

**Modul 3:
Initiierung eines Projekts für
digitales studentisches Engagement**



Modul 3

Modul 3 untersucht, wie Studierende eigene Aktivitäten des digitalen studentischen Engagements in Gang bringen können. Die Studierenden setzen sich mit verschiedenen Beispielen für digitales studentisches Engagement auseinander und lernen Methoden kennen, wie sie Aktivitäten und Projekte zu digitalem studentischem Engagement erfolgreich ausführen können. In diesem Modul wird erklärt, wie Studierende mit einem Projekt zu digitalem studentischem Engagement beginnen können.

Was beinhalten erfolgreiche Projekte zu digitalem studentischem Engagement?

Der Einstieg in ein Projekt zu digitalem studentischem Engagement

Der Einsatz von digitaler Technologie zur Erweiterung des bürgerschaftlichen Engagements

Entwicklung und Bereitstellung von Lösungen im Rahmen von digitalem studentischem Engagement

Übungen

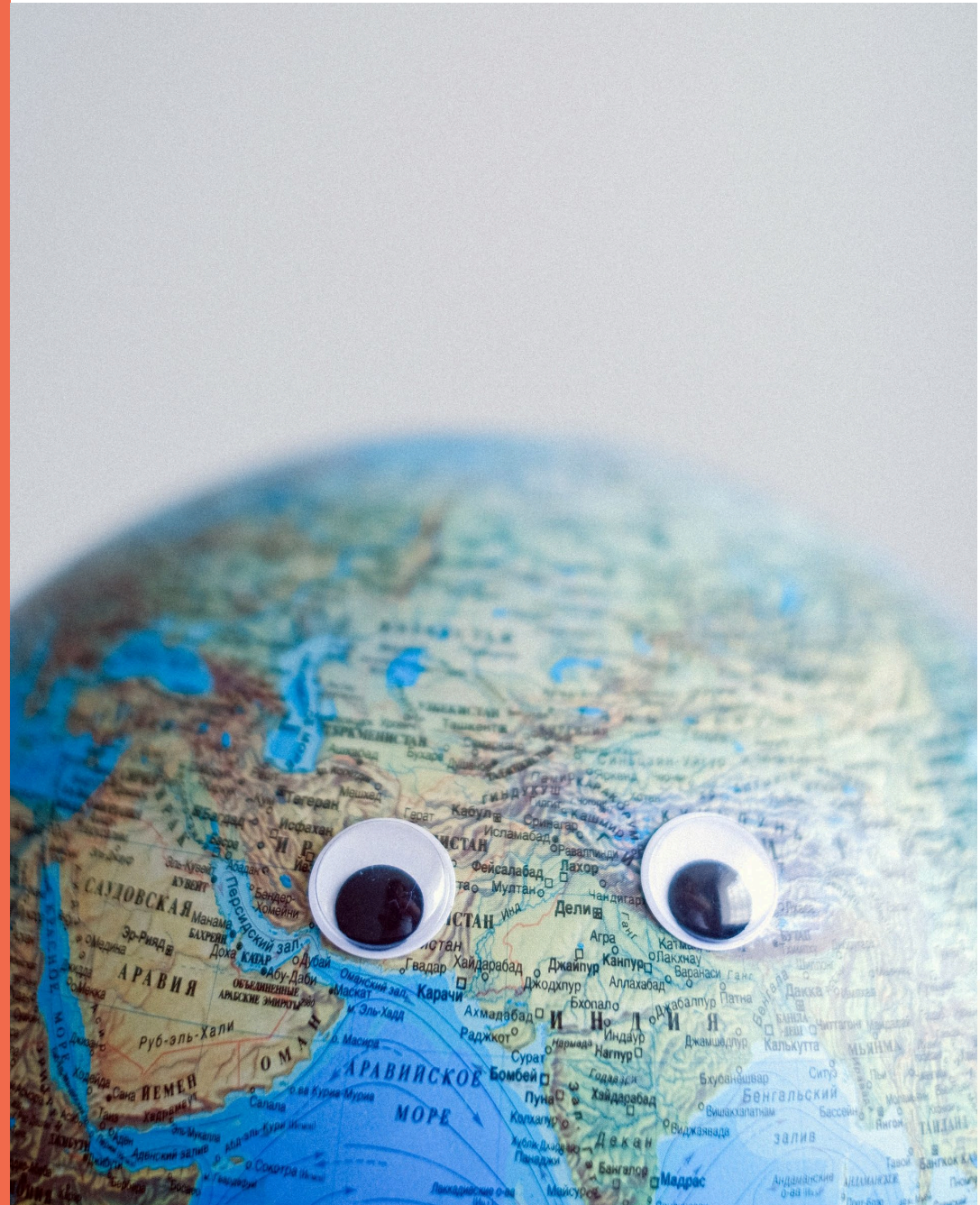
Was beinhalten erfolgreiche Projekte zu digitalem studentischem Engagement?

Niveau: Anfänger*in



Das Starter Programm der Universität Tartu

Das *Starter Programm der Universität Tartu* umfasst eine extra-curriculare Aktivität, bei der Studierende eine unternehmerische Einstellung entwickeln und Unternehmergeist entfacht wird. Es bestand aus einem dreimonatigen Programm, das eine Auftaktveranstaltung, mehrere Schulungen und Workshops, eine Veranstaltung zum *Networking*, Mentoringsitzungen und eine abschließende Präsentation beinhaltete. Das Programm richtete sich an Studierende, die den Prozess der Entwicklung einer Idee bis hin zur Einführung eines Produkts oder einer Dienstleistung kennen lernen wollten.



