



DICIPASS

European Digital Citizenship Pass
for Youth Empowerment and Participation

Digitale Bürgerschaft und
Jugendarbeit

Vergleichsstudien

Deutschland



Erasmus+

Das Projekt DICIPASS4YOUTH wird mit Unterstützung der Europäischen Kommission durchgeführt.

Die Unterstützung der Europäischen Kommission für die Erstellung dieser Veröffentlichung stellt keine Billigung des Inhalts dar, der ausschließlich die Ansichten der Autoren wiedergibt, und die Kommission kann nicht für die Verwendung der darin enthaltenen Informationen verantwortlich gemacht werden.

Länderübergreifender Vergleichsindex	3
Überblick über die aktuelle Forschung	3
Regelungen zur digitalen Bürgerschaft und Integration.....	6
Abschließende Erklärungen	12
Wahrnehmung der digitalen Bürgerschaft	14
Schlussbemerkungen	20
Weitere Lernprioritäten	23
Schlussbemerkungen	26
Schlussfolgerungen und Empfehlungen.....	26
Zusammengefasste Schlussfolgerungen	26
Zusammengefasste Empfehlungen.....	30

Länderübergreifender Vergleichsindex

Überblick über die aktuelle Forschung

Die länderübergreifende Analyse der sechs EU-Mitgliedsstaaten in der Studie - Griechenland, Irland, Deutschland, Spanien, Zypern und Litauen - umfasste sowohl Jugendmeinungen und Rückmeldungen aus der Jugendarbeit sowie der Analyse von Initiativen als auch Schreibtischstudien zu Länderstatistiken und zur Digitalen Agenda. Die Studie wurde von den folgenden Projektpartnern durchgeführt:

Irland - CCS DIGITAL EDUCATION LIMITED

Deutschland - CULTURE GOES EUROPE (CGE)- SOZIOKULTURELLE INITIATIVE ERFURT E.V.

Griechenland - UNIVERSITY OF PIRAEUS RESEARCH CENTER

Litauen - VSI PASAULIO PILIECIU AKADEMIJA

Zypern - A & A Emphasys Interactive Solutions Ltd

Spanien - Associacio Programes Educatius Open Europe

Das **Hauptziel** dieser Studie ist:

Die Untersuchung der aktuellen Situation in den Partnerländern in Bezug auf die 5 Schlüsselaspekte fortzusetzen:

- (1)** die Profile von jungen Menschen und Jugendbetreuern in Bezug auf die digitale Bürgerschaft,
- (2)** die Strategien/Politiken auf nationaler und EU-Ebene in Bezug auf die Förderung der digitalen Bürgerschaft beim formalen/non-formalen Lernen,
- (3)** die Bereitstellung von Ausbildungsmöglichkeiten für Jugendbetreuerinnen und -betreuer im öffentlichen/privaten Sektor auf dem jeweiligen Gebiet,

(4) die Übereinstimmung der nationalen Politik/Praxis mit den Strategien und Initiativen der EU/des Europarates in den hier untersuchten Bereichen,

(5) die digitalen Bedürfnisse von Jugendbetreuern und jungen Menschen. Innovation: Der innovative Charakter dieses vorgeschlagenen Outputs.

UMFRAGEFORSCHUNG

Übersicht

Eine Online-Umfrage war das Hauptinstrument zur Durchführung der Feldforschung über die Bedürfnisse von Jugendlichen und jungen Menschen in den vom Projekt abgedeckten Bereichen - digitale Entwicklung, Online-Zusammenarbeit, digitale Bedürfnisse von Jugendlichen und Jugendbetreuern, Ausbildungsmöglichkeiten, digitale Strategien und Richtlinien. Die Zielgruppe für die Umfragen waren junge Menschen und Jugendbetreuer in verschiedenen Altersgruppen von 16 bis 35+ Jahren. Die Umfrage zielte darauf ab, demographische und persönliche Daten über die Befragten, ihre aktuellen IKT-Kenntnisse, Informationen über ihre ausreichenden digitalen Fähigkeiten und Bedürfnisse zu sammeln.

Methodik

Es wurde ein Online-Umfragetool verwendet. Das Projektteam einigte sich auf eine Reihe von Fragen, und es wurde eine englische Version der Umfrage erstellt. Diese wurde dann vom jeweiligen Projektpartner ins Griechische, Litauische, Deutsche, Englische und Spanische übersetzt. Mit den Fragen der Umfrage wurden folgende Daten gesammelt:

- **Persönliche Informationen** - einschließlich Geschlecht, Alter, Fachgebiet
- **Bildungs- und Einkommensfragen** - einschließlich Bildungsniveau
- **Digitale Kompetenzen** - Aktuelle Nutzung von Kompetenzbereichen und Möglichkeiten des Wissenserwerbs

- **Berufliche Interessen/Wünsche** - Beschäftigungsstatus, ausreichende Fähigkeiten für den digitalen Bedarf; aktuelle Fähigkeiten in zuvor genannten Bereichen

Die Umfrageergebnisse wurden dann exportiert, und die Analyse auf Länderebene wurde in Tabellenkalkulationen durchgeführt. Die Ergebnisse wurden dann aggregiert, um die Länder zu vergleichen und den Durchschnitt zwischen den Ländern zu ermitteln. Aufgrund der unterschiedlichen Größe der Stichproben aus den Ländern wurde der Durchschnitt zwischen den Ländern im Allgemeinen anhand des Prozentwertes für die Länder berechnet. Ein gemeinsames Multi-County-Analysedokument wurde erstellt. Die wichtigsten Ergebnisse wurden gesammelt und ein länderübergreifender Index für Verbreitungszwecke erstellt.

Hauptinformationsquellen waren die von den Partnern gesammelten Informationen über Politiken, Strategien und bestehende Initiativen in ihren Ländern, die Digitale Agenda-Anzeigertafel, Umfragen unter jungen Menschen und Jugendbetreuern sowie Fokusgruppeninterviews.

Desk Research oder Sekundärforschung wurde ebenfalls genutzt. Die Projektländer führten nationale Schreibtischstudien durch und sammelten projektrelevante Daten aus vorhandenen nationalen Ressourcen. Im Ergebnis wurden die gesammelten Daten verwendet, um konsolidierte Tendenzen und Perspektiven für den länderübergreifenden Index zu erstellen.

Regelungen zur digitalen Bürgerschaft und Integration

Sowohl eine digitale Staatsbürgerschaft als auch eine akzeptable Nutzungspolitik sind erforderlich, um Jugendlichen und Jugendbetreuern Orientierung, Bildung und Unterstützung sowie klare Parameter zu bieten. Die Richtlinien zur akzeptablen Nutzung müssen möglicherweise aktualisiert werden, aber sie spielen weiterhin eine Rolle bei der Festlegung einer klaren Richtung. Richtlinien zur digitalen Bürgerschaft spielen eine wichtige Rolle bei der Vorbereitung junger Menschen, Jugendbetreuer, Interessenvertreter und Organisationen auf eine sich verändernde Gesellschaft. Die Richtlinien zur digitalen Staatsbürgerschaft dienen als Grundlage zur Unterstützung und Anleitung des Unterrichts zum Erlernen der digitalen Staatsbürgerschaft. Während der Unterricht im Bereich der digitalen Staatsbürgerschaft (im Kontext der Partnerländer) nicht vollständig formalisierte Lehrpläne sind, gibt es in den Partnerländern (**Deutschland, Litauen, Spanien, Zypern und Irland**) eine leichte Hinwendung dazu. Abschnitte, die sich mit der digitalen und technologischen Kompetenz befassen, sind im Rahmen der **Digitalen Agenda für Europa (DAE)** angesiedelt, die von den Partnerländern befolgt und schrittweise umgesetzt wurde. Sie ist eine von sieben Leitinitiativen im Rahmen der Strategie Europa 2020. Sie konzentriert sich auf moderne Technologien und Online-Dienste, die es Europa ermöglichen werden, Arbeitsplätze zu schaffen und den wirtschaftlichen Wohlstand zu fördern. Sie zielt darauf ab, das tägliche Leben der EU-Bürger und -Unternehmen auf vielfältige Weise zu verbessern.

Die Digitale Agenda 2014-2017, die Europäische Strategie für den digitalen Binnenmarkt und die EU-Jugendstrategie haben eine wichtige Rolle bei der Gestaltung und Strukturierung der Agenda der digitalen Bürgerschaft in den Partnerländern und ihren nationalen Strategien (Deutschland, Litauen, Spanien, Zypern, Irland und Griechenland) gespielt. Obwohl sich alle nationalen digitalen Strategien der Partnerländer unterscheiden und unterschiedliche Schwerpunktbereiche betonen, gibt es mehrere große Schwerpunktbereiche, die allen Staaten gemeinsam sind. Die Hauptschwerpunkte der digitalen Strategien sind die folgenden:

- (1) Fähigkeiten und Motivation der Bürger zur Nutzung der IKT;
- (2) Entwicklung elektronischer Inhalte;
- (3) die IKT-Infrastruktur.

Die Nationalen Digitalen Programme (nach den Daten der Desk Research) basieren auf der Annahme, dass nur eine ausgewogene Entwicklung all dieser Bereiche zu einer nachhaltigen und raschen Entwicklung der Informationsgesellschaft und zur Umsetzung der in der Digitalen Agenda für Europa vorgesehenen Ziele führen kann. Es gibt 6 verallgemeinerte Ziele, die auch allen nationalen Strategien gemeinsam sind:

1. Verringerung der digitalen Kluft unter den Bürgern und Förderung des Erwerbs von Wissen und Fähigkeiten, um sie in die Lage zu versetzen, die IKT vollständig und erfolgreich zu nutzen;
2. Die Schaffung neuer technologisch fortgeschrittener öffentlicher und administrativer Online-Dienste und die Ermutigung der Einwohner, diese zu nutzen;
3. Nutzung der IKT zur Förderung der Kultur und Sprache;
4. Förderung der Nutzung von IKT für die Entwicklung von Unternehmen;
5. Entwicklung elektronischer Breitband-Kommunikationsnetze in unterversorgten Gebieten;
6. Gewährleistung einer sicheren, zuverlässigen und kompatiblen IKT-Infrastruktur.

