DICIPASS
European Digital Citizenship Pass
for Youth Empowerment and Participation

IO5 ERGEBNIS

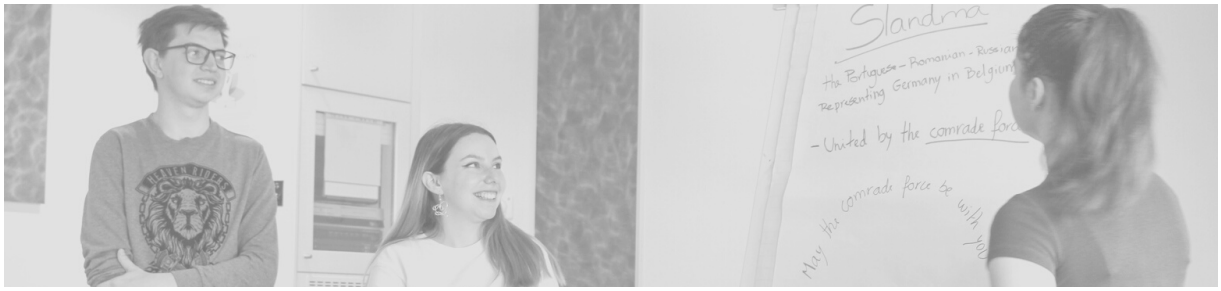
LEVEL UP!

EIN TOOLKIT FÜR DIE DURCHFÜHRUNG EINES PROGRAMMS ZUR DIGITALEN BÜRGERSCHAFT IN DEINER GEMEINDE

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

PR. NR.: 2019-1-DE04-KA205-017888

VORWORT



Digitale Technologien spielen eine Schlüsselrolle, wenn es darum geht, den Zugang zu Wissen und Bildung, Gleichberechtigung und Teilhabe sowie Wirtschaftswachstum und die Schaffung von Arbeitsplätzen zu beschleunigen. Wir müssen jedoch sicherstellen, wie Präsidentin von der Leyen in ihrer Rede auf der hochrangigen Eröffnungssitzung der Digitalen Versammlung 2021, "Leading the Digital Decade", zum Ausdruck brachte, dass die "digitale Transformation die Menschen in den Mittelpunkt stellt".

Das DICIPASS-Konsortium sieht junge Menschen als treibende Kraft eines erfolgreichen digitalen Wandels, als eine digitale Generation. Es ist die Aufgabe des Jugendsektors,:

- Jugendarbeiter/innen dabei zu unterstützen, eine positive Einstellung zur digitalen Bürgerschaft zu entwickeln;
- die Entwicklung von verantwortungsbewussten, ethischen Weltbürgern für die digitalisierte und vernetzte Welt, in der wir leben, zu fördern;
- Jugendarbeiter/innen die Möglichkeit zu bieten, Kompetenzen im Bereich der digitalen Bürgerschaft zu erwerben, um ihr Profil zu stärken und die Qualität der Jugendarbeit zu verbessern.

Dieses Toolkit ist ein kurzer Leitfaden für Jugendbetreuer/innen, der es ihnen erleichtern soll, sich mit Themen der digitalen Bürgerschaft auseinanderzusetzen, die vom DICIPASS-Projekt entwickelten Tools zu nutzen und das Programm vor Ort umzusetzen.

Als Jugendorganisationen müssen wir junge Menschen dazu ermutigen, sich selbst als digitale Bürgerinnen und Bürger zu sehen, die die Verantwortung haben, sich selbst und Gleichaltrige zu erziehen, um sicherzustellen, dass ihre Generation eine ist, die die Veränderungen der Digitalisierung in eine Gesellschaft kanalisiert, die gegenüber den Bedrohungen der Digitalisierung widerstandsfähig ist und das positive Potenzial der Digitalisierung voll nutzt.

DR. AMMALIA PODLASZEWSKA

CHAIRWOMAN, CGE ERFURT E.V.

GLOSSAR

DIGITALE STAATSBÜRGERSCHAFT

- **Das ist der selbstbewusste, kritische und verantwortungsvolle Umgang mit digitalen Technologien für das Lernen, die Arbeit und die Teilhabe an der Gesellschaft.**

Dazu gehören Informations- und Datenkompetenz, Kommunikation und Zusammenarbeit, Medienkompetenz, Erstellung digitaler Inhalte (einschließlich Programmierung), Sicherheit (vom digitalen Wohlbefinden bis zur Cybersicherheit), Urheberrecht, Problemlösung und kritisches Denken. Die Entwicklung dieser Kompetenzen ist ein lebenslanger Lernprozess.

DIGITALISIERUNG

- Digitalisierung ist **die Integration digitaler Technologien in das tägliche Leben; ein Prozess, bei dem alles, was digitalisiert werden kann, digitalisiert wird**.

Informationen und soziale Interaktionen werden immer mehr durch Technologien vermittelt. Von Freunden, die über eine Messaging-Anwendung kommunizieren, über ein Unternehmen mit einem Online-Shop bis hin zu einer Universität, die Online-Kurse anbietet. Die Digitalisierung bietet enorme Chancen für einen gleichberechtigten Zugang zu Ressourcen und Möglichkeiten, aber wenn sie nicht mit der Vermittlung digitaler Kompetenzen einhergeht und Zugangsbarrieren beseitigt werden, kann sie zur digitalen Kluft beitragen.

DIGITAL NATIVES UND DIGITALE EINWANDERER

Der Begriff "Digital Natives" wurde von Marc Prensky (2001) geprägt und zum ersten Mal in dem Artikel "Digital Natives, Digital Immigrants" verwendet, um zu erklären, warum Lehrkräfte beim Unterrichten von Schülerinnen und Schülern ständig mit Problemen zu kämpfen haben. In dem Artikel werden "Digital Natives" definiert als:

"die ersten Generationen, die mit dieser neuen Technologie aufgewachsen sind. Sie haben ihr ganzes Leben damit verbracht, Computer, Videospiele, digitale Musikplayer, Videokameras, Handys und all die anderen Spielzeuge und Werkzeuge des digitalen Zeitalters zu benutzen.

Seitdem wurde die Idee der "Digital Natives" in Frage gestellt und verschiedene Studien wurden veröffentlicht, um besser zu klären, was ein Digital Native ist und was nicht. Der Begriff ist umstritten, weil er sehr allgemein gehalten ist und davon ausgeht, dass alle jungen Menschen "digital natives" sind. Dabei wird nicht berücksichtigt, dass einige junge Menschen mit unterschiedlichen Hindernissen bei der Entwicklung ihrer Fähigkeiten und Kompetenzen konfrontiert sind, die für die Nutzung von Online-Tools erforderlich sind.

Gleichzeitig ist ein **digitaler Immigrant eine Person, die vor der weit verbreiteten Einführung von Computern geboren wurde und sich die digitale Technologie erst später im Leben aneignen musste.**

Digital Immigrants gelten als technisch weniger versiert als Digital Natives und es wird argumentiert, dass sie nie das gleiche Niveau an technologischen Fähigkeiten und Wissen entwickeln können wie Digital Natives. Digital Immigrants sind nicht von Natur aus vertraut oder fühlen sich instinktiv wohl und müssen sich daher an den Umgang mit digitaler Technologie, Schnittstellen und Software gewöhnen und werden erst als junge Erwachsene oder später im Leben mit Computern vertraut.

Ref: Prensky M. (2001), Digital natives, digital immigrants, On the Horizon Vol. 9, No. 5, 1-5.; Prensky M. (2004), The emerging online life of the digital native. What they do differently because of technology, and how they do it, available at: www.marcprensky.com/writing/Prensky-The_Emerging_Online_Life_of_the_Digital_Native-03.pdf, accessed 10 March 2022.

Ref: Prensky M. (2001), Digital natives, digital immigrants, On the Horizon Vol. 9, No. 5, pp. 1-5. & IGI Global – Dissemination of Knowledge, available at: https://www.igi-global.com/dictionary/digital-natives/7645, accessed 10 March 2022.

Inhaltsübersicht

1. Erwartung der Leser 5

2. Einführung 5

3. Beschreibung des Projekts 6

4. Der Fahrplan des Projekts 7

5. Ergebnisse der Projekte 1

a. Intellektueller Output 1: VERGLEICHSINDEX ZUM DIGITALEN BÜRGERBEWUSSTSEIN IN DER JUGENDARBEIT 1

b. Intellektueller Output 2: VERHALTENSKODEX UND RAHMENWERK 2

c. Intellektueller Output 3: DICIPASS4YOUTH: RÜCKENPAKET FÜR GEMEINSCHAFTEN DES VERTRAUENS 4

d. Intellektueller Output 4: DICIPASS4YOUTH: das Online-Assessment-Tool und -Portal "DICIPASS CHALLENGE" 5

e. Intellektueller Output 5: DICIPASS4YOUTH COMMUNITIES: TOOLKIT FÜR DIE UMSETZUNG 7

6. ABSCHNITT 1: Leitlinien für die Durchführung, Überwachung und Bewertung des Programms DICIPASS4YOUTH 8

a. A.1. Einleitung 8

b. A.2. Zeitplan und Teilnehmer der Umsetzung des DICIPASS4YOUTH Programms 8

c. A.3. Erfahrungsberichte aus dem DICIPASS4YOUTH Programm 11

7. ABSCHNITT 2: Schaffung von Synergien und freiwilligen Unterstützungsgruppen - auf dem Weg zum "DICIPASS4YOUTH COMMUNITIES" 13

8. ABSCHNITT 3: Kampagne und Petition 20

9. ABSCHNITT 4: Gute Beispiele und Praktiken 21

10. Schlussfolgerung 22

11. Anhänge 22

Anhang 1 - Einladungsschreiben 22

Anhang 2 - Einverständnis der Eltern 24

Anhang 3 - Täglicher Unterrichtsplan für den Ausbilder 25

Anhang 4 - Anmeldeformular 26

Anhang 5 - Einverständniserklärung für Fotos und Videos 27

Anhang 6 - Teilnehmerliste 28

Anhang 7 - Bescheinigung 30

1. Erwartung des Lesers

Dieses Dokument soll dem Leser einen Überblick über das DICIPASS4YOUTH-Projekt geben und Leitlinien für die Umsetzung bereitstellen. Der Ablauf und die Methodik des Projekts werden erläutert, zusammen mit einer kurzen Erklärung, wie die Materialien zustande gekommen sind und wie sie verwendet werden sollen. Darüber hinaus wird in diesem Dokument erklärt, wie man alles in die Praxis umsetzt und wie man die Reichweite und die Ergebnisse maximieren kann.

Es werden Anleitungen, Anregungen und Tipps gegeben, wie die Umsetzung erfolgen kann, wie mehr Menschen erreicht werden können und wie Synergien mit anderen Organisationen geschaffen werden können.

Insgesamt ist dies das komplette DICIPASS4YOUTH ToolKit: Ein A-Z-Paket für die Umsetzung.

2. Einführung

Die digitale Revolution steigert die Nachfrage nach digitalen Fähigkeiten und Kompetenzen und erfordert Investitionen in Infrastruktur, digitale Geräte, Ressourcen und Werkzeuge sowie digitale Kompetenzen für die nächste Generation, um den sich ständig ändernden Anforderungen gerecht zu werden. Das Projekt DISIPASS führt Menschen im Alter von 14 bis 18 Jahren in die digitale Bürgerschaft ein, wobei der Schwerpunkt auf benachteiligten jungen Menschen liegt (z. B. NEETs, Randgruppen, Menschen mit Migrationshintergrund und junge Flüchtlinge, Schulabbrecher usw.).

Digitale Bürgerschaft bezieht sich auf die Fähigkeit, sich positiv, kritisch und kompetent im digitalen Umfeld zu engagieren und dabei auf die Fähigkeiten einer effektiven Kommunikation zurückzugreifen, Formen der sozialen Teilhabe zu praktizieren, die die Menschenrechte und die Würde durch den verantwortungsvollen Einsatz von Technologie respektieren.

Das Projekt leistet Pionierarbeit bei der Entwicklung eines Lehrpakets zur Förderung der Kompetenzen der digitalen Bürgerschaft bei jungen Menschen. Das Hauptziel des Projekts ist es, JugendbetreuerInnen dabei zu unterstützen, eine positive Einstellung zur digitalen Bürgerschaft zu entwickeln. Um die Entwicklung verantwortungsbewusster, ethischer und

globaler Bürger zu fördern, sieht das Projekt auch vor, das DICIPASS 4YOUTH Programm und den Verhaltenskodex bei Jugendorganisationen zu etablieren.

3. Beschreibung des Projekts

Das Projekt DICIPASS4YOUTH (European Digital Citizenship Pass for Youth Empowerment and Participation) wird durch das Erasmus+ Programm der EU kofinanziert.

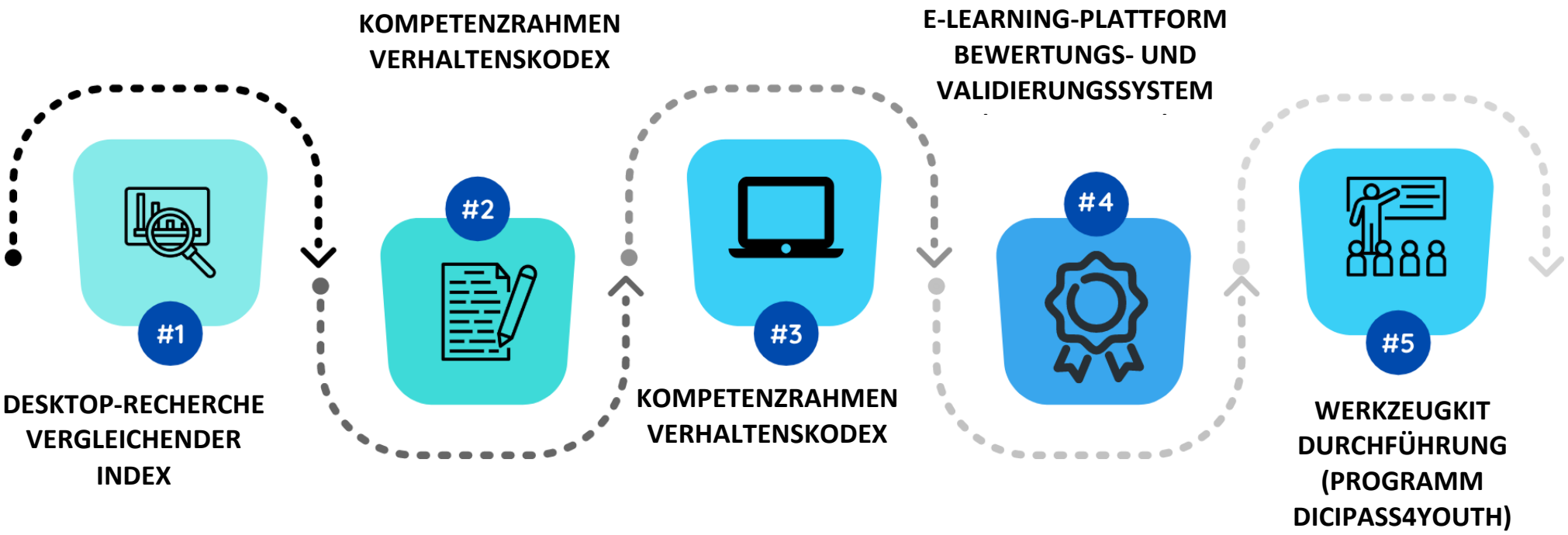
Die Ziele des Projekts sind im Einzelnen:

- Stärkung der Profile von Jugendbetreuern und damit Verbesserung der Qualität von Jugendarbeitsdiensten und -programmen.
- Förderung der Befähigung verantwortungsbewusster, ethischer, globaler Bürgerinnen und Bürger für die digitalisierte und vernetzte Welt, in der wir leben, bei gleichzeitiger Schaffung nicht-formaler Lernmöglichkeiten zum Erwerb digitaler Bürgerkompetenzen.
- Schaffung des Fundaments einer Kultur der digitalen Bürgerschaft in den Organisationen auf der Grundlage der Annahme des Verhaltenskodex DICIPASS4YOUTH durch Organisationen, Jugendbetreuer und junge Menschen, die Synergien und VERTRAUENSGEMEINSCHAFTEN schaffen werden.
- Pilottest der Idee des DICIPASS CHALLENGE PROGRAMMS, bei dem junge Menschen verschiedene Herausforderungen absolvieren, um mit dem DICIPASS4YOUTH BADGE ausgezeichnet zu werden, das einen respektvollen, verantwortungsvollen und sicheren Umgang mit der Technologie auf der Grundlage der Werte, des Wissens, der Fähigkeiten und des Verständnisses der digitalen Bürgerschaft zeigt.