Das Starter Programm der Universität Tartu

Im Rahmen des *Starter Programms* arbeiteten die Studierenden in Teams unter der Verwendung von digitaler Technologie und Kommunikationskanälen an ihren Ideen zur Lösung bestimmter sozialer Probleme in Estland. Oftmals entwickelten sie dabei neue digitale Geschäftsideen und kümmerten sich darum, ihre Lösungen in der jeweiligen Praxisgemeinschaft umzusetzen. Das Engagement der Studierenden beschränkte sich also nicht nur auf die Erfindung einer digitalen Lösung für ein soziales Problem in ihrer unmittelbaren Umgebung, sondern in vielen Fällen dienten diese Lösungen direkt der Gemeinschaft.



Formen des bürgerschaftlichen Engagements

Die folgenden Konzepte tragen dazu bei, dass ein Projekt zu digitalem studentischem Engagement bestmögliche Ergebnisse erzielt:

- Direktes Service und Forschendes Lernen
- Interessensvertretung im Bildungsbereich & Kompetenzaufbau
- Politisches Engagement und Soziale Verantwortung
- Spendenaktionen und Beteiligung an Vereinen



Direktes Service und Forschendes Lernen

Direktes Service bedeutet, dass persönliche Zeit und Hingabe in ein Projekt zu digitalem studentischem Engagement investiert werden, um lokale Gemeinschaften in ihren jeweiligen Bedarfen und Problemstellungen mit einer konkreten Dienstleistung zu unterstützen (z. B. freiwillige Mithilfe bei der Beseitigung von Müll in einem bestimmten Stadtgebiet).

Bei **Forschendem Lernen** geht es darum, mit lokalen Gemeinschaften in Kontakt zu treten und zu erforschen, in welcher Weise sie von aktuellen sozialen, ökologischen oder wirtschaftlichen Problemen betroffen sind. Beispiele dafür sind Gespräche mit den Personen in den jeweiligen Praxisfeldern, um so ein besseres Verständnis für ihre aktuellen Themen und Probleme zu bekommen.





Interessensvertretung im Bildungsbereich und Kompetenzaufbau

Im Rahmen einer **Interessensvertretung im Bildungsbereich** arbeiten Personen aus unterschiedlichen Sektoren, wie Hochschulen und lokale Gemeinschaften, zusammen, um die Interessen von Personengruppen mit einer weniger starken Stimme zu vertreten (z.B. wohnungslose Menschen).

Im Rahmen von **Kompetenzaufbau** werden die Stärken einer lokalen Gemeinschaft ermittelt. Diese werden dann aktiv für die Bearbeitung von Problemstellungen der Gemeinschaft genutzt und eingesetzt.





Politisches Engagement und Soziale Verantwortung

Politisches Engagement bedeutet, dass andere ermutigt werden, sich aktiv an demokratischen Prozessen zu beteiligen und sich politisch für gesellschaftliche Anliegen einzusetzen.

Soziale Verantwortung bezieht sich darauf, dass sich alle Handlungen im Verlauf eines Projektes zu digitalem studentischem Engagement positiv und in verantwortungsvoller Weise auf lokale Gemeinschaften auswirken (z. B. einen Abholdienst für weggeworfene, aber noch brauchbare Lebensmittel organisieren).





Spendenaktionen und Beteiligung an Vereinen

Spendenaktionen können dafür sorgen, dass bestimmte Ressourcen, die benötigt werden, denen zugutekommen, die sie auch brauchen (z. B. durch Fundraising von gemeinnützigen Projekten, durch Sach- oder Geldspenden).

Durch die **Beteiligung an gemeinnützigen Vereinen** können bestimmte Gemeinschaftsprojekte unterstützt werden. Dadurch können Netzwerke aufgebaut werden, die für die Erstellung eines Projektes zu digitalem studentischem Engagement hilfreich sein können.



Weitere Ressourcen

Illinois State University provides different description of practices of civic engagement:

1st Digital Parliament first initiative done through teams

Digital Health Forum à digital initiative held by the European Youth Parliament

Example for inspiration about what (digital) civic engagement projects may include



