wie Codierung, Datenanalyse und Cybersicherheit. Organisieren Sie die Präsentation nach Branchen oder Berufsrollen, für</p>

die diese Fähigkeiten besonders relevant sind, und untermauern Sie jeden Punkt mit Beispielen aus der Praxis oder kurzen Fallstudien, die die Bedeutung dieser Fähigkeiten in beruflichen Umgebungen hervorheben. Fördern Sie nach jedem Abschnitt eine interaktive Diskussion, indem Sie die Teilnehmer bitten, ihre Erfahrungen mitzuteilen oder zu sagen, wie sie diese Fähigkeiten für ihre aktuellen Rollen oder zukünftigen Karrierepläne einschätzen. Dieser Ansatz kontextualisiert nicht nur digitale Fähigkeiten, sondern macht den Lernprozess auch dynamisch und Teilnehmer-zentriert.

~ Veranschaulichen Sie die praktische Anwendung dieser Fähigkeiten anhand von realen Szenarien oder Fallstudien.

2. **Kompetenzbewertung (20 Minuten):**

Ziel: Durch eine präzise Selbsteinschätzung des digitalen Kompetenzniveaus können Sie Stärken und Verbesserungsbereiche identifizieren und die Teilnehmer zu gezielten Lernpfaden führen, die auf ihre spezifischen Bedürfnisse und Kompetenzlücken eingehen.

Aktivität:

- Wählen oder entwickeln Sie vor der Sitzung eine Bewertung digitaler Fähigkeiten, die ein breites Spektrum an Kompetenzen abdeckt, und stellen Sie sicher, dass sie für Teilnehmer mit unterschiedlichem Hintergrund zugänglich und verständlich ist. Führen Sie die Teilnehmer während der Sitzung durch die Durchführung dieser Bewertung, möglichst in Echtzeit, und fördern Sie Ehrlichkeit und Selbstreflexion, um eine genaue Selbsteinschätzung zu gewährleisten. Führen Sie nach Abschluss der Bewertung eine Diskussion über die Interpretation der Ergebnisse, wobei Sie die Wachstumsmentalität und die Bedeutung der Erkennung von Verbesserungsbereichen als Entwicklungsmöglichkeiten betonen. Geben Sie sofortiges, allgemeines Feedback zu beobachteten gemeinsamen Stärken und Schwächen und bereiten Sie

so die Grundlage für die Entwicklung eines personalisierten Lernplans.

3. Lernplan-Entwicklung (30 Minuten):

Ziel: Befähigen Sie die Teilnehmer, umsetzbare und personalisierte Lernpläne zu erstellen, die ihre identifizierten Lücken in den digitalen Fähigkeiten strategisch angehen und so das Engagement für kontinuierliches Lernen und die Verbesserung ihrer Fähigkeiten fördern.

Aktivität:

- Nach der Kompetenzbewertung ordnen Sie die Teilnehmer in Breakout-Gruppen ein, basierend auf gemeinsamen Interessens- oder Verbesserungsbereichen, die während der Bewertungsphase identifiziert wurden. Stellen Sie jeder Gruppe eine digitale oder druckbare Vorlage für einen persönlichen Lernplan zur Verfügung, der Abschnitte zur Zielsetzung, Ressourcenidentifizierung und Zeitplanung enthalten sollte. Fördern Sie eine kollaborative Umgebung, in der die Teilnehmer Ressourcen, Kursempfehlungen und Strategien zur Kompetenzentwicklung austauschen können. Ermutigen Sie die Teilnehmer, über realistische Zeitpläne und Rechenschaftsmaßnahmen wie Check-ins oder Mentoring nachzudenken, um die Wahrscheinlichkeit zu erhöhen, ihre Ziele zu erreichen. Schließen Sie ab, indem Sie die Teilnehmer ihre Planskizzen mit der Gruppe oder einem Partner teilen, um Feedback zu erhalten, und so eine unterstützende Lerngemeinschaft fördern.

4. Reflexion und Commitment (10 Minuten)

Ziel: Sammeln Sie das Feedback der Teilnehmer, um die Wirksamkeit der Sitzung bei der Erreichung der Lernergebnisse zu bewerten und Bereiche mit Verbesserungspotenzial zu identifizieren.