Es ist auch wichtig zu erwähnen, dass der Hauptschwerpunkt aller nationalen digitalen Strategien darin besteht, eine Reihe von Aktionen und Zielen vorzustellen, um Bürger und Unternehmen zu ermutigen, sich an einer digital befähigten Gesellschaft zu beteiligen. Insbesondere:

- Lehrer; damit die Kinder digitale Fertigkeiten erwerben und verbessern können, ist es notwendig, die Qualifikation der Lehrer - [Deutschland](#), [Litauen](#), [Irland](#) und [Griechenland](#) - zu verbessern.
- Jugendliche, die nicht in Beschäftigung, Bildung oder Ausbildung stehen (NEET) - [Spanien](#), [Deutschland](#), [Litauen](#), [Irland](#), [Griechenland](#) und [Zypern](#).

- Einwohner auf dem Land; Einwohner mit regionaler Spaltung - [Litauen, Irland und Zypern](#).
- Bevölkerung mit niedrigem Einkommen; mehr als drei Viertel der Bevölkerung des Landes nutzen das Internet, häufiger handelt es sich jedoch um Personen mit hohem Einkommen, die in den größten Städten des Landes - [Spanien, Litauen, Irland und Zypern](#) - leben.
- Menschen mit Beeinträchtigung - [Litauen, Irland und Zypern](#).

Erwähnenswert ist auch, dass es weitere nationale Regelungen und Integrationsstrategien von (für) Jugendpolitiken in den Partnerländern gibt, die während der Desk Research von **DICIPASS4YOUTH** entdeckt wurden. Diese Akteure, Initiativen, Aktivitäten und Programme korrelieren mit den Zielen im Rahmen der nationalen digitalen Strategien und decken die Schwerpunktbereiche ab und setzen Digitalisierungsprozesse durch, um die Programmziele zu erreichen:

Zypern - Programme und Aktivitäten, die vom Handelsministerium, der Forschungsförderungstiftung und der Universität von Zypern organisiert werden und sich auf die Verbesserung des Zugangs von Jugendlichen zu digitalen Technologien beziehen, wurden in Zypern kürzlich entwickelt. Auf höchster Ebene mit öffentlichen Mitteln organisierte Initiativen wurden ins Leben gerufen, um die Kultur des Unternehmertums in der digitalen Gemeinschaft zu fördern. Die digitale Bürgerschaft wird in diesen Programmen befürwortet, wobei die Notwendigkeit einer aktiven Bürgerschaft durch digitale Technologie betont wird. Zum Zweck der Integration junger Menschen in den Arbeitsmarkt hat die Regierung Maßnahmen zur Jugendbeschäftigung entwickelt, wobei der Informationstechnologie und dem Technologiebereich Priorität eingeräumt wird. Darüber hinaus stärkt die Jugendpolitik die Bedeutung des Funktionierens von Jugendvertretungsorganen wie dem Jugendkinderparlament, dem Jugendparlamentsprogramm, dem Haus der Jungrepräsentanten sowie von Jugendräten wie dem zypriotischen oder den kommunalen Jugendräten und den Studentengewerkschaften der Hochschulen. Verbände wie der zypriotische Jugendrat initiierten Aktivitäten zur Förderung

der Rechte junger Menschen, die sich für den Schutz der Menschenrechte online einsetzen und die Online-Beteiligung und -Bürgerschaft junger Menschen entwickeln, einschließlich Internet-Verwaltungsprozessen.

Deutschland - Im Jahr 2019 wurde der **DigitalPakt Schule** gestartet, mit dem Bund und Länder die Schulen mit hochwertiger Digitaltechnik ausstatten. Über einen Zeitraum von fünf Jahren stellt der Bund insgesamt fünf Milliarden Euro zur Verfügung; weitere mindestens eine halbe Milliarde Euro kommen von den Ländern, insgesamt sind es mindestens 5,5 Milliarden Euro. Die Schulen können die Förderung bei der jeweiligen Landesregierung beantragen. Um dies zu ermöglichen, haben der Bundesrat und der Bundestag § 104c des Grundgesetzes geändert. Ziel ist es, "digitale Bildungsinfrastrukturen" zu schaffen, z.B. durch den Aufbau von Schulclouds und dadurch den Unterricht mit digitalen Mitteln zu erleichtern und zu verbessern. Die Vereinbarung "DigitalPakt Schule 2019 bis 2024" soll in verschiedenen Kommunen Deutschlands, darunter auch in Thüringen, umgesetzt werden. Die Zuwendungen dienen der Förderung von Investitionen der Länder und Kommunen (Gemeindeverbände) in die kommunale Infrastruktur von allgemeinbildenden Schulen und Berufsschulen in öffentlicher Trägerschaft sowie in die länderrechtliche Infrastruktur von gleichwertigen Schulen in privater Trägerschaft. Die Berücksichtigung der freien Träger richtet sich nach ihrem landesweiten Anteil an der Zahl der Schülerinnen und Schüler. Für die Schulen in privater Trägerschaft übernimmt die Schulbehörde die Rechte und Pflichten der Gemeinden aus dieser Vereinbarung.

Griechenland - Im Jahr 2019 führte Griechenland ein Projekt zur Steigerung des digitalen Bewusstseins durch; das Projekt "Young Digital Leaders" von Action Synergy¹. Dieses Pilotprojekt zielte darauf ab, junge Menschen durch digitale Staatsbürgerschaft, kritisches Denken und Medienkompetenz zu befähigen, so dass sie sichere, verantwortungsbewusste, digitale Führungskräfte heranwachsen können. Im Rahmen des Projekts wurde ein Lehrer- und

¹ Young Digital Leaders (<http://action.gr/home/projects/citizenship-education/young-digital-leaders/>)

ein Elternleitfaden entwickelt, die von Action Synergy an den griechischen Kontext angepasst wurden².

Irland - Der National Youth Council of Ireland (NYCI), das repräsentative Gremium für freiwillige Jugendorganisationen, fördert ebenfalls die Integration digitaler Elemente in das Alltagsleben³. Konkret hat der NYCI einen Strategischen Plan 2018-2022 entwickelt, in dem verschiedene Indikatoren und Aktionen im Zusammenhang mit digitaler Jugendarbeit festgelegt sind. Eine der geplanten Aktionen des NYCI ist die Unterstützung von Jugendorganisationen im Bereich der digitalen Jugendarbeit durch eine Reihe von Schulungen in digitaler Jugendarbeit und das Angebot von Informationen über relevante Richtlinien und Praktiken. Darüber hinaus ist der NYCI bestrebt, seine Arbeit mit der irischen Regierung und anderen Behörden auf dem Gebiet der digitalen Jugendarbeit voranzutreiben und die Beteiligung des Sektors an der Förderung von mehr Möglichkeiten für junge Menschen zu verbessern⁴. Der NYCI entwickelt auch verschiedene Schulungsmöglichkeiten und organisiert Veranstaltungen zur Förderung der digitalen Jugendarbeit⁵. Abgesehen von den Jugendräten, die verschiedene Aktionen zur Förderung des digitalen Engagements junger Menschen entwickeln, hat der Minister für Kinder- und Jugendangelegenheiten auch eine nationale Jugendstrategie (2015-2020) ins Leben gerufen, die junge Menschen dabei unterstützen soll, ihr maximales Potenzial auszuschöpfen und ihnen den Übergang von der Kindheit ins Erwachsenenalter zu erleichtern. Im Hinblick auf ihr digitales Engagement konzentriert sich die Strategie auf die Förderung der Nutzung neuer Technologien und die Unterstützung des Erwerbs digitaler Fertigkeiten für junge Menschen, auch unterstützt durch die Umsetzung des Aktionsplans für IKT-Fertigkeiten⁶.

² Young Digital Leaders – Guide (<http://action.gr/wp-content/uploads/2019/01/Parent-Guide-2019-Greece-Greek.pdf>)

³ Digital Youth Council, “About” (Zurückgeholt von: <https://www.youth.ie/about/>, 10/2/2020).

⁴ Meister Daniel, Lowry Elaine, *STRATEGIC PLAN 2018-2022*, National Youth Council of Ireland, Dublin, 2018, (Zurückgeholt von: https://www.youth.ie/wp-content/uploads/2019/01/NYCI_StrategicPlan_2018-2022.pdf, 10/2/2020).

⁵ NYCI, “Training & Events”, (Zurückgeholt von: <https://www.youth.ie/training-and-events/>, 10/2/2020).