02

Der Einstieg in ein Projekt zu digitalem studentischem Engagement

Niveau: Fortgeschritten

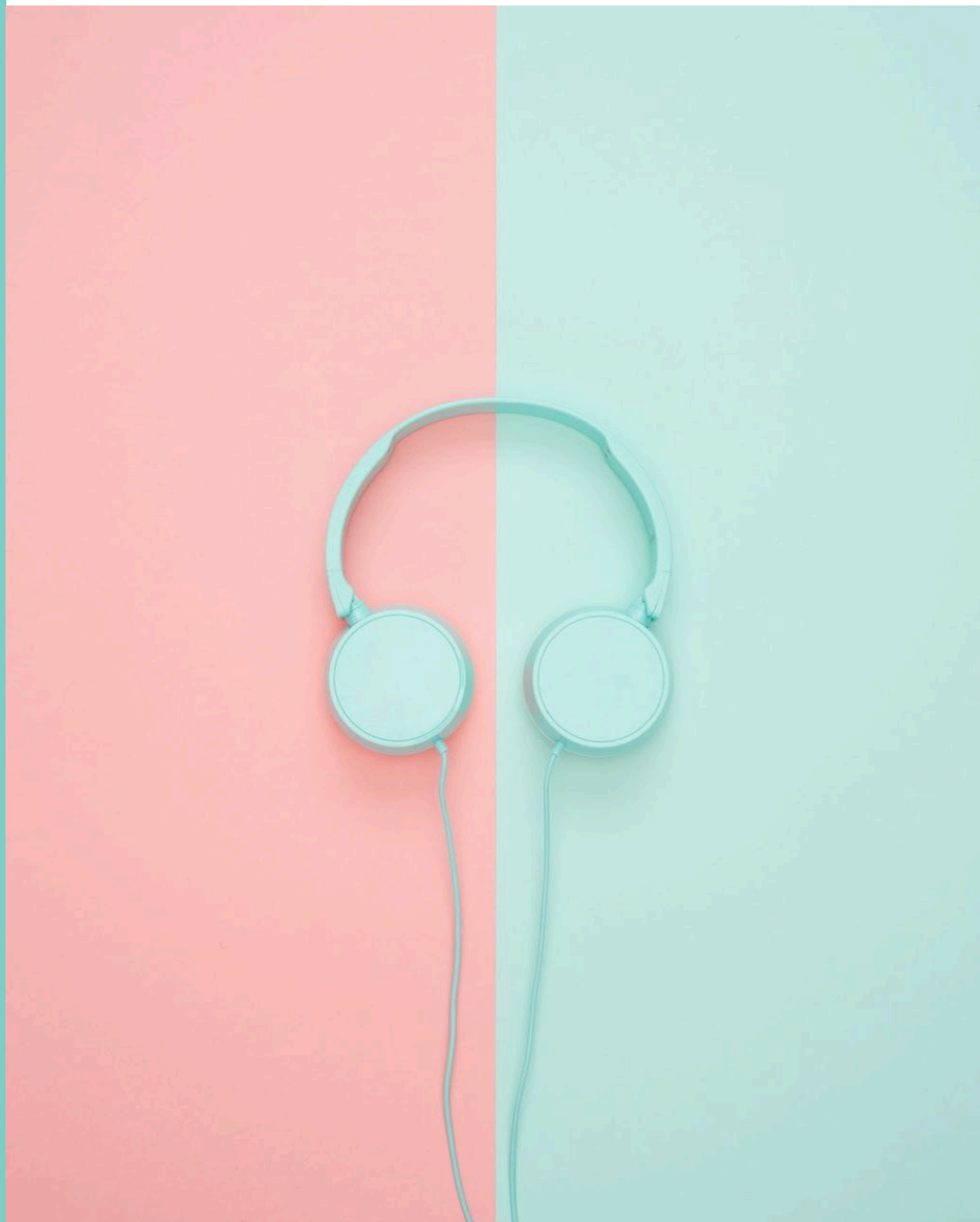




Podcast zu bürgerschaftlichem Engagement

Hören Sie sich den folgenden Podcast an über die Möglichkeiten und Vorteile der Teilnahme an einem Projekt zu bürgerschaftlichem Engagement:

<https://open.spotify.com/episode/24xx6GJiM7Iq1Fw698T45U?si=06a6380e0071415f>





Die ersten Schritte eines Projekts zu digitalem studentischem Engagement

Die ersten beiden Module behandeln, wie ein Problem in der lokalen Umgebung erkannt und wie Lösungen dafür gefunden werden können.

Der nächste Schritt besteht nun darin, eine Gruppe von Gleichgesinnten zu finden, um eine positive Veränderung in einem bestimmten Praxisfeld anzustoßen. Formulieren Sie gemeinsam Ideen und einen Plan, wie Sie die gewünschte Veränderung herbeiführen können. Werden Sie sich einer bestehenden Aktivität bzw. einer Organisation anschließen oder eine eigene Initiative gründen?





Zur Leitung von Projekten

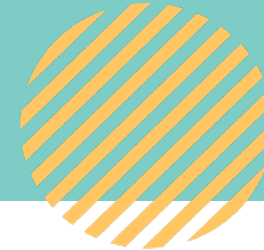
1. Bei von **Studierenden geleiteten** Projekten zu digitalem studentischem Engagement sind die Studierenden die Hauptorganisator*innen des Projekts und treffen die wichtigsten Entscheidungen.
2. Projekte unter der **Leitung von Lehrenden** werden in der Anbindung an eine Hochschule durchgeführt und beziehen die Studierenden in die Aktivitäten des digitalen bürgerschaftlichen Engagements im Rahmen von Lehrveranstaltungen mit ein. Die Hauptverantwortung für das Projekt liegt bei den betreffenden Lehrenden.



Formen des Engagements

Aus Fallstudien zu digitalem studentischem Engagement, die im Projekt *Students as Digital Civic Engagers* erhoben wurden, lässt sich schließen, dass es mehrere Möglichkeiten gibt, wie und aus welchen Gründen sich Studierende bürgerschaftlich engagieren:

- Verpflichtende Teilnahme
- Freiwilliges Engagement
- Erwerb von relevanten Kompetenzen
- Aus der Notwendigkeit heraus ein Problem angehen





Verpflichtende Teilnahme

Eine **verpflichtende Teilnahme** besteht dann, wenn im Rahmen des Studiums die Beteiligung an einer Aktivität bzw. einem Projekt zu digitalem studentischem Engagement vorgesehen ist.

Diese Form des Engagements variiert je nach Hochschuleinrichtung und Land, aber im Allgemeinen findet dieses im Rahmen des Curriculums (z. B. innerhalb eines Moduls) statt.



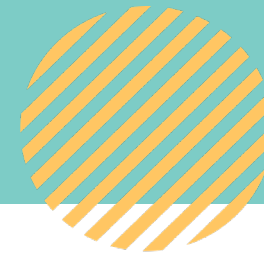
Freiwilliges Engagement

Viele Studierende engagieren sich freiwillig, weil sie zu einem guten Zweck beitragen möchten. Das ist einer der Hauptgründe, warum sie an einer Aktivität bzw. einem Projekt zu digitalem studentischem Engagement teilnehmen. Einige Studierende engagieren sich freiwillig, um benachteiligten Gruppen zu helfen, andere, weil sie neue Leute kennenlernen und Erfahrungen sammeln möchten.



Erwerb von relevanten Kompetenzen

Ein weiterer Grund, warum sich Studierende an einem Projekt zu digitalem studentischem Engagement beteiligen, sind der Erwerb von relevanten Fähigkeiten und Kompetenzen. Diese können sowohl für die berufliche Zukunft als auch für die persönliche Entwicklung der Studierenden von Bedeutung sein.





Aus der Notwendigkeit heraus ein Problem angehen

In manchen Fällen erkennen Studierende ein Problem innerhalb der Studierendenschaft oder in einer der lokalen Gemeinschaften und möchten dieses im Rahmen eines Projektes zu digitalem studentischem Engagement bearbeiten (projektbasiertes Lernen).