Zwei sind die Hauptzielgruppen:

- Die **unmittelbare Zielgruppe** sind Jugendbetreuer, deren Profil durch das berufliche Entwicklungsprogramm aufgewertet und gestärkt werden soll, damit sie die wesentlichen Fähigkeiten zur Unterstützung, zum Schutz und zur Erziehung junger Menschen erwerben. Sie sind die wichtigsten Akteure, die Einfluss auf junge Menschen nehmen und dafür sorgen können, dass sie über die notwendigen digitalen Fähigkeiten und das Verständnis für die Online-Sicherheit verfügen.
- Die **indirekte Zielgruppe** sind junge Menschen (14-18 Jahre) mit besonderem Schwerpunkt auf benachteiligten jungen Menschen (z. B. NEETs; junge Menschen mit Behinderungen)

4. Der Fahrplan des Projekts



5. Ergebnisse der Projekte

a. Intellektueller Output 1: VERGLEICHSINDEX ZUM DIGITALEN BÜRGERBEWUSSTSEIN IN DER JUGENDARBEIT

Im Rahmen des intellektuellen Outputs 1 wurden in jedem teilnehmenden Land (Deutschland, Zypern, Griechenland, Irland, Litauen und Spanien) Forschungsarbeiten durchgeführt, um die Profile junger Menschen und Jugendbetreuer in Bezug auf die digitale Bürgerschaft, die Strategien/Politiken auf nationaler und EU-Ebene in Bezug auf die Förderung der digitalen Bürgerschaft im Rahmen des formalen/nicht-formalen Lernens und die Bereitstellung von Ausbildungsmöglichkeiten für Jugendbetreuer im öffentlichen/privaten Sektor in dem jeweiligen Bereich zu erstellen. **Zwei verschiedene Fragebögen** wurden für junge Menschen und Jugendbetreuer entwickelt und die kombinierten Ergebnisse der Umfragen und der Forschung in jedem teilnehmenden Land wurden verwendet, um **nationale Berichte** zu verfassen, die dann im **vergleichenden DICIPASS4YOUTH-Bericht** zusammengestellt wurden. Für die nationalen Berichte wurden von den Partnern Infografiken für alle Partnerländer entworfen *(Abbildung 1).* Darüber hinaus wurde eine **beratende Expertengruppe eingerichtet, um die** Qualitätssicherung des gesamten Projekts und der Ergebnisse zu unterstützen und zu überwachen. Schließlich begann die **Tool-Bank** mit der Sammlung von beruflichen Entwicklungsmöglichkeiten für junge Menschen und Jugendarbeiter, die in jedem Partnerland angeboten werden.

**Die endgültigen Versionen und Übersetzungen finden Sie auf der DICIPASS-Website.*

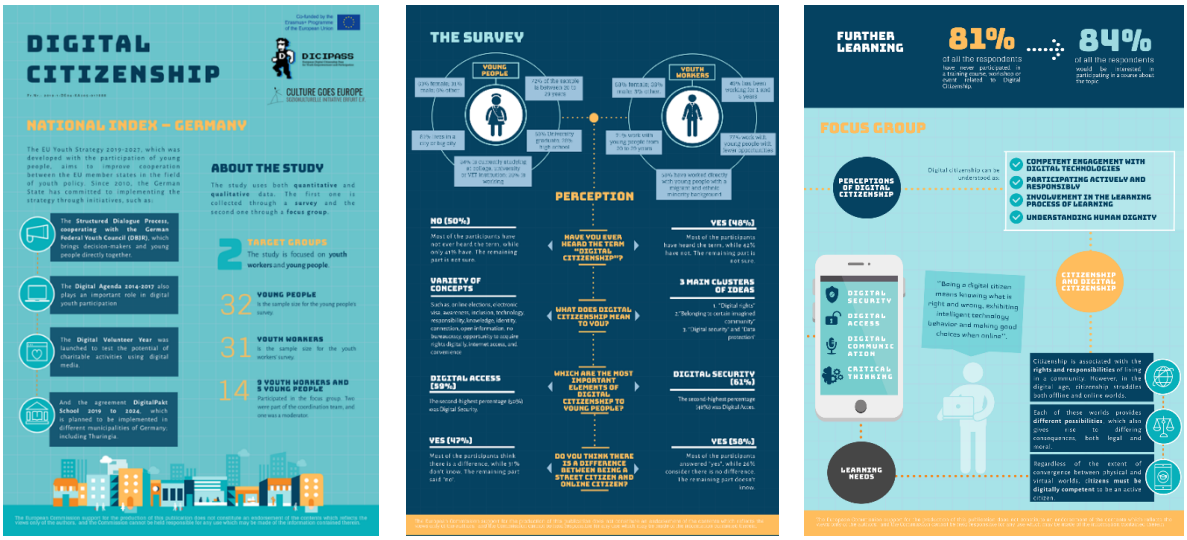


Abbildung 1: IO1 Infografik Beispiel

b. Intellektueller Output 2: VERHALTENSKODEX UND RAHMENWERK

Im intellektuellen Output 2 nutzten die Partner die Ergebnisse des in IO1 erstellten Vergleichsberichts, um die Kompetenzen in Bezug auf die digitale Bürgerschaft zu analysieren, die in den teilnehmenden Ländern entwickelt werden müssen.

Auf der Grundlage der Länderberichte (Griechenland, Litauen, Deutschland, Zypern und Spanien) können wir auch die am häufigsten verwendeten und genannten Schlüsselwörter der digitalen Bürgerschaft hervorheben: virtueller Schutz (40 %), E-Voting und E-Citizenship (30 %), digitale Kommunikation (30 %). Junge Menschen und Jugendbetreuer zeigen ein angemessenes Wissen und Verständnis über die digitale Bürgerschaft, obwohl rund 70 % aller Teilnehmer (einschließlich Jugendbetreuer und junge Menschen) den Begriff digitale Bürgerschaft noch nie gehört haben.

Auf dieser Grundlage legten die Partner die Themen fest, die für die jungen Menschen unterrichtet werden müssen, und organisierten sie in 9 Modulen, die als "**DICIPASS-Kompetenzrahmen**" bezeichnet werden:
Einführungsmodul - Was ist digitale Bürgerschaft?

- Modul 0: Einführungsmodul (**)
- Modul 1: Digitale Etikette
- Modul 2: Digitaler Zugang
- Modul 3: Digitales Recht und Urheberrecht
- Modul 4: Digitale Kompetenz
- Modul 5: Digitale Kommunikation
- Modul 6: Digitaler Handel
- Modul 7: Digitale Rechte und Verantwortung
- Modul 8: Digitale Sicherheit
- Modul 9: Digitale Gesundheit und Wohlbefinden

**Einführungsmodul: Enthält einen Überblick über alle Themen im Zusammenhang mit der digitalen Bürgerschaft, die im DICIPASS-Programm behandelt werden.
**Den detaillierten Kompetenzrahmen für jedes Modul finden Sie auf der DICIPASS-Website*

Die 9 Module, die Teil des Programms sind, sind in drei grundlegende Kategorien unterteilt: **"Respekt", "Bildung" und "Schutz"**. Diese Kategorien zielen darauf ab, die folgenden Verhaltensweisen zu fördern: **sich selbst respektieren und andere respektieren**, **sich bilden und mit anderen in Kontakt treten** sowie **sich selbst schützen und andere schützen**. Jede Kategorie enthält drei Module, die in der folgenden Liste aufgeführt sind, zusammen mit den dazugehörigen Themen. Die Reihenfolge ist zufällig und stellt keine Gewichtung der Wichtigkeit dar.

Respekt	Informieren Sie	Schützen Sie
Titel des Moduls: Digitaler Zugang (Hauptmodul) Thema 1: Digitale Kluft Thema 2: Technologiezugang Thema 3: Verfügbarkeit von Geräten	**Titel des Moduls: Digitale Kommunikation und Kollaboration (Hauptmodul)** Thema 1: Interaktion durch Technologien Thema 2: Austausch von Informationen und Inhalten Thema 3: Zusammenarbeit über digitale Kanäle	**Titel des Moduls: Digitale Rechte und Verantwortung (Hauptmodul)** Thema 1: Digitale Rechte und Pflichten Thema 2: Cybermobbing Thema 3: Digitaler Fußabdruck
Titel des Moduls: Digitale Etikette und Partizipation (Hauptmodul) Thema 1: Digitale Etikette (oder Netiquette) Thema 2: Netiquette-Regeln Thema 3: Einhalten der Netiquette in verschiedenen Formen der Online-Kommunikation	**Titel des Moduls: Digitaler Handel (Ergänzungsmodul)** Thema 1: Sicheres Online-Shopping Thema 2: Technologie und Identitätsdiebstahl Thema 3: Technologie und Kreditproblematik	**Titel des Moduls: Digitale Sicherheit und Schutz (Hauptmodul)** Thema 1: Online-Schutz und Maßnahmen Thema 2: Risiken von Malware/Spyware/Adware Thema 3: Sicherheit in den sozialen Medien
Titel des Moduls: Digitales Recht und Urheberrecht (Hauptmodul) Thema 1: Urheberrechtsverletzung 1.1. Plagiat 1.2. Illegaler Dateiaustausch 1.3. Software-Piraterie Thema 2: Erstellen von Viren	**Titel des Moduls: Digitale Kompetenz (Ergänzungsmodul)** Thema 1: Informationskompetenz Thema 2: Medienkompetenz Thema 3: Kompetenz in den sozialen Medien	**Titel des Moduls: Digitale Gesundheit und Wellness (Ergänzungsmodul)** Thema 1: Internetabhängigkeit Thema 2: Psychische Gesundheit Thema 3.1: Körperliche Gesundheit Thema 3.2: Ergonomie am Computer Thema 4: Ausgewogene Nutzung der digitalen Technologie

Thema 3: Hacken Thema 4: Online-Identitätsdiebstahl Thema 5: Open-Source-Software		

Tabelle 1: DICIPASS4YOUTH Kompetenzrahmen - Module und Themen

Darüber hinaus wurde der **DICIPASS-Verhaltenskodex** erstellt, ein Regelwerk für die Nutzung partizipativer Medien, das vor allem junge Menschen, Jugendbetreuer und Organisationen beeinflussen soll, da es die erwarteten digitalen Werte, Einstellungen, Fähigkeiten und Kompetenzen beschreibt, die junge Menschen als Mitglieder der DICIPASS SOCIETY annehmen sollen. Darüber hinaus wird er als gegenseitige Vereinbarung zwischen den Projektteilnehmern und den Organisationen verwendet, anhand derer die jungen Menschen bewertet werden, um ihr DICIPASS4YOUTH BADGE zu erhalten.

Der Verhaltenskodex soll von verschiedenen Organisationen, interessierten Akteuren und Berufsverbänden auf lokaler und nationaler Ebene unterzeichnet und in ihre Praktiken aufgenommen werden, um die Grundlage für eine Kultur der digitalen Bürgerschaft in den Organisationen zu schaffen.

Eines der Ziele von DICIPASS4OUTH ist es, das Bewusstsein dafür zu schärfen, wie wichtig es für die junge Generation ist, lebenslange Lernfähigkeiten wie digitale, soziale, persönliche und demokratische Fähigkeiten zu erwerben, die sie im Erwachsenenalter unterstützen werden.

Der DICIPASS4YOUTH Verhaltenskodex basiert auf 9 Elementen der digitalen Bürgerschaft, nämlich **digitaler Zugang, digitaler Handel, digitale Kommunikation, digitale Kompetenz, digitale Etikette, digitales Recht, digitale Rechte und Verantwortlichkeiten, digitale Gesundheit und Wohlbefinden und digitale Sicherheit.** Diese Elemente wurden auch in den drei folgenden Verhaltensregeln zusammengefasst:

- ⇒ *Respektiere dich selbst und respektiere andere,*
- ⇒ *Bilden Sie sich weiter und vernetzen Sie sich mit anderen*
- ⇒ *Schützen Sie sich selbst und andere.*

**Den DICIPASS-Verhaltenskodex finden Sie auf der DICIPASS-Website*

c. Intellektueller Output 3: DICIPASS4YOUTH: RÜCKENPAKET FÜR GEMEINSCHAFTEN DES VERTRAUENS

Im Rahmen des intellektuellen Outputs 3 entwickelten die Partner das Lernmaterial (Bildungsmaterial) für jedes Modul (basierend auf dem IO2 - Rahmen). Das Hauptanliegen des **DICIPASS-Bildungspakets** ist die Bereitstellung von Lernmaterial für Jugendbetreuer und junge Menschen in Bezug auf die **"digitale Bürgerschaft" und vor allem die 9 Elemente**, die in der IO2 identifiziert wurden.

Für jedes Modul (insgesamt 9 Module) erstellte der IO-Leiter zwei Vorlagen, an denen sich alle Partner orientieren konnten:

⇒ **Präsentationsvorlage**, bei der jeder Partner das Lehrmaterial für jedes Modul entwickelt hat. (Abbildung 2)

⇒ **Leitlinien für den Unterricht**, in denen jeder Partner Leitlinien und Anweisungen für die Jugendbetreuer/Trainer/Pädagogen des DICIPASS-Programms entwickelt hat, wie sie die Jugendlichen für jedes Modul unterrichten und schulen können.

**Das DICIPASS-Bildungspaket finden Sie auf Englisch, Griechisch, Litauisch, Spanisch und Deutsch auf der DICIPASS-Website*

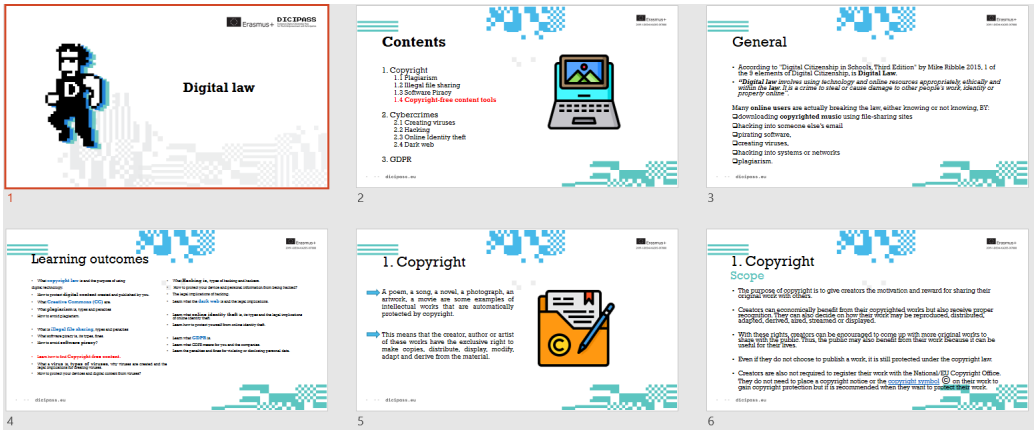


Abbildung 2: Beispiel einer Präsentationsvorlage

d. Intellektueller Output 4: DICIPASS4YOUTH: das Online-Assessment-Tool und -Portal "DICIPASS CHALLENGE

Im Rahmen des intellektuellen Outputs 4 entwickelte das DICIPASS-Konsortium:

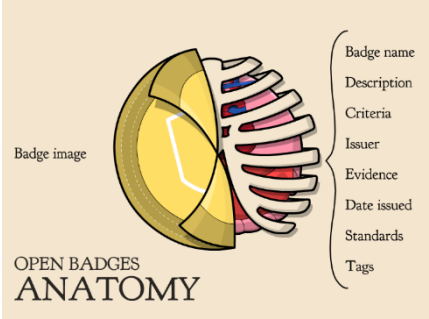
⇒ **Das Bewertungs- und Validierungsverfahren mit Hilfe des Open Badges Eco-systems**

⇒ **Der DICIPASS4YOUTH-Leitfaden**

⇒ **Das DICIPASS-Herausforderungstool (e-Learning-Plattform)**

Zunächst entwickelten die Partner das **Bewertungs- und Validierungsverfahren in zwei Stufen**. In der ersten Phase wurde für jedes Modul (insgesamt 9 Module) ein *Pre-Assessment-Fragebogen* erstellt, der von den jungen Menschen ausgefüllt werden soll, um ihr aktuelles Wissen, ihre Fähigkeiten und ihre Einstellungen in Bezug auf die 9 Elemente der digitalen Bürgerschaft zu testen. Die zweite Phase umfasst den *Fragebogen zur Nachbereitung* jedes Moduls, der von den Jugendlichen nach dem Training und dem Blended Learning (DICIPASS4YOUTH Programm) ausgefüllt werden soll, um ihr Wissen, ihre Fähigkeiten und ihre Einstellungen nach dem DICIPASS-Training zu testen.