⁶ Department of Children and Youth Affairs, *NATIONAL YOUTH STRATEGY 2015–2020*, Government Publications, Dublin, 2015, (Zurückgeholt von: <https://www.youth.ie/wp-content/uploads/2019/04/20151008NatYouthStrat2015to2020.pdf>, 10/2/2020)

Litauen – Die kürzlich gegründete Nationale Digitale Koalition in Litauen trifft auf die aktivsten Interessenvertreter für IKT-Fähigkeiten. Durch das Memorandum, das am 7. November 2013 in Vilnius unterzeichnet wurde, koordinierten Institutionen, Unternehmen und Organisationen die Förderung einer wissensbasierten Gesellschaft in Litauen, indem sie die digitalen Fähigkeiten junger Menschen und der Gemeinschaft im Allgemeinen förderten und weiterentwickelten. Die Ausbildung von IKT-Fachleuten vereinbarte auch die Bildung der Nationalen Digitalen Koalition zur Förderung digitaler Fertigkeiten für Arbeitsplätze in Litauen (im Folgenden als "die Nationale Koalition" bezeichnet) und die Zusammenarbeit bei der Umsetzung des Programms zur Entwicklung der Informationsgesellschaft 2014-2020 - Digitale Agenda für Litauen, um die Beschäftigung zu erhöhen und eine effektivere Nutzung des digitalen Potenzials zu erreichen. Die Partner der Nationalen Koalition einigten sich auf die folgenden Ziele:

1. Den Mangel an IT-Fachkräften erheblich zu verringern, die Bedingungen für die Beschäftigten des privaten und öffentlichen Sektors sowie für alle Einwohner zu verbessern, damit sie die erforderlichen IKT-Fähigkeiten für die Arbeit, die Gründung von IT-Unternehmen und die Entwicklung des digitalen Marktes erlernen und kontinuierlich verbessern können.
2. Mehr junge Menschen dazu zu bewegen, sich für IKT- und andere wissenschaftliche Studien und Berufe zu entscheiden, um den Erwerb digitaler Fähigkeiten auch beim Erlernen anderer Berufe sicherzustellen.
3. Das öffentliche Bewusstsein für die Bedeutung der digitalen Fertigkeiten und Kompetenzen zu schärfen.⁷

⁷ Weitere Informationen zu den Aufgaben und Aktivitäten finden Sie hier: <http://www.skaitmeninekoalicija.lt/en/>

Abschließende Erklärungen

Die Digitalisierung hat eine Reihe grundlegender Veränderungen in der Art und Weise, wie wir unser Leben führen, mit sich gebracht und ist nahtlos in alle Aspekte der postindustriellen Gesellschaften eingedrungen. Der technologische Fortschritt der letzten Jahre hat sich nicht nur auf die Gesellschaft, sondern auch auf die Wirtschaft der Staaten ausgewirkt. Dieses rasche Wachstum der Digitalisierung führte dazu, dass die Regierungen sich an die Veränderungen, die die Technologie mit sich bringt, anpassen und nationale Reformen schaffen mussten, die darauf abzielen, die Technologie so einzusetzen, dass der Online-Zugang zum Nutzen der Bürger, Unternehmen und Arbeitnehmer verbessert wird. Um einen effektiven Wandel im digitalen Zeitalter zu gewährleisten, muss die digitale Staatsbürgerschaft gefördert werden. Konkret bezieht sich die digitale Staatsbürgerschaft auf die große Verantwortung sowohl der Bürger als auch der Regierungen, die Technologie verantwortungsbewusst zu nutzen. Die Europäische Union hat in den letzten Jahren Maßnahmen zur Förderung der digitalen Staatsbürgerschaftserziehung einschließlich der Sicherheit und des Schutzes der Bürger in der digitalen Umgebung entwickelt.

In Irland, Litauen, Zypern, Griechenland, Spanien und Deutschland wurden zahlreiche Strategien entwickelt, die auf die Einbeziehung der digitalen Staatsbürgerschaft abzielen, hauptsächlich durch die Umsetzung von Maßnahmen im Zusammenhang mit dem digitalen Engagement der Bürger. Insbesondere die Nationalen Digitalen Strategien (NDS) verpflichten sich dazu, die Bürger zu ermutigen, sich an einer digital befähigten Gesellschaft zu beteiligen, und zwar durch die Schaffung zahlreicher Initiativen im Zusammenhang mit Schulungen für die digitale Übernahme und Entwicklung digitaler Fähigkeiten.

Darüber hinaus gibt es eine Reihe guter Praktiken von Initiativen, Programmen und Aktivitäten zwischen den Partnerländern, z.B. Digital Youth Council und National Youth Council von [Irland](#) (NYCI), Youth Board von [Zypern](#), Young Digital Leaders von [Griechenland](#) und der Digitalpakt Schule (DigitalPakt Schule) in [Deutschland](#), die sich auf Aktionen im Zusammenhang mit Jugend und Jugendarbeit konzentrieren.

Dennoch ist es wichtig, dass mehr Programme und Politiken entwickelt werden, die sich auch an benachteiligte junge Menschen (wie NEETs) richten, da es möglich ist, dass es ihnen an Wissen über digitale Kompetenzen mangelt und sie möglicherweise keinen gleichberechtigten Zugang zu Ressourcen und Werkzeugen zu deren Verbesserung haben. Die digitale Teilhabe dieser benachteiligten Gruppen, die mit sozialer Ausgrenzung zu kämpfen haben, ist wesentlich, um ihre soziale Eingliederung im heutigen digitalen Zeitalter und damit ihr aktives Engagement in der Gesellschaft zu gewährleisten.

Auch im Bereich der Jugendarbeit besteht ein Bedarf an Integrationspolitiken und -strategien. Auf der Grundlage der gesammelten Daten wurden in den Partnerländern bisher nur 3 Elemente des Kompetenzrahmens für digitale Bürgerschaft auf einem moderaten Niveau integriert. Andere Elemente sind auf nationaler Ebene noch kaum integriert. Nach den Ergebnissen der Befragten (Jugendbetreuer): ***Gewährleistung der Sicherheit von Hardware und persönlichen Daten im Internet, Achtung der Rechte und Pflichten in der digitalen Welt und effektive Nutzung digitaler Technologien auf der Grundlage eines kritischen Bewusstseins*** sind die Elemente, die am ehesten auf täglicher Basis oder in der täglichen Praxis der Jugendarbeit in den Partnerländern integriert werden.

Nur 3 von 9 Elementen mit einem Integrationsniveau von 50% von 100% weisen auf eine geringe praktische Integration unter den Jugendbetreuern hin. Pädagogen und Jugendbetreuer informieren und praktizieren den Kompetenzrahmen der digitalen Bürgerschaft nicht ausreichend.

Die Daten geben starke Hinweise für die Formulierung eines Lernrahmens für die digitale Bürgerschaft als Ziel, um neue Lernrahmen für Pädagogen und Jugendbetreuer mit Details zu den neun Elementen der digitalen Bürgerschaft bereitzustellen. Diese Elemente sollten vermittelt und in ihre Arbeitsumgebungsrichtlinien und Leistungsstandards hinsichtlich der Technologienutzung integriert werden. Darüber hinaus sollten Jugendbetreuerinnen und -betreuer die bereits in den nationalen Programmen enthaltenen Informationen nutzen, um ihre Zielgruppen in die Konzepte der digitalen Staatsbürgerschaft einzuführen und so dazu beizutragen, die Brücke zwischen Pädagoginnen und Pädagogen und den verschiedenen

Generationen im heutigen Zeitalter der zunehmenden Nutzung von Bildungstechnologie zu schlagen.

Wahrnehmung der digitalen Bürgerschaft

Digitale Staatsbürgerschaft kann definiert werden als Verhaltensnormen im Hinblick auf die Nutzung von Technologie. Um die Komplexität der digitalen Staatsbürgerschaft und die Fragen von Technologieeinsatz, -missbrauch und -verwendung zu verstehen, haben wir neun allgemeine Verhaltensbereiche identifiziert, die die digitale Staatsbürgerschaft ausmachen: 1. Etikette: elektronische Verhaltens- oder Verfahrensstandards; 2. Kommunikation: elektronischer Informationsaustausch; 3. Bildung: der Prozess des Lehrens und Lernens über Technologie und den Einsatz von Technologie; 4. Zugang: volle elektronische Teilnahme an der Gesellschaft; 5. Handel: elektronischer Kauf und Verkauf von Gütern; 6. Verantwortung: elektronische Verantwortung für Handlungen; 7. Rechte: Freiheiten und Verantwortlichkeiten, die in einer digitalen Welt auf alle ausgedehnt werden; 8. Sicherheit: physisches Wohlbefinden in einer digitalen Technologie-Welt; 9. Sicherheit (Selbstschutz): elektronische Vorkehrungen zur Gewährleistung der Sicherheit.

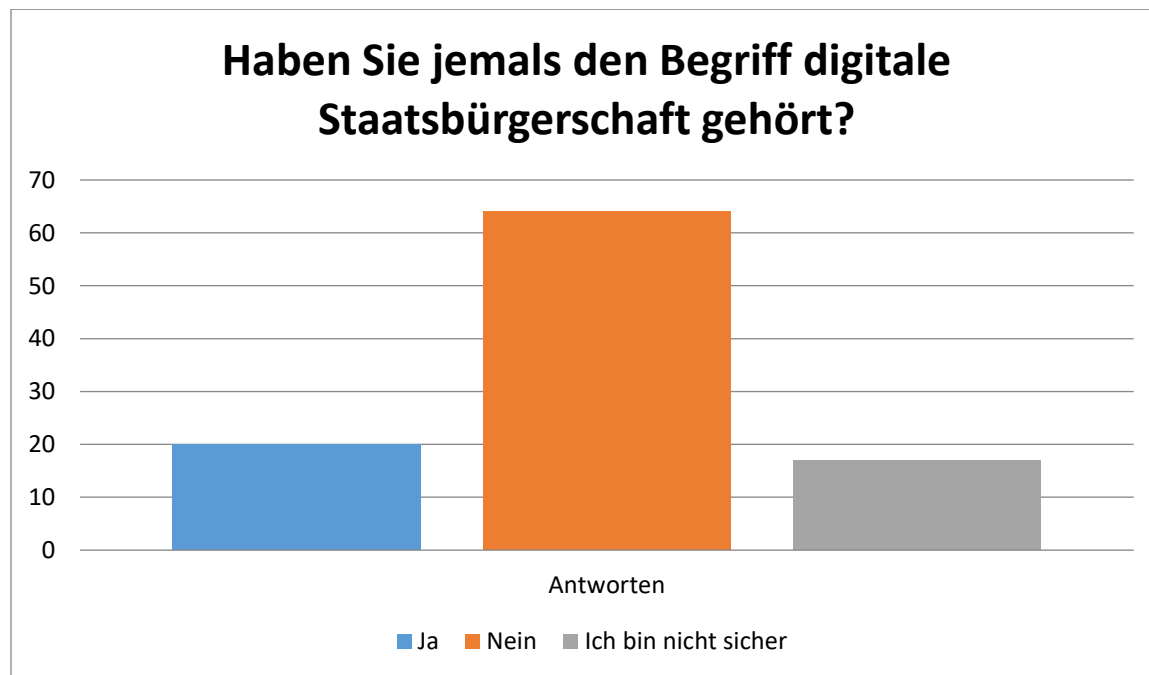
Die digitale Bürgerschaft spricht mehrere Verantwortungsebenen für die Technologie an. Einige Themen mögen für Technologieführer von größerer Bedeutung sein, während andere für Lehrer, Jugendbetreuer und junge Menschen von größerer Bedeutung sein können. Die Themen innerhalb der digitalen Bürgerschaft sind breit gefächert und vielfältig, so dass es keine eindeutige Wahrnehmung der digitalen Bürgerschaft gibt. Die folgende Erzählung spiegelt sich auch sehr gut in den Ergebnissen dieses Index wider.