Der Start zu einem Projekt zu digitalem studentischem Engagement

Wenn sich Studierende entschieden haben, ein Projekt zu digitalem studentischem Engagement auf die Beine zu stellen und ein solches zu beginnen, gilt es zunächst herauszufinden, welche Möglichkeiten ihnen dazu an ihrem Hochschulstandort oder darüber hinaus zu Verfügung stehen.

Die Initiierung eines eigenen Projektes zu digitalem studentischem Engagement bietet sich dann an, wenn an der betreffenden Hochschule das entsprechende Thema bzw. Problemfeld nicht aktiv bearbeitet wird. Dann gilt es, ein eigenes Projekt zu starten!





Ein Projekt zu digitalem studentischem Engagement von Anfang an entwerfen

In manchen Fällen gibt es für Studierende nicht sehr viele Möglichkeiten, sich bürgerschaftlich zu engagieren, und sie möchten daher gerne ein eigenes Projekt ins Leben rufen. Dafür ist es wichtig, keine Hilfe zu scheuen und sich eine Gruppe von Gleichgesinnten zu suchen, welche ein bestimmtes Problem in einem Praxisfeld ebenso in Angriff nehmen möchten. Studierende können auch Hochschullehrende oder die Hochschüler*innenschaft oder Studienvertretungen um Hilfestellung bitten.





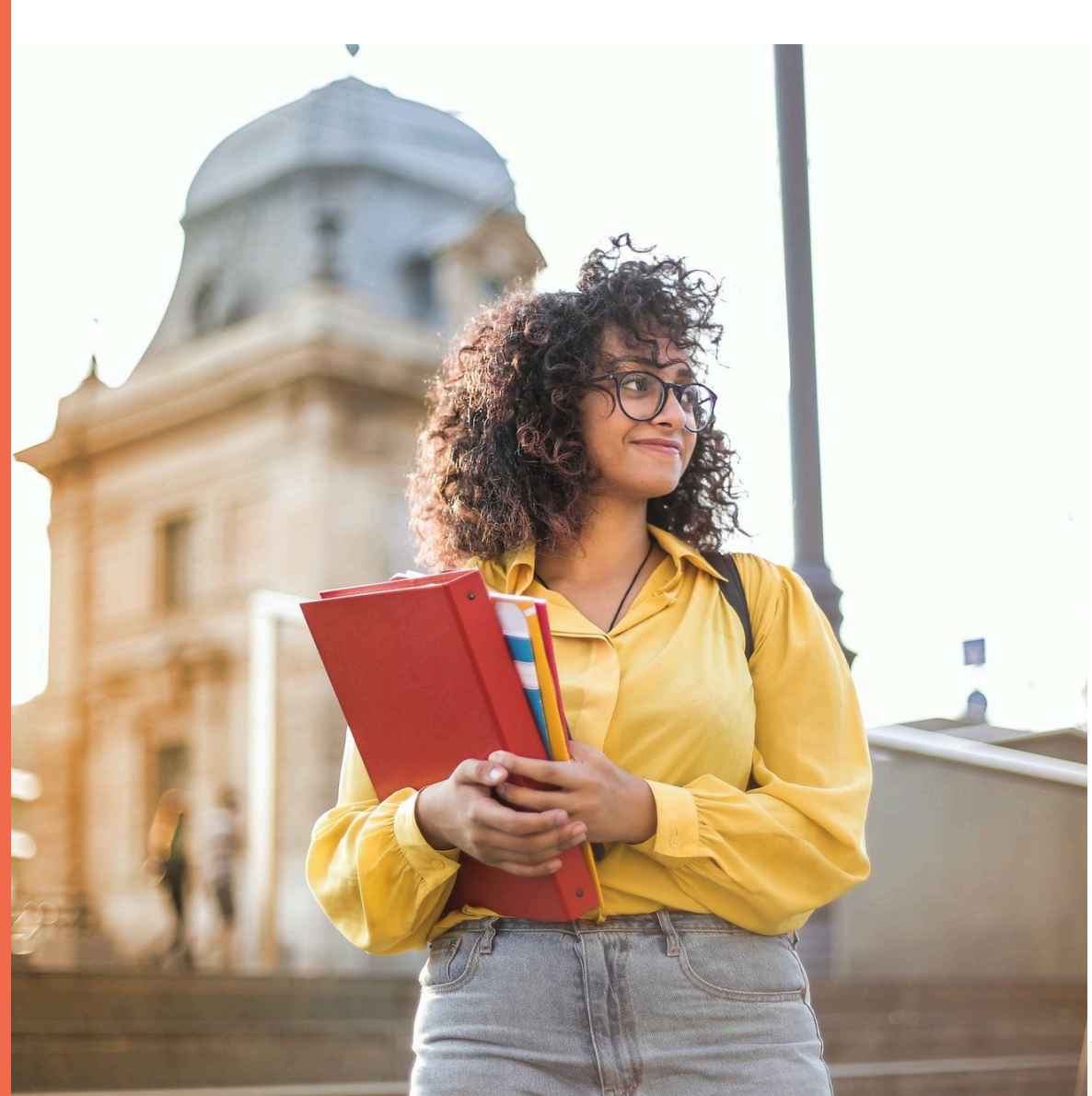
Hilfreiche Kontakte knüpfen

Studierende können recherchieren, welche Projekte zu digitalem studentischem Engagement es bereits an den Hochschulen gibt. Sie können Hochschullehrende kontaktieren, die bereits an Aktivitäten zu bürgerschaftlichem Engagement beteiligt waren und diese um Hilfestellung in Form von Fachwissen, Tipps oder weiteren Kontakten bitten. Ebenso kann die Hochschüler*innenschaft an den Hochschulen unterstützen. Sie kann helfen, Kontakte zu gleichgesinnten Studierenden aufzubauen und Ressourcen zu Verfügung stellen (z. B. Räume für Treffen).