Nach der Fertigstellung der beiden Fragebögen verwendeten die Partner die innovative Idee der "**Open Badges**", die im Rahmen des DICIPASS4YOUTH-Projekts als Validierungssystem eingesetzt werden sollen. Open Badges sind eine digitale Darstellung von Fähigkeiten, Lernergebnissen, Leistungen oder Erfahrungen, wie z.B. Hard Skills (Wissen, Kompetenzen, etc.), Soft Skills (kritisches Denken, Kommunikation, etc.).



Die wichtigsten Vorteile von Open Badges sind:

- ⇒ Abzeichen können ein breiteres Spektrum von Fähigkeiten und Leistungen eines Lernenden nachweisen, die durch formale, nicht-formale und informelle Lernmethoden und Aktivitäten erworben wurden.
- ⇒ Ausweise sind tragbare und überprüfbare digitale Objekte. All diese Informationen können in eine Bilddatei des Badges verpackt werden, die in Online-Lebensläufen und sozialen Netzwerken angezeigt werden kann. Die Jugendlichen können die Open Badges zum Beispiel in ihr LinkedIn-Profil für potenzielle Arbeitgeber/Organisationen hochladen.
- ⇒ Die Abzeichen enthalten die Kriterien für die Erlangung des offenen Abzeichens, die Beschreibung der Leistung, Nachweise, Informationen über die Identität des Erwerbers, einen Link zu Informationen über den Aussteller und einen Link zu einer Beschreibung dessen, was ein Abzeichen darstellt.
- ⇒ Badges können in einem beruflichen oder pädagogischen Kontext verwendet werden. Tausende von Organisationen, darunter Non-Profit-Organisationen, große Arbeitgeber oder Bildungseinrichtungen, geben Badges gemäß der Open Badges Spezifikation aus.

Das DICIPASS4YOUTH Konsortium hat **ein Abzeichen für jedes Modul** erstellt (Abbildung 1). Ein zusätzliches Abzeichen mit dem Namen "**Digitaler Bürger" als Gesamtabzeichen**, wenn der Nutzer alle Module/Abzeichen erworben hat. Das "**DICIPASS Mentor Badge"** wurde für die Jugendbetreuer erstellt, die an der C1 Train the Trainers Aktivität/Veranstaltung teilgenommen haben und als Mentoren/Trainer im DICIPASS4YOUTH Programm fungieren werden.

Die vom DICIPASS-Konsortium festgelegten Kriterien bestehen darin, dass sich die Jugendlichen auf der **DICIPASS e-Learning-Plattform** anmelden und die Kurse absolvieren.

Danach entwickelte das DICIPASS-Konsortium den **DICIPASS4YOUTH-Leitfaden**, einen Leitfaden mit Anweisungen, wie Jugendbetreuer und junge Menschen die Open Badges verwenden können, was die Open Badges sind, welche Kriterien junge Menschen erfüllen müssen, um ihre Open Badges zu erhalten usw.

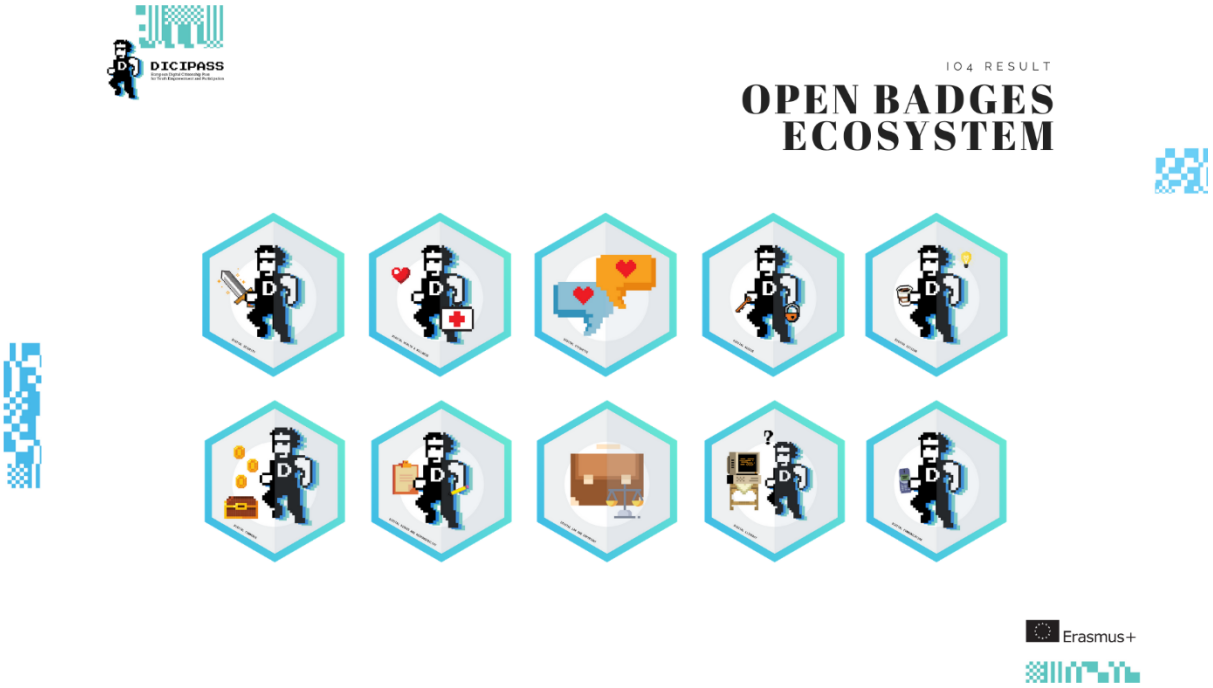


Abbildung 1: Open Badges Eco-System

**Das Bewertungs- und Validierungsverfahren (Pre-Assessment und Post-Assessment Fragebögen) finden Sie auf der DICIPASS e-Learning Plattform in jedem Kurs/Modul.*
**Den DICIPASS4YOUTH-Leitfaden finden Sie auf der DICIPASS-Website.*

Schließlich entwickelten die Partner das **DICIPASS-Challenge-Tool (E-Learning-Plattform)**, eine interaktive E-Learning-Plattform für Jugendarbeiter und junge Menschen. **Die E-Learning-Plattform** bietet den Jugendbetreuern die Möglichkeit, sich als "DICIPASS-Jugendbetreuer/Mentoren" und den jungen Menschen als "Schüler" zu registrieren. Darüber hinaus enthält die e-Learning-Plattform das gesamte Bildungspaket (9 Module/Kurse), das in IO3 entwickelt wurde, sowie die Fragebögen zur Vor- und Nachbewertung, die mit den Open Badges verknüpft sind. Die Kurse/Module stehen in fünf (5) Sprachen zur Verfügung: Englisch, Griechisch, Deutsch, Spanisch und Litauisch.

e. Intellektueller Output 5: DICIPASS4YOUTH COMMUNITIES: WERKZEUGKASTEN FÜR DIE UMSETZUNG

Der intellektuelle Output 5 umfasst:

⇒ **Das Design und die Entwicklung des DICIPASS ToolKit**
⇒ **Die Umsetzung des DICIPASS-Programms**

Erstens zielt das **DICIPASS4YOUTH ToolKit darauf ab**, ein komplettes ToolKit von A-Z zu entwerfen, das alle notwendigen Informationen von IO1-IO5 für alle JugendbetreuerInnen/Organisationen/StakeholderInnen/Bildungszentren etc. enthält, die das DICIPASS4YOUTH Programm umsetzen und die Kompetenzen der digitalen BürgerInnen erwerben möchten.

Für die Umsetzung des DICIPASS-Programms kontaktierten die Partner Jugendbetreuer und junge Menschen, um sie in den 9 Elementen der digitalen Bürgerschaft, die im DICIPASS4YOUTH-Projekt entwickelt wurden, zu schulen und zu unterrichten.

6. ABSCHNITT 1: Leitlinien für die Durchführung, Überwachung und Bewertung des Programms DICIPASS4YOUTH

a. A.1. Einleitung

Der erste Abschnitt "Leitlinien für die Umsetzung, Überwachung und Bewertung des DICIPASS4YOUTH-Programms" enthält **die Leitlinien und Anweisungen** für alle Organisationen zur Umsetzung des DICIPASS4YOUTH-Programms (Abbildung 2). Darüber hinaus enthält Abschnitt 1 die **Vorlagen**, die jede Organisation für die Durchführung des Programms verwenden muss (Abbildung 3 - Anhänge 1-7).

b. A.2. Zeitplan und Teilnehmer der Umsetzung des DICIPASS4YOUTH Programms

Die Umsetzung des DICIPASS4YOUTH Programms wird in Deutschland, Zypern, Litauen und Griechenland stattfinden. Alle Partner, die an den Versuchen beteiligt sind, sollten die Teilnehmer für die Durchführung sorgfältig auswählen und den Ausführungsteil planen.

Insbesondere sollte der Zeitplan des Projekts klar definiert werden, um sicherzustellen, dass alles wie geplant zum richtigen Zeitpunkt abläuft. Nach dem Zeitplan des Projekts muss die Durchführung bis Ende Oktober 2021 abgeschlossen sein. Unter bestimmten Umständen kann eine Verlängerung gewährt werden (z. B. COVID-19-Pandemie).

Jeder Partner wählt 10-20 junge Menschen (Schüler), 2 Jugendbetreuer (Ausbilder/Mentoren) und 2 Experten (falls erforderlich) aus. Die Zielgruppe dieser Durchführung sind junge Menschen im Alter von 14-18 Jahren. Die Jugendbetreuer (Ausbilder/Mentoren), die vor der Durchführung der Versuche ausgewählt werden, sollten an der Kurzzeitschulung (C1) teilnehmen, die ihnen einen intensiven Schulungskurs mit folgenden Zielen bietet:

⇒ Informieren Sie sich über den Zweck des Projekts
⇒ sich mit der Nutzung der DICIPASS4YOUTH-Plattform vertraut machen
⇒ Machen Sie sich mit dem DICIPASS4YOUTH Bildungspaket vertraut
⇒ Navigieren Sie durch die Plattform und erkunden Sie das Bewertungs- und Validierungssystem durch "Open Badges".
⇒ Seien Sie die DICIPASS4YOUTH-Mentoren des Projekts
⇒ einen Überblick über die Aufgaben haben, die sie ausführen werden

ZEITPLAN FÜR DIE UMSETZUNG

Dezember 2020 - Januar 2021	Januar 2021	Februar - Juni 2021	Juli - Oktober 2021	Oktober - Dezember 2021
Rekrutierung von Teilnehmern	Kurzfristige gemeinsame Fortbildungsveranstaltungen für das Personal(C1)	Planung und Organisation des Programms DICIPASS4YOUTH ● Finden Sie Teilnehmer (versenden Sie Einladungsschreiben/E-Mails/führen Sie die DICIPASS4YOUTH-Kampagne durch) ● Organisieren Sie den Ausbildungsplan ● Registerverfahren ● Das Programm DICIPASS4YOUTH einrichten	Durchführung des Programms DICIPASS4YOUTH	DICIPASS4YOUTH Programm Berichterstattung und Nachweise ● Fotos ● Bewertungsberichte ● Abschlussbericht ● Liste der Teilnehmer ● Zustimmungsformulare ● Tägliche Unterrichtspläne ● Einverständniserklärungen der Eltern (falls erforderlich)

Abbildung 2: Zeitplan für die Umsetzung

VORLAGEN FÜR DIE IMPLEMENTIERUNG		
Nr. des Anhangs	**Name der Vorlage**	**Vorlage Beschreibung**

Anhang 1 (https://bit.ly/2Rh9Guy)	Einladungsschreiben	Wird an potenzielle junge Menschen und/oder Jugendbetreuer geschickt, um sich für das DICIPASS4YOUTH-Programm anzumelden.
Anhang 2 (https://bit.ly/3fgpF3Y)	Zustimmung der Eltern	Muss von den Eltern/Erziehungsberechtigten von Jugendlichen unter 18 Jahren unterschrieben werden.
Anhang 3 (https://bit.ly/3uKWH2T)	Täglicher Unterrichtsplan für Ausbilder	Von allen Ausbildern/Jugendbetreuern/Mentoren/Ausbildern auszufüllen, um den Ausbildungsplan zu organisieren.
Anhang 4 (https://bit.ly/3boulDQ)	Anmeldeformular	Wird von den Jugendlichen und den Jugendbetreuern für das Anmeldeverfahren ausgefüllt.
Anhang 5 (https://bit.ly/3hk0tMM)	Fotos und Videos Zugelassen	Wird von den Jugendlichen während der Ausbildung ausgefüllt.
Anhang 6 (https://bit.ly/3femoSN)	Anwesenheitsliste	Wird von den Jugendlichen während der Ausbildung ausgefüllt.
Anhang 7 (https://bit.ly/33DygIU)	Zertifikat	Wird von den Jugendbetreuern ausgefüllt und den Jugendlichen ausgehändigt.
Anhang 8 (https://bit.ly/3hpHUH1)	Bewertungsformular	Wird von den Jugendlichen nach Abschluss der Ausbildung ausgefüllt.
Anhang 9 (https://bit.ly/3uG1dQ8)	Bericht über Pilotversuche	Von den Partnern auszufüllen, um das DICIPASS4YOUTH Programm zu beschreiben.

Abbildung 3: Schablonen für die Implementierung

**Die Anhänge finden Sie unter diesem Link*
https://drive.google.com/drive/folders/1imtK1znETGbLtghOKRa3LuDwc4Qfx9WM?usp=sharing

c. Erfahrungsberichte aus dem DICIPASS4YOUTH Programm

Wir haben die Erfahrungsberichte der Teilnehmer an der C2 Blended Mobility gesammelt und für dieses Toolkit zur Verfügung gestellt.

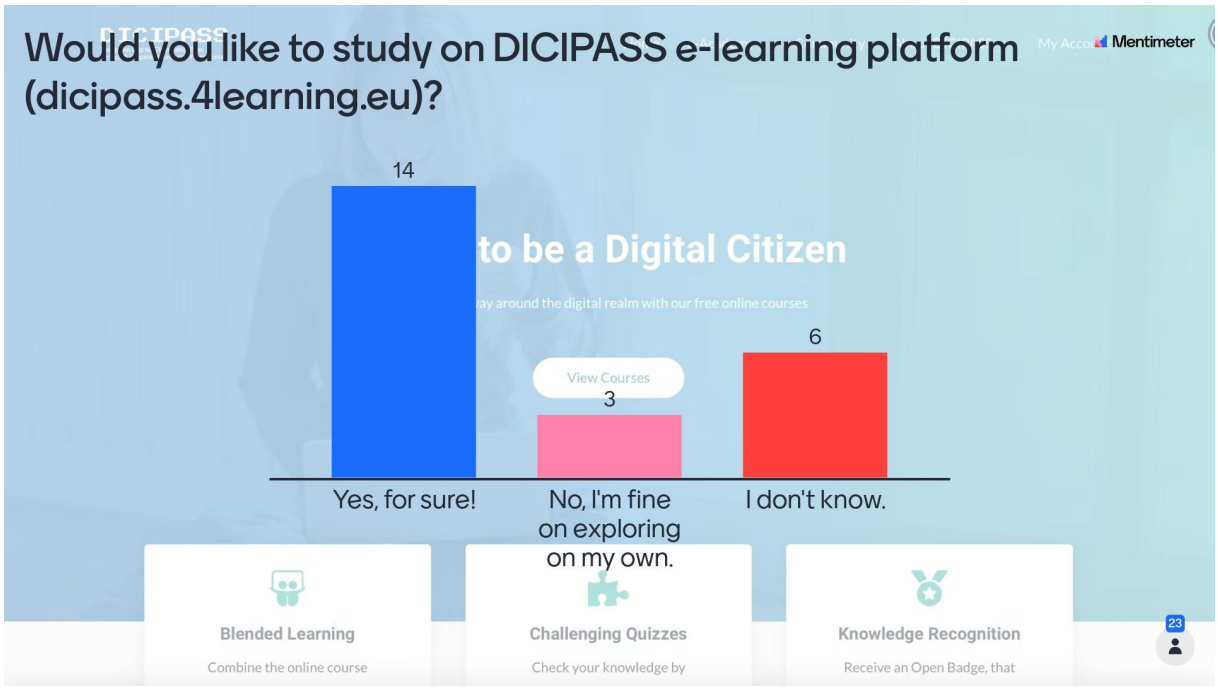
How interesting are the other digital topics for you?

Mentimeter

What do you want to learn/explore more now after this Spring School?