	<p>Aktivität:</p> <p>~ Schließen Sie die Sitzung ab, indem Sie die Teilnehmer in einem Kreis oder einem virtuellen Besprechungsraum zu einer strukturierten Gruppendiskussion zusammenbringen. Beginnen Sie, indem Sie offene Fragen zu den wichtigsten Themen und Aktivitäten der Sitzung stellen und das Gespräch so lenken, dass es um das geht, was die Teilnehmer am wertvollsten fanden, welche Herausforderungen sie hatten und wie die Sitzung verbessert werden könnte. Ermutigen Sie jeden Teilnehmer, seine Gedanken und Überlegungen mitzuteilen, und stellen Sie sicher, dass jeder die Möglichkeit hat, einen Beitrag zu leisten.</p> <p>~ Moderatoren sollten aufmerksam zuhören, sich Notizen machen und wichtige Punkte zusammenfassen, um das Feedback der Teilnehmer zu bestätigen und gemeinsame Themen oder Vorschläge zur Verbesserung zukünftiger Sitzungsdurchgänge hervorzuheben.</p>
<p>Fragen zur Bewertung/Nachbearbeitung</p>	<p>Hier sind einige Vorschläge für Fragen zur Nachbesprechung. Sie können Ihre eigenen hinzufügen oder nur einige davon verwenden (je nach Zeitlimit, Gruppengröße usw.):</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Welche digitale Fähigkeit möchten Sie am liebsten entwickeln und warum? ○ Wie hat die Kompetenzbewertung Ihre Sicht auf Ihre digitalen Kompetenzen verändert? ○ Welche Herausforderungen erwarten Sie beim Erreichen Ihrer Lernziele und wie planen Sie, diese zu überwinden? ○ Wie können die bereitgestellten Ressourcen Sie auf Ihrem Weg zur Verbesserung Ihrer digitalen Fähigkeiten unterstützen?
<p>Modifikation für virtuelle Umgebungen</p>	<ul style="list-style-type: none"> ○ Stellen Sie sicher, dass alle Teilnehmer Zugriff auf die gewählte Videokonferenzplattform haben und mit der Nutzung vertraut sind.

	<ul style="list-style-type: none"> ○ Nutzen Sie während des Workshops Online-Umfragen und -Reaktionen, um das Engagement aufrechtzuerhalten. ○ Geben Sie für die Kompetenzbewertung klare Anweisungen und Unterstützung bei etwaigen technischen Problemen. ○ Verwenden Sie gemeinsam genutzte Online-Dokumente für die Entwicklung von Lernplänen, um Zusammenarbeit und Feedback in Echtzeit zu ermöglichen.
<p>Tipps für Trainer/Moderatoren</p>	<ul style="list-style-type: none"> ○ Bleiben Sie über die neuesten Trends und Ressourcen bei der Entwicklung digitaler Kompetenzen auf dem Laufenden. ○ Fördern Sie eine Atmosphäre offener Kommunikation und gegenseitiger Unterstützung während Gruppenaktivitäten. ○ Seien Sie darauf vorbereitet, Teilnehmern, die an ihren Lernplänen arbeiten, persönliche Anleitung zu geben. ○ Betonen Sie die Bedeutung kontinuierlichen Lernens und der Anpassungsfähigkeit beim Erwerb digitaler Kompetenzen. ○ Verwenden Sie als Trainer 5-minütige Energizer, um die Teilnehmer für jede Sitzung in Arbeitsgruppen aufzuteilen.
<p>Erwartete Lernergebnisse</p>	<ul style="list-style-type: none"> ○ Die Teilnehmer identifizieren wichtige digitale Fähigkeiten, die für ihre berufliche Entwicklung relevant sind. ○ Sie bewerten ihr aktuelles Niveau digitaler Fähigkeiten und erkennen Bereiche, die verbessert werden können. ○ Die Teilnehmer formulieren persönliche Lernziele und Pläne zur Verbesserung ihrer digitalen Kompetenzen. ○ Sie machen sich mit Online-Plattformen und Ressourcen zur Kompetenzentwicklung vertraut und können so ihre Lernziele selbstständig verfolgen.

	<ul style="list-style-type: none"> ○ Die Teilnehmer verbessern ihre Fähigkeiten zur Problemlösung und zum kritischen Denken, indem sie digitale Fähigkeiten in verschiedenen Szenarien anwenden und so analytisches und innovatives Denken in digitalen Kontexten fördern. ○ Durch die Entwicklung von Fähigkeiten und den Wissenserwerb gewinnen die Teilnehmer mehr Selbstvertrauen im Umgang mit digitalen Technologien und können neue digitale Tools selbstständig erkunden und nutzen. ○ Die Sitzung verbessert die digitalen Zusammenarbeits- und Kommunikationsfähigkeiten der Teilnehmer und ermöglicht so einen effektiven Wissensaustausch und Teamarbeit in virtuellen Umgebungen. ○ Die Teilnehmer entwickeln ein Bewusstsein für ethische Überlegungen in digitalen Räumen und verstehen die Bedeutung verantwortungsvollen digitalen Verhaltens und die Auswirkungen der Technologie auf Privatsphäre und Gesellschaft. ○ Das Programm bereitet die Teilnehmer auf zukünftige digitale Trends vor, indem es ihnen Strategien vermittelt, mit denen sie ihre Fähigkeiten angesichts der sich rasch entwickelnden digitalen Technologien weiterhin relevant halten können. ○ Durch die Zusammenarbeit mit Kollegen und Moderatoren können die Teilnehmer ein unterstützendes Netzwerk für die kontinuierliche Entwicklung digitaler Fähigkeiten aufbauen und so eine Grundlage für gemeinschaftsorientiertes Lernen und Zusammenarbeit schaffen.
<p>Sonstige Kommentare</p>	<p>Zusätzliche Ressourcen und Websites:</p> <p>https://digico.global/</p> <p>https://europa.eu/europass/digitalskills/screen/home</p> <p>https://digital-skills-jobs.europa.eu/en/inspiration/resources/cedefop-european-skills-index</p>