Wenige Anmerkungen vor der Datenanalyse und dem Datenvergleich: Die Antworten der Befragten sind den Antworten der Jugendlichen sehr ähnlich, daher war eine Gegenüberstellung und Kombination der Ergebnisse unvermeidlich. Nach diesen Daten ist es auch sehr schwierig, die Bedeutung der digitalen Bürgerschaft klar zu beschreiben. Auch wenn einige Antworten unterschiedlich ausfallen, sind einige gleichbedeutend mit anderen und einige

können als Erweiterungen grundlegender Definitionen bezeichnet werden. Unter Berücksichtigung des oben Gesagten war es möglich, auf der Grundlage der Antworten einen Rahmen aus 3 Schichten zu erstellen:

- 1) **Aktive Teilnahme** (Beteiligung an virtuellen Aktionen, soziale Aktivitäten) und e. Abstimmungen
- 2) **Virtuelle Sicherheit** (virtueller Schutz, Identitätsdiebstahl, e-Safety, e-Dokumente, e-Visa)
- 3) **Soziale Dimension** (soziale Netzwerke, Surfen, globales Wissen und verantwortungsbewusstes Verhalten).

Auf der Grundlage der Länderberichte (Griechenland, Litauen, Deutschland, Zypern und Spanien) können wir auch die meistgenutzten und am häufigsten genannten Schlüsselbegriffe der digitalen Bürgerschaft hervorheben: virtueller Schutz (40%), E-Voting und dementsprechend E-Citizenship (30%) und digitale Kommunikation (30%). Junge Menschen und Jugendbetreuerinnen und -betreuer zeigen ein angemessenes Wissen und Verständnis über die digitale Staatsbürgerschaft, obwohl etwa 70% aller Teilnehmerinnen und Teilnehmer (einschließlich Jugendbetreuerinnen und -betreuer und junger Menschen) noch nie etwas von dem Begriff der digitalen Staatsbürgerschaft gehört haben.



Prioritäten und Bedarf an digitalen Kompetenzen

Forschung und Praxis legen unterschiedliche Definitionen und Klassifikationen von digitalen Fertigkeiten und Kompetenzen (DSC) nahe. Eine in der EU im Entstehen begriffene Klassifikation identifiziert drei Hauptkategorien von DSC für Lernende/Bürger: **Berufsspezifische digitale Fertigkeiten, digitale Fertigkeiten für IKT-Fachleute und digitale Kompetenz**. Letztere ist im Rahmen des **DICIPASS4YOUTH-Projekts** der Schwerpunktbereich. **Digitale Kompetenz**: auch als digitale Kompetenz bezeichnet, umfasst eine Reihe von digitalen Grundfertigkeiten, die Informations- und Datenkompetenz, Online-Kommunikation und -Zusammenarbeit, Erstellung digitaler Inhalte, Sicherheit und Problemlösung umfassen⁸. Bei der digitalen Kompetenz⁹ geht es um die Fähigkeit, diese digitalen Fertigkeiten (Wissen und Einstellung) auf selbstbewusste, kritische und verantwortungsbewusste Weise in einem definierten Kontext (z.B. Bildung) anzuwenden. Seit 2006 ist die digitale Kompetenz eine der acht Schlüsselkompetenzen in der EU für lebenslanges Lernen.

Wie bereits erwähnt, gibt es 9 Schlüsselemente der digitalen Bürgerschaft. Da Bildung das Herzstück jeder Gesellschaft ist, sollten Studenten, Jugendbetreuer und junge Menschen im verantwortungsbewussten Umgang mit der Technologie geschult werden, um die Sicherheit der Online-Umgebung für kommende Generationen zu gewährleisten. Folglich drehen sich die Aspekte der digitalen Staatsbürgerschaft um ihre Nutzung der Technologie für verschiedene Zwecke. Daher ist es von entscheidender Bedeutung, die wichtigsten Elemente aufzuzeigen und ein adäquates Wissen bereitzustellen, um Jugendbetreuer und junge Menschen bei der Bewältigung der heutigen digitalen Herausforderungen zu unterstützen. Jugendbetreuer und

⁸ Zum Beispiel die Nutzung von Computern und mobilen Computergeräten zum Abrufen, Bewerten, Speichern, Produzieren, Präsentieren und Austauschen von Informationen; die Kommunikation und Teilnahme an kollaborativen virtuellen Netzwerken; die selbstbewusste und kritische Nutzung von sozialen Medien und des Internets im Allgemeinen.

⁹ Kompetenz wird vom Cedefop formell definiert als "die Fähigkeit, Kenntnisse, Fertigkeiten und persönliche, soziale und/oder methodische Fähigkeiten in Arbeits- oder Studiensituationen und in der beruflichen und persönlichen Entwicklung zu nutzen" (S. 20), www.cedefop.europa.eu/it/publications-and-resources/publications/4117

junge Menschen wurden gebeten, Prioritäten zu setzen und bis zu 3 Elemente aus der untenstehenden Liste auszuwählen:

1. Gleichberechtigter Zugang zu digitalen Technologien und Online-Ressourcen für alle jungen Menschen trotz ihres sozioökonomischen Status, ihrer Behinderung, geografischer Hindernisse und anderer Faktoren (Digital Access)
2. Sorgfältige, verantwortungsvolle und sichere Nutzung von Online-Shopping-Möglichkeiten (Digitaler Handel)
3. Umsichtige, verantwortungsvolle und sichere Nutzung digitaler Kommunikationsmittel (E-Mail, Messaging, Blogs, soziale Netzwerke) (Digitale Kommunikation)
4. Effektive Nutzung digitaler Technologien auf der Grundlage von kritischem Bewusstsein und Verständnis (Digitale Kompetenz)
5. Verstehen und Befolgen ethischer Verhaltens- oder Verfahrensstandards in einer digitalen Umgebung (Digital Etiquette)
6. Verstehen und Befolgen rechtlicher Anforderungen in einer digitalen Umgebung (z. B. Vermeidung von Raubkopien, Plagiaten usw.) (Digital Law)
7. Respekt vor den Rechten und Verantwortlichkeiten in der digitalen Welt (Digitale Rechte und Verantwortlichkeiten)
8. Physisches und psychisches Wohlbefinden in einer digitalen Technologiewelt (Digitale Gesundheit und Wellness)
9. Gewährleistung der Sicherheit von Hardware und persönlichen Daten im Internet (Digitale Sicherheit)

Jugendliche

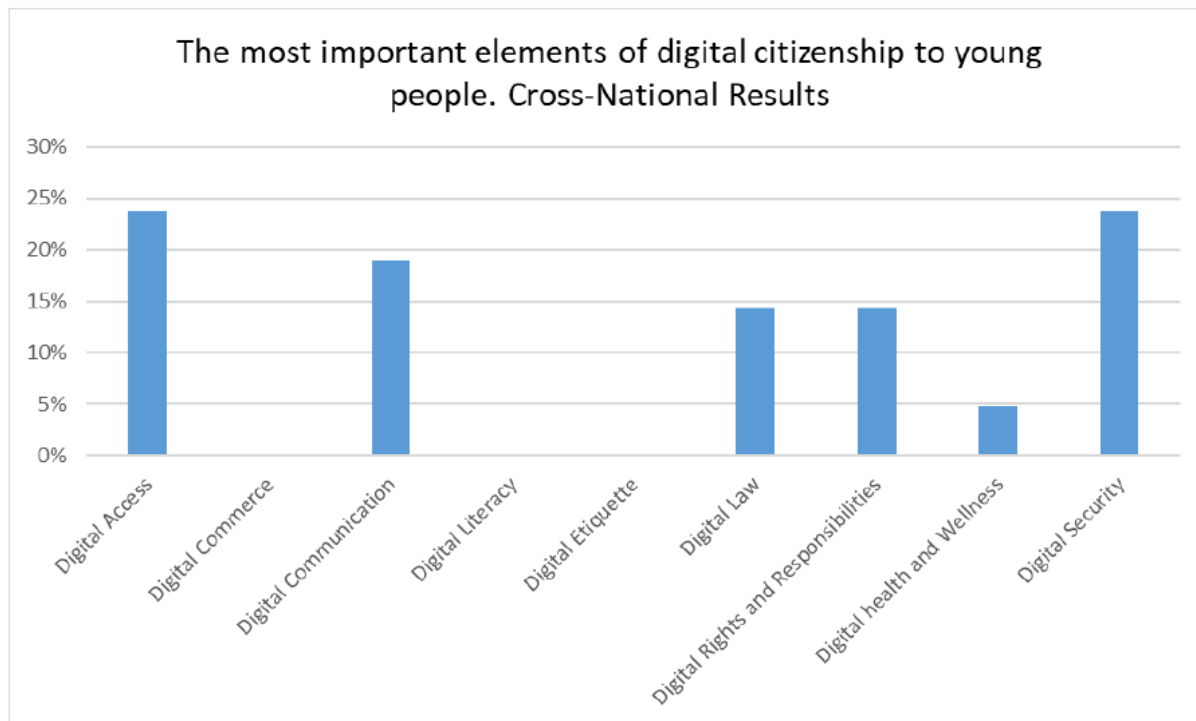
Nach Ansicht der jungen Leute in Litauen sind digitale Kommunikation, digitaler Zugang und digitale Sicherheit die Top 3 Elemente. Diese Elemente erhielten mehr als 50% der Stimmen und wurden während der Fokusgruppe kommentiert. In Zypern waren die Ergebnisse derweil wie folgt: Digitaler Zugang (62%); Digitale Kommunikation (40%); Digitale Sicherheit (54%). In Deutschland fielen die Antworten auf diese Frage unterschiedlich aus; die Mehrheit der