Mentimeter

- How to implement certain things in my local student union
- More about copyright and open sources that I can use.
- EU laws, digital accessibility
- Learn more about the European Union
- About how people perceive EU concepts in general
- About accepting terms & conditions and cookies from web pages
- I want to explore more about the eu role in the digital space
- How to involve other people in proccess of understanding how to act in digital world. How to educate youngsters.
- I just wanna learn more how can I help maybe to make better digital rights
- About music
- Climate change
- Copyright laws
- The code of conduct and how to improve it and disiminate it
- Digitalization strategies on the local level.
- What can I do if my digital rights have been violated?
- About copyright
- i want to learn more about idk xDd
- Not sure
- How to apply this knowledge in the real world
- How to protect myself onlin
- I would visit a class on coding
- More on how apps track my data, how can I be more safe online


Would you like to study on DICIPASS e-learning platform (dicipass.4learning.eu)?
Mentimeter
14
6
3
Yes, for sure!
No, I'm fine on exploring on my own.
I don't know.
to be a Digital Citizen
View Courses
Blended Learning
Challenging Quizzes
Knowledge Recognition
23

What area of knowledge do you think you have improved for yourself after this Spring School?

Mentimeter

- strengthen my english
- European Institutions and Law
- Knowledge about ditigal platforms, what open source is and copyright laws
- improved my english skills or language barrier
- Knowledge in the EU and digital citizenship
- Digital rights
- Politics, intercultural communication
- Money management, EU structure, digitalization
- European Union In general
- I improved a lot my knowledge in copyright because I didn't know that there were so different types of Copyright
- Understanding how to be involved in life digitaly and what has to be made in order to prevent any problems
- I will be more careful when I am riding the group chat and I won't video call when everyone is sleeping
- I've definitely expanded my knowledge on how the eu works as well as learn about copyright and my rights as a citizen on the online space
- Digital rights and responsibilities
- Understanding of different software usage, how close the digital world is to real one, the role of the EU in all complex issues
- Digital health, I would really like to know more of how to be less addicted to technologies and communication online

What would you like to add to the DICIPASS Code of Conduct?

Mentimeter

- Digital protection
- nothing
- More action, as we were all discussing
- Nothing
- Demand digital rights for everyone, being an active digital citizen is also about being politically active.
- i dont really know
- Nothing comes to mind at the moment
- Take some of the responsability off the individual and put it on companies/governments
- I think that DICIPASS Code is fine by me at now.
- It should be more demanding toward EU Officials in order to implement aspects such as free internet reach to all citizens of the EU
- As we talked more engagement of some actions
- It is good the way it is now
- -
- Regulations about educating children in schools of the digital dangers
- Nothing I found it good enough
- Action plan to promote it to the EU representatives
- More concrete rules for how to receive remedy for rights violations
- I think its complete

7. ABSCHNITT 2: Schaffung von Synergien und freiwilligen Unterstützungsgruppen - auf dem Weg zu den "DICIPASS4YOUTH-GEMEINSCHAFTEN".

*Bei den Bemühungen, die **Jugend** einzubeziehen, geht es darum, ihre Stimme zu erheben und ihr sinnvolle Möglichkeiten zu bieten, zur Lösung von Problemen beizutragen und einen positiven Wandel in ihren Gemeinden und Nationen zu fördern. Es besteht die Notwendigkeit, die **Qualität der Partnerschaften mit der Jugend zu verbessern, konkretere Plattformen für die Beteiligung der Jugend zu schaffen, bestehende lokale Jugendnetzwerke und -initiativen zu unterstützen und die Jugend in Initiativen in den Bereichen Wissenschaft, Technologie und Innovation einzubeziehen**.*

"Wenn wir von einem engagierten jungen Menschen sprechen, denken wir an einen jungen Menschen, der inspiriert, informiert und involviert ist... Es ist wichtig, dass sie sich aktiv bewusst sind und eine bewusste Entscheidung treffen, an etwas teilzunehmen. Sie tun also etwas, nicht weil sie es müssen, sondern weil sie es wollen.
-Taking IT Global

WAS IST JUGENDLICHES ENGAGEMENT?

Jugendliches Engagement ist ein Begriff, der auf viele Arten interpretiert werden kann. Manche definieren ihn einfach als die Aufnahme junger Menschen in ein Programm; die Absicht der im DICIPASS4YOUTH-Konsortium zusammengeschlossenen Organisationen ist es jedoch, die Jugend auf sinnvollere Weise einzubeziehen, z. B. durch Entscheidungsfindung, Programmgestaltung, Politikgestaltung und Lobbyarbeit.

Gemäß den DICIPASS4YOUTH-Grundsätzen basiert die vorrangige Beteiligung von Jugendlichen auf der Prämisse, dass Jugendliche das Recht haben, sich selbst auszudrücken, an Entscheidungen, die ihr Leben betreffen, beteiligt zu werden und aktiv mitzuwirken, anstatt nur Nutznießer zu sein; vor allem, wenn diese Entscheidungen mit ihren Rechten zu tun haben, genauer gesagt mit ihren digitalen Rechten. In diesem Zusammenhang ist die Idee der "Wahlfreiheit der Jugendlichen" von Bedeutung, d. h. der Gedanke, dass junge Menschen nur dann wirklich engagiert sind, wenn sie aktiv und informiert teilnehmen. Sie müssen sich darüber im Klaren sein, was sie tun,

WAS IST NOTWENDIG, DAMIT DIE DICIPASS4YOUTH-GEMEINSCHAFTEN FUNKTIONIEREN?
Um die Mitglieder der **DICIPASS4YOUTH COMMUNITIES** sinnvoll einbinden zu können, müssen sie die Möglichkeit haben, **ihre Meinung zu äußern und ihren Interessen nachzugehen**, wobei sie von erwachsenen Mentoren unterstützt werden. Sie müssen die Freiheit haben, anderer Meinung zu sein oder eine andere Meinung zu vertreten, und sie müssen in der Lage sein, sich unmissverständlich auszudrücken.

Sie arbeiten auch besser, wenn ihnen **klare Rollen und Erwartungen** zugewiesen werden. Junge Menschen bevorzugen den Gedanken, Erwartungen zu formulieren, da dies zu mehr Klarheit, Verantwortlichkeit und Transparenz sowohl für die Jugendlichen als auch für die Organisation beiträgt. Darüber hinaus sollten junge Menschen die Möglichkeit haben, ihre Aktivitäten und Rollen selbst zu wählen.

Ausbildung und Unterstützung für Jugendliche, die sich an dieser Art von Gemeinschaften beteiligen, sind ebenfalls notwendig. Es ist zwar wichtig, die Eigenverantwortung zu fördern, doch muss dies mit einer ausreichenden Vorbereitung und Unterstützung einhergehen, damit junge Menschen erfolgreich sein können. Es ist von entscheidender Bedeutung, dass Jugendliche in allen Rollen geschult werden, unabhängig davon, ob sie eine gemeinschaftliche Bedarfsanalyse durchführen, auf einer Konferenz sprechen oder bei der Entwicklung einer Anti-Mobbing-Intervention helfen. Die Schulung kann in einer bestimmten Kompetenz (z. B. Programmbewertung) oder einem bestimmten Inhaltsbereich (z. B. Lesen in der ersten Klasse) erfolgen oder Teil des allgemeinen Kompetenzaufbaus sein (z. B. öffentliches Reden oder Finanzmanagement).

Schließlich sollten die **DICIPASS4YOUTH-GEMEINSCHAFTEN die Bedürfnisse der verschiedenen Jugendgruppen berücksichtigen**. Die Definition von "Jugend" variiert je nach Kultur und Kontext. In einigen Gemeinden werden Jugendliche auf der Grundlage ihres Verantwortungsbewusstseins für Familie und Gemeinschaft definiert. Die meisten Organisationen verwenden jedoch irgendeine Art von Altersspanne, um die Bevölkerung zu beschreiben - aber auch hier gibt es Unterschiede. Es ist zwar jeder Organisation überlassen, wie sie die Jugend definiert, aber es ist wichtig, daran zu denken, dass Jugendliche in den unteren Altersgruppen (z. B. 13-15 Jahre) ganz andere Bedürfnisse haben als Jugendliche in den oberen Altersgruppen (z. B. 16 Jahre und älter). Dies muss bei den Bemühungen um das Engagement von Jugendlichen berücksichtigt werden. Darüber hinaus haben Jugendliche andere Merkmale, die ihre Lebenserfahrungen einzigartig machen, wie z. B. Geschlecht, sozioökonomischer Status, geografische Lage (z. B. städtisch/ländlich; weiter entwickelt/weniger entwickelt usw.), ob sie mit einer Behinderung leben oder ob sie in einer von Konflikten oder Krisen betroffenen Gemeinschaft leben. Aufsuchende Aktivitäten und Initiativen zur Einbindung von Jugendlichen müssen berücksichtigen, wie diese Gruppen am besten einbezogen und gefördert werden können. In einigen Fällen könnte es beispielsweise sinnvoll sein, junge Männer und Frauen zu trennen, damit sie ihre Gedanken frei äußern und ihr Feedback mitteilen können. Weitere Vorschläge zur Stärkung von Randgruppen sind: Mentorenschaft, spezielles Führungstraining, Selbstwirksamkeits-Workshops und verstärkte Einbeziehung der Familie (Search for Common Ground, 2008).

WAS SIND EINIGE DER HERAUSFORDERUNGEN BEI DER EINBINDUNG VON JUGENDLICHEN?

Ein zentrales Problem bei der Einbindung junger Menschen in **DICIPASS4YOUTH-GEMEINSCHAFTEN** ist die Exklusivität, da nur die privilegiertesten jungen Menschen die Möglichkeit haben, sich zu beteiligen (O'Donaghue, et al, 2003). Dies führt zu einem Mangel an Repräsentativität, da junge Menschen aus benachteiligten Gruppen nur wenige oder gar keine Möglichkeiten haben, sich einzubringen, und von Entscheidungsprozessen ausgeschlossen sind. Diese jungen Menschen sind oft Führungspersönlichkeiten in ihren Familien oder Gleichaltrigengruppen, werden aber von Durchführenden und politischen Entscheidungsträgern übersehen, die nicht wissen, wie sie zu erreichen sind, die meinen, es sei zu ressourcenintensiv, sie einzubeziehen, oder die ihr Potenzial nicht erkennen.

Eine fehlende IKT-Infrastruktur kann auch zu Schwierigkeiten bei der Rekrutierung von Jugendlichen für Engagement-Aktivitäten oder bei der Einholung von Beiträgen führen. Die Kontaktaufnahme mit Jugendlichen über soziale Medien und Websites kann eine wirksame Strategie sein, aber weniger, wenn es um die am stärksten marginalisierten Bevölkerungsgruppen geht (mEducation Alliance, 2020). Für schwer erreichbare Bevölkerungsgruppen könnte es möglich sein, über eine Umfrage in Papierform, über Jugend- oder Glaubensgruppen oder bei Gemeindeversammlungen Zugang zu erhalten.

Da Jugendliche im Allgemeinen viele konkurrierende Prioritäten haben (z. B. Schule, Arbeit, Hausarbeit usw.), ***kann es logistisch schwierig sein, sie zusammenzubringen***. Die Organisatoren von **DICIPASS4YOUTH COMMUNITIES** müssen in der Lage sein, einen flexiblen Zeitplan zu erstellen und zu verstehen, dass einige Jugendliche mehr oder weniger Zeit aufwenden können, je nachdem, woran sie gerade arbeiten. Um eine stärkere Beteiligung der Jugendlichen zu erreichen, müssen die Treffen möglicherweise abends oder an Wochenenden stattfinden.

Es kann auch eine Herausforderung sein, die Jugendlichen über einen längeren Zeitraum zu binden. Viele Organisationen haben Schwierigkeiten, das Engagement junger Menschen aufrechtzuerhalten oder mit ihnen in Kontakt zu bleiben, nachdem sie die vereinbarten Aktivitäten abgeschlossen haben. Manchmal kann der Aufbau von Alumni-Netzwerken über soziale Medien oder andere Technologien helfen. Durch diese Netzwerke haben die Ehemaligen die Möglichkeit, Führungsaufgaben zu übernehmen (z. B. die Teilnahme an einem Alumni-Ausschuss, die Übernahme einer Ausbilderfunktion nach Abschluss eines Programms) und können auch als Mentoren für aktuelle Programmteilnehmer fungieren.

HANDLUNGSORIENTIERTE ANSÄTZE FÜR DAS ENGAGEMENT JUNGER MENSCHEN

1. BILDEN SIE EINE KLEINE ARBEITSGRUPPE VON "CHAMPIONS" INNERHALB IHRER ORGANISATION, DIE SICH FÜR DICIPASS4YOUTH-GEMEINSCHAFTEN EINSETZEN.

Eine interne Arbeitsgruppe kann als Koordinierungsstelle für jugendbezogene Aktivitäten innerhalb Ihrer Organisation fungieren. Diese Gruppe wäre der Anlaufpunkt für alle Initiativen zum Engagement junger Menschen und könnte als interne "Community of Practice" für das Engagement junger Menschen fungieren. Die Arbeitsgruppe würde einen Raum bieten, um bewährte Verfahren und Ressourcen auszutauschen, Bemühungen zu koordinieren und zu kartieren, Workshops und Schulungen zu sponsern und Forschungsaktivitäten zu konzipieren.

BEST-PRACTICE-BERATUNG

- Legen Sie einen klaren Zweck, eine Tagesordnung, einen Arbeitsplan und erreichbare Ziele für die Gruppe fest.
- Nutzen Sie bereits bestehende Einrichtungen innerhalb der Organisation und bauen Sie, wenn möglich, darauf auf.
- Einführung von Verfahren zum Abbau von Teilnahmehindernissen (z. B. flexible Sitzungszeiten/-formate).
- Beziehen Sie junge Berufstätige und Praktikanten ein, um die "Jugendperspektive" so weit wie möglich einzubringen.
- Erlauben Sie den Gruppenmitgliedern je nach Zeit und Interesse eine unterschiedlich starke Beteiligung.
- Schulungen für Erwachsene über positive Jugendentwicklung und die Arbeit mit jungen Menschen in generationsübergreifenden Gruppen einbeziehen.
- Bereitstellung einer Reihe von Gesprächsthemen für die Mitglieder der Arbeitsgruppe, um sich für ein stärkeres Engagement von Jugendlichen innerhalb der Organisation einzusetzen.

2. AKTIV EINE AKTUELLE ÜBERSICHT ÜBER DIE AKTIVITÄTEN DER DICIPASS4YOUTH-GEMEINSCHAFTEN ZU FÜHREN

Eine Bestandsaufnahme des Jugendengagements in Ihrer Organisation ist hilfreich, um einen "Ausgangspunkt" für den aktuellen Stand des Engagements für Jugendliche und insbesondere für DICIPASS4YOUTH COMMUNITIES zu finden. Der Mapping-Prozess ermöglicht es Ihrer Organisation, eine Bestandsaufnahme der bestehenden Programme, Aktivitäten und Initiativen für das Engagement junger Menschen vorzunehmen und diese zu koordinieren. Die Zeit, die Sie in diese erste Aktivität investieren, kann klären, worauf sich die Bemühungen zum Aufbau von Kapazitäten konzentrieren sollten, und die Programm- und Arbeitsplanung unterstützen. Ergänzend zur Bestandsaufnahme kann Ihre Organisation ein "Jugend-Audit" durchführen, um zu beurteilen, ob sie bereit ist, Aktivitäten zum Engagement von Jugendlichen durchzuführen.

BEST-PRACTICE-BERATUNG

- Legen Sie einen klaren Kartierungsprozess fest. Welche Bereiche der Arbeit der Organisation sind im Hinblick auf das Engagement junger Menschen am wichtigsten?
- Wie werden die Kartierungsergebnisse verwendet/verbreitet?
- Förderung der Verwendung von Indikatoren für das Engagement junger Menschen bei der Programmüberwachung und -bewertung.
- Sicherstellen, dass es eine Gruppe von Personen gibt, die für die Durchführung der Kartierung zuständig ist, sowie eine Gruppe, die dafür sorgt, dass die aus der Kartierung gewonnenen Erkenntnisse in die künftige Programmplanung und Politik einfließen.
- Es ist wichtig, die Stärken, das Fachwissen und die Herausforderungen der Organisation in Bezug auf das Engagement junger Menschen regelmäßig zu bewerten, da sich die betreuten Bevölkerungsgruppen weiterentwickeln, und um im Kontext von

Veränderungen bei der Finanzierung und den politischen Prioritäten weiterhin relevant zu sein. Es sollte ein Prozess eingerichtet werden, der sicherstellt, dass die Kartierungsergebnisse auf dem neuesten Stand sind.