Name der Sitzung	3. Umgang mit digitaler Ethik und Sicherheit
Ziele	<p>Verständnis für die ethischen Überlegungen und Sicherheitsherausforderungen in der digitalen Welt</p> <p>Ziel ist es, den Teilnehmern ein grundlegendes Verständnis der komplexen ethischen Dilemmata und Sicherheitsrisiken zu vermitteln, die die digitale Landschaft durchdringen. Der Schwerpunkt liegt darauf, das Bewusstsein der Teilnehmer dafür zu schärfen, dass digitale Technologien zwar von Nutzen sind, aber auch erhebliche ethische und sicherheitsrelevante Herausforderungen mit sich bringen können, die sich auf Einzelpersonen, Organisationen und die Gesellschaft auswirken.</p> <p>Diskutieren Sie Privatsphäre, Datenschutz und den ethischen Einsatz digitaler Technologie</p> <p>Die Teilnehmer werden sich eingehend mit kritischen Themen wie Datenschutzrechten, Datenschutzgesetzen und der Verantwortung digitaler Bürger und Organisationen für einen ethischen Umgang mit Technologie befassen. Ziel ist es, eine differenzierte Diskussion über die Balance zwischen technologischem Fortschritt und dem Schutz individueller Rechte und gesellschaftlicher Werte zu fördern.</p> <p>Erfahren Sie mehr über Best Practices zur Gewährleistung digitaler Sicherheit und zum Schutz persönlicher Daten im Internet</p> <p>Dieses Ziel konzentriert sich auf die Vermittlung praktischer Kenntnisse und Strategien zur Verbesserung der digitalen Sicherheit und zum Schutz persönlicher Informationen vor gängigen Bedrohungen. Die Teilnehmer lernen Best Practices, Tools und Techniken für die digitale Verteidigung kennen, um ihnen die Fähigkeiten zu vermitteln, die sie benötigen, um sich sicherer und verantwortungsvoller in der digitalen Welt zurechtzufinden.</p>

Dauer (in Minuten)	90 Min. (abhängig von der Gruppengröße)
Min. und max. Teilnehmeranzahl	10 - 36
Ressourcen/Material/ benötigte Ausrüstung	<p>Umsetzung vor Ort:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Gedruckte Szenarien: Für die Rollenspielaktivitäten werden gedruckte Kopien jedes Szenarios zur Verteilung an die Teilnehmer benötigt. ○ Projektor und Leinwand: Erforderlich für das Expertengespräch und den Cybersicherheits-Workshop, um Präsentationen, Videos oder Live-Demonstrationen anzuzeigen. ○ Mikrofone und Lautsprecher: Um eine klare Tonqualität für den Expertenredner sicherzustellen und Diskussionen unter den Teilnehmern zu erleichtern. ○ Schreibmaterialien: Notizblöcke und Stifte, damit die Teilnehmer während des Gesprächs und Workshops Notizen machen und während der Rollenspiele Brainstorming betreiben können. ○ Breakout-Räume: Ausgewiesene Bereiche, in denen kleine Gruppen Szenarien ungestört besprechen und durchspielen können. <p>Online Umsetzung:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Videokonferenz-Tool: Eine Plattform wie Zoom oder Microsoft Teams, die Funktionen wie Bildschirmfreigabe für Präsentationen, Breakout-Räume für Diskussionen in kleinen Gruppen und eine Chat-Funktion für Frage-und-Antwort-Sitzungen unterstützt. ○ Digitale Kopien von Szenarien: Zur Weitergabe an die Teilnehmer vorab oder während der Sitzung für die Rollenspielaktivitäten. ○ Online-Präsentationstools: Für das Expertengespräch und den Cybersicherheits-Workshop Tools wie Google Slides oder PowerPoint Online zum Präsentieren von Materialien. ○ Gemeinsam genutzte Dokumente: Google Docs oder ähnliches, damit die Teilnehmer Notizen erstellen und Erkenntnisse während Gruppendiskussionen austauschen können. ○ Zugriff auf Cybersicherheitstools und -ressourcen: Links zu Websites, Artikeln oder Onlinetools, auf die während des Workshops zu

