




# STUDENTS

AS DIGITAL CIVIC ENGAGERS



## TOOLKIT zu digitalem studentischem Engagement inkl. OERs Open Educational Resources



Dieses Projekt wurde mit Unterstützung der Europäischen Kommission finanziert. Die Verantwortung für den Inhalt dieser Veröffentlichung trägt allein der Verfasser; die Kommission haftet nicht für die weitere Verwendung der darin enthaltenen Angaben.

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



# INHALT

Einführung ► Page 3

Zur Verwendung des Handbuchs zu digitalem studentischem Engagement (IO1)) ► Page 6

Zur Verwendung der Toolbox zu digitalem studentischem Engagement (IO2) ► Page 8

Module zu digitalem studentischem Engagement (IO3) ► Page 10

4.1 Zur Verwendung der Module

4.2 Überblick über die Module

4.3 Beschreibung der Module

4.4 Lernziele

4.5 Didaktischer Einsatz der Module

**05** Weiterführende Links ► Page 27

# 1. EINFÜHRUNG





## ► DAS PROJEKT STUDENTS AS DIGITAL CIVIC ENGAGERS

Aktive Studierende sind ein unverzichtbarer Teil von demokratischen Hochschulen, und Studierende, die sich sozial engagieren, sind für eine solidarische und inklusive Gesellschaft unerlässlich. Im Zuge der COVID-19-Pandemie hat sich das bürgerschaftliche Engagement in den digitalen Bereich verlagert. Digitale Technologien erweitern die Möglichkeiten für bürgerschaftliches Engagement und eröffnen neue Lösungswege für soziale und ökologische Problemlagen. Hochschulen können hier entsprechende Angebote setzen und Studierende anregen, ihr bürgerschaftliches Engagement durch digitale Tools auszuweiten.

Das Projekt *Students as Digital Civic Engagers* ist ein von der Europäischen Kommission gefördertes Erasmus+ Projekt (2020-2022). Es hat zum Ziel, bürgerschaftliches Engagement unter der Verwendung von digitalen Tools breiter als bisher an den Hochschulen zu verankern. Besonders Hochschullehrende werden im Rahmen des Projektes angesprochen. Sie erhalten mit dem vorliegenden TOOLKIT ein geeignetes didaktisches Material, um Studierende zu unterstützen, selbstbewusste *Civic Engagers* zu werden, die digitale Technologien optimal für ihr bürgerschaftliches Engagement nutzen. Siehe dazu: <https://www.studentcivicengagers.eu/>

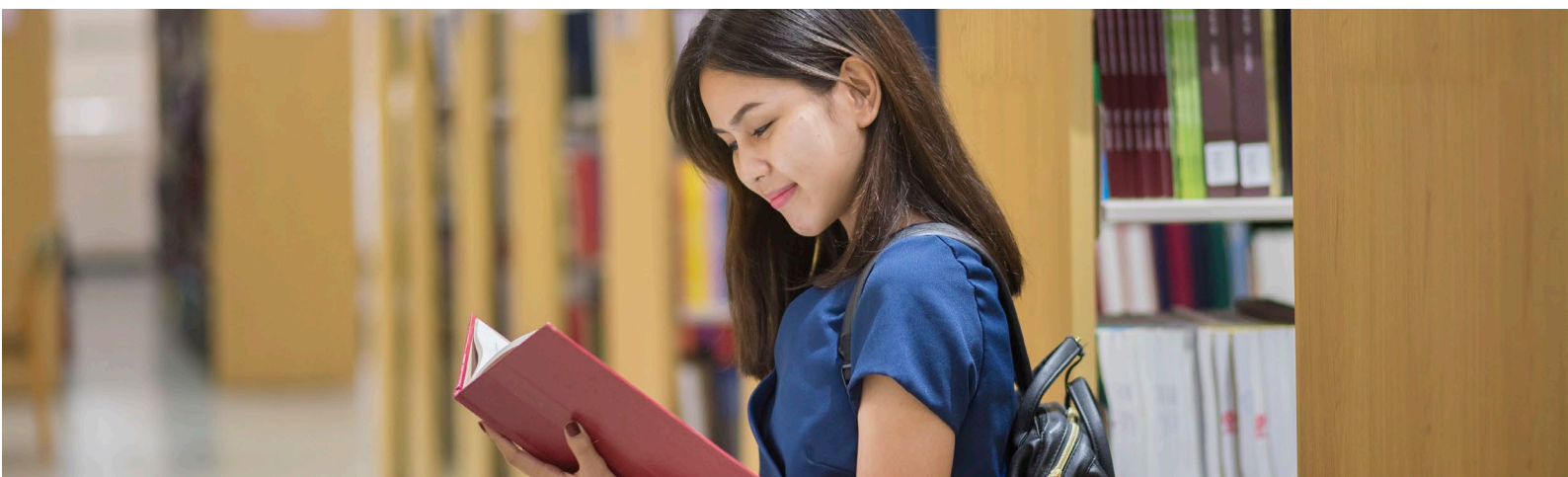
## ► DAS TOOLKIT ZU DIGITALEM STUDENTISCHEM ENGAGEMENT

Das TOOLKIT zu digitalem studentischem Engagement gibt einen Leitfaden zur Hand, wie die einzelnen vorgestellten Module in der Hochschullehre verwendet werden können. Diese wurden im Rahmen des Projektes *Students as Digital Civic Engagers* entwickelt und sind als *Open Educational Resources (OERs)* kostenfrei zugänglich. Ergänzend zum TOOLKIT wurde im Projekt ein *Handbuch zu digitalem studentischem Engagement (IO1)* erstellt, das einen Überblick über den Forschungsstand zu digitalem studentischem Engagement gibt und an Fallstudien konkrete Aktivitäten des digitalen studentischen Engagements illustriert. Daneben bietet die *Toolbox zur Förderung von digitalem studentischem Engagement (IO2)* eine Auswahl an digitalen Tools und Apps, die Lehrende verwenden können, um Studierenden den Zugang zu digitalem Engagement zu erleichtern.

Im vorliegenden TOOLKIT wird erläutert, in welcher Weise das Handbuch zu digitalem studentischem Engagement (IO1) und die Toolbox zur Förderung von digitalem studentischem Engagement (IO2) ergänzend zu den Modulen genutzt werden können. Die Module können online oder in hybrider Form genutzt werden und sowohl von Lehrenden im Rahmen ihrer Hochschullehre als auch von Studierenden im Selbststudium verwendet werden. Daneben bieten die Lernziele Querverweise zu den beiden europäischen Kompetenzrahmen für digitale und unternehmerische Kompetenzen.

Das TOOLKIT kann auf verschiedene Weise zum Einsatz kommen: als Teil eines verpflichtenden Lehrveranstaltungsangebots, im Rahmen eines außercurricularen Kurses, als Material für selbstorganisierte Studierendengruppen, usw.

Das Ziel der im TOOLKIT enthaltenen Module ist es, ein besseres Verständnis für die Rolle des bürgerschaftlichen Engagements in einer global vernetzten Welt zu vermitteln und aufzuzeigen, wie digitale Technologien eingesetzt werden können, sodass sie zu Solidarität und sozialen Zusammenhalt in der Gesellschaft beitragen können.



## ▶ LERNZIELE DER MODULE

### ▶ Das TOOLKIT enthält sechs verschiedene Module zu digitalem studentischem Engagement:

**MODUL 1:** Digitales studentisches Engagement – Potenzial an der Schnittstelle von Technologie und neuen Medien

**MODUL 2:** Möglichkeiten des digitalen Engagements für Studierende

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

**MODUL 4:** Organisation eines Projekts für digitales studentisches Engagement

**MODUL 5:** Finanzierung eines Projektes für digitales studentisches Engagement

**MODUL 6:** Marketing und Kooperation mit Praxispartner\*innen

Die Module führen die Studierenden in unterschiedliche Konzepte zum digitalen studentischen Engagement ein. Sie vermitteln, wie Studierende einen konkreten Bedarf in ihrem Umfeld für digitales studentisches Engagement erkennen können. Die Module bieten den Studierenden das erforderliche Wissen und konkrete Anleitungen, wie sie sich bürgerschaftlich unter der Verwendung von digitalen Tools engagieren oder sogar ihr eigenes Projekt initiieren können.