3. EINE AUF JUGENDLICHE AUSGERICHTETE INTERNETPRÄSENZ IN VERBINDUNG MIT INITIATIVEN IN DEN SOZIALEN MEDIEN IM ZUSAMMENHANG MIT DICIPASS4YOUTH-GEMEINSCHAFTEN AKTIV ZU PFLEGEN

Eine jugendorientierte Website kann ein guter Mechanismus sein, um junge Menschen zu erreichen und die Beziehungen zwischen den DICIPASS4YOUTH-GEMEINSCHAFTEN zu pflegen. Sie kann besonders vorteilhaft sein, um eine Gemeinschaft junger Menschen aufzubauen, die sich für die Aktivitäten einer Organisation interessieren, um Beiträge von Jugendlichen zu erbitten, Veranstaltungen zu fördern, Informationen über Möglichkeiten auszutauschen und eine Möglichkeit für die Interessenvertretung von Jugendlichen zu bieten.

BEST-PRACTICE-BERATUNG

- Die Jugend sollte in die Entwicklung und Pflege der Website einbezogen werden.
- Die Aktivitäten in den sozialen Medien und im Internet sollten kampagnenorientiert sein.
- Die Inhalte sollten nach Möglichkeit von Jugendlichen erstellt werden.
- Bieten Sie Jugendlichen die Möglichkeit, sich selbst auszudrücken, z. B. durch Blogging/Vlogging oder Podcasting.
- Das Erscheinungsbild muss jugendfreundlich und vertraut sein.
- Funktionalität und Inhalt sind die wichtigsten Faktoren.
- Suchen Sie nach Möglichkeiten, die Leistungen von Jugendlichen hervorzuheben (z. B. Auszeichnungen, Kunstwerke, Schriftstücke).
- Binden Sie soziale Medien wie Facebook, Twitter und YouTube ein.
- Schaffen Sie Mechanismen, damit junge Menschen, die keinen Zugang zum Internet oder zu sozialen Medien haben, trotzdem auf die Inhalte zugreifen können. Dies könnte durch die Einschaltung von Vermittlern geschehen (z. B. Partner im Land, religiöse Organisationen, Jugendgruppen).

4. VERSTÄRKTE BETEILIGUNG VON JUGENDLICHEN AN DER PLANUNG, DURCHFÜHRUNG UND BEWERTUNG VON AKTIVITÄTEN IM ZUSAMMENHANG MIT DICIPASS4YOUTH-GEMEINSCHAFTEN

Ob bei der Projektplanung, -durchführung oder -evaluierung, die Einbeziehung von Jugendlichen in die Arbeit Ihrer Organisation kann dazu beitragen, die Relevanz von Jugendprogrammen zu verbessern. Bei der Einbindung von Jugendlichen in diese Prozesse müssen viele Schritte unternommen werden, darunter die Rekrutierung, Auswahl, Schulung und Betreuung von jugendlichen Freiwilligen oder Mitarbeitern (Sabo Flores, 2008). Die Arbeit der Jugendlichen muss auch überwacht werden, um sicherzustellen, dass sie sich in sicheren Situationen befinden und das Programm angemessen repräsentieren. Diese Aktivitäten erfordern zusätzlichen Zeit- und Kostenaufwand, können sich aber durch die Schaffung von Programmen, die Folgendes bieten, auszahlen
Dienstleistungen, die junge Menschen brauchen und nützlich finden.

BEST-PRACTICE-BERATUNG

- Führen Sie die Bemühungen um das Engagement junger Menschen schrittweise ein (beginnen Sie z. B. zunächst mit kleineren Pilotprojekten), um eine sorgfältigere Überwachung der Investitionen und Erträge zu ermöglichen.
- Schaffen Sie Rollen für Jugendliche, die es ihnen ermöglichen, einen sinnvollen Beitrag zu leisten.
- Stellen Sie sicher, dass die Jugendlichen wissen, was von ihnen erwartet wird. Individuelle Verträge mit Jugendlichen helfen dabei, Rollen und Erwartungen zu definieren.
- Um Kapazitäten aufzubauen und die Rolle der Jugendlichen zu stärken, sollten projektspezifische Schulungen angeboten werden, z. B. Schulungen für Schlüsselinformanten-Interviews für junge Bewerter oder inhaltsspezifische Schulungen (z. B. zu globalen Trends in der sexuellen und reproduktiven Gesundheit) für junge politische Befürworter.
- Die Moderation durch Erwachsene ist von zentraler Bedeutung; die Jugendlichen müssen ein gewisses Maß an Eigenverantwortung und Autonomie haben, aber auch die nötige Vorbereitung und Unterstützung erhalten, um erfolgreich zu sein. Der Grad der
- Moderation hängt von den Fähigkeiten und Erfahrungen der Jugendlichen ab.
- Stellen Sie sicher, dass die Erwachsenen informiert und darauf vorbereitet sind, in jeder Phase des Prozesses sinnvoll mit den Jugendlichen zu arbeiten.
- Einrichtung einer Evaluierungs- und Feedbackschleife für die Bemühungen um das Engagement junger Menschen. Dies trägt dazu bei, eine Evidenzbasis für das Engagement von Jugendlichen zu schaffen, und führt möglicherweise zu sachkundigeren, relevanteren und effektiveren Ansätzen für das Engagement von Jugendlichen.
- Vermarktung und Argumentation für die Einbeziehung der Jugend.

STAKEHOLDER-EINBEZIEHUNG

Die Einbindung von Interessengruppen, auch bekannt als "Bürgerbeteiligung", ist ein wichtiges Element bei
Aufbau einer Nation und Aufrechterhaltung eines ausgewogenen Machtgleichgewichts in einer Organisation oder einem Land
(Greenwood, 2007; Ihugba & Osuji, 2011). Die Stakeholder, die in folgende Kategorien ***eingeteilt*** werden können
und ***externe*** Stakeholder werden nach Hill und Jones (2001) definiert als "jene Gruppen und Einzelpersonen, die das Erreichen der Ziele einer Organisation beeinflussen können oder davon betroffen sind" (Freeman & McVea, 2001, S.23). Die Umsetzungsprogramme eines Landes oder eines Unternehmens werden zu fruchtbaren Ergebnissen führen, wenn die Pläne und Programme von folgenden Akteuren positiv aufgenommen werden
die Interessengruppen. Ohne das Engagement der Beteiligten ist die erfolgreiche Umsetzung der Programme wäre zweifelhaft und unsicher.

WAS IST EIN PLAN ZUR EINBEZIEHUNG VON STAKEHOLDERN?

Der Plan zur Einbindung der Stakeholder ist "ein Bestandteil des Projektmanagementplans, der die Strategien und Maßnahmen zur Förderung einer produktiven Einbindung der Stakeholder in die Entscheidungsfindung und Ausführung des Projekts oder Programms festlegt (PMBOK® Guide - Sixth Edition, Seite 723)."

Die Einbindung von Stakeholdern umfasst Möglichkeiten zur Gewinnung und Einbeziehung von Einzelpersonen

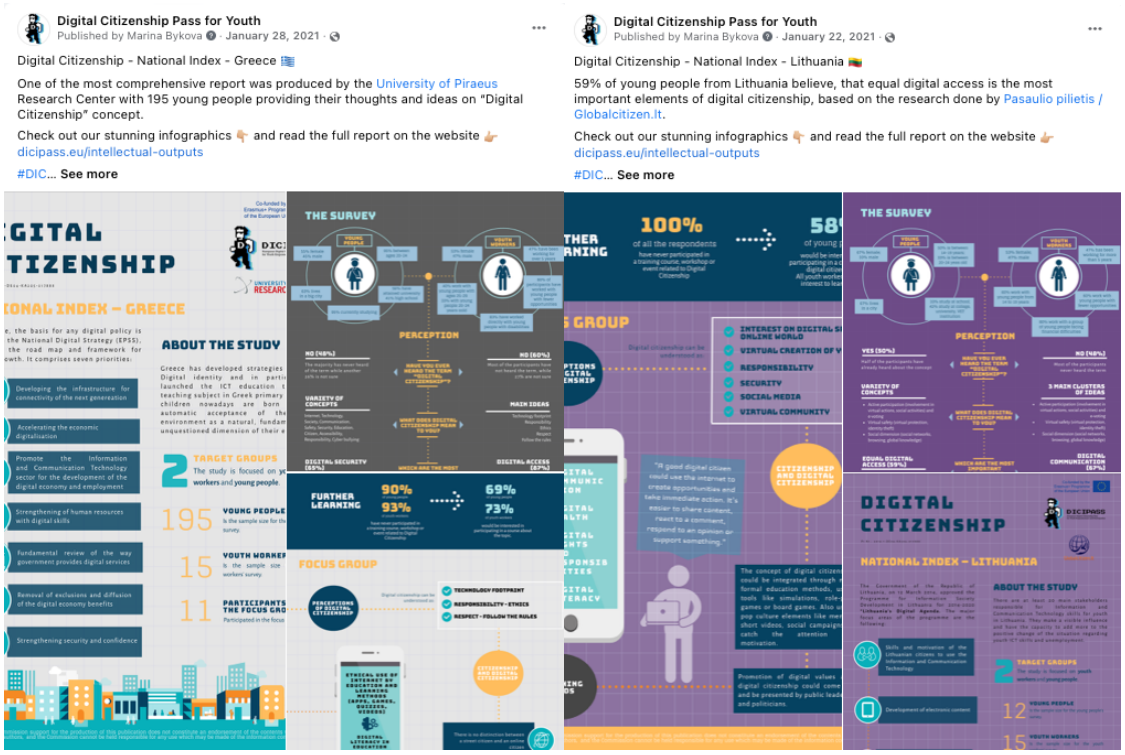
10 WEGE ZUR EINBINDUNG VON PROJEKTBETEILIGTEN

1. Ermitteln Sie frühzeitig die Interessengruppen. Sie können die Beteiligten erst dann einbeziehen, wenn Sie wissen, wer sie sind. Beginnen Sie bereits bei der Initiierung Ihres Projekts mit der Identifizierung der Stakeholder. Erstellen Sie außerdem ein Register der Projektbeteiligten.
2. Bringen Sie die Beteiligten miteinander ins Gespräch. Laden Sie die wichtigsten Interessengruppen zu den ersten Projekttreffen ein, während Sie die Projektcharta ausarbeiten. Denken Sie daran, dass Sie Konflikte so schnell wie möglich aufdecken und lösen wollen.
3. Versuchen Sie zu verstehen, bevor Sie verstanden werden. Steven Covey hat diesen Grundsatz schon vor Jahren gelehrt. Er ist immer noch gültig. Außerdem wollen die Menschen wissen, dass Sie wirklich zuerst ihre Perspektive hören wollen.
4. Zuhören, wirklich zuhören. Zum Verstehen gehört auch, dass man sich, wenn möglich, Zeit nimmt, um von Angesicht zu Angesicht zu sitzen und wirklich zuzuhören. Stellen Sie bohrende Fragen.
5. Führen Sie mit Integrität. Sinnvolles Engagement erfordert Vertrauen. Sagen Sie, was Sie meinen; meinen Sie, was Sie sagen. Und dann tun Sie, was Sie versprochen haben.
6. Beziehen Sie Ihre Interessengruppen in die Schätzungen ein. Bitten Sie die Personen, die die Arbeit ausführen werden, um Schätzungen. Machen Sie den Beteiligten klar, dass die ersten Schätzungen mit größeren Unsicherheiten behaftet sind. Verpflichten Sie sich, im Laufe des Projekts verfeinerte Schätzungen vorzulegen.
7. Arbeiten Sie MIT Ihrem Team. Die besten Projektmanager arbeiten mit ihren Interessengruppen zusammen, um ihre Projekte in Leistungen und Aufgaben zu unterteilen. Dies hilft allen Beteiligten, das Projekt besser zu verstehen. Außerdem werden die Beteiligten eher einen Plan unterstützen, den sie mitgestaltet haben.
8. Managen Sie die Erwartungen. Jeder Ihrer Stakeholder hat Erwartungen, manchmal falsche Erwartungen. Die Zusammenarbeit mit Ihrem Team wird viele dieser Aspekte des Projekts klären.

9. Bedanken Sie sich. Wenn Teammitglieder und andere Beteiligte Aktivitäten abschließen, auf E-Mails und Sprachnachrichten antworten, Sie auf Dinge aufmerksam machen, die Sie nicht wussten, bedanken Sie sich bei ihnen.
10. Kommunizieren, kommunizieren, kommunizieren. Neunzig Prozent der Arbeit eines Projektmanagers ist Kommunikation. Entwickeln und pflegen Sie einen Kommunikationsplan. Kreative Projektmanager minimieren eine mögliche Kommunikationspanne, indem sie über eine Vielzahl von Kanälen kommunizieren, nicht nur über einen oder zwei.

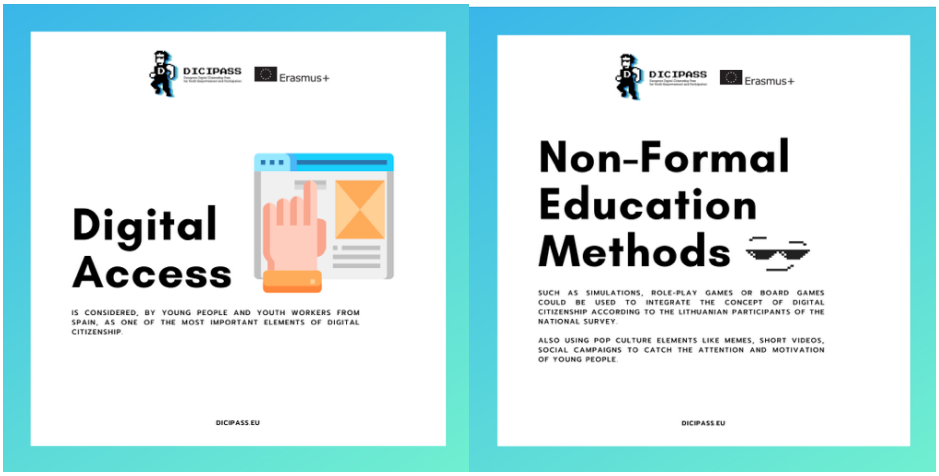
8. ABSCHNITT 3: Kampagne und Petition

Die Kampagne zur digitalen Bürgerschaft war nicht nur für die Verbreitung des Projekts selbst entscheidend, sondern auch für die Sensibilisierung dafür, was es bedeutet, online präsent zu sein. Wir haben diese Kampagne auf den Ergebnissen der Umfragen aufgebaut, die wir im Rahmen von IO1 durchgeführt haben und die uns zur Erstellung der nationalen Indizes geführt haben.



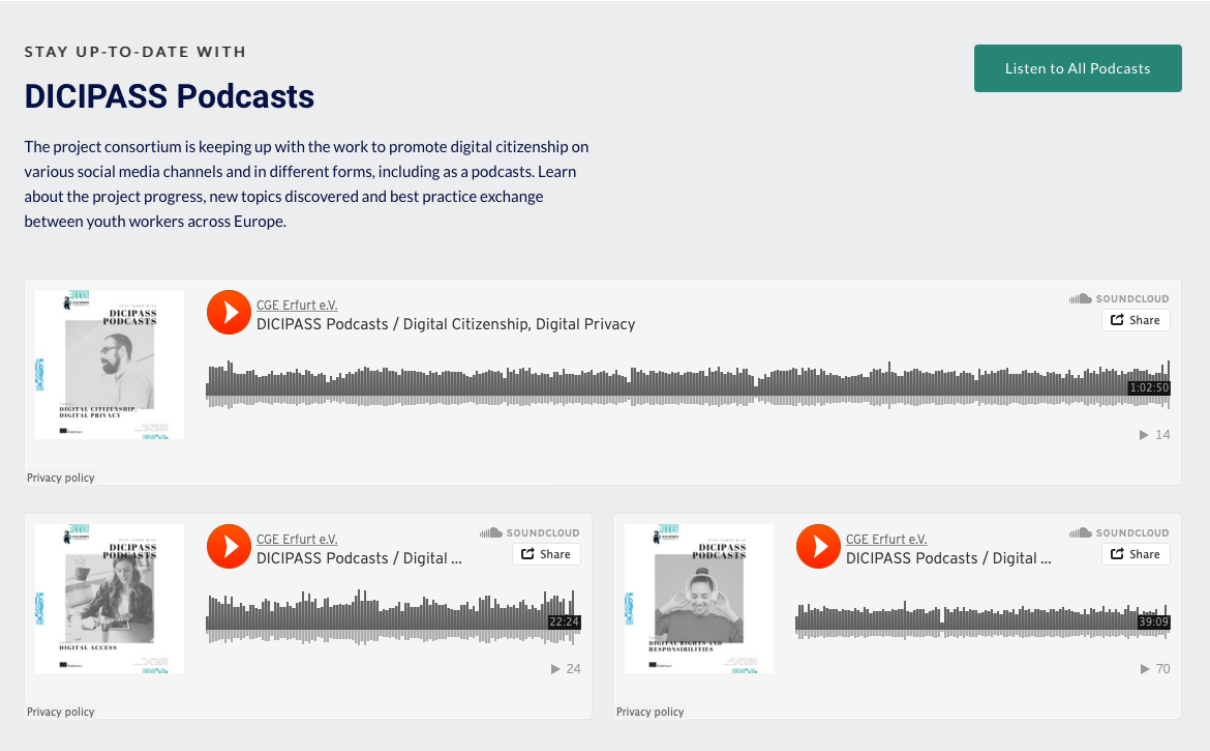
Beispiele für das Kampagnenmaterial v.1

Wir haben auch einige Themen angesprochen, die mit den Modulen zusammenhängen, die Sie online finden können, wie digitale Gesundheit, digitale Sicherheit und digitale Gerechtigkeit. Also haben wir die Leute über Facebook und Instagram nach ihren Anliegen gefragt.