	Best Practices zur Cybersicherheit verwiesen wird oder die demonstriert werden.
Regeln und Schritt-für-Schritt-Anleitung (Inhalte, Methoden)	<p>Vorbereitung der Sitzung</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Aktivität 1: Sichern Sie sich einen Gastredner, der Experte für digitale Ethik ist. Bereiten Sie eine Liste mit Themen vor, die sich auf ethische Überlegungen zur Digitalisierung konzentrieren und die der Redner behandeln soll. 2. Aktivität 2: Entwickeln Sie Szenarien, die ethische Dilemmata und Sicherheitsherausforderungen im digitalen Bereich darstellen. Teilen Sie die Teilnehmer in kleine Gruppen auf. 3. Aktivität 3: Erstellen Sie eine Liste mit Best Practices, Tools und Strategien für die digitale Sicherheit. Bereiten Sie eine kurze Präsentation oder Workshop-Materialien zu diesen Themen vor. <p>Experten-Talk über digitale Ethik (20 Minuten)</p> <p>Ziel: Den Teilnehmern ein vertieftes Verständnis der digitalen Ethik zu vermitteln, die Bedeutung ethischer Überlegungen bei der Digitalisierung durch Experteneinblicke hervorzuheben und eine breitere Perspektive auf die Auswirkungen der Technologie auf die Gesellschaft zu fördern.</p> <p>Methode:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Stellen Sie den Teilnehmern den Experten vor und erläutern Sie seinen Hintergrund und seine Expertise in digitaler Ethik. Der Redner präsentiert dann die vorgegebenen Themen und veranschaulicht anhand von Beispielen aus der Praxis ethische Dilemmata bei der Digitalisierung. - Ermutigen Sie die Teilnehmer, während des Vortrags Fragen für eine abschließende Frage-und-Antwort-Runde zu notieren, um einen interaktiven Dialog zwischen dem Redner und den Teilnehmern zu ermöglichen. <p>Rollenspiel Szenarien (30 Minuten)</p> <p>Ziel: Verbesserung der Fähigkeit der Teilnehmer, ethische Prinzipien</p>

anzuwenden und Sicherheitsherausforderungen durch interaktive Rollenspiele zu meistern, indem reale Situationen simuliert werden, die ethische Entscheidungsfindung und Problemlösung in digitalen Kontexten erfordern.

Methoden:

- Verteilen Sie [Szenarien](#) an jede Gruppe und fordern Sie sie auf, die Situation in einem Rollenspiel durchzuspielen und Lösungen für die dargestellten Dilemmata zu finden.
- Nach dem Rollenspiel teilt jede Gruppe ihren Ansatz und ihre Gründe mit der größeren Gruppe und leitet eine geführte Diskussion über verschiedene ethische Perspektiven und Entscheidungsprozesse in digitalen Kontexten ein.

Cybersecurity Best Practices Workshop (30 Minuten)

Ziel: Die Teilnehmer erhalten praktische Kenntnisse und Werkzeuge zur Verbesserung ihrer digitalen Sicherheitslage, wobei der Schwerpunkt auf Strategien zum Schutz persönlicher Daten und zum Verständnis der Anwendung von Cybersicherheitsmaßnahmen bei alltäglichen Online-Aktivitäten liegt.

Methode:

- Führen Sie einen Workshop durch, in dem die zusammengestellten Best Practices für digitale Sicherheit vorgestellt werden, einschließlich der Frage, wie Sie persönliche Informationen online schützen können. Nutzen Sie interaktive Elemente wie Live-Demonstrationen von Sicherheitstools oder die Erstellung sicherer Passwörter. Anschließend folgt eine Diskussion, in der die Teilnehmer aufgefordert werden, ihre Erfahrungen und Strategien zur Online-Sicherheit auszutauschen.

Reflexion und Abschlusskreis (10 Minuten)

Ziel: Festigen Sie das Gelernte und reflektieren Sie den Projektentwurfsprozess.

Methode:

	<ul style="list-style-type: none"> ~ Leiten Sie eine Gruppendiskussion ein und fordern Sie die Teilnehmer auf, ihre Gedanken zum Projektdesignprozess und zu dem, was sie gelernt haben, auszutauschen. ~ Ermutigen Sie die Teilnehmer, darüber nachzudenken, wie sie die gewonnenen Fähigkeiten und Erkenntnisse zum Thema anwenden können. ~ Schließen Sie die Sitzung ab, indem Sie die wichtigsten Erkenntnisse hervorheben und den Teilnehmern zu ihrer Teamarbeit und Kreativität gratulieren.
<p>Modifikation für virtuelle Umgebungen</p>	<ul style="list-style-type: none"> o Videokonferenz-Tool: Eine Plattform wie Zoom oder Microsoft Teams, die Funktionen wie Bildschirmfreigabe für Präsentationen, Breakout-Räume für Diskussionen in kleinen Gruppen und eine Chat-Funktion für Frage-und-Antwort-Sitzungen unterstützt. o Digitale Kopien von Szenarien: Sollen vorab oder während der Sitzung für die Rollenspielaktivitäten mit den Teilnehmern geteilt werden. o Online-Präsentationstools: Für das Expertengespräch und den Cybersicherheits-Workshop Tools wie Google Slides oder PowerPoint Online zum Präsentieren von Materialien. o Gemeinsam genutzte Dokumente: Google Docs oder ähnliches, damit die Teilnehmer Notizen erstellen und Erkenntnisse während Gruppendiskussionen austauschen können. o Zugriff auf Cybersicherheitstools und -ressourcen: Links zu Websites, Artikeln oder Onlinetools, auf die während des Workshops zu Best Practices für Cybersicherheit verwiesen wird oder die demonstriert werden.
<p>Tipps für Trainer/Moderatoren</p>	<ul style="list-style-type: none"> o Passen Sie die Komplexität der Sitzung an das Hintergrundwissen der Teilnehmer an. o Arbeiten Sie mit dem Gastredner zusammen, um sicherzustellen, dass sein Vortrag mit den Zielen der Sitzung übereinstimmt. o Schaffen Sie eine unterstützende Atmosphäre, die alle Teilnehmer zum Mitmachen und Teilen ermutigt. o Verwenden Sie aktuelle Beispiele, um die praktische Anwendung digitaler Ethik und Sicherheitskonzepte zu veranschaulichen.