Folgende Kenntnisse und Fähigkeiten können Studierende in der Auseinandersetzung mit den Modulen erwerben:

Entwicklung eines Verständnisses von digitalem studentischem Engagement

Kennenlernen von verschiedenen Aktivitäten des digitalen studentischen Engagements

Wissen um unterschiedliche Möglichkeiten, sich bürgerschaftlich unter der Verwendung von digitalen Tools zu engagieren

Kennenlernen der Referenzrahmen für digitale Kompetenzen (DigComp) und unternehmerische Kompetenzen (EntreComp)

Wissen darum, welche Fähigkeiten und Kompetenzen Studierende bei bürgerschaftlichen Aktivitäten unter der Verwendung von digitalen Tools entwickeln können

Initiierung und Durchführung eines Projektes zu digitalem studentischem Engagement

Wissen um Möglichkeiten der Finanzierung und des Marketings für Projekte zu digitalem studentischem Engagement



**2. ZUR VERWENDUNG**

**DES HANDBUCHS ZU**

**DIGITALEM**

**STUDENTISCHEM**

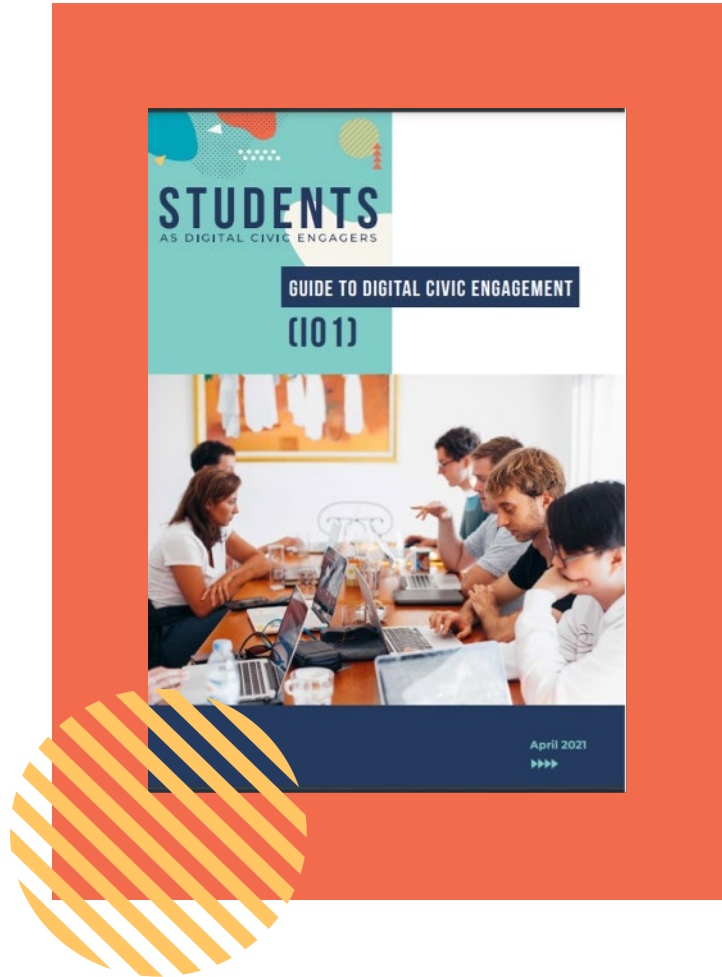
**ENGAGEMENT (IO1)**



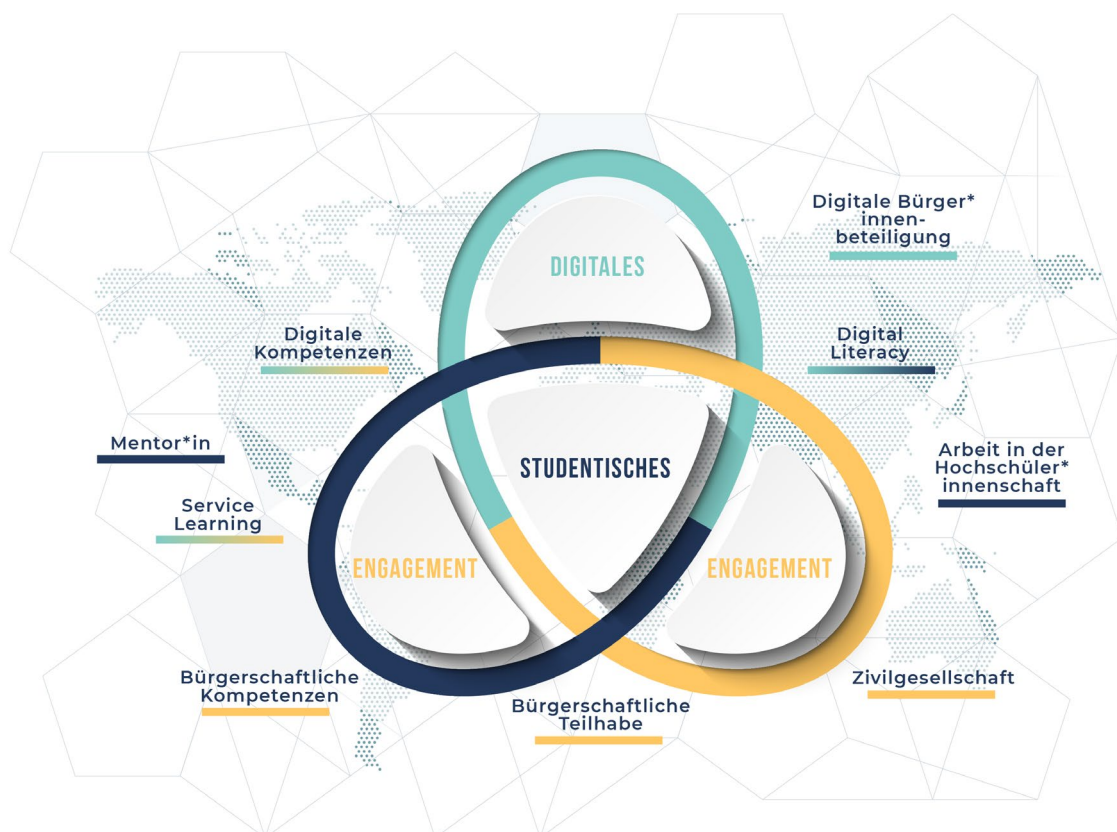
Das *Handbuch zu digitalem studentischem Engagement* stützt sich auf umfangreiche Forschungen zu digitalem bürgerschaftlichem Engagement von Studierenden. Es zeigt, welche Konzepte, Daten und Studien zum digitalen studentischen Engagement bislang vorliegen und in welcher Weise digitales studentisches Engagement auf den verschiedenen Ebenen der Hochschule (Politik, hochschulisches Lehren und Lernen, studentische Initiativen) bereits integriert ist und wie es zukünftig vermittelt werden kann. Das Handbuch stellt eine forschungsbasierte und gleichzeitig praktische Ressource dar und unterstützt hochschulische Entscheidungsträger\*innen und Lehrende darin, digitales studentisches Engagement an den Hochschulen in ihrem Einflussbereich einzuführen. Durch eine umfangreiche Wissensbasis und praktische Beispiele gibt es ein systematisches Begründungs- und Anwendungswissen zur Hand, wie digitales studentisches Engagement in die Lehre integriert werden kann und informiert über neue Lehr- und Lernmethoden.

► **Das Handbuch bezieht sich auf zwei Zielgruppen:**

- 01** ➔ Hochschulische Entscheidungsträger\*innen, die planen digitales studentisches Engagement an ihren Hochschulen einzuführen.
- 02** ➔ Hochschullehrende, die praktische Anleitungen erhalten, wie sie digitales studentisches Engagement in die Lehre integrieren können.