Befragten (fast 60%) wählte die erste Wahl "Gleicher Zugang zu digitalen Technologien und Online-Ressourcen für alle jungen Menschen trotz ihres sozioökonomischen Status, ihrer Behinderung, geografischer Hindernisse und anderer Faktoren (Digitaler Zugang)". Der zweithöchste Prozentsatz entschied sich für die vierte Wahl (fast 44%) "Effektive Nutzung digitaler Technologien auf der Grundlage von kritischem Bewusstsein und Verständnis (Digitale Kompetenz)". In Spanien zeigten die Ergebnisse, dass das Hauptanliegen der Teilnehmer mit der sozialen Eingliederung und der Gleichberechtigung im Hinblick auf den Zugang zu digitalen Technologien (Digitaler Zugang) zusammenhängt. Wie in der vorangegangenen Untersuchung festgestellt wurde, ist die digitale Kluft in Spanien nach wie vor ein Problem und trägt dazu bei, die Ungleichheiten in der spanischen Bevölkerung zu vergrößern. Auch sind die Teilnehmer besorgt über die Online-Sicherheit (Digitale Sicherheit) bei der Nutzung digitaler Werkzeuge wie sozialer Netzwerke, was sich auf die anderen, am höchsten eingestuften Anliegen bezieht, nämlich Rechte und Pflichten in der Online-Welt, digitale Kompetenz und kritisches Denken. In Griechenland sticht die digitale Sicherheit als wichtigstes Merkmal hervor (ca. 65%), gefolgt vom digitalen Zugang (ca. 56%) und der digitalen Kommunikation (ca. 50%).

Jugendarbeiter

Die Sammlung von Daten (die qualitative und quantitative Forschung) aus den Projektländern (Zypern, Griechenland, Litauen, Deutschland und Spanien) unterstreicht mehrere Vorentscheidungen der Jugendbetreuerinnen und -betreuer. Basierend auf den Umfrageergebnissen in Deutschland sind die Jugendbetreuerinnen und -betreuer der Meinung, dass der wichtigste Aspekt der digitalen Bürgerschaft die digitale Sicherheit und die digitalen Rechte sind, im Gegensatz zu den Jugendlichen, da der wichtigste Aspekt für sie der digitale Zugang ist. Darüber hinaus haben sich während der Diskussion in der Fokusgruppe die Aspekte Digitale Sicherheit, Digitaler Zugang und Digitale Kommunikation als die wichtigsten Elemente in der Bildungs- und Jugendarbeit herausgestellt. Mittlerweile gibt es in Litauen 2 führende Wahlmöglichkeiten für Jugendbetreuerinnen und -betreuer. Sorgfältiger, verantwortungsbewusster und sicherer Umgang mit digitalen Kommunikationsmitteln (E-Mail, Messaging, Blogs, soziale Netzwerke) (Digitale Kommunikation) und gleichberechtigter Zugang

zu digitalen Technologien und Online-Ressourcen für alle jungen Menschen trotz ihres sozioökonomischen Status, ihrer Behinderung, geografischer Hindernisse und anderer Faktoren (Digitaler Zugang). Das drittichtigste Element der digitalen Bürgerschaft ist nach Ansicht der Jugendbetreuer der Respekt vor den Rechten und Pflichten in der digitalen Welt (Digitale Rechte und Pflichten). Die Daten aus der Online-Umfrage für Jugendliche und Jugendbetreuerinnen und -betreuer sowie der in Zypern durchgeführten Fokusgruppe zeigen, dass es den Jugendbetreuern und -betreuerinnen an Wissen über die digitale Sicherheit, das digitale Recht und die digitale Gesundheit mangelt. Nach Ansicht der überwiegenden Mehrheit der jungen Menschen sind die wichtigsten Elemente der digitalen Bürgerschaft der digitale Zugang, die digitale Kommunikation und das digitale Recht. In Spanien hat die Untersuchung gezeigt, dass es einen Mangel an Gleichberechtigung beim digitalen Zugang zu Werkzeugen und Ressourcen und eine digitale Kluft gibt, was zu einem Mangel an Grundfertigkeiten und Grundkenntnissen in der digitalen Welt führt. Die meisten Jugendbetreuerinnen und -betreuer der verschiedenen Umfragen und Fokusgruppen stimmten darin überein, dass ein stärkerer Bedarf an Bildung in Bezug auf digitale Kompetenzen sowie auf Aspekte der digitalen Bürgerschaft besteht. Die Ergebnisse in Griechenland zeigten, dass es den Jugendlichen an digitaler Kommunikation, digitaler Sicherheit und digitalem Recht mangelt, während die Jugendbetreuerinnen und -betreuer Bedenken und Bedürfnisse in Bezug auf digitale Rechte und Verantwortlichkeiten, digitale Sicherheit und digitalen Zugang zeigten.



Schlussbemerkungen

Heute werden Lehrer und Jugendarbeiter gebeten, eine Verlagerung vom Lehren zum Lernen zu unterstützen, digitale Ressourcen, einschließlich offener Bildungsressourcen, zu schaffen, digitale Technologien für die berufliche Entwicklung einzusetzen und neue Rollen in Bezug auf diese Veränderungen zu spielen. Aus diesen Gründen haben die Projektländer qualitative und quantitative Datenrecherchen initiiert, um die vorherrschenden digitalen Tendenzen bei Jugendarbeitern und jungen Menschen herauszufinden und die Bedürfnisse digitaler Kompetenzen / Fähigkeiten hervorzuheben. Hier sind die Highlights der Daten:

Der länderübergreifende Vergleich zeigt deutlich drei wichtige Elemente, die für alle von den Partnern gesammelten Daten von Bedeutung sind. Die Antworten der Jugendlichen lauteten: **Digitaler Zugang** (23,81% aus allen verfügbaren Optionen) und **digitale Sicherheit** (23,81%) bleiben die wichtigsten Elemente. Das drittwichtigste Element in der Prioritätenskala ist die **digitale Kommunikation** (19,05%). Die Antworten der Jugendarbeiter lauteten: **Digitale Rechte**

und Pflichten (30% aus allen Auswahlmöglichkeiten), **digitale Kommunikation** (19,05%) und **digitale Sicherheit** (26%).

Insgesamt **29%** der Jugendarbeiter gaben an, dass die Integration der digitalen Bürgerschaft in die Jugendarbeit **wichtig ist** und mehr als **49%** Alle Befragten waren sich einig, dass die Bedeutung dieser Integration digitaler Lehrpläne viel höher ist, und bewerteten sie als **sehr wichtig**.

Digitaler Zugang beinhaltet die Fähigkeit, sich mit anderen zu verbinden oder mithilfe von Technologie auf Informationen zuzugreifen. Es besteht Bedarf (basierend auf Daten) an Anweisungen, wie wertvolle und sichere Informationen im Internet gefunden werden können und wie benachteiligten Gemeinden geholfen werden kann, Computer oder andere Ressourcen zu nutzen, um ihren digitalen Zugang zu verbessern.

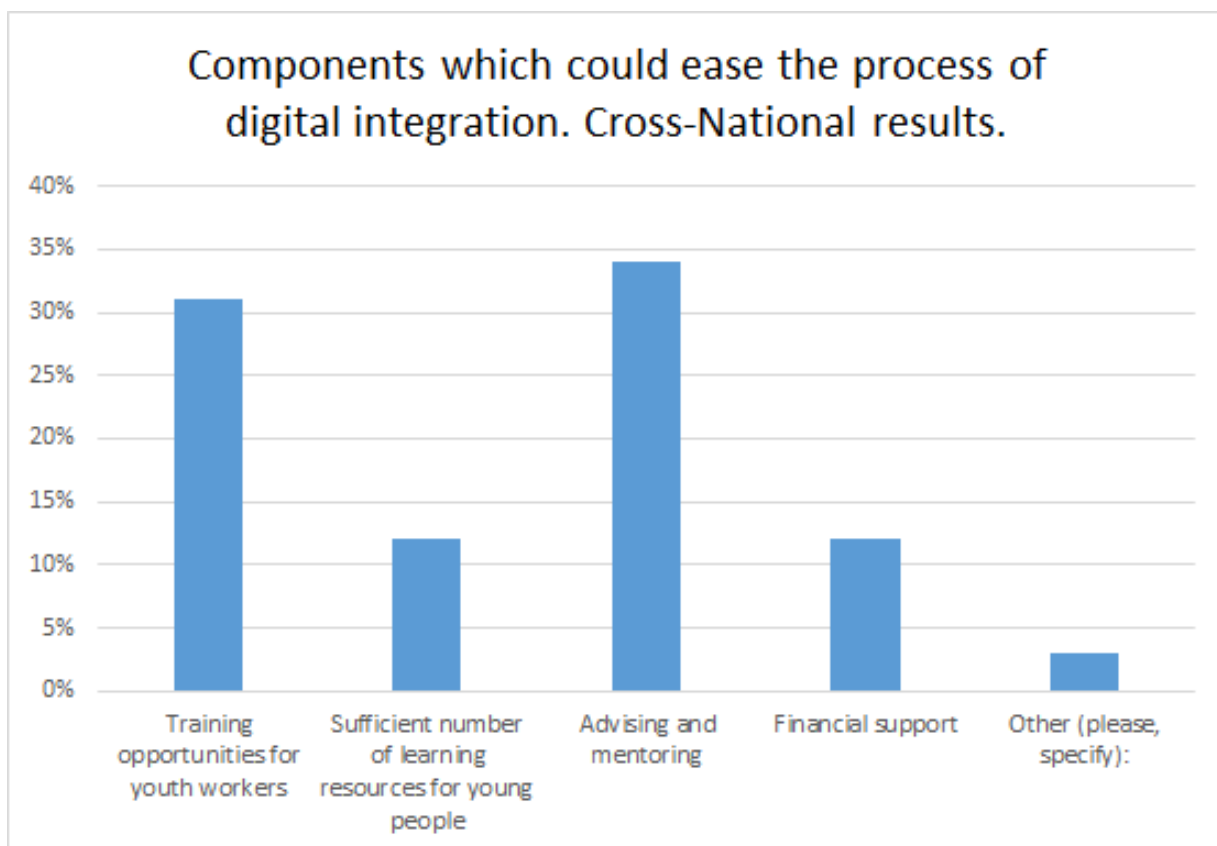
Digitale Sicherheit - zeigt an, dass Sie online sicher sein müssen. Obwohl das Internet eine hervorragende Ressource sein kann, müssen Jugendarbeiter, Studenten und junge Menschen wissen, wie sie Viren, Betrug oder Fremde online vermeiden können. Internet-Sicherheitslektionen, Lernmaterialien und Kurse können alles beinhalten, warum Datenschutz im Internet wichtig ist und was zu tun ist, wenn sie auf einen Cyber-Mobbing-stoßen Fall oder einen Fremden.