	<ul style="list-style-type: none"> ○ Definieren Sie Rollen klar und erleichtern Sie Nachbesprechungen in Rollenspielszenarien effektiv. ○ Konzentrieren Sie sich im Cybersicherheits-Workshop auf praktische Tools und Strategien. ○ Ermutigen Sie die Teilnehmer, über ihr Lernen und dessen Anwendbarkeit nachzudenken. ○ Moderieren Sie sensible Diskussionen mit Respekt und Konstruktivität. ○ Testen Sie vor der Sitzung alle technologischen Tools und machen Sie sich mit ihnen vertraut. ○ Sammeln Sie am Ende Feedback, um zukünftige Sitzungen zu verbessern. ○ Verwenden Sie als Trainer 5-minütige Energizer, um die Teilnehmer für jede Sitzung in Arbeitsgruppen aufzuteilen.
<p>Erwartete Lernergebnisse</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Erlangen Sie ein tiefes Verständnis für digitale Ethik und Sicherheitsherausforderungen. 2. Entwickeln Sie die Fähigkeit, ethische Dilemmata in digitalen Kontexten zu analysieren und zu bewältigen. 3. Lernen Sie bewährte Vorgehensweisen für Privatsphäre und Datenschutz kennen. 4. Erwerben Sie Fähigkeiten zur Umsetzung digitaler Sicherheitsmaßnahmen. 5. Seien Sie bereit, sich für ethische digitale Praktiken einzusetzen. 6. Werden Sie sich der gesellschaftlichen und individuellen Auswirkungen digitaler Technologien bewusst.
<p>Sonstige Kommentare</p>	<p>Zusätzliche Ressourcen zum Thema:</p> <p>https://www.edps.europa.eu/data-protection/our-work/ethics_en</p> <p>https://digital-strategy.ec.europa.eu/en/library/ethics-guidelines-trustworthy-ai</p> <p>https://blogs.worldbank.org/en/opendata/ethics-digital-world-where-we-are-now-and-whats-next</p>

	https://learning-corner.learning.europa.eu/learning-materials/cartoon-introduction-digital-ethics_en https://www.cedefop.europa.eu/en/news/green-it-cybersecurity-and-cloud-computing-study-e-skills-requirements-ict
--	--

Name der Sitzung	1. Digitalisierung reflektieren
Ziele	<p><i>Diese Evaluierungssitzung zielt darauf ab, die Ergebnisse des Lernprozesses sowie die Wirkung und Wirksamkeit des Programms umfassend zu bewerten. Dabei kommt das Kolb Experiential Learning Model zum Einsatz. Die Teilnehmer werden sich mit reflektierender Beobachtung, abstrakter Konzeptualisierung, aktivem Experimentieren und konkreter Erfahrung beschäftigen und so ein tieferes Verständnis ihrer Lernerfahrungen entwickeln. Ziel dieser Sitzung ist es auch, sich darüber bewusst zu werden, wie man erworbenes Wissen und Fähigkeiten im täglichen Privat- und Berufsleben einsetzen kann.</i></p> <p>Konkrete Ziele dieser Evaluierungssitzung sind:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Bewertung der Wirksamkeit des Digitalisierungsprogramms und seiner Auswirkungen auf das Verständnis und die Fähigkeiten der Teilnehmer. ○ Die Teilnehmer ermutigen, gründlich über ihren Lernweg durch das Programm nachzudenken und wichtige Erkenntnisse, erworbene Fähigkeiten und Bereiche für weitere Erkundungen zu identifizieren. ○ Umsetzbares Feedback sammeln, um zukünftige Iterationen des Programms zu verbessern.
Dauer (in Minuten)	90 Min. (abhängig von der Gruppengröße)
Min. und max. Teilnehmeranzahl	10-36
Ressourcen/Material/	Vor-Ort Umsetzung:

<p>benötigte Ausrüstung</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Fotokarten zu Themen der Digitalisierung. - Flipchart, Marker, Papier und Stifte. - Physische Kopien der Evaluationsfragebögen. <p>Für die Online Durchführung:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Digitale Fotobibliothek, auf die die Teilnehmer zugreifen können (z. B. ein gemeinsam genutzter Ordner mit thematischen Bildern). - Virtuelles Whiteboard (z. B. Mural, Padlet) zum Posten von Reflexionen. - Online-Umfragetool für Feedback (z. B. Google Forms, Mentimeter).
<p>Regeln und Schritt-für-Schritt-Anleitung (Inhalte, Methoden)</p>	<p>1. Lern-Takeaway (30 Minuten)</p> <p>Schritt Eins: Sagen Sie den Teilnehmern, dass es am Ende jeder Lernerfahrung sehr wichtig ist, über den eigenen Lernprozess, die daraus resultierenden Ergebnisse und die mögliche Nutzung der erworbenen Kompetenzen nachzudenken. Daher muss jeder von ihnen seinen Lernprozess individuell reflektieren und bewerten. Dazu sollten sie im ersten Teil dieser Sitzung eine grafische Darstellung oder Präsentation mit einer beliebigen mobilen Fotobearbeitungs-App (wie PicsArt, Fotor, Canva usw.) oder einem beliebigen kostenlosen Online-Tool wie Canva erstellen. Bereiten Sie ein Flipchart mit den folgenden Fragen vor:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Heute habe ich entdeckt ... - Jetzt verstehe ich ... - Ich fühle mich in dieser Fähigkeit sicherer ... - Der “AHA”-Moment war ... - Die neue Frage, die auftauchte, war ... - Ich muss mehr darüber recherchieren ... <p>Bei der Erstellung der Grafik oder Präsentation sollte jede Antwort ein Element dieser Grafik sein. Die Grafiken sollten so kreativ wie möglich sein und Elemente wie Aufkleber, Handzeichnungen, Wörter, Fotos oder was auch immer sie für geeignet halten, enthalten. Ihre Bedeutung sollte jedoch verständlich sein. Sobald sie fertig sind, sollten sie sie</p>

unter ihrem Namen in der gemeinsamen Facebook- oder WhatsApp-Gruppe senden. Das Schulungsteam sollte diese Grafiken verwenden, wenn es über die Lernergebnisse berichtet.

2. *Evaluierungsumfrage (30 Minuten)*

Schritt Eins: Beginnen Sie den Bewertungsprozess, indem Sie den Teilnehmern Folgendes mitteilen: „Bevor wir unsere heutige Sitzung beenden, möchte ich mir ein paar Minuten Zeit nehmen, um Ihr Feedback zum Ablauf zu erhalten. Ihr Input ist für uns wertvoll und wird uns helfen, unsere Programme in Zukunft zu verbessern. Sie haben die Aufgabe, einen detaillierten Bewertungsfragebogen auszufüllen. In diesem Fragebogen können Sie Ihre Gedanken zu bestimmten Aspekten des Programms äußern, beispielsweise zum Inhalt, den Aktivitäten und den Moderatoren. Bitte denken Sie nicht zu lange über Ihre Antworten nach – vertrauen Sie einfach Ihrem Bauchgefühl. Bitte denken Sie daran, dass Ihr Feedback vertraulich ist. Wir werden keine individuellen Antworten an Personen außerhalb unseres Teams weitergeben.“

Schritt Zwei: Bevor Sie den Link zum Fragebogen weitergeben, gehen Sie kurz alle Fragen durch und erklären Sie Frage für Frage, wie der Fragebogen auszufüllen ist. Fragen Sie die Teilnehmer unbedingt, ob alles klar ist, und beantworten Sie alle eventuell aufkommenden Folgefragen. Wenn alles klar ist, geben Sie den Link zum Fragebogen an alle Teilnehmer weiter.

3. *Echokammer (30 Minuten)*

Schritt Eins: Versammeln Sie alle Teilnehmer zusammen mit dem gesamten Schulungsteam in einem Stehkreis, um die unterschiedlichen Perspektiven der Teilnehmer durch ungefilterten Gedankenausdruck widerzuspiegeln und gleichzeitig die Teilnehmer zu ermutigen, ihre echten Reaktionen auf die Lernerfahrung mitzuteilen. Erklären Sie, dass sie die Emotionen und Eindrücke und alles andere, was sie für wichtig halten, in wenigen Sätzen ausdrücken sollen.

Schritt Zwei: Bitten Sie die Teilnehmer, aus dem Set eine Fotokarte auszuwählen, die ihnen am besten gefällt. Die Karten sollten auf dem Boden oder Tisch im Raum platziert werden.

Schritt Drei: Die Teilnehmer sollten einer nach dem anderen gehen, indem sie entweder dem Kreis folgen (im oder gegen den Uhrzeigersinn)