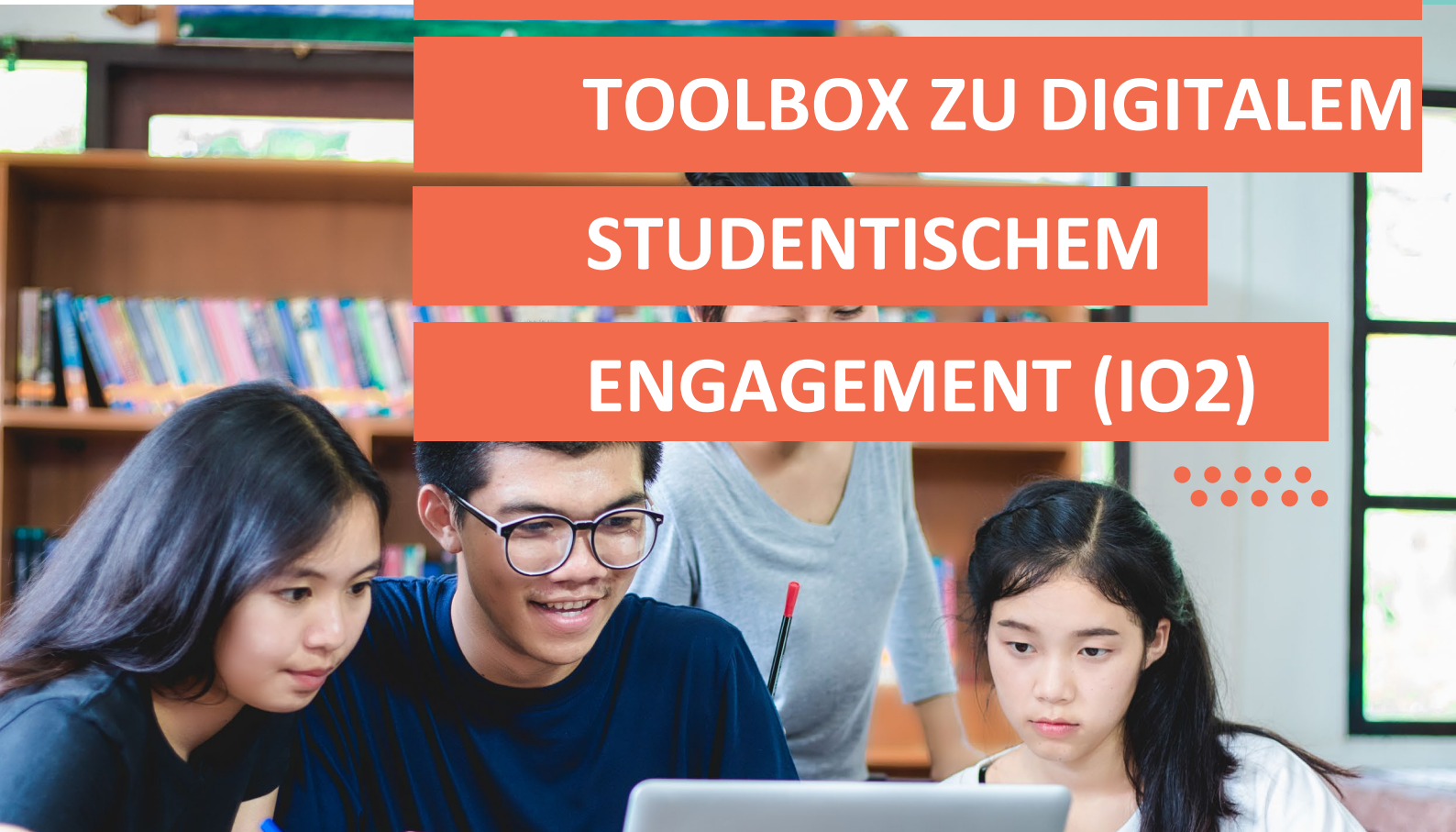


Das Handbuch zu digitalem studentischem Engagement stellt hochschuldidaktische Ansätze zur Vermittlung von digitalem studentischem Engagement vor und deckt folgende Themenfelder ab:





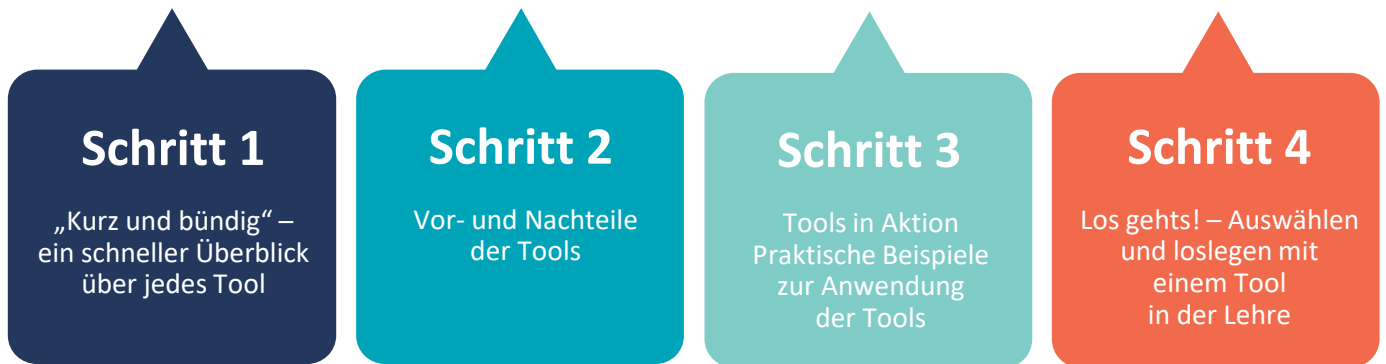
**3. ZUR VERWENDUNG DER  
TOOLBOX ZU DIGITALEM  
STUDENTISCHEM  
ENGAGEMENT (IO2)**





Die *Toolbox zu digitalem studentischem Engagement* hat zum Ziel, Hochschullehrenden, die digitale Aktivitäten für bürgerschaftliches Engagement in ihre Lehre einbinden möchten, praktische Anleitungen und Werkzeuge an die Hand zu reichen. Besonderes Augenmerk liegt darauf, Lehrenden Sicherheit und Vertrauen im Umgang mit digitalen Tools zu geben.

Die Toolbox besteht aus insgesamt 24 Tools, die in die folgenden sechs Kategorien unterteilt sind: Präsentationstools, Crowdsourcing-Tools, Kollaborationstools, zivilgesellschaftlich orientierte Tools, digitale Gestaltung und soziale Technologien. Jedes Tool wird kurz beschrieben, und es wird aufgezeigt, wie es in der Lehre eingesetzt werden kann. Jedes Tool wird in vier Schritten erklärt:



Im ersten Schritt wird das Tool kurz beschrieben und erläutert, wie es in der Lehre verwendet werden kann. Im zweiten Schritt werden die Vor- und Nachteile des Tools benannt. Im dritten Schritt wird anhand eines Videos die Handhabung des Tools gezeigt. Der vierte Schritt beinhaltet einen Link und weitere Ressourcen, die zum selbstständigen Ausprobieren des Tools anregen.

<b>01</b>	<b>PRÄSENTATIONS-TOOLS</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Nearpod.....8</li> <li>• Powtoon.....10</li> <li>• Prezi.....12</li> <li>• Thinglink.....14</li> </ul>	<b>04</b>	<b>ZIVILGESELLSCHAFTLICH ORIENTIERTE TOOLS</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Empower.....35</li> <li>• FoodCloud.....37</li> <li>• I-Vol.....39</li> <li>• Vincles BCN.....41</li> </ul>
<b>02</b>	<b>CROWDSOURCING-TOOLS</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• GoFundMe.....17</li> <li>• Consul.....19</li> <li>• Decidim.....21</li> <li>• Openideo.....23</li> </ul>	<b>05</b>	<b>SOZIALE TECHNOLOGIEN</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Blackboard.....44</li> <li>• Stunited.....46</li> <li>• Edublogs.....48</li> <li>• Goodwall.....50</li> </ul>
<b>03</b>	<b>KOLLABORATIONS-TOOLS</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Perusall.....26</li> <li>• CMaps.....28</li> <li>• Google Drive.....30</li> <li>• Padlet.....32</li> </ul>	<b>06</b>	<b>DIGITALES GESTALTEN</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Canva.....53</li> <li>• H5P.....55</li> <li>• iSpring Free.....57</li> <li>• OBS.....59</li> </ul>

Übersicht über die in der Toolbox enthaltenen Tools



# 4. MODULE ZU DIGITALEM STUDENTISCHEM ENGAGEMENT (IO3)



## 4.1. ZUR VERWENDUNG DER MODULE

Die Module zu digitalem studentischem Engagement wurden in Anlehnung an zwei europäische Referenzrahmen erstellt, die digitale Kompetenzen (DigComp 2.1) und unternehmerische Kompetenzen (EntreComp) definieren.

**DigComp 2.1, der digitale Kompetenzrahmen für Bürger\*innen**, beschreibt insgesamt 24 Einzelkompetenzen in fünf Schlüsselbereichen. Diese sind:



- 01 Informations - und Datenkompetenz
- 02 Kommunikation und Kooperation
- 03 Erstellung von digitalen Inhalten
- 04 Sicherheit
- 05 Problemlösung

**EntreComp, der europäische Referenzrahmen für unternehmerische Kompetenzen**, gibt einen Überblick darüber, welche Kompetenzen eine unternehmerische Einstellung und Herangehensweise ausmachen. Er umfasst eine Beschreibung der Kenntnisse, Fähigkeiten und Haltungen, die Menschen brauchen, um unternehmerisch tätig zu sein und wie sie ihre Tätigkeit an gesellschaftlich vertretbaren sozialen und kulturellen Werten orientieren. EntreComp definiert 15 Kompetenzen in drei Schlüsselbereichen. Diese sind in der folgenden Darstellung abgebildet.

Beide Kompetenzrahmen beinhalten für jede Kompetenz eine Abstufung nach Leistungsniveaus. Jedes Leistungsniveau wiederum umfasst Kenntnisse, Fähigkeiten und Haltungen, die für die jeweilige Kompetenz zentral sind. Die Leistungsniveaus wurden in Anlehnung an die Bloom'sche Taxonomie erarbeitet und sind an dem europäischen Qualifikationsrahmen (EQR) orientiert.