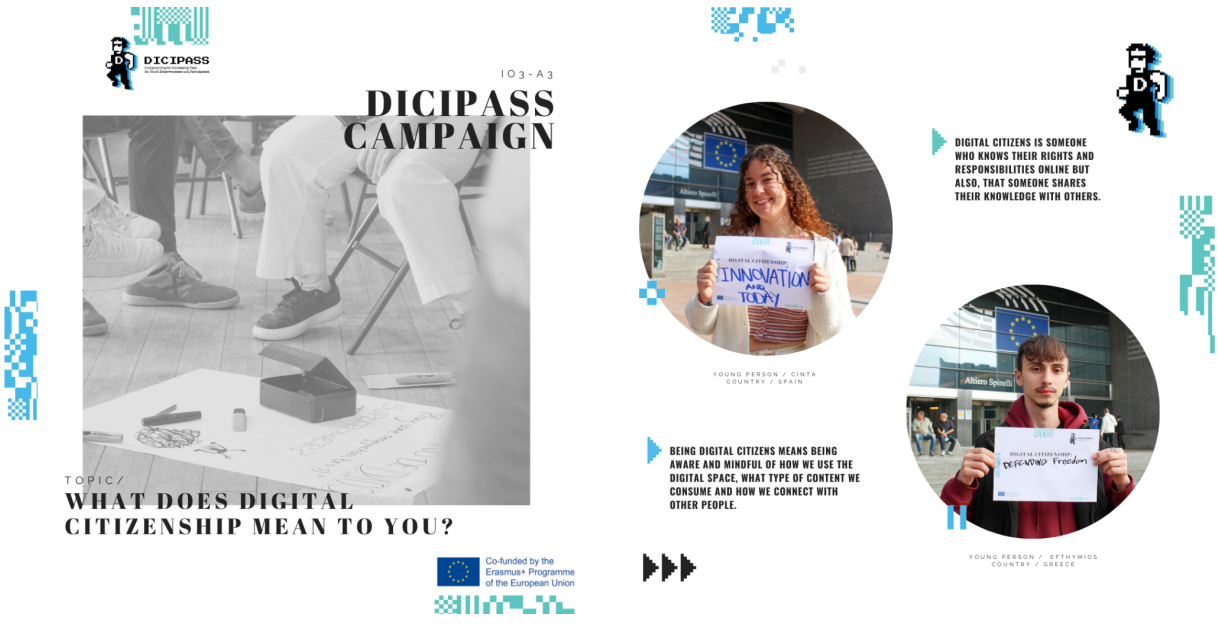
Beispiele für das Kampagnenmaterial v.2

Der DICIPASS-Podcast ist das dritte Element dieser Kampagne, in dem wir mehrere Personen zu den Themen digitale Bürgerschaft und digitale Privatsphäre, digitaler Zugang sowie digitale Rechte und Pflichten befragen.



DICIPASS-Podcasts auf der Projekt-Website

Zu guter Letzt sammeln wir Meinungen von jungen Menschen darüber, was es bedeutet, ein guter digitaler Bürger zu sein. Diese Aktivität war Teil unseres Jugendaustauschs im Mai 2022. Deshalb haben wir einige der Teilnehmer vor dem Europäischen Parlament in Brüssel fotografiert.



9. ABSCHNITT 4: Gute Beispiele und Praktiken

In diesem Abschnitt werden **gute Beispiele und Praktiken aus ähnlichen Programmen** vorgestellt, um die Nutzer in der Vorbereitungsphase zu unterstützen, Fallstricke zu vermeiden und ihr Programm optimal zu entwickeln.

Jeder Partner des Konsortiums (Deutschland, Zypern, Litauen und Griechenland) stellte bewährte Praktiken der Jugendarbeit vor, nachdem sie in lokalen Workshops mit verschiedenen Gruppen junger Menschen erprobt worden waren; zusätzlich fügten die Moderatoren Kommentare zu Verbesserungen aus ihren Ländern hinzu. In jedem Workshop wurde die Methodik - Nonformal, Aktivitätstyp - gemischt offline/online - verwendet.

🇩🇪 **Deutschland: Digitale Rechte und Verantwortlichkeiten (1h 30 min)**

Das Ziel der Aktivität - Die Teilnehmer mit den digitalen Rechten vertraut zu machen und Raum zum Nachdenken über die persönliche Verantwortung beim Surfen im Internet zu geben.
Zielgruppe: Junge Menschen im Alter von 14-30 Jahren. Geeignet für Gruppen von 10 bis 28 Personen. Die Teilnehmer können in 2-7 konkurrierende Teams aufgeteilt werden, wobei nicht mehr als 4-5 Personen in jedem Team sein sollten.

Methodik: Blended Online/Offline. Nicht-formale Methodik, Gruppenlernen, Selbstlernen. Lösen von Rätseln, Erstellen von Gruppengeschichten, um einen Fall von DR (Digital Rights) Verletzung aufzuzeigen. Teil der Nachbesprechung.

Beschreibung der Tätigkeit Schritt für Schritt:

1. Erste Phase - Erläuterung.

10 Minuten Die Lehrkraft gibt Anweisungen für die bevorstehende Aktivität:

In den nächsten Phasen des Workshops müssen sich die Teilnehmer an die Regeln halten:

Nach der Aufteilung in Teams.

- Sie dürfen nur 1 Gerät pro Team verwenden, um sich auf der Website anzumelden.

- Sie können nur die Plattform http://dicipass.eu/ nutzen, um die Informationen zu lesen und ihre Story Cases zu erstellen.

- Dazu muss sich eine ausgewählte Person auf der Plattform

- Die Mannschaft, die als erste ins Ziel kommt, erhält 1 Extrapunkt.

Die Aktivität besteht aus drei Teilen: 1. Lernen von der Website, 2. Erstellen eines Fallbeispiels, das die Verletzung eines bestimmten digitalen Rechts aufzeigt, 3. Wettbewerb (wer errät nach Anhören des Fallbeispiels zuerst, welches Recht verletzt wurde und wer die Akteure des Falls sind). Für jede richtige Vermutung erhält das Team 1 Punkt (kann auf Papier oder ein Whiteboard gezeichnet werden)

2. Zweite Phase 10 min. Die Teilnehmer erhalten Puzzleteile (ausgeschnittene Originalformpapiere) mit einem Namen und einem QR-Code darauf. Das Papier sagt ihnen, zu welchen digitalen Rechten sie Story Cases erstellen müssen. Dann finden sie ihre Gruppenpartner und loggen sich auf der Website ein. Dort muss man sich auf der Plattform registrieren (seine persönlichen Daten angeben), um Zugang zu den Kursen 1 und 2 zu erhalten.

3. 10 min Nach Abschluss der Registrierung müssen die Teilnehmer die theoretischen Artikel über digitale Rechte (Lektion 1 und 2) im Unterabschnitt (Digitale Rechte und Verantwortlichkeiten) und ihre Beschreibungen auf dem Link http://dicipass.eu/ lesen.

4. 10 min Jede Gruppe muss eine kurze Geschichte von 5-7 Sätzen verfassen, um den Fall der Verletzung eines bestimmten digitalen Rechts (das auf dem Rätselpapier erwähnt wird, das sie zu Beginn gemeinsam gelöst und gezwungen haben, ihre Teammitglieder zu finden) zu demonstrieren

5. 20 - 30 Minuten (hängt von der Anzahl der Gruppen ab) Jede Gruppe liest ihre Geschichte vor und die anderen Gruppen versuchen zu erraten, welche der 7 vorgestellten digitalen Rechte ihr Fall darstellt und erklären, warum.

6. 20 -30 min Nachbesprechung Teil eine Reihe von Fragen an die Teilnehmer

- Wussten Sie, dass diese Rechte vor dem Workshop bestanden?
- Haben Sie während des Workshops irgendeine Art von Verletzung ihrer eigenen Rechte beobachtet (die Tatsache, dass sie ihre Daten für die Registrierung einreichen mussten; die Tatsache, dass sie nur ein Gerät pro Team benutzen durften; die Tatsache, dass sie nur eine Website benutzen durften)?
- Welche Institutionen befassen sich mit den Fällen und der Politikgestaltung in Bezug auf das digitale Recht in Ihren Ländern (Land)?
- Welche Art von Verantwortung bringt die digitale Bürgerschaft mit sich?
- Wer kann bei der Förderung digitaler Rechte die Führung übernehmen?
- Welche Art von Verhaltensänderung muss ihrer Meinung nach nach der Aktivität vorgenommen werden?

Verwendete Materialien:

- Ausdrucke mit den Namen der digitalen Rechte mit QR-Code darauf

- Eine Website mit theoretischen Informationen und der Möglichkeit, sich in

- Stift, A4-Papier zum Schreiben der eigenen Geschichten (falls erforderlich)

- Flipchart, um alle 7 digitalen Rechte aufzulisten und die Punkte pro Team zu zählen

Ergebnisse und Kommentare nach der Durchführung der Aktivität: Die Praxis zeigt, dass die oben beschriebene Aktivität die TeilnehmerInnen zu einer sinnvollen Reflexion über die Themen der Digitalisierung anregt, ebenso wie der sogenannte Twist (ihre eigenen Rechte wurden unbemerkt verletzt), der zeigt, wie unbewusst unverantwortlich unser derzeitiges Verhalten online ist. Die Teilnehmer stellten fest, dass das Wissen über digitale Rechte für sie neu war und die Erfahrung der Verletzung dieser Rechte sie dazu veranlasste, vorsichtiger und verantwortungsbewusster mit dem Internet umzugehen.

Langfristig erwartetes Ergebnis - Der Wunsch, digitale Rechte zu fördern und das Bewusstsein dafür zu schärfen. Das Gefühl der persönlichen Verantwortung, andere über dieses Thema aufzuklären.

Zypern: Workshop zum Thema digitale Kompetenz und digitaler Zugang (1h 40 min)

Richtet sich an junge Menschen zwischen 16 und 30 Jahren. Hauptziel ist es, die Teilnehmer mit den Möglichkeiten vertraut zu machen, kommerzielle Programme durch Open-Source-Programme zu ersetzen, sowie mit deren Vielfalt, Vor- und Nachteilen. Anregung zum weiteren Nachdenken über die Ethik des Raubkopierens und der Nutzung von gecrackten kommerziellen Programmen.

Nicht-formale Methodik, Gruppenlernen, Selbstlernen. Gruppenvortrag - Methode, die es ermöglicht, den aktuellen Wissensstand der Gruppe zu überprüfen und die aktive Teilnahme aller Teilnehmer zu fördern. Barometer - eine Aktivität, die zu weiteren Diskussionen anregen und verschiedene Standpunkte zu einem bestimmten Problem aufzeigen soll.

Beschreibung der Tätigkeit Schritt für Schritt:

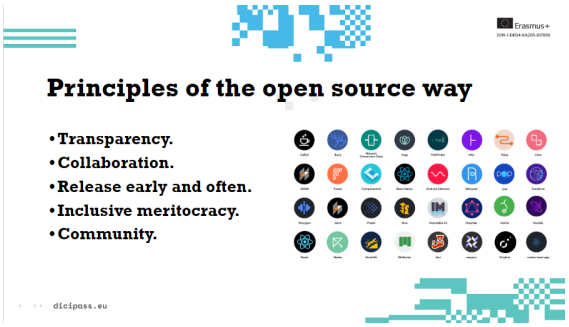
Die Sitzung besteht aus 2 Teilen.

Teil 1: 45 min

15 Minuten Gruppenvortrag - die Moderatoren müssen alle Teilnehmer in Teams aufteilen und Bilder von Suchmaschinen, Websites und freien Quellen/kommerziellen Programmen zeigen, die wir in unserem täglichen Leben verwenden, um Informationen zu suchen, zu speichern und zu ändern. Z.B..

Im nächsten Schritt sollen sich die TeilnehmerInnen damit befassen, was Open-Source-Programme sind, im Internet nach weiteren Informationen suchen und sie ausprobieren, um dann aufzulisten, welche kommerziellen Programme durch

Open-Source-Programme ersetzt werden können, sowie die Vor- und Nachteile beider. Diskutieren Sie dies in den Gruppen und seien Sie bereit, es anderen Gruppen zu präsentieren.



15 Minuten - Zeit für den Informationsaustausch mit den Vertretern der anderen Gruppen.

15 Minuten Diskussion im Plenum. Über die Gründe, warum Internetpiraterie so beliebt ist und wie der Status quo geändert werden kann.

2nd Phase der Aktivität. Barometer-Diskussion

Die Lehrkraft markiert eine Linie mit den Rändern "stimme voll und ganz zu" auf der einen und "stimme überhaupt nicht zu" auf der anderen Seite.

Lesen Sie dann einige der folgenden Aussagen (unten) vor und bitten Sie die Teilnehmer, sich entsprechend ihrer Meinungen und Überzeugungen auf die Linie zu stellen und dann ihre Position zu erläutern.

Erklärungen:

- Das Raubkopieren von Filmen ist während des Studiums in Ordnung, weil es die einzige Möglichkeit für Studenten ist, sich über neue populäre Filme zu informieren.
- Die Nutzung kommerzieller Programme wie Spotify ist die einzige Möglichkeit, unsere Lieblingskünstler zu unterstützen.
- Open Source ist die einzige Möglichkeit, jungen Menschen einen gleichberechtigten Zugang zu Informationen und Unterhaltung zu bieten
- Kommerzielle Programme sind eine Geldverschwendung, denn ich habe eine kostenlose Alternative, die meinen Bedürfnissen voll und ganz entspricht
- Wenn ich in ein Land reise, in dem es strenge Regeln für Raubkopien gibt, muss ich die Regeln dieses Landes befolgen und nicht die meines Heimatlandes, in dem ich alles raubkopieren darf.
- Wenn man nicht genug Geld verdient, sollte man nicht für kommerzielle Programme bezahlen müssen
- Ich muss kommerzielle Programme abonnieren, wenn ich einen guten Service haben will
- Es ist in Ordnung, wenn mehrere Personen dasselbe Netflix-Konto nutzen und keine separaten Konten anlegen müssen.
- Eltern sollten für die kommerziellen Programme ihrer Kinder bis zum Abschluss der Universität zahlen
- Wir sollten Open Source abschaffen, weil die Unternehmen damit keinen Gewinn machen und keine besseren Dienste entwickeln können.

Verwendete Materialien:

- Ausdrucke mit den Namen von Suchmaschinen, Websites und kostenlosen Quellen/kommerziellen Programmen, die wir in unserem täglichen Leben verwenden.

- Zugang zum Internet, um sich über Programme zu informieren, die den Teilnehmern nicht bekannt sind.

Ergebnisse und Kommentare nach der Durchführung der Aktivität: Die Praxis zeigt, dass die oben beschriebene Aktivität die TeilnehmerInnen dazu einlädt, über ihr eigenes Online-Verhalten nachzudenken und ein Gespräch über die Ethik der Nutzung kommerzieller, zuvor raubkopierter Programme anzuregen. Viele Jugendliche stellten fest, dass sie noch nie von Open-Source-Alternativen gehört oder diese genutzt haben und waren sehr überrascht, wie vielfältig diese sind. Viele von ihnen äußerten auch den Wunsch, mehr zu erfahren und zu versuchen, die Nutzung kommerzieller Programme zugunsten von Open-Source-Anwendungen und -Websites zu ersetzen.

🇪🇸 Spanien: Workshop zum Thema Digitales Recht und Präsentation einer Fallstudie über den Prozess zwischen der Europäischen Union und Google (2h 45 min)

Das Ziel - Aufzeigen, wie die EU ihre Bürger im Hinblick auf den Wettbewerb auf dem digitalen Markt schützt. Außerdem soll die Bedeutung und der Wert des Schutzes persönlicher Daten aufgezeigt werden.
Methodik - Nicht-formales Lernen, Lernen in der Gruppe, Selbstlernen, Diskussion, Reflexion.