	<p>oder freiwillig nacheinander ihre Karte vorzeigen und dabei ihre Gedanken mitteilen.</p> <p>Schritt Vier: Zum Schluss sollte das Schulungsteam den Austauschprozess zusammenfassen und allen Teilnehmern für ihre Teilnahme und Beiträge danken.</p> <p>Virtuelle Echokammer:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Richten Sie eine digitale Fotobibliothek mit Bildern zum Thema Digitalisierung ein, aus denen die Teilnehmer auswählen können und die ihre Gefühle oder wichtigsten Erkenntnisse aus dem Programm darstellen. - In einem virtuellen Besprechungsraum wählen die Teilnehmer ein Bild aus, das mit ihren Erfahrungen mit dem Programm übereinstimmt. Jeder Teilnehmer teilt wiederum sein ausgewähltes Bild und drückt seine Gedanken oder Gefühle zu dem aus, was er gelernt und erlebt hat. Die Moderatoren sorgen für eine respektvolle Zuhörumgebung und danken den Teilnehmern für ihre Beiträge.
<p>Modifikation für virtuelle Umgebungen</p>	<ul style="list-style-type: none"> ○ Wenn Sie die Lernergebnisse konzeptualisieren, schreiben Sie die Frage auf eine virtuelle Tafel (Canva, Padlet oder ähnliches) und teilen Sie sie mit der Gruppe. Sie können ihre Antworten per Nachricht senden oder in einen gemeinsamen Google Drive- oder Dropbox-Ordner hochladen. ○ Erklären Sie bei dieser Aktivität in einer virtuellen Umgebung den Bewertungsfragebogen Frage für Frage und fragen Sie, ob alles klar ist. Wenn nicht, geben Sie zusätzliche Anweisungen und teilen Sie dann den Link zur Google-Umfrage oder SurveyMonkey oder einem anderen ähnlichen Tool, in dem Sie den Fragebogen bereithalten. ○ Verwenden Sie Zoom / Google Meet / Microsoft Teams für die Kommunikation und PADLET für die im Voraus vorbereiteten Fotos. ○ Verwenden Sie eine digitale Fotobibliothek und ein virtuelles Whiteboard für die digitale Reflexionscollage. ○ Führen Sie die Programm-Feedback-Umfrage mit einem Online-Umfragetool durch und stellen Sie sicher, dass die Fragebogenanweisungen klar sind. ○ Implementieren Sie die virtuelle Echokammer mithilfe einer Videokonferenzplattform mit einer gemeinsam genutzten digitalen Fotoauswahl, damit die Teilnehmer ihre Programmreflexionen zum Ausdruck bringen können.

<p>Tipps für Trainer/Moderatoren</p>	<ul style="list-style-type: none"> ○ Für die Lern-Takeaway-Methode: wenn die Teilnehmer sich nicht wohl genug fühlen oder nicht die nötigen Fähigkeiten haben oder nicht alle ein Smartphone zur Verfügung haben oder Ihre Internetverbindung nicht wirklich gut ist, können Sie die Methode ändern, indem Sie die Teilnehmer bitten, ihre Antworten auf die vorbereiteten Fragen zu zeichnen oder eine Collage zu erstellen. Sie können trotzdem alle Ergebnisse an einem Ort sammeln, indem Sie Fotos von jeder Zeichnung machen und diese Fotos in einer gemeinsamen Gruppe teilen. ○ Wenn Sie Teilnehmer mit einer Sprachbarriere oder einer anderen Barriere haben, die es ihnen unangenehm macht, im letzten Teil dieser Sitzung etwas mitzuteilen, können Sie ihnen sagen, dass es in Ordnung ist, einfach die von ihnen gewählte Fotokarte zu zeigen oder sich nonverbal auszudrücken. ○ Wenn Sie dieses Programm mit einer internationalen Teilnehmergruppe an einem Ort mit schlecht funktionierendem WLAN durchführen, können Sie die Bewertungsfragebögen ausdrucken und den Teilnehmern geben. Geben Sie unbedingt Anweisungen, bevor Sie die Fragebögen verteilen. ○ Sorgen Sie für Klarheit und Einfachheit in der Feedback-Umfrage, um durchdachte Antworten zu fördern. ○ Fördern Sie während der virtuellen Echokammer eine unterstützende Atmosphäre, in der die Teilnehmer offen und ohne Beurteilung ihre Meinung äußern können.
<p>Erwartete Lernergebnisse</p>	<ul style="list-style-type: none"> ○ Eine umfassende Bewertung der Wirksamkeit und Auswirkung des Programms auf die digitale Kompetenz und das ethische Verständnis der Teilnehmer. ○ Die Teilnehmer reflektieren und artikulieren ihren Lernweg und identifizieren umsetzbare Erkenntnisse und zukünftige Lernpfade. ○ Das Moderationsteam erhält wertvolles Feedback und Erkenntnisse, um das Digitalisierungsprogramm zu verfeinern und zu verbessern.

Verweise

Cedefop. (2024). Green IT, cybersecurity and cloud computing: study on e-skills requirements in ICT. Cedefop. <https://www.cedefop.europa.eu/en/news/green-it-cybersecurity-and-cloud-computing-study-e-skills-requirements-ict>

Centre for European Policy Studies. (2024). CEPS Digital Forum. Centre for European Policy Studies. <https://www.ceps.eu/ceps-digital-forum/>

Di Paola, M. (n.d.). Digital youth work. Council of Europe and European Union. <https://pjp-eu.coe.int/documents/42128013/63918992/POY-Digital-youth-work.pdf/dfd0b140-4c5d-8511-f642-81c654878a9e>

DIGITALEUROPE. (2024). Policies. DIGITALEUROPE. <https://www.digitaleurope.org/policies>