Die Möglichkeiten, die junge Menschen und Jugendarbeiter für die **Kommunikation haben** Online sind größer als je zuvor. Text, E-Mail, soziale Medien und Online-Spiele ermöglichen digitale Interaktion. Aus diesem Grund ist es wichtig zu lehren, wie man sicher und effektiv online kommuniziert.

Der reibungslose Integrationsprozess der Agenda für digitale Bürgerschaft ist ein komplexes Thema und erfordert die gleichberechtigte Einbeziehung aller Akteure. Der digitale Fortschritt erfordert breit angelegte Lernplattformen, eine bessere Regierungsführung, Ressourcen und die uneingeschränkte Unterstützung öffentlicher Stellen. Digitalisiertes Lernen senkt die Kosten, ist einfacher und schneller einzurichten und bietet einen enormen Zugang.

Diese Art von Lernkultur konzentriert sich hauptsächlich auf Zusammenarbeit und Kommunikation.

In dieser Studie wurden daher die Befragten aus allen Partnerländern gebeten, praktische, soziale und wirtschaftliche Probleme zu identifizieren, die zu einem geringen Integrationsgrad des Konzepts der digitalen Bürgerschaft führen. Mit anderen Worten, die Antwortenden (Jugendarbeiter) wurden gebeten, die Hauptkomponenten zu identifizieren und zu benennen, die den Prozess der digitalen Integration fördern würden. Basierend auf den Daten aus Projektländern (Litauen, Zypern, Griechenland, Deutschland und Spanien), **Beratung und Betreuung** (34%) und **Ausbildungsmöglichkeiten** (31%) sind zwei der am meisten gewünschten Komponenten, die laut den Antwortenden den Integrationsprozess erleichtern könnten.



Weitere Lernprioritäten

Lerninstrumente und -technologien ermöglichen jungen Menschen und Jugendarbeitern, effektive selbstgesteuerte Lernfähigkeiten zu entwickeln. Es ermöglicht ihnen zu identifizieren, was sie lernen müssen, wie sie Online-Ressourcen finden und nutzen, die Informationen zu dem vorliegenden Problem anwenden und sogar das resultierende Feedback auswerten können. Dies erhöht ihre Effizienz und Produktivität. Neben der Einbeziehung junger Menschen und Jugendarbeiter schärfen digitale Lerninstrumente und -technologien die Fähigkeiten zum kritischen Denken, die die Grundlage für die Entwicklung analytischen Denkens bilden.

Obwohl es viele Ressourcen und Tools gibt, die für alle verfügbar und kostenlos sind, gibt es nicht genügend Orientierungsschulungen, Lernkurse, Vorträge oder praktische Seminare zum Thema Digital Citizenship vor Ort.

Die Daten, die durch diese Forschung gesammelt wurden, zeigen, dass der durchschnittliche Prozentsatz der **jungen**

Menschen Wer interessiert wäre

und höchstwahrscheinlich einen Kurs im Zusammenhang mit Digital Citizenship besuchen würde, liegt bei über 70%.

Im Bereich der Jugendarbeit ist das Ergebnis den Daten zufolge noch positiver und geht über 80% aller Befragten hinaus.

72%	Cyprus 72%
	Lithuania 58%
	Germany 81%
	Spain 78%
	Greece 70%
Young people who would be interested	

85%	Cyprus 80%
	Lithuania 100%
	Germany 87%
	Spain 87%
	Greece 70%
Youth workers who would be interested	

Die gesammelten Daten zeigen, dass der Rahmen der digitalen Kompetenz (im Kontext der Partnerländer) immer noch ein innovatives Element innerhalb der Lehrpläne von Bildungsprogrammen oder der nicht formalen Lernagenda ist und immer noch ein interessantes Lernfeld für Jugendarbeiter und junge Menschen darstellt.

Die feste Zahl junger Menschen, Jugendarbeiter, Fachkräfte und Pädagogen lässt auch vermuten, dass es verschiedene systemische, praktische und soziale Zugangshindernisse gibt. Mit anderen Worten, wie die Befragten hervorhoben, ist die digitale Bürgerschaft kein Thema der täglichen Praxis, das in den Projektländern zugänglich ist. In diesem Zusammenhang lauteten die Umfrageergebnisse:

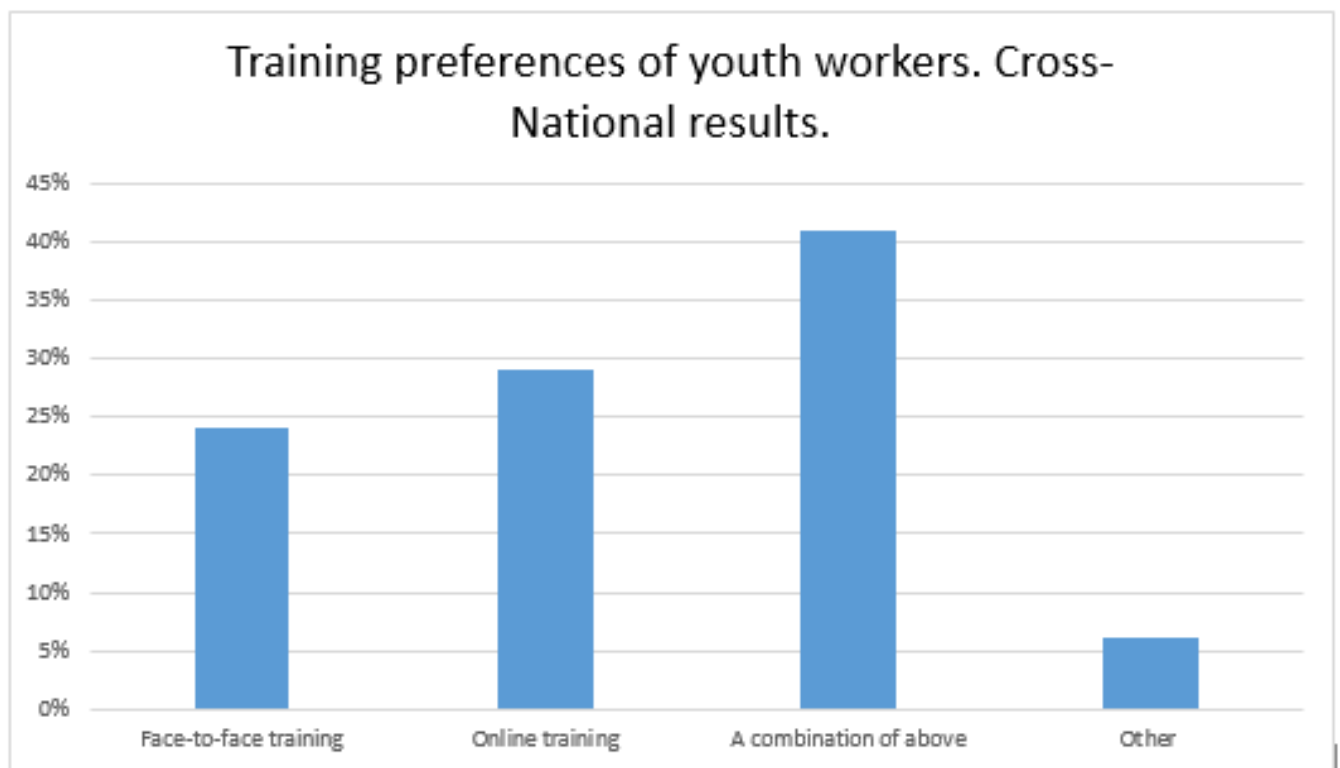
Etwa 78% in Zypern, 100% in Litauen, 89% in Spanien und die Mehrheit der **jungen Menschen** (87,5%) aus Deutschland gaben an, nie an einem Schulungskurs, Workshop oder einer Veranstaltung teilgenommen zu haben im Zusammenhang mit Digital Citizenship. Im Bereich der **Jugendarbeit** Die Zahlen sind ähnlich: 71% in Deutschland, 89% in Spanien, 79% in Zypern und Litauen mit 70%.

Es ist auch wichtig, geeignete Lernmethoden und -ansätze zu identifizieren. Ineffektive Lehr- und Mentoring-Ansätze können auch zu Passivität und geringer Anwesenheit führen. Wissen und Informationen sollten möglichst teilnehmerfreundlich vermittelt werden. Aus diesem Grund umfasste die Datenanalyse des **DICIPASS4YOUTH**- Projekts einen Abschnitt zum weiteren Lernen, in dem unsere Befragten ihre Präferenzen gegenüber verschiedenen Lernmethoden und -strategien zum Ausdruck bringen konnten. Basierend auf den Daten aus **Zypern, Litauen, Deutschland, Spanien** und **Griechenland** ist die höchste Präferenz für Trainingsmethoden eine Kombination aus Online-Training und Präsenztraining. Diese Option wurde landesweit zu rund 50% unterstützt. Die zweite Option unter jungen Menschen ist das Lernen von Angesicht zu Angesicht. Diese Option ergab einen Prozentsatz von 27 und verließ das Online-Training mit einem Prozentsatz von 23.