## 4.2. ÜBERBLICK ÜBER DIE MODULE

Die Module zu digitalem studentischem Engagement bestehen aus 6 Teilen:

**MODUL 1: Digitales studentisches Engagement – Potenzial an der Schnittstelle von Technologie und neuen Medien**

**MODUL 2: Möglichkeiten des digitalen Engagements für Studierende**

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

**MODUL 4: Organisation eines Projekts für digitales studentisches Engagement**

**MODUL 5: Finanzierung eines Projektes für digitales studentisches Engagement**

**MODUL 6: Marketing und Kooperation mit Praxispartner\*innen**

Die Module wurden als *Open Educational Resources (OERs)* entwickelt und sind kostenfrei zugänglich. Sie enthalten ein umfangreiches Wissen zu digitalem studentischem Engagement, praxisbezogene Lernaktivitäten, gelungene Praxisbeispiele und vertiefende Übungen, die zur praktischen Umsetzung des Gelernten anregen.

### DIDAKTISCHE LERNMATERIALIEN

Die Module umfassen ein breites Wissen, vielfältige Informationen und gelungene Praxisbeispiele zu digitalem studentischem Engagement. Die einzelnen Module in der gemeinsamen Verwendung mit dem TOOLKIT unterstützen Hochschullehrende darin, Studierende anzuregen, sich bürgerschaftlich unter der Verwendung von digitalen Tools zu engagieren, und das zu Themen, die auch für ihr Studium von Relevanz sind.

1

Modul 1: Digitales studentisches Engagement – Potenzial an der Schnittstelle von Technologie und neuen Medien

2

Modul 2: Möglichkeiten des digitalen Engagements für Studierende

3

Modul 3: Initiierung eines Projekts für digitales studentisches Engagement

4

Modul 4: Organisation eines Projekts für digitales studentisches Engagement

5

Modul 5: Finanzierung eines Projektes für digitales studentisches Engagement

6

Modul 6: Marketing und Kooperation mit Praxispartner\*innen

Übersicht über die einzelnen Module 1 bis 6

## 4.3. BESCHREIBUNG DER MODULE

Jedes der sechs Module besteht aus vier bis fünf Themen. Am Ende jedes Moduls werden verschiedene Aktivitäten und zusätzliche Inhalte vorgeschlagen, welche unterstützen, das erworbene Wissen zu vertiefen und praktisch anzuwenden. Die Aktivitäten sind jeweils in eine Übung unterteilt, die im Selbststudium durchgeführt werden kann, und in eine andere, die als Gruppenaktivität etwa im Rahmen einer Lehrveranstaltung stattfinden kann. Die zur Verfügung gestellten Videos vermitteln den Studierenden weiterführende Inhalte, die für die Auseinandersetzung mit den Themen außerhalb von Lehrveranstaltungen anregen sollen.

Die Lernziele der einzelnen Module werden in der folgenden Tabelle beschrieben:

Modul 1	Digitales studentisches Engagement – Potenzial an der Schnittstelle von Technologie und neuen Medien
Übersicht	<p>Modul 1 führt in das Thema des digitalen studentischen Engagements ein. Es zeigt, was unter digitalem studentischem Engagement verstanden wird und welches Potenzial es für die Gesellschaft hat. Es werden Kompetenzen benannt, die Studierende entwickeln können, wenn sie sich bürgerschaftlich engagieren und dabei auf digitale Tools zurückgreifen. Im Rahmen des Moduls werden Fallstudien vorgestellt, die den Studierenden konkrete Beispiele von Aktivitäten des digitalen studentischen Engagements vermitteln. Die Fallstudien wurden im Rahmen der Forschungen zum Handbuch zu digitalem studentischem Engagement (IO1) erhoben.</p>
Thema 1:	<p><b>Was ist digitales studentisches Engagement?</b>  Dieses Thema behandelt das Konzept des digitalen studentischen Engagements von Studierenden. Studierende werden mit dem Konzept des digitalen studentischen Engagements vertraut gemacht und lernen die Unterschiede zwischen verwandten Konzepten kennen. Es werden die Konzepte des <i>bürgerschaftlichen Engagements</i>, des <i>digitalen bürgerschaftlichen Engagements</i> und des <i>digitalen studentischen Engagements</i> benannt und voneinander unterschieden.</p>
Thema 2:	<p><b>Wie wirkt digitales studentisches Engagement in Universitäten (und darüber hinaus)?</b>  Im Rahmen dieses Themas wird die Verbindung zwischen bürgerschaftlichem Engagement und digitalen Technologien behandelt. Die Studierenden werden dabei auf das Handbuch zu digitalem studentischem Engagement (IO1) hingewiesen. Am Ende dieses Themas können die Studierenden die Relevanz von digitalen Technologien für bürgerschaftliches Engagement einschätzen. Es werden zwei Konzepte vorgestellt, welche die unterschiedliche Bedeutung der Digitalisierung von bürgerschaftlichen Projekten hervorheben: Geplante Digitalisierung und durch COVID-19 erzwungene Digitalisierung. Am Ende dieses Themas sind die Studierenden in der Lage sein, den Unterschied zwischen diesen beiden Konzepten zu erklären.</p>
Thema 3:	<p><b>Welche Kompetenzen entwickeln bürgerschaftlich engagierte Studierende?</b>  Dieses Thema führt in die beiden europäischen Referenzrahmen für digitale Kompetenzen (DigComp 2.1) und für unternehmerische Kompetenzen (EntreComp) ein. Es zeigt Kompetenzen auf, die Studierende entwickeln können, wenn sie sich an Aktivitäten des digitalen studentischen Engagements beteiligen. Dabei wird auf die Kompetenzen Recherche, Suche und Filterung von Daten, Informationen und digitalen Inhalten (DigComp 2.1) und Umgang mit Unsicherheit, Mehrdeutigkeit und Risiko (EntreComp) genauer eingegangen.</p>

<p><b>Thema 4:</b></p>	<p><b>Wie sieht digitales studentisches Engagement in der Praxis aus?</b>          Im Rahmen dieses Themas werden die Studierenden in die Fallstudien eingeführt, die im Zuge der Forschung für das Handbuch zu digitalem studentischem Engagement (IO1) erhoben wurden. Am Ende dieses Themas sind die Studierenden in der Lage, Beispiele für digitales studentisches Engagement, die sie aus den Fallstudien kennengelernt haben, zu nennen. Sie haben eine Vorstellung davon erhalten, wie ein Projekt zu digitalem studentischem Engagement in der Praxis aussehen könnte.</p>
<p><b>Modul 1 Übungen und Lern-aktivitäten:</b></p>	<p>Die erste Übung von Modul 1, die als Einzelarbeit angelegt ist, besteht darin, die bereitgestellten Videos anzusehen und anschließend Fragen zu einigen der in diesem Modul behandelten Konzepte und Inhalte zu beantworten. Einige dieser Fragen verfolgen das Ziel, die Studierenden zum Nachdenken über bisherige eigene Erfahrungen mit bürgerschaftlichem Engagement anzuregen. Die zweite Übung ist als Gruppenaktivität konzipiert. Die Studierenden finden sich in Kleingruppen zusammen und entwickeln Ideen für mögliche Aktivitäten des digitalen studentischen Engagements. Sie werden angeleitet, eigene Erfahrungen des studentischen Engagements zu erinnern, die Ideen für mögliche Aktivitäten des digitalen studentischen Engagements liefern können.</p>
<p><b>Modul 2</b></p>	<p><b>Möglichkeiten des digitalen Engagements für Studierende</b></p>
<p><b>Übersicht</b></p>	<p>Modul 2 nimmt die Herausforderungen in den Blick, die sich für Studierende stellen, wenn sie sich an Aktivitäten des digitalen studentischen Engagements beteiligen. Die Studierenden lernen verschiedene Beispiele und Möglichkeiten für die Initiierung von Aktivitäten des digitalen studentischen Engagements kennen und setzen sich mit den Kompetenzen auseinander, die sie dabei erwerben können.</p>
<p><b>Thema 1:</b></p>	<p><b>Praxisprobleme lösen: Lokale Bedürfnislagen und globale Herausforderungen</b>          Dieses Thema vermittelt den Studierenden, wie sie Probleme und Bedürfnislagen identifizieren können, die sich sowohl auf globaler als auch auf lokaler Ebene stellen. Ziel dieses Themas ist es, dass die Studierenden eine große Vielfalt an Ideen und Perspektiven erhalten, wie sie drängende Bedürfnisse in lokalen Gemeinschaften und auf einem globalen Ausmaß erkennen können.</p>
<p><b>Thema 2:</b></p>	<p><b>Unterstützung von Praxispartner*innen durch bürgerschaftliches Engagement</b>          Bei diesem Thema setzen sich die Studierenden mit Best-Practice-Beispielen anhand der Fallstudien, die im Forschungsprojekt Students as Digital Civic Engagers erhoben wurden, auseinander. Die Studierenden sind in der Lage, zu benennen, was diese Projekte zum Erfolg geführt haben und warum sie für lokale Gruppen und Gemeinschaften unterstützend waren.</p>
<p><b>Thema 3:</b></p>	<p><b>Ein Projekt mit dem Service-Learning Ansatz durchführen</b>          Dieses Thema führt in das didaktische Konzept des Service-Learning ein und erläutert, welches Potential dieser Lehr- und Lernansatz für die Entwicklung des bürgerschaftlichen Engagements von Studierenden hat. Nach der Auseinandersetzung mit diesen Inhalten können die Studierenden das Konzept des Service-Learning erklären, ihren Wert für die Entwicklung des bürgerschaftlichen Engagements erkennen und Beispiele aus der Praxis dazu anführen.</p>