Freiwilliges Engagement im Rahmen eines Projektes zu digitalem studentischem Engagement

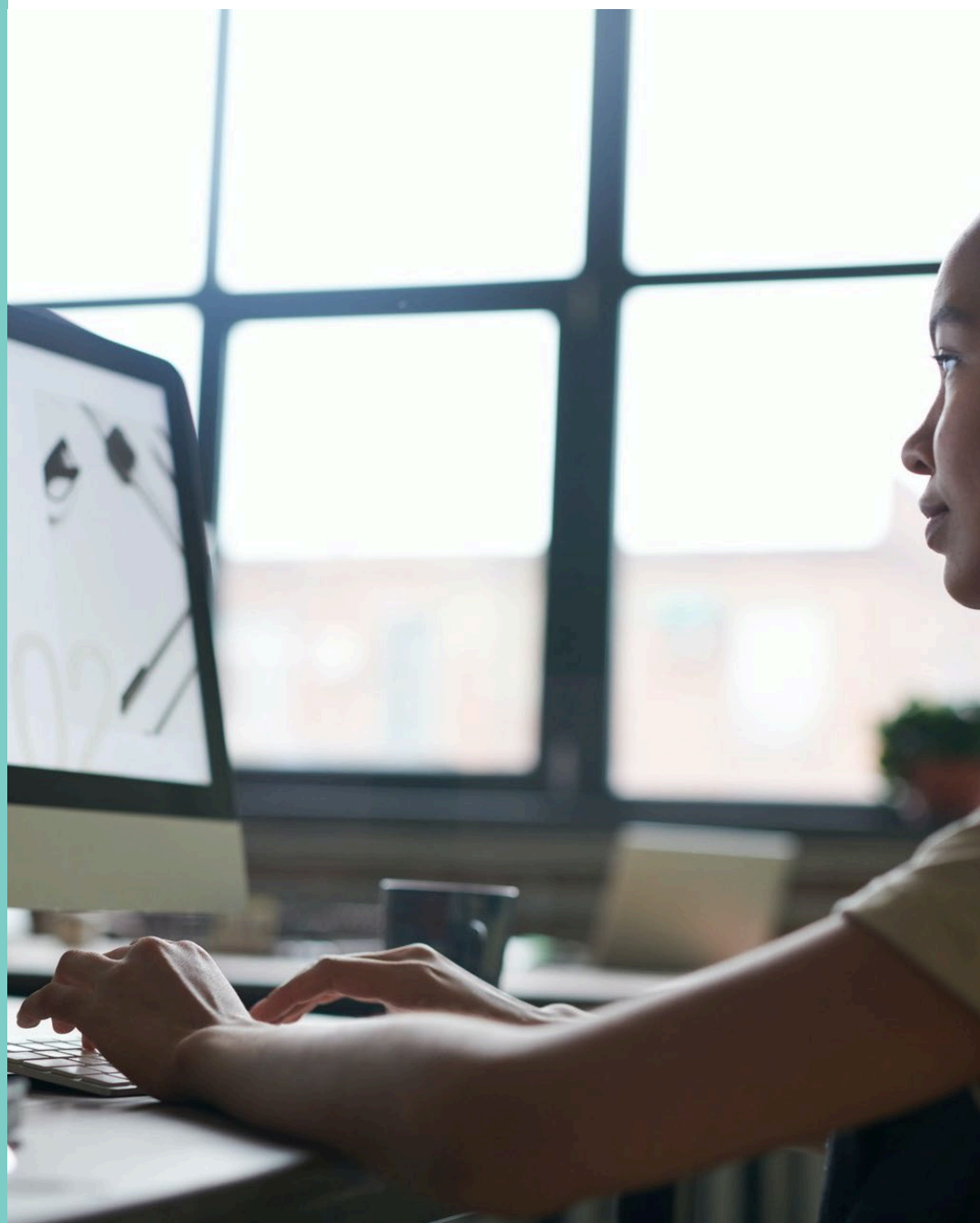
Studierende können sich auch an bestehenden Projekten zu digitalem bürgerschaftlichem Engagement beteiligen. Am besten ist es, sich an Servicestellen der Hochschule, im jeweiligen Studiengang oder bei der Hochschüler*innenschaft zu erkundigen, welche Projekte durchgeführt werden. Auch die Recherche im Internet nach gemeinnützigen Projekten empfiehlt sich. In Irland gibt es beispielsweise die Datenbank I-VOL The National Volunteering Database, die verschiedene Möglichkeiten des freiwilligen Engagements in der Region aufzeigt:





Verpflichtende Teilnahme an einem Projekt zu digitalem studentischem Engagement

Die Teilnahme an einem Projekt zu digitalem studentischem Engagement kann auch verpflichtender Teil des Curriculums in einem Studiengang sein. Studierenden entscheiden sich dann zwar nicht freiwillig dazu, sich bürgerschaftlich zu engagieren. Dennoch können sie im Rahmen der Teilnahme an der entsprechenden Lehrveranstaltung viele Erfahrungen sammeln, die es ihnen ermöglichen, später ein eigenes Projekt zu digitalem studentischem Engagement aufzubauen, z. B. durch das Knüpfen von sozialen Kontakten, die ihnen für die Gründung des eigenen Projektes später helfen.





Weitere Ressourcen

[Article on How to be an engaged citizen](#)

[Article on 12 Inspiring Civic Engagement Examples](#)



03

Der Einsatz von digitaler Technologie zur Erweiterung des bürgerschaftlichen Engagements

Niveau: Anfänger*in





Einbindung von digitaler Technologie

Zu Beginn eines Projektes zu digitalem studentischem Engagement ist es wichtig, zu überlegen, wie digitale Technologie eingesetzt werden kann, um die Durchführung des Projektes zu unterstützen.