Beschreibung der Tätigkeit Schritt für Schritt:

Die Aktivität besteht aus 3 Phasen:

45 min Phase 1 - Die Teilnehmer teilen sich in 4 gleich große Gruppen auf und erhalten eine der Rollen, die sie bis zum Ende des Workshops einnehmen werden. Es gibt 4 mögliche Rollen, jede repräsentiert eine echte Partei aus dem Fall. Rollenbeschreibung unten.

Nachdem sie die Rolle erhalten haben, diskutieren alle in der Gruppe, um sich auf die bevorstehenden Debatten mit den Vertretern der anderen Gruppen vorzubereiten.

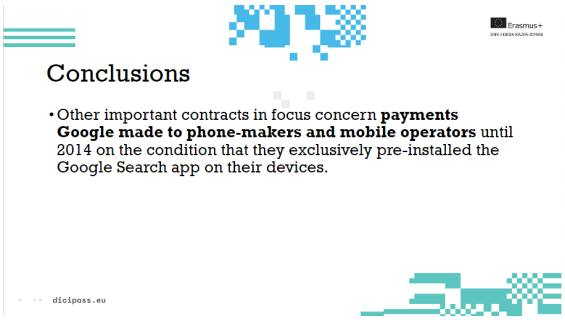
60 min Phase 2 - Debatten, in diesem Teil setzt sich 1 Vertreter jeder Gruppe mit 3 anderen an den Tisch und bildet eine 4er-Gruppe, um die Debatten zu beginnen, bis das Gericht die endgültige Entscheidung trifft.

60 min Phase 3 Auswertung und Reflexion im Plenum

Um die Ergebnisse der einzelnen Diskussionsgruppen kennenzulernen und zu zeigen, dass es 2018 ein echtes Gerichtsverfahren zwischen Google und der EU gab, das mit einer Geldstrafe von 5 Milliarden Dollar für Google endete.

Der wichtige Moment - um die TeilnehmerInnen zu ermutigen, die Antworten nicht im Internet zu suchen und die Fallstudie mit dem realen Ereignis zu verbinden, kamen wir auf die Idee, die Namen der Unternehmen und Institutionen durch gefälschte zu ersetzen. Nachdem der aktive Teil der Debatten abgeschlossen ist und eine Nachbesprechung der Ergebnisse der

Aktivität stattgefunden hat, laden wir die Moderatoren ein, die folgenden Folien zum Abschluss zu zeigen:



Beschreibung der Rolle:

Ani-Trust Kommission (vertritt EU)

Sie sind besorgt über den fairen Wettbewerb auf dem digitalen Markt Ihres Landes. Sie haben eine Beschwerde von einer Koalition von Open-Source-Webbrowsern namens "FairSearch" erhalten, die behaupten, dass sie ihre Produkte nicht auf 80 % der Mobiltelefone weltweit anbieten können, die das Open-Source-Betriebssystem Venera verwenden. Der Grund dafür ist, dass diese Mobiltelefone mit einer vorinstallierten Suchmaschine "Door" und einem "App Shop '' ausgestattet sind. Door" und "App Shop" gehören zu tTerra, einem multinationalen Technologieunternehmen, das in hohem Maße von dieser Situation profitiert.

Aufgabe: Recherchieren Sie, was fairer Wettbewerb und Kartellrecht bedeuten. Hören Sie sich die Fallargumente der anderen Gruppen an und entscheiden Sie, ob es sich um einen Verstoß gegen den fairen Wettbewerb auf einem Markt handelt oder nicht. Wenn ja, schlagen Sie bitte eine Geldstrafe vor.

Bebat (vertritt Samsung)

Sie sind ein großer Mobiltelefonhersteller. Sie haben eine Vereinbarung mit einem der größten Technologieunternehmen - Terra - unterzeichnet, das eine vorinstallierte Suchmaschine "Door" und einen Marktplatz für Apps "App Shop" für Ihre Mobiltelefone zu einem wettbewerbsfähigen Preis anbieten wird. Das ist ein sehr gutes Geschäft für Sie, und Sie können sogar die Kosten für Ihre Handys senken, um in eine neue Marktnische vorzudringen und mehr Verbraucher zu erreichen.

FairSearch, ein Zusammenschluss alternativer Marktplätze für Venera-Apps, hat jedoch eine Klage gegen Terra eingereicht und behauptet, dass der Vertrag mit Ihnen gegen die Regeln des freien Marktes verstößt. Jetzt untersucht die Ani-Kartellbehörde den Fall.
Aufgabe: Überlegen Sie, warum Sie das Geschäft mit Terra vorziehen würden, anstatt mehr Apps anzubieten. Erarbeiten Sie ein Argument, um Ihr Unternehmen vor weiteren Kosten zu schützen und den Preis für mobile Geräte niedrig zu halten.

FairSearch (vertritt ein Konsortium von Organisationen unter dem Namen Fair)

Sie sind eine Koalition von alternativen Marktplätzen für Venera-Apps. Sie behaupten, dass das Vorgehen von Terra gegenüber Venera die Installation von Alternativen zum "App Shop" erschwert, da nur wenige Nutzer die zusätzliche Suche nach einem zusätzlichen Browser auf sich nehmen werden. Sie reichten eine Beschwerde bei einer Kartellbehörde Ihres Landes ein.
Aufgabe: Erarbeiten Sie ein Argument, warum es einen fairen Wettbewerb der Apps auf allen mobilen Geräten geben sollte, die ein Open-Source-Betriebssystem Venera verwenden.

Terra (vertritt Google)

Sie sind ein multinationales Technologieunternehmen, das einen Vertrag mit dem Mobiltelefonhersteller Bebat abgeschlossen hat. Die Vereinbarung sieht Folgendes vor: Jedes von Bebat hergestellte Handy wird mit dem Open-Source-Betriebssystem Venera ausgeliefert und verfügt über die vorinstallierte Suchmaschine "Door" (Browser) und einen "App Shop", den Sie entwickelt haben. Das ist ein großartiges Geschäft für Sie und Sie freuen sich über mehr Nutzer, die Ihre Dienste nutzen (für die sie natürlich bezahlen).
FairSearch, ein Zusammenschluss von alternativen Marktplätzen für Venera-Apps, hat jedoch Klage gegen Sie eingereicht und behauptet, dass Ihr Geschäft gegen die Regeln des freien Marktes verstößt. Jetzt untersucht die Ani-Kartellbehörde den Fall.
Zu Ihrer Information: Venera wird auf 80 % aller Telefone weltweit verwendet.
Aufgabe: Erarbeiten Sie ein Argument, warum es für die Nutzer gut ist, eine vorinstallierte Suchmaschine und einen Marktplatz für Apps zu haben.

Verwendete Materialien:

- Ausdrucke mit Rollenbeschreibung/ oder vorbereitete Dateien zur Weiterleitung auf ein digitales Gerät

- Projektor und PDF-Datei zur Veranschaulichung des realen Beispiels

Ergebnisse und Kommentare der Moderatoren: Nach der Aktivität stellten die Teilnehmer fest, dass sie ihr Wissen über die Arbeit der EU-Institutionen vertieft haben, dass sie ein besseres Verständnis für ein globales Bild dieses speziellen Falles haben, dass sie daran interessiert sind, mehr über die digitale Dimension der EU-Politik und -Verordnungen zu erfahren, und dass sie sich ein verantwortungsvolleres Verhalten im Internet wünschen.

🇬🇷 Griechenland: Workshop zum Thema "Digitaler Zugang und digitale Kluft" (1h 30 min)

Ziel der Aktivität ist es, die unterschiedlichen Realitäten in Bezug auf den digitalen Zugang für bestimmte soziale Gruppen aufzuzeigen. Außerdem soll das Bewusstsein für Barrieren geschärft werden, die Menschen am digitalen Zugang hindern können, sei es aufgrund fehlender Hardware, Software oder Internetverbindung. Darüber hinaus sollen die Teilnehmer ermutigt werden, Wege zu finden, wie man diese Barrieren überwinden oder zumindest abbauen kann. Zum Beispiel kann man in Online-Shops wie ebay günstige Computer finden, wenn man mit dem Stichwort "refurbished" zusätzlich zu einem bestimmten Computer oder bestimmten Anforderungen sucht, z. B. "refurbished".
Zielgruppe - Jugendliche im Alter von 16-30 Jahren. Geeignet für Gruppen von 10 bis 28 Personen.
Nicht-formale Methodik, Gruppenlernen, Selbstlernen, Spielelemente, Nachbesprechung.

Beschreibung der Tätigkeit Schritt für Schritt:

Stufe 1

1. Führen Sie die Teilnehmer in das Thema ein. Erläutern Sie, was digitaler Zugang ist, und versuchen Sie, sie in ein Gespräch über Personengruppen zu verwickeln, die unterschiedlich große Schwierigkeiten beim Zugang zum Internet haben. Bitten Sie die Jugendlichen, an ihre Eltern und älteren Verwandten oder jüngeren Geschwister zu denken und auch Menschen mit geringeren Möglichkeiten und benachteiligte Gruppen zu erwähnen, welche Art von Schwierigkeiten sie haben könnten.
2. Wir haben die Teilnehmer nach den Instrumenten/Fragen gefragt, die ihrer Meinung nach nützlich sein könnten, um den Internetzugang zu messen; nachstehend finden Sie eine Liste einiger dieser Fragen:

- *Haben Sie bei sich zu Hause Zugang zum Internet?*
- *Haben Sie außerhalb Ihres Hauses Zugang zum Internet (Mobilnetz)?*
- *Mit welchem Gerät gehen Sie normalerweise ins Internet?*
- *Können Sie es sich leisten, jeden Monat für das Internet zu bezahlen, ohne viel Geld zu sparen?*
- *Stehen an Ihrer Schule/Ihrem Arbeitsplatz Computer oder elektronische Geräte zur kostenlosen Nutzung zur Verfügung?*
- *Sind Sie mit den Hilfsmitteln vertraut, die auf dem Computer oder elektronischen Gerät, das Sie normalerweise benutzen, zur Verfügung stehen?*
- *Sind Sie körperlich/geistig in der Lage, das Gerät zu benutzen und im Internet zu surfen?*
- *Hat Ihnen schon einmal jemand beigebracht, wie man elektronische Geräte benutzt?*
- *Falls Ihr aktuelles Gerät nicht mehr funktioniert, können Sie dann sofort ein neues kaufen?*
- *Haben Sie das Gefühl, dass Sie in einem der folgenden Bereiche Hilfe benötigen, wenn Sie einen Computer oder ein elektronisches Gerät benutzen?*
- *Waren Sie schon einmal mit dem Problem konfrontiert, dass Sie sich ein digitales Gerät nicht leisten konnten, zum Beispiel ein Notebook, das Sie brauchten?*

- *Standen Sie schon einmal vor dem Problem, dass Sie sich eine bestimmte Software nicht leisten oder nutzen konnten, weil sie zu teuer oder für Ihr Betriebssystem (z. B. Android, Linux, Mac, iOS, Windows) nicht verfügbar war?*
- *Hatten Sie schon einmal das Problem, dass Sie außerhalb Ihres Hauses oder Büros nicht online gehen konnten, weil Sie auf Ihrem mobilen Gerät eine Software haben, die einen Online-Zugang erfordert?*

Und andere Fragen.

Stufe 2 Aktion

Verteilen Sie die vorbereiteten Rollen (z. B. Familienmitglieder mit geringem Einkommen, einschließlich Teenager, ältere Menschen, Sehbehinderte, Hörgeschädigte, Kriegsflüchtlinge, erfolgreiche Anwälte, Geschäftsinhaber, Ladenbesitzer, Lehrer, Schüler usw.)

Bitten Sie die Teilnehmer, sich Bilder von beschreibenden Personen ins Gedächtnis zu rufen und sich emotional darauf einzustellen, die Fragen aus der Perspektive ihrer Rolle für die folgenden Schritte der Aktivität zu beantworten. Stellen Sie dann alle in einer Reihe auf. Lesen Sie die von den Teilnehmern geschriebenen Fragen vor und bitten Sie sie, nach vorne zu treten, wenn die Antwort positiv (ja) ist.

2. Zu einem bestimmten Zeitpunkt werden die Teilnehmer feststellen, dass einige Personen weit vorne stehen und andere zurückbleiben. Dies ist die visuelle Darstellung der digitalen Kluft. (Wenn die Gruppe international ist, kann man verschiedene Nationalitäten der Charaktere verwenden, aber es ist wichtig, diese Aktivität richtig zu besprechen.

Stufe 3 Nachbesprechung

Um den Kolb'schen Zyklus zu schließen, ist es sehr wichtig, nach der Aktivität eine angemessene Nachbesprechung durchzuführen. Konzentrieren Sie sich zunächst auf Fragen - was ist passiert und welche Rollen hatten sie?

Nachdem dieser Teil abgeschlossen ist, fahren Sie mit dem emotionalen Teil der Übung fort, insbesondere - Wie haben Sie sich während/nach der Übung gefühlt? Welche Art von Gefühlen hattet ihr, als andere nach vorne gingen und ihr still standet? Oder umgekehrt: Was habt ihr gefühlt, als ihr vorne standet und andere weit hinten saht? Gehen Sie dann zu den Schwierigkeiten über, mit denen sie bei der Beantwortung der Fragen konfrontiert waren, während sie die Figuren spielten. Und schließlich: Was haben sie aus dieser Übung gelernt und wie können sie das Wissen in Zukunft nutzen?

Verwendete Materialien: Gedruckte Rollen, leeres Papier zum Schreiben der Fragen, Stifte/Marker, Flipcharts zum Hervorheben bestimmter Punkte.

Ergebnisse und Kommentare der Moderatoren: Die Aktivität ist eine Abwandlung einer bekannten Übung zu den Menschenrechten - Schritt vorwärts. In der Personalpolitik wird sie verwendet, um die Privilegien der Gruppe zu präsentieren, wir fanden sie jedoch sehr nützlich, um die digitale Kluft zu vermitteln und sie sichtbar und anschaulich zu machen. Die Praxis zeigt ein hohes Maß an Engagement der teilnehmenden jungen Menschen in jeder Phase der

Übung. Es ist auch wichtig, die richtige Stimmung der Moderation zu erwähnen, da es sich nicht um den optimistischsten Workshop handelt.

🇮🇪 Irland: Workshop zum Thema "Digitale Kompetenz

Gerichtet an junge Menschen zwischen 16 und 30 Jahren. Digitale Kompetenz kann als eine übergreifende Kompetenz angesehen werden, die es ermöglicht, Informationen zu finden, zu bewerten, zu überprüfen, zu nutzen und zu verbreiten. Die Entwicklung dieser Kompetenzen ist sehr wichtig, denn seit das Internet populär wurde, können die Menschen Informationen ohne die Vermittlung eines externen Herausgebers verbreiten. Dies hat einen Informationsfluss ermöglicht, der zuvor nicht auf seine Integrität und Zuverlässigkeit hin überprüft wurde. Darüber hinaus hat die Kultur, Informationen kostenlos zu erhalten, in einigen Fällen zu einem Rückgang der Zahl der Journalisten bei klassischen Zeitungen geführt, was die Möglichkeit erhöht, Artikel von geringerer Qualität zu liefern, insbesondere bei Online-Zeitungen.

In den letzten Jahren wurde auch der Begriff "Fake News" immer populärer, weil sich Informationen so schnell und in großem Umfang verbreiteten, dass die Menschen sie, selbst wenn sie nicht korrekt waren, so oft lasen oder ansahen, dass sie wahr zu sein schienen. Dieses Problem verschärft sich noch, wenn berühmte Personen, die viele Anhänger in den sozialen Medien haben, Inhalte teilen, die Desinformationen produzieren. Aus den oben genannten Gründen ist es heutzutage sehr wichtig, die richtigen Informationen zu finden und sie zu überprüfen, um nicht getäuscht zu werden.

Die Teilnehmer erhalten einen Überblick über verschiedene Suchmaschinen und untersuchen eine Tatsache als Beispiel, um sie zu validieren, falls sie sie in einem Artikel gesehen haben, und um zu wissen, ob sie zuverlässig oder fragwürdig ist. Darüber hinaus werden sie eine umgekehrte Bildersuche verwenden, um andere Quellen desselben Bildes zu finden, die zum Beispiel verwendet werden kann, um herauszufinden, ob ein Bild ein Original ist oder nur aus einer Bibliothek entnommen wurde, um einen Artikel zu "schmücken".

Nicht-formale Methodik, Gruppenlernen, Selbstlernen. Gemischte Offline/Online-Aktivität. Die Kahoot-Methode ermöglicht es, alle Teilnehmer in einen freundschaftlichen Wettbewerb zu verwickeln, ein problematisches Thema zur Diskussion zu stellen und über persönliche Erfahrungen zu reflektieren.