<p><b>Thema 4:</b></p>	<p><b>Möglichkeiten zur Kompetenzentwicklung: Digitales studentisches Engagement und die Entwicklung von digitalen und unternehmerischen Kompetenzen</b></p> <p>Dieses Thema befasst sich mit den Kompetenzen, die Studierende entwickeln können, wenn sie an Aktivitäten des digitalen studentischen Engagements teilnehmen. Es wird auf den europäischen Referenzrahmen für digitale Kompetenzen (DigComp 2.1) und unternehmerische Kompetenzen (EntreComp) Bezug genommen und die Kompetenz <i>bürgerschaftliches Engagement durch digitale Technologie</i> (DigComp 2.1) und <i>ethisches und nachhaltiges Denken</i> (EntreComp) erläutert.</p>
<p><b>Modul 2 Übungen und Lern-aktivitäten:</b></p>	<p>Die Aktivitäten und zusätzlichen Inhalte am Ende von Modul 2 umfassen Videos, die sich mit den nachhaltigen Entwicklungszielen der Vereinten Nationen (UN) befassen. Daneben wird in innovative Modelle des bürgerschaftlichen Engagements eingeführt. Es wird ein TED-Talk gezeigt, der das bürgerschaftliche Engagement von Jugendlichen behandelt, und ein Video, das die Bedeutung von bürgerschaftlichem Engagement der Studierenden für die <i>Third Mission</i> der Universitäten hervorhebt.</p> <p>Die Übungen von Modul 2 bestehen darin, Themen und Problemlage zu identifizieren, die ein Projekt zu digitalem studentischem Engagement behandeln könnte. Die zweite Übung ist so konzipiert, dass sie auch als Gruppenarbeit innerhalb einer Vorlesung oder eines Seminars durchgeführt werden kann. In der Gruppenarbeit werden die Studierenden dazu angeregt, über ihre eigenen Erfahrungen zu bürgerschaftlichem Engagement nachzudenken und darüber, welche sozialen Problemlagen in ihrem lokalen Umfeld bestehen und wie sie diese angehen würden.</p>
<p><b>Modul 3</b></p>	<p><b>Initiierung eines Projekts für digitales studentisches Engagement</b></p>
<p><b>Übersicht</b></p>	<p>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.</p>
<p><b>Thema 1:</b></p>	<p><b>Was beinhalten erfolgreiche Projekte zu digitalem studentischem Engagement?</b></p> <p>In diesem Thema werden Gemeinsamkeiten zwischen verschiedenen Projekten des digitalen studentischen Engagements benannt, um anhand diesen zu verdeutlichen, was den Erfolg eines Projekts zu digitalem studentischem Engagement ausmacht. Zu den Lernzielen dieses Themas gehört ein Verständnis dafür zu entwickeln, was ein gutes Projekt zu digitalem studentischem Engagement kennzeichnet und wie Studierende mit der Planung eines eigenen Projekts zu digitalem studentischem Engagement beginnen können.</p>
<p><b>Thema 2:</b></p>	<p><b>Der Einstieg in ein Projekt zu digitalem studentischem Engagement</b></p> <p>Dieses Thema befasst sich damit, wie Studierende mit einem eigenen Projekt zu digitalem studentischem Engagement beginnen können. Lernziel dieses Themas ist, dass die Studierenden die ersten Schritte eines Projekts zu digitalem studentischem Engagement planen und in Angriff nehmen können. Die erhobenen Fallstudien dienen dabei als Beispiele, die zeigen, wie sich Projekte zu digitalem studentischem Engagement erfolgreich etabliert haben.</p>

<p><b>Thema 3:</b></p>	<p><b>Der Einsatz von digitaler Technologie zur Erweiterung des bürgerschaftlichen Engagements</b></p> <p>Dieses Thema zeigt Gründe auf, warum Studierende digitale Technologien im Rahmen ihres bürgerschaftlichen Engagements nutzen. Das Lernziel dieses Themas besteht darin, dass Studierende verschiedene digitale Tools kennenlernen und erfahren, wie sie diese in der Umsetzung ihres digitalen studentischen Engagements einsetzen können.</p>
<p><b>Thema 4:</b></p>	<p><b>Entwicklung und Bereitstellung von Lösungen im Rahmen von digitalem studentischem Engagement</b></p> <p>In diesem Thema geht es darum, Lösungen für soziale Problemlagen zu finden, die im Rahmen eines Projektes zu digitalem studentischem Engagement entwickelt werden können. Lernziels dieses Themas ist es, dass Studierende erkennen, wie digitale Technologien die Gestaltung und Durchführung eines Projekts zu digitalem studentischem Engagement positiv beeinflussen können.</p>
<p><b>Modul 3 Übungen und Lern-aktivitäten:</b></p>	<p>Die Videos am Ende von Modul 3 zeigen, wie soziale Medien genutzt werden können, um bürgerschaftlich aktiv zu werden, und welche Potentiale bürgerschaftliches Engagement für den sozialen Zusammenhalt einer Gesellschaft hat. Die erste Übung, die in Einzelarbeit zu bearbeiten ist, besteht darin, die Videoinhalte anzuschauen und über Möglichkeiten nachzudenken, wie die darin vorgestellten Aktivitäten umgesetzt werden können. Die Aktivitäten beziehen sich darauf, wie Studierende ein Projekt zu digitalem studentischem Engagement starten können. Bei der zweiten Übung werden die Studierenden aufgefordert, gemeinsam in der Gruppe ein Projekt zu digitalem studentischem Engagement zu entwerfen und zu überlegen, wie digitale Tools sinnvoll und zielführend in der Projektentwicklung eingesetzt werden können.</p>
<p><b>Modul 4</b></p>	<p><b>Organisation eines Projekts für digitales studentisches Engagement</b></p>
<p><b>Übersicht</b></p>	<p>Modul 4 führt in die Schritte des Projektmanagements ein. Studierende, die dieses Modul absolviert haben, sind in der Lage, ein Team zusammenzustellen, deren Mitglieder*innen die erforderlichen Fähigkeiten aufbringen, um das Projekt erfolgreich durchzuführen. Studierende werden mit Problemen und Herausforderungen konfrontiert, die sich auf die Umsetzung eines Projektes zu digitalem studentischem Engagement auswirken können, und sie lernen Methoden kennen, um die Qualität der Durchführung eines Projekts zu bewerten.</p>
<p><b>Thema 1:</b></p>	<p><b>Arbeit in einem Team zu digitalem studentischem Engagement</b></p> <p>Dieses Thema bezieht sich auf den Aufbau und die Arbeit innerhalb eines Teams von Studierenden, die sich gemeinsam digital engagieren. Die Studierenden erhalten eine Vorstellung davon, wie sie eine Gruppe initiieren können, um gemeinsam eine Idee zu entwickeln. Sie lernen Methoden kennen, wie sie die Fähigkeiten erheben können, die die einzelnen Teammitglieder*innen mitbringen und wie diese sinnvoll in ein Projekt zu digitalem studentischem Engagement eingesetzt werden können.</p>
<p><b>Thema 2:</b></p>	<p><b>Wie Schwierigkeiten in Stärken umgewandelt werden können</b></p> <p>Dieses Thema umfasst Wissen darüber, wie negative Ereignisse im Projektverlauf in positive Lernmöglichkeiten überführt werden können. Die Studierenden sind in der Lage, das Konzept der kontinuierlichen Praxisreflexion zu verstehen und dessen Vorteile für die eigene Entwicklung und die Arbeit im Team zu erkennen.</p>