Lernmethoden und -optionen sind entscheidend für den Erfolg der Jugendarbeit. Das heißt, die Unterrichtskomponenten der Planung in Unterricht, Leitung und Betreuung hängen von der Auswahl der Unterrichtsmaterialien und der Art und Weise ab, wie bestimmte

Informationen geliefert werden. Daher ist es sehr wichtig, sich an die Bedürfnisse von Jugendarbeitern anzupassen und die am besten geeigneten Wege zu finden, um mehr über Digital Citizenship zu erfahren.

Laut der Studie gibt es eine ähnliche Tendenz, mithilfe eines kombinierten Ansatzes (Kombination aus persönlichem Lernen und Online-Training) etwas über Digital Citizenship zu lernen. Die zweite Präferenz im Bereich der Jugendarbeit ist das Online-Training (29%) und das persönliche Training (24%).



Schlussbemerkungen

Bei Jugendarbeitern und Jugendlichen besteht eine klare Tendenz zu bevorzugten Ausbildungsmethoden. Basierend auf den gesammelten Daten ist **eine Kombination aus Präsenztraining und Online-Training** die erste Präferenz unter allen Antwortenden. Dies impliziert und setzt voraus, dass Jugendarbeiter und junge Menschen Dynamik, interdisziplinären Ansatz und die Kombination verschiedener Lernmöglichkeiten wünschen. Die Daten zeigen auch, dass **Online-Training** ein benutzerfreundlicher Lernansatz für junge Menschen und Jugendarbeiter ist. Dies wird von den Umfragen nachdrücklich unterstützt. Gemäß den Kommentaren und Spezifikationen in der Kategorie „Sonstige“ der Fragebögen ist die persönliche Lernmethode eine altmodische Methode, es sei denn, es gibt digitale Elemente und innovative Praktiken, um den Lernprozess attraktiver, weniger langweilig und freundlicher zu gestalten.

Schlussfolgerungen und Empfehlungen

Zusammengefasste Schlussfolgerungen

- Obwohl in den Partnerländern sowohl in formalen als auch in nicht-formalen Bildungseinrichtungen, NROs und öffentlichen Bibliotheken, PIAPs sowie in Einrichtungen der strategischen Planungsebene Aktivitäten zur IKT-Kompetenz junger Menschen und zur digitalen Staatsbürgerschaft durchgeführt werden, ist die formale (und nicht-formale) Bildung nicht in der Lage, sich so schnell zu verändern, wie es den Bedürfnissen der jungen Menschen und der Jugendarbeiter von heute entspricht. Den gesammelten Daten zufolge sind digitaler Zugang, digitale Kommunikation, digitaler Handel, digitale Kompetenz, digitale Etikette, digitales Recht, digitale Rechte und Verantwortlichkeiten, digitale Gesundheit und Wohlergehen sowie digitale Sicherheit die empfohlenen Themen, die in die Schulagenda und informelle Lernprozesse aufgenommen werden sollten. In diesem Fall ist auch die informelle Bildung (soziale Initiativen, Programme und Aktionen) sehr willkommen und wird von den Jugendlichen erwartet.

- In Irland, Litauen, Zypern, Griechenland, Spanien und Deutschland wurden zahlreiche Strategien entwickelt, die auf die Einbeziehung der digitalen Bürgerschaft abzielen, hauptsächlich durch die Umsetzung von Maßnahmen im Zusammenhang mit dem digitalen Engagement der Bürger. Insbesondere die „National Digital Strategies (NDS)“ ermutigt die Bürger, sich in einer digital aktivierten Gesellschaft zu engagieren, indem zahlreiche Initiativen im Zusammenhang mit Schulungen zur digitalen Einführung und Entwicklung digitaler Kompetenzen ins Leben gerufen werden.
- Es gibt verschiedene bewährte Verfahren für Initiativen, Programme und Aktivitäten zwischen Partnerländern, z. B. dem Digital Youth Council und dem National Youth Council of **Irland** (NYCI), der Jugendbehörde von **Zypern**, Young Digital Leaders of **Greece** und der Digitalpakt Schule (DigitalPakt Schule) in **Deutschland**. Alle konzentrierten sich auf Aktionen im Zusammenhang mit Jugend und Jugendarbeit. Dennoch ist es wichtig, dass mehr Programme und Strategien entwickelt werden, die sich auch an junge Menschen mit weniger Chancen (wie NEETs) richten, da ihnen möglicherweise das Wissen über digitale Kompetenzen fehlt und sie möglicherweise keinen gleichberechtigten Zugang zu Ressourcen haben. Für diese benachteiligten Gruppen, die mit sozialer Ausgrenzung zu kämpfen haben, ist ihre digitale Teilhabe angesichts des digitalen Zeitalters von entscheidender Bedeutung, um ihre soziale Eingliederung und damit ihr aktives Engagement in der Gesellschaft sicherzustellen.
- Die gesammelten Daten und die länderübergreifende Analyse geben starke Anhaltspunkte für die Formulierung eines Lernrahmens für digitale Bürgerschaft mit dem Ziel, neue Lernrahmen für Pädagogen und Jugendarbeiter mit Details zu den neun Elementen der digitalen Bürgerschaft bereitzustellen. Diese Elemente sollten gelehrt und in ihre Arbeitsumgebungsrichtlinien und Leistungsstandards bezüglich der Technologienutzung aufgenommen werden. Darüber hinaus sollten Sie die bereits in den nationalen Programmen enthaltenen Informationen nutzen, um ihre Zielgruppen mit den Konzepten der digitalen Bürgerschaft vertraut zu machen und so dazu beizutragen, eine

Brücke zwischen Pädagogen und verschiedenen Generationen im heutigen Zeitalter der zunehmenden Nutzung von Bildungstechnologie zu schlagen.

- Der länderübergreifende Vergleich zeigte deutlich, dass drei Elemente bei allen Partnern, die Daten im Bereich junge Menschen erhoben haben, am wichtigsten sind. Der digitale Zugang (23,81 % aller verfügbaren Optionen) und die digitale Sicherheit (23,81 %) bleiben die wichtigsten Elemente. Als drittwichtigstes Element in der Prioritätenskala - Digitale Kommunikation (19,05 %). Jugendbetreuer hingegen - Digitale Rechte und Verantwortlichkeiten (30 % von allen Auswahlmöglichkeiten), Digitale Kommunikation (19,05 %) und Digitale Sicherheit (26 %).
- Insgesamt, **29%** der Jugendarbeiter gaben an, dass die Integration der digitalen Bürgerschaft in die Jugendarbeit **wichtig ist** und mehr als **49%** Alle Befragten waren sich einig, dass die Bedeutung dieser Integration digitaler Lehrpläne viel höher ist, und bewerteten sie als **sehr wichtig**.
- Aus dem Bericht geht hervor, dass die folgenden Fähigkeiten: Suche im Internet, soziale Medien, Kommunikation und Dateifreigabe bereits Teil des Wissens der Jugendlichen sind. Aus den quantitativen Daten geht hervor, dass bestimmte digitale Fähigkeiten und Elemente der digitalen Bürgerschaft für die Inklusion von Jugendlichen und zur Verbesserung der Jugendarbeit im Allgemeinen erforderlich sind.
- Jugendarbeitern und jungen Menschen fehlt das Wissen über digitale Rechte und Pflichten, und sie haben Schwierigkeiten, die digitale Etikette und potenzielle Bedrohungen der virtuellen Sicherheit zu verstehen.
- Obwohl es viele Ressourcen und Tools gibt, die für jeden frei zugänglich sind, gibt es nicht genug Orientierungsschulungen, Lernkurse, Vorträge oder praktische Seminare über digitale Bürgerschaft. Die im Rahmen dieser Untersuchung gesammelten Daten zeigen, dass der durchschnittliche Prozentsatz der jungen Menschen, die an einem Kurs

zur digitalen Bürgerschaft interessiert wären und diesen höchstwahrscheinlich besuchen würden, bei über 70 % liegt.

85%	Cyprus 80%
	Lithuania 100%
	Germany 87%
	Spain 87%
	Greece 70%
Youth workers who would be interested	

- Im Bereich der Jugendarbeit ist das Ergebnis den Daten zufolge noch positiver und geht über 80% aller Befragten hinaus.
- Die gesammelten Daten zeigten, dass der Rahmen der digitalen Kompetenz (im Kontext der Partnerländer) immer noch ein innovatives Element innerhalb der Lehrpläne von Bildungsprogrammen oder der non-formalen Lernagenda ist und immer noch ein interessantes Lernfeld für Jugendarbeiter und junge Menschen darstellt. Eine feste Anzahl junger Menschen, Jugendarbeiter, Fachkräfte und Pädagogen geht davon aus, dass es verschiedene systemische, praktische und soziale Zugangshindernisse gibt. Mit anderen Worten, die Befragten heben hervor, dass die digitale Bürgerschaft kein alltägliches Thema ist, das in den Projektländern leicht zugänglich sein könnte.
- Einführung und Orientierung in Bezug auf den Begriff und die Strategie der digitalen Bürgerschaft sind sehr erwünschte und empfohlene Prozesse: Weder die Mehrheit der Jugendarbeiter kennt den Begriff und die Möglichkeiten noch seine speziell ausgerichteten Lerninstrumente.
- Angesichts des rasanten Aufstiegs der digitalen Technologie und ihres zunehmenden Einsatzes in Wirtschaft, Bildung und Kultur ist es wichtig sicherzustellen, dass jeder die digitalen Fähigkeiten verstehen und mit ihnen umgehen kann. Digitale Kompetenz ist für das Wirtschaftswachstum, die Schaffung von Arbeitsplätzen und den täglichen Gebrauch von entscheidender Bedeutung. Etwa **70%** der Jugendarbeiter aus Litauen, Zypern, Deutschland, Griechenland und Spanien hatten **Schwierigkeiten, IKT-Kenntnisse und**

Fähigkeiten zu erwerben. Die Hälfte der Jugendlichen bewertet ihr IKT-Wissen in den wichtigsten Produktivitätsbereichen als unzureichend. Die Förderung digitaler Technologien und des Konzepts der digitalen Bürgerschaft kann ein wesentlicher Treiber für Wettbewerbsfähigkeit und Innovation in den Bereichen Medien, Informations- und Kommunikationstechnologie sein.