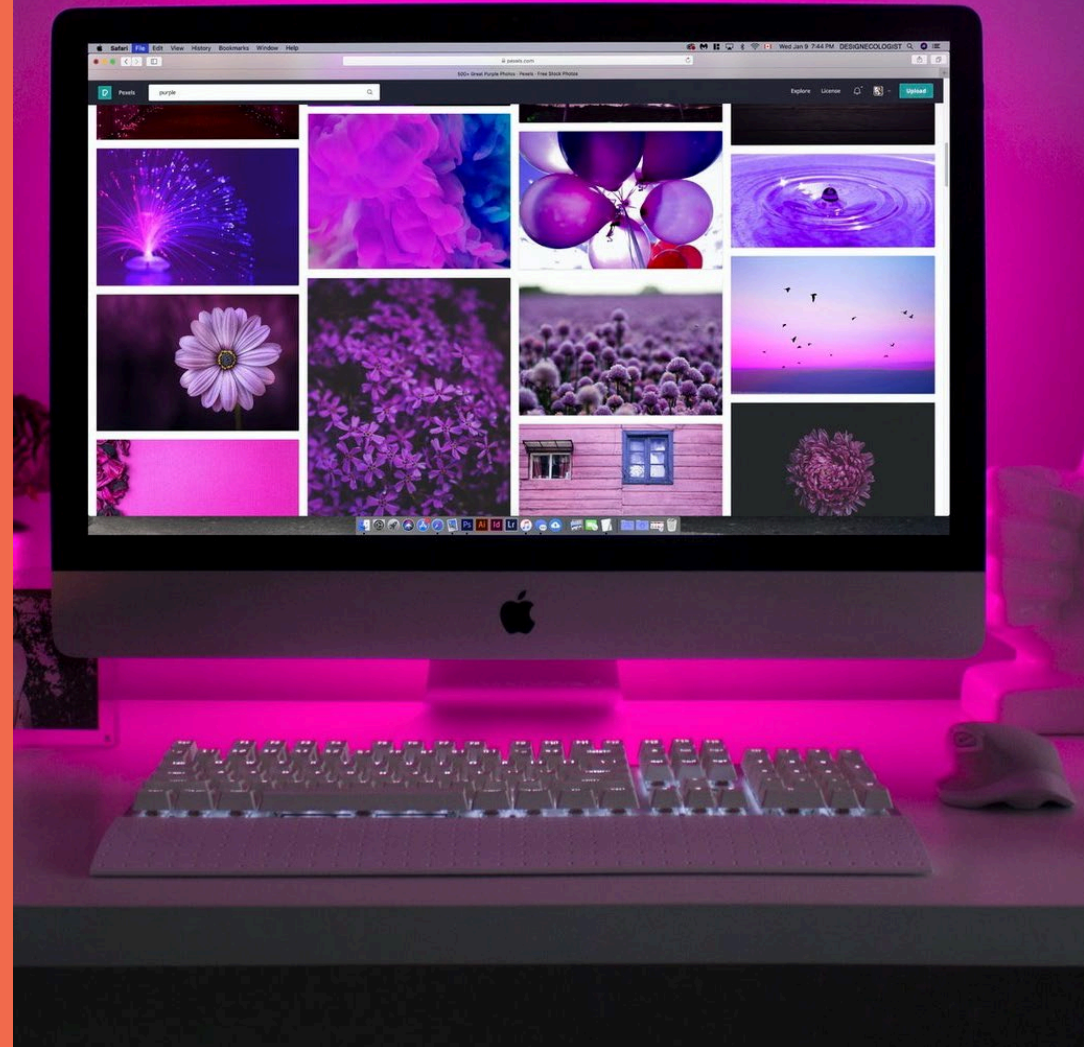
Digitale Technologie kann in vielerlei Hinsicht unterstützend sein: Von der Suche nach alternativen Möglichkeiten für Besprechungen und Treffen bis hin zu projektrelevanten Bereichen wie Marketing.





Digitale Technologie nutzen, um Gleichgesinnte zu finden

Es gibt viele digitale Tools und Plattformen, die Studierende nutzen können, um Gleichgesinnte zu finden, die sich für ähnliche Themen interessieren. Social Media-Plattformen wie Facebook können helfen, mit Gleichgesinnten in Kontakt zu kommen. Daneben kann nach Gruppen, Vereinen etc. gesucht werden, die in der lokalen Umgebung aktiv sind. Es kann auch umgekehrt mit der Recherche nach bestimmten Themen begonnen werden, um so auf Gleichgesinnte zu stoßen, die sich für ein bestimmtes Thema einsetzen.





Tools zum Knüpfen von Kontakten

Die folgenden digitalen Tools können helfen, mit Gleichgesinnten in Kontakt zu kommen.

Meetup ist ein Tool, mithilfe dessen Kontakt zu Menschen mit ähnlichen Interessen hergestellt werden kann. Das Tool kann sowohl für berufliche als auch für private Zwecke genutzt werden. Benutzer*innen können verschiedenen Gruppen zu bestimmten Themen beitreten oder nach Veranstaltungen in der Umgebung suchen.

<https://www.meetup.com/>





Tools zum Knüpfen von Kontakten

MeetMe ist eine für Android und iOS verfügbare App, die es Menschen mit ähnlichen Interessen ermöglicht, miteinander zu kommunizieren. Dazu kann ein Live-Chat-Service genutzt werden.

<https://www.meetme.com/#home>





Kommunikations-Tools

Sobald sich eine Gruppe von gleichgesinnten Studierenden zusammengefunden hat, ist der nächste Schritt, ein Treffen zu organisieren und die Möglichkeiten zum Start eines Projektes zu digitalem studentischem Engagement auszuloten.

Die folgenden Tools können helfen, Online-Treffen abzuhalten, um z. B. in einem ersten Schritt ein Brainstorming zu einem bestimmten Themenbereich durchzuführen.





Kommunikations-Tools

Zoom ist ein Videokonferenz-Tool. Mit Zoom können Online-Treffen einfach organisiert und durchgeführt werden. Benutzer*innen können dabei an einem virtuellen Whiteboard ein Brainstorming umsetzen und gemeinsam an Projekten arbeiten, indem Dokumente auf den Bildschirmen, die andere hochladen, kommentiert warden. Link zu ZOOM

Facebook Live ist ein Tool, mit dem Benutzer*innen Videos live über eine Facebook-Seite oder -Gruppe streamen können. Dies kann für die Aufzeichnung von Vorträgen, Veranstaltungen und Treffen genutzt werden.