<b>Thema 3:</b>	<p><b>Projekte neu beleben</b></p> <p>Dieses Thema befasst sich mit dem Thema der nachhaltigen Projektumsetzung und analysiert Ursachen dafür, dass Projekte nicht „einschlafen“ und andere Faktoren, die den Erfolg eines Projekts beeinträchtigen können (z. B. Zoom-Müdigkeit). Die Studierenden lernen, Schwierigkeiten im Verlauf des Projektes zu erkennen und Lösungsstrategien in die Planung ihres Projekts einzubauen, um dem potenziellen Auftreten dieser Probleme entgegenzuwirken.</p>
<b>Thema 4:</b>	<p><b>Evaluierung des Projekts</b></p> <p>Dieses Thema behandelt konkrete Schritte der Evaluierung eines Projekts und erläutert, warum sie im Rahmen des Projektmanagements durchgeführt werden sollen. Die Studierenden lernen Methoden kennen, wie sie ein Projekt evaluieren und können die Vorteile einer Projektevaluierung für die Projektentwicklung und die Arbeit im Team benennen.</p>
<b>Modul 4 Übungen und Lern-aktivitäten:</b>	<p>Die Inhalte der Videos am Ende von Modul 4 befassen sich mit kontinuierlicher Praxisreflexion und wie sich diese positiv auf die Entwicklung von Individuen und Gruppen auswirken kann. Daneben veranschaulichen die Videos mögliche Schwierigkeiten in der Durchführung von Projekten. Die erste Übung fordert zur Reflexion über das Konzept der kontinuierlichen Praxisreflexion in Einzelarbeit auf. Die zweite Übung beschäftigt sich mit dem Konzept der Teamarbeit und der Gruppenentwicklung im Rahmen von Projektmanagement.</p>
<b>Modul 5</b>	<b>Finanzierung eines Projektes für digitales studentisches Engagement</b>
<b>Übersicht</b>	<p>Modul 5 behandelt die Themen der Finanzierung und Budgetplanung für Projekte zu digitalem studentischem Engagement. Die Studierenden erhalten Ideen, wie sie ihr eigenes Projekt zu digitalem studentischem Engagement finanzieren können. Außerdem wird das Konzept der <i>corporate social responsibility</i> (CSR) von Unternehmen vorgestellt und wie sich dieses positiv auf ein Projekt zu digitalem studentischem Engagement auswirken kann.</p>
<b>Thema 1:</b>	<p><b>Abschätzung und Planung des Projektbudgets</b></p> <p>Dieses Thema zeigt, wie Studierende den finanziellen Aufwand für ein Projekt zu digitalem studentischem Engagement einschätzen können, welche Faktoren dabei zu berücksichtigen sind und wie diese budgetiert werden. Die Lernziele bestehen darin, ein Verständnis für die Budgetierung eines Projektes zu schaffen, welche Faktoren dafür beachtet werden müssen und welche Methoden es gibt, um ein Projekt finanziell abzusichern.</p>
<b>Thema 2:</b>	<p><b>Schlaglichter auf Lean Startups</b></p> <p>Dieses Thema befasst sich mit Möglichkeiten zur Finanzierung eines Projektes zu digitalem studentischem Engagement. Die Studierenden lernen die Methode des <i>Lean Startup</i> kennen und eruieren, wie Technologieunternehmen bei der Finanzierung ihres Projektes helfen können.</p>
<b>Thema 3:</b>	<p><b>Crowdfunding für freiwilliges studentisches Engagement</b></p> <p>Dieses Thema behandelt das Konzept <i>des Crowdfunding</i> und geht auf verschiedene Formen der Finanzierung ein, die Studierende nutzen können, um Projekte zu digitalem studentischem Engagement zu verwirklichen. Die Studierende lernen unterschiedliche Plattformen und Tools für <i>Crowdfunding</i> kennen und wie sie diese zur Finanzierung ihrer Projekte einsetzen können.</p>
<b>Thema 4:</b>	<p><b>Soziale Verantwortung von Unternehmen nutzen</b></p> <p>Dieses Thema hebt die Bedeutung der sozialen Verantwortung (<i>corporate social responsibility</i>) von Unternehmen hervor und welche Rolle diese für die Lösung potenzieller gesellschaftlicher Probleme einnehmen kann. Die Studierenden entwickeln ein Verständnis für die soziale Verantwortung von Unternehmen und wie sie diese sinnvoll für die Entwicklung eines Projektes zu digitalem studentischem Engagement einbeziehen können.</p>










<b>Modul 5 Übungen und Lern-aktivitäten:</b>	<p>In der ersten Übung von Modul 5 werden die Studierenden anhand von Fragen dazu angeregt, über Möglichkeiten und Ressourcen zur Finanzierung einer Aktivität oder eines Projektes zu digitalem studentischem Engagement nachzudenken und ein Budget dafür zu entwickeln. In der zweiten Übung überlegen sich die Studierenden gemeinsam in der Gruppe einen Budgetplan für ein Projekt zu digitalem studentischem Engagement und erhalten dazu Anregung anhand eines Videos über das Tool <i>Business Model Canvas</i>.</p>
<b>Modul 6</b>	<b>Marketing und Kooperation mit Praxispartner*innen</b>
<b>Übersicht</b>	<p><b>Marketing für Projekte zu digitalem studentischem Engagement</b>  Modul 6 umfasst Konzepte zum Marketing eines Projekts zu digitalem studentischem Engagement. Diese helfen den Studierenden zu verstehen, wie wichtig der Aufbau von Vertrauen sowohl innerhalb des Projektteams als auch für die Unterstützer*innen eines Projekts ist. Die Studierenden lernen, welche Funktion das <i>Storytelling</i> in Unternehmen einnimmt und wie ein <i>Mission-Statement</i> für ihr Projekt entwickelt wird. Das Modul stellt außerdem verschiedene Apps und Tools vor, mit denen Studierende das Anliegen ihres Projekts verbreiten können.</p>
<b>Thema 1:</b>	<p><b>Glaubwürdigkeit und Vertrauen im Projektteam aufbauen</b>  Dieses Thema befasst sich mit dem Aufbau eines Projektteams. Aufbauend auf den Inhalten von Modul 3 erweitern die Studierenden ihr Verständnis davon, wie sie eine Gruppe von Personen zusammenstellen, die ein Projekt zu digitalem studentischem Engagement umsetzen. Sie vertiefen ihr Wissen darüber, wie die Fähigkeiten, welche die Teammitglieder*innen mitbringen, im Projekt sinnvoll eingesetzt werden können.</p>
<b>Thema 2:</b>	<p><b>Aufbau eines Netzwerks zu digitalem studentischem Engagement</b>  Dieses Thema enthält Informationen darüber, wie Studierende und Lehrende ein Netzwerk für bürgerschaftliches Engagement an der Universität aufbauen können. Die Studierenden erwerben ein Verständnis dafür, welche Bedeutung das <i>Storytelling</i> für das Marketing eines Projektes hat und wie dieses zur Verbreitung des Projektes beitragen kann.</p>
<b>Thema 3:</b>	<p><b>Mission-Driven Marketing</b>  Dieses Thema behandelt das Konzept des <i>Mission-Driven Marketing</i> und wie es zum Erfolg eines Projektes zu digitalem studentischem Engagement beitragen kann. Die Studierenden eignen sich ein Verständnis über das Konzept des <i>Mission-Driven Marketing</i> an. Sie lernen, wie sie ein Mission-Statement entwickeln und welche Möglichkeiten sich dadurch für die Umsetzung des Projektes ergeben.</p>
<b>Thema 4:</b>	<p><b>Digitale Tools zur Verbreitung von bürgerschaftlichem Engagement</b>  Dieses Thema stellt verschiedene digitale Tools und Plattformen vor, welche Studierende nutzen können, um ihr Projekt bekannt zu machen. Die Studierenden erwerben Wissen darüber, welche Tools sich für welche Zwecke am besten eignen. Diese reichen vom Hosting einer Website bis zur Nutzung von Social Media für Marketingzwecke.</p>
<b>Modul 6 Übungen und Lern-aktivitäten:</b>	<p>Die erste Übung zu Modul 6 besteht in einer Reflexion, bei der die Studierenden dazu angeregt werden, eine Vision und ein <i>Mission-Statement</i> für ihr Projekt zu entwickeln und dieses schriftlich zu formulieren. Daneben geht es darum, zu überlegen, inwiefern sie das erarbeitete <i>Mission-Statement</i> nutzen können, um ihr Projekt erfolgreich zu etablieren. Die zweite Übung zu Modul 6 behandelt das Marketing eines Projektes zu digitalem studentischem Engagement. Die Studierenden überlegen, in welcher Weise sie digitale Technologien zur Verbreitung ihres Projektes nutzen möchten und welche Social Media-Plattformen und Websites sich dafür eignen würden.</p>

## ▶ 4.4. LERNZIELE

Ziel der Module zu *Students as Digital Civic Engagers* ist es, den Studierenden die Aneignung von Wissen und Fähigkeiten zu ermöglichen, um sich stärker in Projekte bzw. Aktivitäten des bürgerschaftlichen Engagements einzubringen und ihr eigenes Projekt zu digitalem studentischem Engagement entwickeln zu können.