- Es gibt auch eine klare Tendenz unter Jugendbetreuern und jungen Menschen in Bezug auf die Schulungsmethoden. Aus den gesammelten Daten geht hervor, dass eine **Kombination aus Präsenztraining und Online-Training** von allen Befragten am meisten bevorzugt wird. Dies impliziert und setzt voraus, dass Jugendbetreuer und junge Menschen einen dynamischen, interdisziplinären Ansatz und eine Kombination verschiedener Lernmöglichkeiten wünschen. Die Daten zeigen auch, dass das **Online-Training** ein benutzerfreundlicher Lernansatz für junge Menschen und Jugendbetreuer ist und eine starke Unterstützung bei den Befragten erfährt. Den Kommentaren und Angaben in der Kategorie "Sonstiges" der Fragebögen zufolge ist das Lernen von Angesicht zu Angesicht eine altmodische Methode, es sei denn, es gibt digitale Elemente und innovative Verfahren, die den Lernprozess attraktiver, weniger langweilig und freundlicher gestalten.

Zusammengefasste Empfehlungen

- Jugendbetreuer müssen über die für die Erfüllung der Arbeitsaufgaben in der Jugendarbeit erforderlichen IKT-Kenntnisse und Fähigkeiten der digitalen Bürgerschaft informiert sein und Zugang zu Ressourcen haben, um diese zu erwerben/zu verbessern. Entwicklung der notwendigen IKT-Kenntnisse für Beschäftigungsstandards, Schaffung von Möglichkeiten und Instrumenten für Jugendliche, um ihre Bereitschaft für die Arbeit zu entdecken, sie in Berufsberatungsaktivitäten zu nutzen, Jugendliche zu befähigen, aktive soziale und virtuelle Bürger zu werden, und ihnen die digitalen Werte und

Verantwortlichkeiten zu vermitteln. Entwicklung und Förderung von Modellen zur Anerkennung und Zertifizierung von IKT-Kenntnissen auf nationaler Ebene.

- Die IKT-Lern- und -Schulungsprogramme sollten einen klar strukturierten, weltweit akzeptierten Lehrplan und auf e-Learning-Technologien basierende Themen umfassen. Es ist wichtig, eine Validierungsmethode in die Schulungsprogramme aufzunehmen, um die Kenntnisse und Fähigkeiten der Teilnehmer zu bewerten.
- Es ist auch wichtig, öffentlichen Angestellten, Lehrern und Schülern aller Bildungsstufen Fragebögen und Statistiken für das Niveau der IKT-Kenntnisse zur Verfügung zu stellen. Darüber hinaus sollte der Rahmen für die digitale Kompetenz Module wie E-Inclusion, E-Citizen, E-KMU und E-Society umfassen und die Dominanz der sozialen Medien berücksichtigen.
- Nicht-formale Bildungseinrichtungen, die dafür sorgen, dass Lücken im Bereich der IKT-Fertigkeiten und der Digitalen Agenda für Europa geschlossen werden, müssen stärker unterstützt werden, und formale Berufsbildungseinrichtungen müssen ermutigt werden, mit offenen Kursen zu diesem lebenslangen Lernprozess beizutragen. Ermutigung zur breiten Nutzung von massentauglichen Schulungsformen wie Fernunterricht und MOOC. Entwicklung und Umsetzung schneller IKT-Ausbildungs- und Umschulungsmodelle.
- Es ist auch wichtig, der Gruppe der gefährdeten Jugendlichen neue Lernmöglichkeiten zu bieten und ihre Fähigkeiten zu verbessern, indem die Eingliederung in den Arbeitsmarkt und die aktive Teilnahme am sozialen, politischen, wirtschaftlichen und kulturellen Leben der virtuellen Gesellschaften, in denen sie leben, gefördert wird und Lösungen für die Selbständigkeit, einschließlich sozialwirtschaftlicher Instrumente, unterstützt werden.
- Um junge Menschen für ein Digital Citizenship-Training wie **DICIPASS4YOUTH zu gewinnen**, sollten die Inhalte (in Bezug auf Lernmöglichkeiten) attraktiv und benutzerfreundlich gestaltet werden. Es sollte die Verwendung verschiedener Medienressourcen (Audio, Video usw.) enthalten und für junge Menschen über ihre tägliche virtuelle Umgebung erreichbar sein.
- Innovative Ansätze zur Förderung junger Menschen beim Erwerb / der Verbesserung digitaler Kompetenzen sollten sich auf Berufsberatung und Bildung stützen und sich auf

diese konzentrieren, um das Bewusstsein junger Menschen für die Bedeutung von E-Skills in allen Bereichen zu stärken.

- Basierend auf mehreren nationalen Indizes wurde auch vorgeschlagen, eine Lernmethode mit Apps zu verwenden, die Spiele, Quiz und Videos enthalten, um Informationen über die ethische Nutzung des Internets zu erhalten.
- Kreative Initiativen für nicht formale IKT-Schulungen müssen leichter integriert und in das formale Bildungssystem eingeführt werden.
- In Litauen, Griechenland, Spanien und Deutschland sind verstärkt Kampagnen zur Sensibilisierung der Gesellschaft für die Bedeutung von IKT-Kompetenzen und des Programms für digitale Bürgerschaft für die Jugendarbeit sowie für die Bedeutung und Perspektiven von IKT erforderlich.
- Sensibilisierungskampagnen zu Fähigkeiten und Werten der digitalen Bürgerschaft für junge Menschen sollten auf Eltern, Lehrer, sektorübergreifende Jugendarbeiter und Karriereberater ausgedehnt werden.
- Die Programme, für die sich junge Menschen interessieren würden, müssen **(1)** stärker auf künftige Arbeitsplätze bezogen sein - weniger theoretisch und mehr praktisch, **(2)** ihnen neue Kenntnisse vermitteln, von denen sie glauben, dass sie sie noch nicht haben, und **(3)** die Lernmethoden müssen stärker an ihre Zeit und ihre Bedürfnisse angepasst werden. Natürlich dürfen wir nicht vergessen, weiterhin öffentliche Kampagnen zur Sensibilisierung für die Bedeutung digitaler Kompetenzen durchzuführen.
- Darüber hinaus ist es notwendig, das Selbstbewusstsein junger Menschen und Jugendbetreuer für ihre digitalen Fähigkeiten und Kenntnisse zu stärken. Die Macher des DICIPASS4YOUTH-Programms, egal ob sie aus formalen oder non-formalen Einrichtungen kommen, müssen mehr mit Jugendarbeitern und jungen Menschen in Kontakt treten, damit sie verstehen können, welche Art von IKT-Wissen und -Fähigkeiten sie in der Praxis benötigen.
- Auch ethisches und empathisches Online-Verhalten wird immer wichtiger. Digitale Bürgerinnen und Bürger müssen nicht nur wissen, wie sie das Internet und die Medien kompetent nutzen, sich ihrer Rechte und Pflichten bewusst sein und wie sie sich online

schützen können; sie müssen auch sozial und empathisch mit anderen umgehen können. Aus diesem Grund werden Konzepte wie ethisches Verhalten oder Online-Empathie immer deutlicher und müssen in Programmen und Praktiken zur digitalen Bürgerschaft häufiger auftauchen.

- Auf der Grundlage der empirischen Daten, die im Rahmen der Forschung gesammelt wurden, gibt es einige wenige digitale Hauptkompetenzen, die von jungen Menschen und Jugendbetreuern als äußerst wünschenswert eingestuft werden. Diese Kompetenzen stellen einen Rahmen dar, der zur Stärkung der digitalen Fähigkeiten und zur Entwicklung von Lernprogrammen genutzt werden kann:
 - **Der Zugang zur digitalen Welt** beinhaltet die Fähigkeit, mit anderen in Kontakt zu treten oder mithilfe von Technologie auf Informationen zuzugreifen. Es besteht ein Bedarf (basierend auf Daten) an Anleitungen, wie man wertvolle und sichere Informationen im Internet findet, wie man benachteiligten Gemeinschaften hilft, Computer oder andere Ressourcen zu nutzen, um ihren digitalen Zugang zu verbessern.
 - **Digitale Sicherheit** weist auf die Notwendigkeit hin, online sicher zu bleiben. Obwohl das Internet eine hervorragende Ressource sein kann, müssen Jugendbetreuer, Schüler und junge Menschen wissen, wie sie Viren, Betrug oder Fremde im Internet vermeiden können. Lektionen, Lernmaterialien und Kurse zur Internetsicherheit können alles beinhalten, von der Frage, warum der Schutz der Privatsphäre im Internet wichtig ist, bis hin zu der Frage, was zu tun ist, wenn man einem Cyberbully oder einem Fremden begegnet.
 - Die Möglichkeiten, die junge Menschen und Jugendbetreuer für die **Online-Kommunikation** haben, sind größer denn je. Textnachrichten, E-Mails, soziale Medien und Online-Spiele sind alles Möglichkeiten, um digital mit anderen zu kommunizieren. Aus diesem Grund ist es wichtig, den Jugendlichen beizubringen, wie sie sicher und effektiv online kommunizieren können.