Kommunikations-Tools

Webex ist ein Online-Tool, mit dem Benutzer Online-Gespräche mit bis zu 100 Teilnehmern führen können. Es kann auch zur Bildschirmfreigabe oder zum Austausch von Dokumenten zwischen Personen verwendet werden.

Webex gilt als integrative Software, die unabhängig vom geographischen Standort, Sprache oder Kommunikationsstil allen Teilnehmer*innen die gleichen Möglichkeiten bietet.

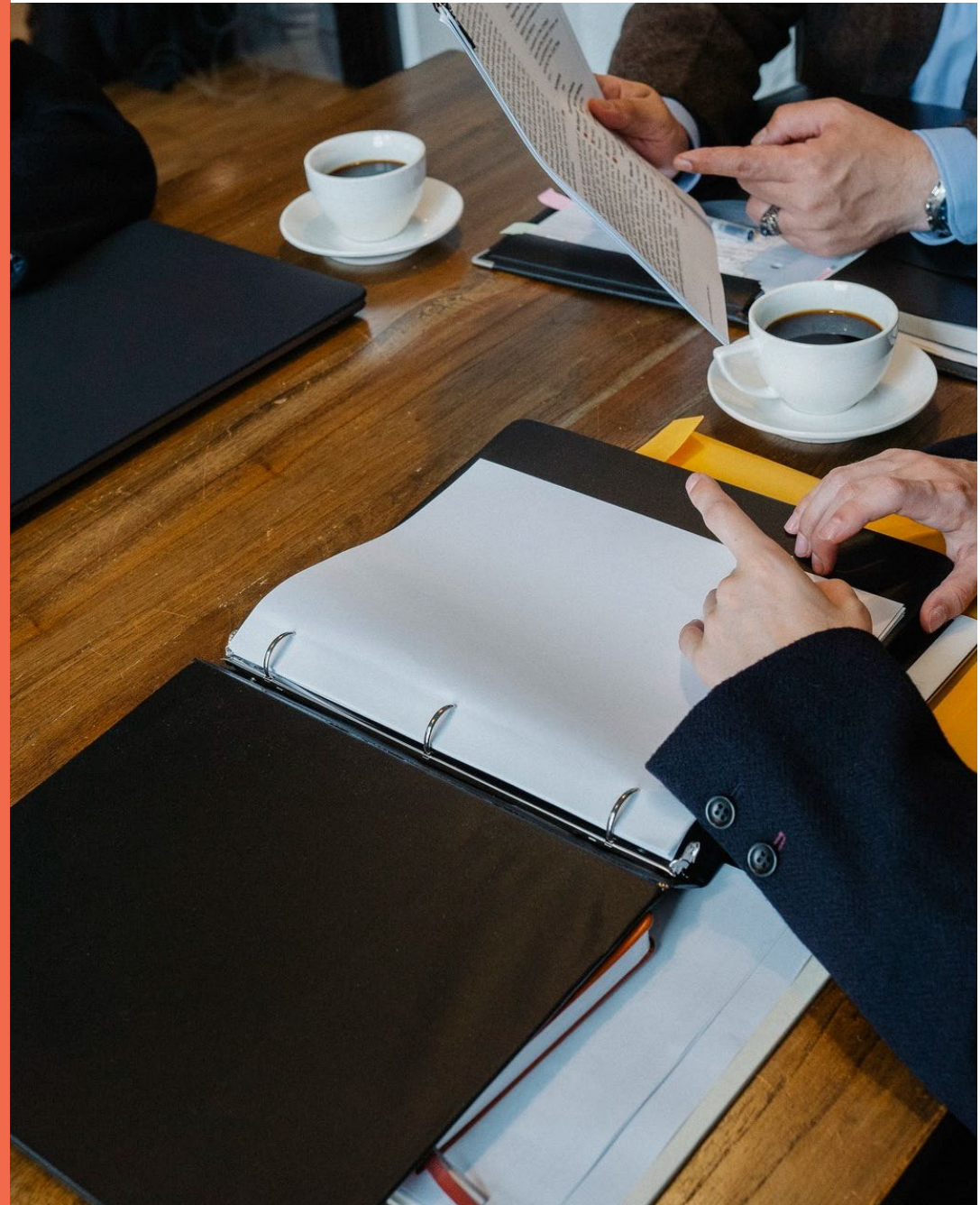
[Link zu Webex](#)





Projektmanagement-Tools

Projektmanagement-Tools ermöglichen es, Projekte auf einfache und effektive Weise zu organisieren, zu planen und zu verwalten. Sie unterstützen dabei, dass alle Beteiligten auf dem Laufenden sind, was die nächsten Arbeitsschritte sind und in welchem Abschnitt im Projektverlauf sich die Teammitglieder*innen befinden. Es gibt verschiedene Projektmanagement-Tools, die für die konkreten Projekte je unterschiedlich eignen.





Projektmanagement-Tools

Mit **Trello** können Sie Boards, Listen und Karten erstellen, die helfen, Projekte zu digitalem studentischem Engagement zu organisieren. Mit dem Board können Benutzer*innen Quellen wie Blogs, Websites oder Nachrichtenartikel teilen, sodass alle Benutzer*innen darauf zugreifen können. Trello kann als kostenlose Version genutzt werden.

[Link zu Trello](#)





Projektmanagement-Tools

Microsoft Teams bietet ihren Nutzer*innen eine Plattform zur Teamarbeit. MS Teams nutzt vor allem Chats anstelle von E-Mails. Jedes Teammitglied kann gleichzeitig auf dieselben Dateien zugreifen und daran arbeiten und hat jeweils die aktuelle Version zu Verfügung.