Nach Absolvierung der Module können die Studierenden:

- 01  Bestimmen, was ein Projekt für digitales studentisches Engagement kennzeichnet, wie sie sich selbst bürgerschaftlich engagieren und selbst ein Projekt für digitales studentisches Engagement initiieren können.
- 02  Probleme erkennen in ihren lokalen Gemeinschaften und sie sind in der Lage, Lösungen dafür zu finden und zu initiieren.
- 03  Kompetenzen aus den beiden europäischen Kompetenzrahmen (EntreComp und DigComp) benennen, die durch die Beteiligung an einem Projekt für digitales studentisches Engagement erworben werden können.
- 04  Verstehen, wie digitale Technologien in einem Projekt des digitalen studentischen Engagements eingesetzt werden können und sie erkennen die Vorteile, die digitale Technologien für die Umsetzung dieser Projekte bringen können.
- 05  Ein Projekt für digitales studentisches Engagement entwerfen und umsetzen und dabei besonders die Bildung und Zusammenstellung eines Teams sowie das Management, die Finanzierung und das Marketing des Projekts berücksichtigen.
- 06  Die Qualität und die Auswirkungen eines Projekts zu digitalem studentischem Engagement evaluieren.
- 07  Ein Team für ein Projekt zu digitalem studentischem Engagement zusammenstellen, sodass die Teammitglieder\*innen ihre Aufgaben gemäß ihren Fähigkeiten und Kenntnissen ausführen können.

### ▶ Schlüsselkompetenzen

Studierende können im Kontext von digitalem studentischem Engagement zentrale Kompetenzen erwerben, die im europäischen Referenzrahmen für unternehmerische Kompetenzen (EntreComp) und digitale Kompetenzen (DigComp) ausführlich erläutert werden. In den folgenden beiden Tabellen wird dargestellt, welche *unternehmerischen und digitalen Schlüsselkompetenzen* sich Studierende durch die Teilnahme an Aktivitäten des digitalen studentischen Engagements aneignen können:

### ▶ EntreComp (Europäische Referenzrahmen für unternehmerische Kompetenzen)

► Der EntreComp besteht aus drei Schlüsselbereichen:



► 01 Ideen und Maßnahmen

Kompetenzen	Tipps	Beschreibung
<u>1.1 Erkennen von Möglichkeiten</u>	Nutzen Sie Ihre Kreativität und Ihre Fähigkeiten, um herausfordernde Situationen als Lerngelegenheiten zu sehen und als solche anzugehen.	Erkennen von Bedürfnis- und Problemlagen, die in einer anderen oder neuen Weise angegangen werden müssen  Knüpfen von Kontakten zu Stakeholdern (Gemeindevertretungen, Vertretungen von Verbänden, Vereinen etc.)
<u>1.2 Kreativität</u>	Entwickeln Sie kreative und zielgerichtete Ansätze und Lösungswege.	Erforschung und Erprobung innovativer Ansätze  Entwicklung von neuen Ideen und Möglichkeiten zur Wertschöpfung, einschließlich besserer Lösungen für bestehende und mögliche neue Herausforderungen
<u>1.3. Vision</u>	Arbeiten Sie auf Ihre Visionen in der Zukunft hin.	Vorstellungen einer Zukunft nach möglichen Krisen  Entwickeln von Vision, um Ideen in die Praxis umzusetzen  Visualisieren von Zukunftsszenarien, um Maßnahmen und Bemühungen zur Problembewältigung zu unterstützen



Kompetenzen	Tipps	Beschreibung
<b><u>1.4 Anerkennung und Bewertung von Ideen</u></b>	Machen Sie etwas aus Ihren Ideen und Chancen.	Beurteilen, welchen wirtschaftlichen, sozialen und technologischen Wert Zukunftstrends haben  Erkennen des Wertschöpfungspotenzials einer Idee und Ermittlung von Wegen zur Eruierung ihres gesellschaftlichen Potenzials und möglicher Auswirkungen
<b><u>1.5 Ethisches und nachhaltiges Denken</u></b>	Schätzen Sie die Folgen und Auswirkungen von Ideen und geplanten Maßnahmen ab.	Abschätzung der Folgen von Wertschöpfungsmöglichkeiten auf lokale Gemeinschaften und die Umwelt  Reflektieren von wirtschaftlichen Zielen in Bezug auf deren Nachhaltigkeit  Verantwortliches Handeln

► 02 Ressourcen

Kompetenzen	Tipps	Beschreibung
<b><u>2.1 Selbstbestimmtheit und Selbstwirksamkeit</u></b>	Glauben Sie an sich selbst und entwickeln Sie sich weiter.	Denken Sie über Ihre persönliche Situation nach, welche Bedürfnisse und Ziele Sie kurz-, mittel- und langfristig haben.  Bestimmen Sie Ihre individuellen Stärken und Schwächen und jene der Teammitglieder*innen.  Glauben Sie an Ihre Fähigkeit, den „Lauf der Dinge“ beeinflussen zu können, auch bei Ungewissheit, Rückschlägen und Misserfolgen.
<b><u>2.2 Motivation und Durchhaltevermögen</u></b>	Bleiben Sie dran und geben Sie nicht auf.	Seien Sie entschlossen, Ideen in die Tat umzusetzen.  Bleiben Sie an einer Sache dran und versuchen Sie immer wieder Fortschritte zu erzielen.  Halten Sie Widrigkeiten und Druck stand.



Kompetenzen	Tipps	Beschreibung
<b><u>2.3 Ressourcen mobilisieren</u></b>	Sammeln und verwalten Sie Ihre benötigten Ressourcen.	Beschaffung von Ressourcen zur Bewältigung einer Problemlage  Das Beste aus begrenzten Ressourcen machen
<b><u>2.4 Finanzielle und wirtschaftliche Kompetenz</u></b>	Entwickeln Sie finanzielles und wirtschaftliches Know-How.	Gründliche Prüfung der Finanzen in Bezug auf Erträge, Liquidität, Informationsmanagement und Monitoring  Planung, Umsetzung und Bewertung von finanziellen Entscheidungen im Verlauf eines Projektes
<b><u>2.5. Andere mobilisieren</u></b>	Begeistern Sie und holen Sie andere mit ins Boot.	Inspirieren und begeistern Sie relevanten Interessensgruppen.  Holen Sie sich bei Bedarf Unterstützung.  Stellen Sie Ihre Kommunikation, Überzeugungskraft, Ihr Verhandlungsgeschick und Ihre Führungsqualitäten unter Beweis.

► 03 In Aktion

Kompetenzen	Tipps	Beschreibung
<b><u>3.1 Die Initiative ergreifen</u></b>	Gehen Sies an!	Prozesse zur Bewältigung von Problemlagen einleiten  Herausforderungen annehmen  Widerstandskraft zeigen und an Vorsätzen festhalten und geplante Aufgaben ausführen

Competences	Hints	Descriptors
<b><u>3.2 Planning and management</u></b>	Gehen Sies an!	<p>Prozesse zur Bewältigung von Problemlagen einleiten</p> <p>Herausforderungen annehmen</p> <p>Widerstandskraft zeigen und an Vorsätzen festhalten und geplante Aufgaben ausführen</p>
<b><u>3.2 Planung und Management</u></b>	Prioritäten setzen und Arbeitsschritte planen	<p>Festlegung von lang-, mittel- und kurzfristigen Zielen</p> <p>Festlegung von Prioritäten und Arbeitsschritten, Anpassungen an unvorhergesehene Veränderungen vornehmen</p>
<b><u>3.3 Umgang mit Unsicherheit, Mehrdeutigkeit und Risiko</u></b>	Entscheidungen so treffen, um auf Unsicherheit, Mehrdeutigkeit und Risiko zu reagieren	<p>Treffen Sie Entscheidungen, auch wenn das Ergebnis dieser Entscheidung ungewiss ist oder die verfügbaren Informationen unvollständig oder mehrdeutig sind.</p> <p>Binden Sie in den Projektverlauf Verfahren zur Evaluation von Ideen und Produkten ein, um das Risiko des Scheiterns zu verringern.</p>
<b><u>3.4 Im Team arbeiten</u></b>	Arbeiten Sie im Team und vernetzen Sie sich.	<p>Mit anderen zusammenarbeiten und kooperieren, um Problemlagen zu bewältigen</p> <p>Sich mit anderen vernetzen</p> <p>Konflikte lösen und sich dem Wettbewerb stellen, wenn es nötig ist</p>
<b><u>3.5. Lernen durch Erfahrung</u></b>	“Learning by doing”	<p>Nutzen Sie möglichst viele Gelegenheiten als Lernmöglichkeiten.</p> <p>Lernen Sie zusammen mit und von anderen.</p> <p>Reflektieren Sie über Ihre Erfahrungen und lernen Sie sowohl aus Erfolgen als aus Misserfolgen.</p>