DigiCo Global. (2024). Skillify. DigiCo Global. <https://digico.global/skillify-landing/>

European Union–Council of Europe youth partnership. (2020). Techlash against NGOs and activists: How to anticipate and prevent negative consequences. Abgerufen von: <https://pjp-eu.coe.int/documents/42128013/63918992/Techlash+LS+12-11-2020+LP.pdf/2be05469-3970-8ff8-dc2a-d8ba9eb39156>

European Commission/EACEA/Eurydice. (2024). Quality and innovation in youth work. Youth Wiki. <https://national-policies.eacea.ec.europa.eu/youthwiki/chapters/sweden/104-quality-and-innovation-in-youth-work>

European Commission. (2024). SELFIE. European Commission. <https://education.ec.europa.eu/selfie>

European DIGITAL SME Alliance. (2024). Home. European DIGITAL SME Alliance. <https://www.digitalsme.eu/>

European Commission. (2024). Shaping Europe’s digital future. European Commission. <https://digital-strategy.ec.europa.eu/en>

European Commission. (2024). Digital Skills. Europass. <https://europa.eu/europass/digitalskills/screen/home>

European Commission. (2024). Cedefop European Skills Index. Digital Skills and Jobs. <https://digital-skills-jobs.europa.eu/en/inspiration/resources/cedefop-european-skills-index>

European Data Protection Supervisor. (2024). Ethics. European Data Protection Supervisor. https://www.edps.europa.eu/data-protection/our-work/ethics_en

European Commission. (2024). Ethics guidelines for trustworthy AI. European Commission. <https://digital-strategy.ec.europa.eu/en/library/ethics-guidelines-trustworthy-ai>

European Commission. (2024). A cartoon introduction to digital ethics. Learning Corner. https://learning-corner.learning.europa.eu/learning-materials/cartoon-introduction-digital-ethics_en

European Commission, Directorate-General for Education, Youth, Sport and Culture, (2022). Ethical guidelines on the use of artificial intelligence (AI) and data in teaching and learning for educators, Publications Office of the European Union. <https://data.europa.eu/doi/10.2766/153756>

European Commission, Directorate-General for Education, Youth, Sport and Culture, (2017). Developing digital youth work : policy recommendations, training needs and good practice examples for youth workers and decision-makers : expert group set up under the European Union Work Plan for Youth for 2016-2018, Publications Office. <https://data.europa.eu/doi/10.2766/782183>

Finnish National Agency for Education. (n.d.). Digital youth work. Education development and internationalisation. <https://www.oph.fi/en/education-development-and-internationalisation/long-term-cooperation-projects/digital-youth-work>

Guidelines for digital youth work. Digital Youth Work. <https://digitalyouthwork.eu/guidelines/>

Kriauciunas, N. (2020, May 28). Smart and digital youth work resources: Where to find more. Coyote Magazine. Von: <https://pjp-eu.coe.int/en/web/coyote-magazine/smart-and-digital-youth-work-resources-where-to-find-more>

Melvin, J. (n.d.). Digital transformation in youth work. Salto Participation Pool. <https://participationpool.eu/de/resource-category/digital-participation/education/digital-transformation-youth-work/>

Moxon, D., Şerban, A. M., Potočnik, D., Pasic, L., & Ştefan, V. (2021). Young people, social inclusion and digitalisation: Emerging knowledge for practice and policy. Council of Europe and European Commission. <https://pjp-eu.coe.int/documents/42128013/47261623/YKB-27-WEB.pdf/dbab979b-75ff-4ee8-b3da-c10dc57650d5?t=1617810287000>

Pawluczuk, A. (2023). Automating Youth Work: youth workers views on AI. European Union-Council of Europe Youth Partnership. https://pjp-eu.coe.int/documents/42128013/116591216/AI_views+of+youth+workers.pdf/93ac326a-cf80-3fa4-c4e5-56ee4038a766?t=1682336763487

Verke. (2024). Digital youth work. Abgerufen von: <https://www.verke.org/en/verke/digital-youth-work/>

World Bank. (2024). Ethics in a digital world: Where we are now and what's next. World Bank Blogs. <https://blogs.worldbank.org/en/opendata/ethics-digital-world-where-we-are-now-and-whats-next>

Impressum

Dieser Leitfaden wurde als Teil des Projektes "Digital transformation of inclusive youth work", 2022-2-HR01-KA220-YOU-000096214 erstellt. Das Projekt ist von der Europäischen Union kofinanziert.



Co-funded by the European Union

Herausgeber:

Ung Kraft/Youth Power
Teleskopgaten 10 | 41518
Göteborg, Sweden
<https://www.youth-power.org/>

Chefredakteurin:

Elena Ianonis

Författare

Elma Husnic
Armin Cerkez
Vedran Raic

Gothenburg, 2024.

Diese Veröffentlichung wurde mit finanzieller Unterstützung der Europäischen Kommission erstellt. Sie gibt ausschließlich die Meinung ihrer Autoren wieder und die Kommission kann nicht für die Verwendung der darin enthaltenen Informationen verantwortlich gemacht werden.