Beschreibung der Tätigkeit Schritt für Schritt:

Schritt 1: Teilen Sie alle Teilnehmer in Teams ein und bitten Sie sie, den folgenden QR-Code zu scannen, das Team zu benennen und eine Runde des Spiels zu spielen.

Oder verwenden Sie einen Link https://create.kahoot.it/share/dicipass/7f69fba4-16bf-438f-9d57-59afe36166cd

Dort werden sie aufgefordert, ihr kritisches Denken zu testen und gefälschte von echten Fotos zu unterscheiden und richtig oder falsch zu wählen. Nachdem das Spiel beendet ist, zeigen Sie den Teilnehmern die Präsentation und bitten Sie sie, Suchmaschinen auf der Grundlage von Fotos https://tineye.com zu benutzen und erneut zu versuchen, zu erkennen, welche Fotos echt und welche gefälscht sind. Lassen Sie sie die Fotos scannen und die Wahrheit herausfinden - verwenden Sie die Präsentation https://docs.google.com/presentation/d/1I45unod8KWo9jhc_-wNkXeTjIJMnW_UC/edit?usp=sharing&ouid=114943494902047143165&rtpof=true&sd=true .

Nachdem die Wahrheit herausgefunden wurde, ist es wichtig, den Workshop mit einer Plenardiskussion über die Gründe zu beenden - warum es so viele Fälschungen gibt, wer sie herstellt und warum, und die Werkzeuge, um sie zu erkennen und kritisch zu denken.

Verwendete Materialien: PDF-Präsentation, Kahoot, Projektor, Internetzugang

Ergebnisse und Kommentare der Moderatoren: Die Aktivität zeigte ein großartiges Ergebnis, indem sie die Realitäten rund um gefälschte Fotos und die Notwendigkeit des kritischen Denkens unter modernen Bürgern und digitalen Bürgern aufzeigte. Nachdem wir die Aktivität in einigen Gruppen ausprobiert haben, können wir das Engagement und Interesse der TeilnehmerInnen sicherstellen. Zeitbedarf: 1 Stunde und 15 Minuten.

🇱🇹 Litauen: Workshop zum Thema - Digital Citizen, Who and Why? (1h 30 min)

Die Veranstaltung richtet sich an junge Menschen zwischen 16 und 30 Jahren. Hauptziel ist es, die Teilnehmer mit der Bedeutung der Ausbildung moderner Bürger mit digitalen Fähigkeiten vertraut zu machen und die Verbindung zwischen der realen und der digitalen Welt in unserem täglichen Leben zu zeigen.

Nicht-formale Methodik, Gruppenlernen, Selbstlernen. Gruppenvortrag - Die Methode ermöglicht es, den aktuellen Wissensstand der Gruppe zu überprüfen und fördert die aktive Teilnahme aller Teilnehmer.

Beschreibung der Tätigkeit Schritt für Schritt:
Die ersten Workshops beginnen damit, dass die TeilnehmerInnen gebeten werden, eine Karte ihrer Nutzung digitaler Ressourcen in ihrem täglichen Leben zu erstellen und darüber nachzudenken, wie oft sie persönliche Geräte benutzen und online gehen. 10 min
Für die nächste Phase baten wir jeden, sich einen Partner in der Gruppe zu suchen, um in Zweiergruppen zu arbeiten und die erstellten Karten zu diskutieren, die Lücken zu füllen und zu versuchen, jeden Aspekt ihres Lebens zu erwähnen. 10 min
Anschließend baten wir die Teilnehmer, sich in Gruppen von 4 bis 5 Personen aufzuteilen und nach draußen zu gehen, um die Verbindung von digitaler und realer Welt um uns herum zu beobachten und Fotos/Videos zu machen. (Einige der Gruppen gingen in Einkaufszentren, andere auf die Straße und versuchten, die Fälle zu beobachten und zu bemerken. 30 Minuten

In der nächsten Phase forderten wir alle auf, einen Blogpost und eine visuelle Präsentation ihrer Beobachtungen zu erstellen. (30 Minuten) und sie dem Rest der Gruppe vorzustellen (15 Minuten)
Und schließlich die Nachbesprechung - in dieser Phase fragten wir alle, wie sehr sie sich digital fühlen und welche Definition wir für digitale Bürgerschaft verwenden können.

Verwendete Materialien: Internetzugang/ Telefone/ Kameras/ Laptops.

Ergebnisse und Kommentare der Moderatoren: Während des Workshops fanden wir heraus, dass die meisten der teilnehmenden Jugendlichen noch nie darüber nachgedacht hatten, wie sehr wir digitale Technologien in unserem täglichen Leben nutzen. Einige gingen zu den Einstellungen ihrer Telefone und fanden heraus, dass sie Stunden in einigen Anwendungen wie TikTok und Instagram verbringen. Während der Reflexion stellten viele fest, dass sie ihr derzeitiges Verhalten ändern und versuchen wollen, weniger Zeit damit zu verschwenden.

10. Schlussfolgerung

Insgesamt besteht dieses Dokument aus dem DICIPASS4YOUTH Tool Kit: Ein A-Z-Paket für die Umsetzung. Es bietet dem Leser einen Überblick über das DICIPASS4YOUTH-Projekt und Leitlinien für die Umsetzung des Programms.

Die Durchführung des Programms kann je nach den Gegebenheiten des jeweiligen Partnerlandes in verschiedenen Formen erfolgen, z. B. als intensive Sommerschule oder als außerschulischer Club.

11. Anhänge

Anhang 1 - Einladungsschreiben

DICIPASS4YOUTH-PROGRAMM
AUFRUF ZUR TEILNAHME

Wenn Sie ein junger Mensch im Alter von 15 bis 25 Jahren sind, ist dieser Workshop genau

das Richtige für Sie!

Das DICIPASS4YOUTH Team möchte Sie einladen, an einem **20-stündigen, kostenlosen Kurs** teilzunehmen, der von erfahrenen Jugendbetreuern geleitet wird und dem Erwerb von digitalen Bürgerkompetenzen dient.
Digitale Bürgerschaft bezieht sich auf die Fähigkeit, sich positiv, kritisch und verantwortungsbewusst in einer Welt voller sozialer Medien und digitaler Technologien zu engagieren!

Gemeinsam werden wir lernen:

- Wie man online handelt
- Was ist Urheberrecht?
- Wie man Plagiate vermeidet
- Was ist illegales Filesharing?
- Wo kann man nach Tools für urheberrechtsfreie Inhalte suchen?
- Was ist das Dark Web und warum ist es illegal?
- Was ist GDPR?
- Wie verhalten wir uns online?
- Was sind Internet-Trolle?
- Und viele mehr!!!!

Zu guter Letzt werden **vier ausgewählte Teilnehmer** die Möglichkeit haben, in den ersten Monaten des Jahres 2022 Brüssel zu besuchen und an der DICIPASS4YOUTH-Schulungsaktivität teilzunehmen, andere junge Menschen zu treffen und an spannenden nicht-formalen Workshops teilzunehmen!
*Das europäische Erasmus+ Projekt DICIPASS4YOUTH ist eine Kooperation von 6 verschiedenen Organisationen aus 6 verschiedenen Ländern. Koordinator des Projekts ist Culture Goes Europe (CGE) aus Deutschland, in Zusammenarbeit mit Emphasys Centre aus Zypern, CCS Digital Education Ltd aus Irland, Open Europe aus Spanien, Global Citizen aus Litauen und der Universität Piräus aus Griechenland.

Am Ende der Schulungsworkshops können alle Teilnehmer ihr Wissen testen und ein offenes Abzeichen erwerben (Abzeichen zeigen ein breiteres Spektrum an Fähigkeiten und Leistungen eines Lernenden, die durch formale, nicht formale und informelle Lernmethoden und -aktivitäten erworben wurden).
Sie können die offizielle Website des Projekts unter http://dicipass.eu/ sowie die E-Learning-Plattform unter http://dicipass.4learning.eu/ besuchen, um mehr über das Projekt zu erfahren.

Haben Sie noch Fragen? Bitte zögern Sie nicht, sich mit uns in Verbindung zu setzen, damit wir Ihnen alle Informationen geben können, die Sie benötigen.

Wir freuen uns darauf, Sie kennenzulernen!

Mit freundlichen Grüßen,

Christiana Yiangou

Projekt Rechercheur-Jugendarbeiter

DICIPASS4YOUTH-Team

_____

Anhang 2 - Einverständnis der Eltern

DICIPASS4YOUTH-PROGRAMM
EINVERSTÄNDNISERKLÄRUNG DER ELTERN

Ich, der unterzeichnende Vater / die unterzeichnende Mutter / der unterzeichnende Vormund von _____, bestätige, dass ich seine / ihre Teilnahme am Erasmus+ Programm für den Jugendbereich mit dem Titel ***EUROPEAN DIGITAL CITIZENSHIP PASS FOR YOUTH EMPOWERMENT AND PARTICIPATION (DICIPASS4YOUTH)*** genehmige, vorausgesetzt, dass alle registrierten Daten nur für die Zwecke dieses Projekts verwendet werden und die Vertraulichkeit aller persönlichen Informationen gewahrt bleibt.

Ort und Datum: _____

Unterschrift: _____

Anhang 3 - Täglicher Unterrichtsplan für den Ausbilder

TÄGLICHER UNTERRICHTSPLAN

Modul: _____

Datum: _____

Ausbilder: _____

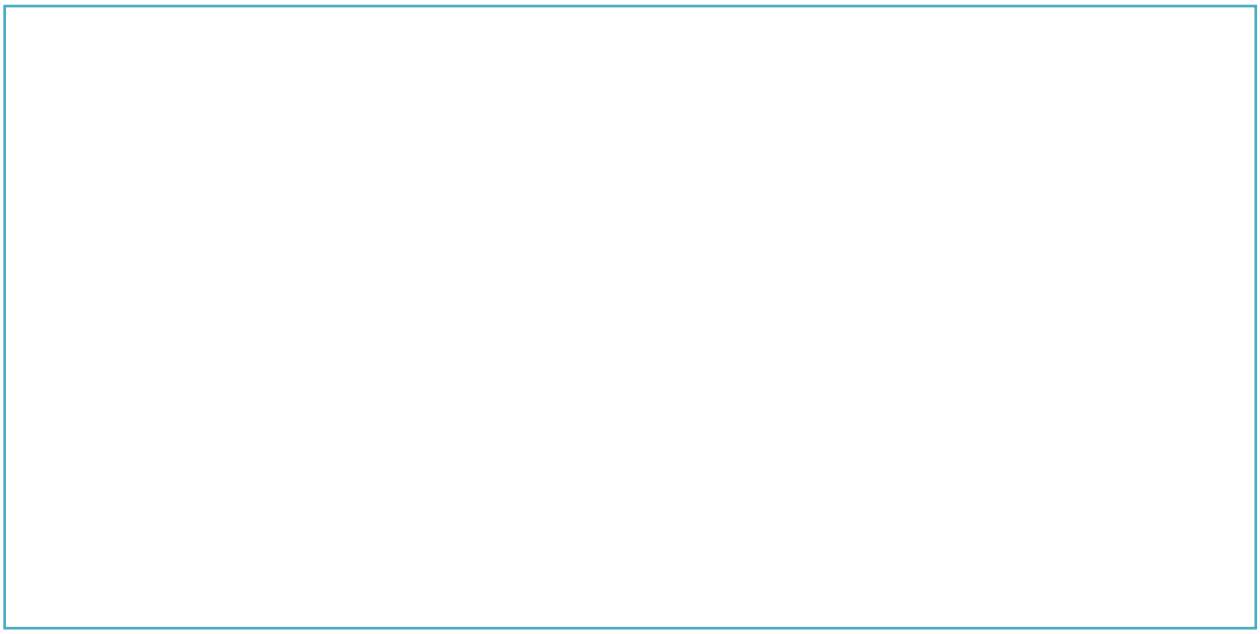
AKTIVITÄT	
ZIELE	
BEWERTUNG	

ANMERKUNGEN	

Anhang 4 - Anmeldeformular

DICIPASS4YOUTH-PROGRAMM ANMELDEFORMULAR

PERSÖNLICHE DATEN	
Name(n):	
Nachname:	
Schule:	
E-Mail:	
Mobil:	
INFORMATIONEN ZUM KURS	
Name:	
Nummer:	
Datum(en):	
Zeit:	



Erklärung zur Verwendung personenbezogener Daten

✓ *Ich bin damit einverstanden, dass das DICIPASS4YOUTH Projekt meine persönlichen Daten verwendet.*

Ort und Datum: _____

Unterschrift: _____

Anhang 5 - Zustimmungsformular für Fotos und Videos

DICIPASS4YOUTH-PROGRAMM
ZUSTIMMUNG FÜR FOTO-/VIDEOMATERIAL

Der/die Unterzeichnende gibt seine/ihre Zustimmung zur Verwendung von Bildern, Videos und anderen Werbematerialien zum Zwecke der Werbung für das Erasmus+ Programm mit dem Titel "***EUROPÄISCHER DIGITALER BÜRGERPASS FÜR JUGENDMÄCHTIGKEIT UND BETEILIGUNG (DICIPASS4YOUTH)".*** Dazu können gehören:

Fotos der Teilnehmer an den DICIPASSS4YOUTH-Aktivitäten oder -Veranstaltungen können in veröffentlichten Artikeln oder auf der Website des Projekts erscheinen

Videos von Teilnehmern, die an DICIPASSS4YOUTH-Aktivitäten oder -Veranstaltungen teilnehmen, können auf der Website des Projekts veröffentlicht werden

Werbematerial für weitere Aktivitäten oder Veranstaltungen auf Broschüren / Websites / Zeitschriften.

Ich bestätige, dass ich die bereitgestellten Informationen gelesen und vollständig verstanden habe und dass alle Fragen im Zusammenhang mit dieser Einwilligung zu meiner Zufriedenheit beantwortet wurden.

Die Partnerschaft wird alle Maßnahmen ergreifen, um sicherzustellen, dass Bilder und Videos der Teilnehmer ausschließlich für die Förderung des DICIPASSS4YOUTH-Projekts verwendet werden.

Ort und Datum: _____

Unterschrift: _____

Anhang 6 - Teilnehmerliste

DICIPASS4YOUTH-PROGRAMM
ANWESENHEITSLISTE

TRAINER:	
MODUL(E):	
STANDORT:	
DATE:	

A/A	VORNAME UND NACHNAME	E-MAIL	UNTERSCHRIFT
1.			
2.			
3.			
4.			
5.			
6.			
7.			
8.			
9.			
10.			
11.			
12.			
13.			
14.			

Anhang 7 - Bescheinigung

DICIPASS4YOUTH PROGRAMME CERTIFICATE

has participated in the implementation of the Erasmus+ KA2 project YOUTH Sector

EUROPEAN DIGITAL CITIZENSHIP PASS FOR YOUTH EMPOWERMENT AND PARTICIPATION (DICIPASS4YOUTH)

Reference Number: 2019-1-DE04-KA205-017888

on _____ in _____

_____

Sign and Stamp

Anhang 8 - Bewertungsformulare

- Von jungen Menschen auszufüllen https://forms.gle/FT9VQPyxrpivZRxH7

- Für Jugendbetreuer (Herausgeberrechte) https://drive.google.com/drive/folders/18kWJ689h3P8OiV86tHPOYCLOnwrWyal_?usp=sharing

DICIPASS
European Digital Citizenship Pass
for Youth Empowerment and Participation

PR. NR. 2019-1-DE04-KA205-017888

PROJECT INFORMATION

PROJECT ACRONYM: DICIPASS4YOUTH

ROJECT TITLE: DIGITAL CITIZENSHIP FOR YOUTH: EUROPEAN DIGITAL CITIZENSHIP PASS FOR YOUTH EMPOWERMENT AND PARTICIPATION

PROJECT REFERENCE: 2019-1-DE04-KA205-017888 PROGRAM:

KEY ACTION 2 COOPERATION FOR INNOVATION AND EXCHANGE OF GOOD PRACTICE

WEBSITE: HTTP://DICIPASS.EU/

CONSORTIUM:

CULTURE GOES EUROPE
CCS Digital Education
Emphasys CENTRE
Globalcitizen.it
UNIVERSITY OF PIRAEUS RESEARCH CENTER
Associació Programes Educatius OPEN EUROPE

Erasmus+

THE EUROPEAN COMMISSION SUPPORT FOR THE PRODUCTION OF THIS PUBLICATION DOES NOT CONSTITUTE AN ENDORSEMENT OF THE CONTENTS WHICH REFLECTS THE VIEWS ONLY OF THE AUTHORS, AND THE COMMISSION CANNOT BE HELD RESPONSIBLE FOR ANY USE WHICH MAY BE MADE OF THE INFORMATION CONTAINED THEREIN.