[Link zu MS Teams](#)





Die Toolbox zu digitalem studentischem Engagement

Die Toolbox zu digitalem studentischem Engagement stellt eine Reihe weiterer digitaler Tools zu Verfügung, die Studierende und Lehrende im Rahmen von Projekten zu digitalem studentischem Engagement nutzen können.

Toolbox zu digitalem studentischem Engagement





Weitere Ressourcen

[Article on How Technology Can Be a Tool for Civic Engagement](#)



04

Entwicklung und Bereitstellung von Lösungen im Rahmen von digitalem studentischem Engagement

Niveau: Anfänger*in





Erarbeitung von digitalen Lösungen

Im Folgenden werden einige Fallstudien, die im Rahmen des Projektes Students as Digital Civic Engagers erhoben wurden, näher in den Blick genommen. Die Fallstudien dienen als Beispiele, die zeigen, wie im Rahmen von bürgerschaftlichem Engagement digitale Technologie genutzt wird und welche Lösungen für bestimmte Probleme dadurch geschaffen werden können.



Studierende finden Lösungen für gesellschaftliche Probleme

Die Fallstudie *STARTER Programm der Universität Tartu* in Estland richtet sich an Studierende, die den Prozess der Entwicklung einer Idee bis hin zur Einführung eines Produkts oder einer Dienstleistung kennen lernen möchten. Durch die COVID-19-Pandemie waren die Studierenden mit neuen Problemen konfrontiert, für die sie digitale Lösungen erarbeitet haben.

[Link zum STARTER Programm](#)



Digitale Lösungen im Rahmen des STARTER-Programms

Digitale Lösungen, die im Rahmen des STARTER-Programms erarbeitet wurden:

- Ein Roboter zum Pflücken von Erdbeeren (aufgrund der COVID-19-Pandemie konnten keine Erntehelfer*innen ins Land)
- Die Entwicklung einer Software für ältere Menschen in Pflegeheimen, damit diese mit ihren Angehörigen in Kontakt treten konnten
- Interaktive 3D-Modelle zur Vereinfachung der Veranstaltungsplanung etc.
- Erfindung einer Online-App, die aufzeigt, wie Abfall ordnungsgemäß sortiert wird



Die SORTER-App

Studierende können das eigene Fachwissen im Studium nutzen, um Lösungen für gesellschaftlich relevante Probleme zu erarbeiten. Dies war der Fall im Rahmen des STARTER Programms, bei dem eine App zur Mülltrennung entwickelt wurde.

Ein Student, der die Entwicklung der SORTER-App initiiert hat, studierte Abfallwirtschaft und erkannte, dass Bürger*innen oft unsicher sind, welche Abfälle wo entsorgt werden sollten oder welche davon recycelt werden können.





Die SORTER-App

Die SORTER-App ist eine App, mit der Personen ihre Abfälle scannen können. Die App zeigt an, wie sie die entsprechenden Abfälle richtig entsorgen können und welche Abfalltonne sie dafür verwenden sollten. Die App kommt den Bedürfnissen der estnischen Bevölkerung entgegen, da in Estland der Kreislaufwirtschaft ein hoher Stellenwert zukommt, bei der vorhandene Materialien und Produkte so lange wie möglich genutzt, wiederverwendet, repariert oder recycelt werden.



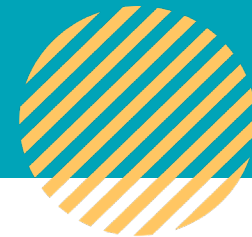
Verbreitung der SORTER-App

Die Studierenden nutzten eine Reihe von digitalen Tools für die Entwicklung und Verbreitung der SORTER-App wie Interviews mit Alumni, Videoclips, Verwendung von Mailinglisten etc. Auf Social-Media-Plattformen wie Facebook, LinkedIn und Instagram machten sie ebenso auf die SORTER-App aufmerksam.



05

MODUL 3 Übungen



VIDEO

Bürgerschaftliches Engagement auf Social Media

Sehen Sie sich das Video mit Beispielen
für bürgerschaftliches Engagement auf
Social Media an:

<https://www.youtube.com/watch?v=n8cMCdnQN40>



VIDEO

Schaffung einer Plattform für
bürgerschaftliches Engagement

Sehen Sie sich das Video über “IN2IT
Chicago” als Beispiel für die Schaffung
einer Plattform für bürgerschaftliches
Engagement an:

<https://www.youtube.com/watch?v=-iT4a2Mpf0M>



Übung 1: Einzelaktivität

Denken Sie über die Inhalte in diesem Modul nach. Entwerfen Sie in offener und kreativer Weise ein Projekt zu digitalem studentischem Engagement. Die folgenden Aspekte können Ihnen dazu Anstöße geben:

- Welches Thema bzw. Problem wird im Projekt bearbeitet? Welche Interessen und Fähigkeiten sollen die Personen des Projektteams mitbringen? Welche Aufgaben sollen die Teammitglieder*innen jeweils übernehmen? Wer trifft Entscheidungen? Wer leitet das Projekt?
- Welche Ziele sollen mit dem Projekt erreicht werden? Welche Wirkungen soll das Projekt erzielen und wie können diese gemessen werden?

Übung 2: Gruppenaktivität

Denken Sie über die Inhalte in diesem Modul nach. Teilen Sie sich in Kleingruppen von 4-6 Personen auf. Entwerfen Sie gemeinsam ein imaginäres Projekt für digitales studentisches Engagement:

- Welches Thema soll im Projekt behandelt werden? Auf welche Problemstellung will das Projekt eine Antwort geben?
- Aufteilung der Aufgaben im Projektteam: Wie werden Entscheidungen im Projektteam getroffen? Wer übernimmt die Teamleitung? Welche Stärken und Fähigkeiten bringt jede Person des Projektteams mit? Wie können diese am besten im Projekt eingesetzt werden?



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



STUDENTS

AS DIGITAL CIVIC ENGAGERS



<https://www.studentcivicengagers.eu/>