Competences	Descriptors	Relevant Modules
<u>Informations- und Datenkompetenz</u>	<p>Recherche, Suche und Filterung von Daten, Informationen und digitalen Inhalten</p> <p>Die Relevanz und Seriosität von Quellen und ihres Inhalts beurteilen</p> <p>Speichern, Verwalten und Organisieren von digitalen Daten, Informationen und Inhalten</p>	<p>Modul1: Die Studierenden werden in das Thema des bürgerschaftlichen Engagements eingeführt. Sie erfahren, welche Rolle digitale Technologien dabei spielen und wie sie Aktivitäten und Projekte für digitales studentisches Engagement suchen und als solche einordnen können.</p> <p>Modul 6: Die Studierenden finden Möglichkeiten, digitale Technologien für die Zusammenarbeit mit anderen zu nutzen.</p>
<u>Kommunikation und Kooperation</u>	<p>Kommunikation und Zusammenarbeit mit Hilfe digitaler Technologien unter Berücksichtigung von kultureller und generationaler Vielfalt</p> <p>Ein eigenes „digitales Profil“ entwickeln und verantwortlich damit umgehen</p>	<p>Modul 2: Die Studierenden entwickeln ein Verständnis und Kompetenz dafür, wie sie sich mit Hilfe digitaler Technologien bürgerschaftlich engagieren können.</p> <p>Modul 6: Die Studierenden finden Informationen darüber, wie sie ihre Projekte vermarkten können und wie sie ein Profil für ihr digitales studentisches Engagement kreieren können.</p>
<u>Erstellung von digitalen Inhalten</u>	<p>Entwicklung von digitalen Inhalten</p> <p>Integration und Neuauarbeitung von digitalen Inhalten</p>	<p>Die Kompetenz zur Verbesserung und Integration von Informationen und Inhalten in bestehende Wissensbestände können die Studierenden durch die Auseinandersetzung mit allen Modulen entwickeln.</p>
<u>Sicherheit</u>	<p>Schutz von Geräten, persönlichen Daten und der Privatsphäre</p> <p>Schutz der physischen und psychischen Gesundheit und Sensibilisierung für den Einsatz digitaler Technologien für das soziale Wohlbefinden und die soziale Integration</p> <p>Sich der Umweltauswirkungen digitaler Technologien bewusst zu sein</p>	<p>Die Studierenden werden in allen sechs Modulen mit diesen Kompetenzen vertraut gemacht.</p> <p>Modul 6: Die Studierenden erhalten Informationen über die sichere Nutzung digitaler Technologien und wie sie diese verantwortlich einsetzen können.</p>

Kompetenzen	Beschreibung	Referenz zu Modulen
<b><u>Problemlösung</u></b>	<p>Bedürfnisse und Probleme erkennen und konzeptionelle Lösungen für digitale Umgebungen entwerfen</p> <p>Nutzung von digitalen Tools zur Innovation von Prozessen und Produkten</p> <p>Mit der digitalen Entwicklung Schritt halten</p>	<p>Modul 1: Die Studierenden werden in das Konzept des digitalen studentischen Engagements eingeführt und erfahren, wie sie Problemlagen in lokalen Gemeinschaften erkennen und Lösungen dafür finden können.</p> <p>Modul 2: Die Studierenden erhalten verschiedene Tools und Wissensressourcen, die sie unterstützen, Probleme in lokalen Gemeinschaften zu bearbeiten.</p> <p>Modul 4: In diesem Modul erfahren die Studierenden, wie sie ein Team für digitales studentisches Engagement gründen.</p>

#### ► 4.5. Didaktischer Einsatz der Module

Die Module für digitales studentisches Engagement wurden erarbeitet, sodass sie von Hochschullehrenden und Pädagog\*innen nach eigenen Bedürfnissen verwendet werden können. Einige Beispiele für ihre Verwendung sind:

- ▶ Als *eigenständiges Lernmaterial*, das für einen gesamten Semesterkurs oder für einzelne Lehrveranstaltungseinheiten verwendet werden kann
- ▶ Als *variables Lernmaterial*, bei dem eigene Inhalte und Beispiele hinzugefügt werden können
- ▶ Als *frei wählbares Lernmaterial*, mit dem Studierende autonom arbeiten können
- ▶ Als Lernmaterial für *Flipped Classroom*, bei der Studierende Ergebnisse in den Seminarraum bringen, mit denen interaktiv weitergearbeitet wird

Die Module zu digitalem studentischem Engagement an Hochschulen können als *obligatorisches Modell* (z. B. als Teil eines bestehenden Lehrplans), als *offenes Modell* (z. B. im Rahmen von freien Wahlfächern) oder als *außercurriculares Modell* (z. B. als freiwilliges Angebot im Rahmen von Weiterbildungsinitiativen) eingesetzt werden. Werden die Module in Lehrpläne an Hochschulen integriert und eine eigene Lehrveranstaltung dafür angeboten, ist es wichtig, den Arbeitsaufwand der Studierenden (ECTS-Punkte) zu berücksichtigen und Aufgaben der Leistungsbeurteilung einzubeziehen.





Für die Einführung von *digitalem studentischem Engagement* im Rahmen der Hochschullehre sind unterschiedliche Rahmenbedingungen und Varianten zu erwägen:



● Digitales studentisches Engagement wird zu einer vollständigen Lehrveranstaltung innerhalb von bestehenden oder neuen Studiengängen

● Digitales studentisches Engagement wird in ein bereits bestehendes Modul eines Studiengangs integriert

● Digitales studentisches Engagement wird in Teilen übernommen und für eigene Lehrveranstaltungen adaptiert



Daneben können unterschiedliche didaktische Formate infrage kommen:

Digitales studentisches Engagement als Präsenzkurs

Digitales studentisches Engagement als Online-Komponente eines hybriden Kurses

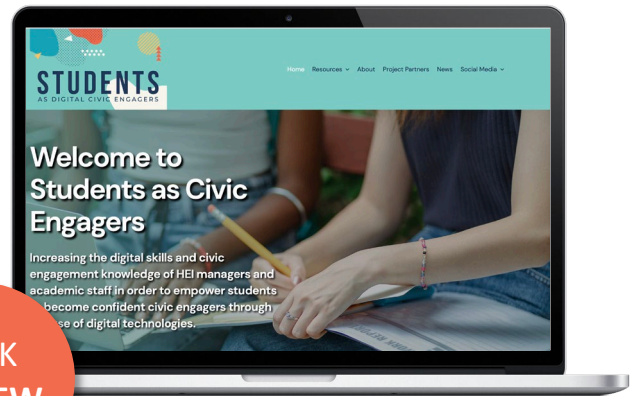
Digitales studentisches Engagement im Rahmen von *distance learning* (z. B. bei einem Fernstudium)



## 05. WEITERFÜHRENDE LINKS



01  Projekt-Website Students as Digital Civic Engagers

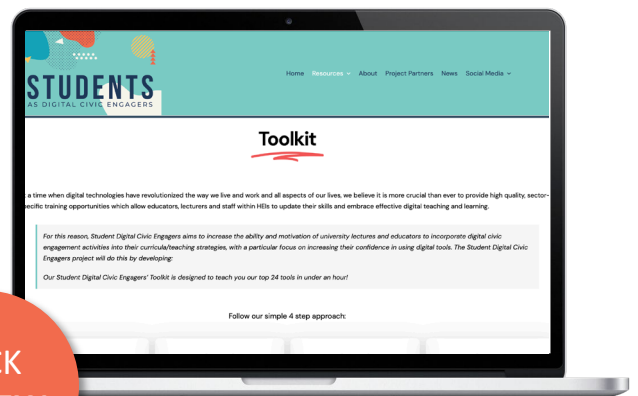


CLICK TO VIEW



CLICK TO VIEW

Handbuch zu digitalem studentischem Engagement  02




CLICK TO VIEW

03  Toolbox zu digitalem studentischem Engagement



CLICK TO VIEW

Toolkit zu digitalem studentischem Engagement inkl. OERs (Open Educational Resources)  04





05 

Was ist bürgerschaftliches Engagement?



CLICK TO VIEW



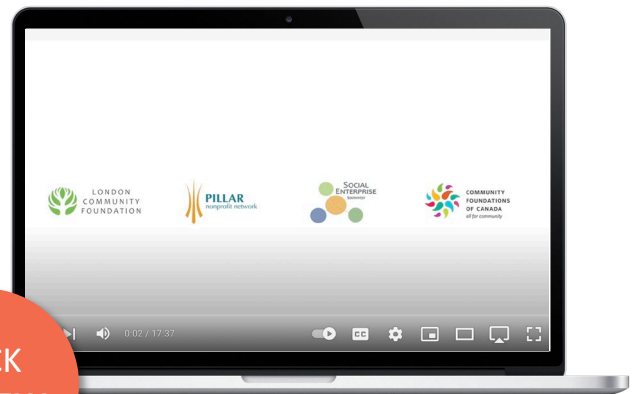
CLICK TO VIEW

Bürgerschaftliches Engagement und die Bearbeitung von gesellschaftlich relevanten Problemen | Ein TED Talk von Nandini Ranganathan

 06

07 

17 Ziele für Nachhaltige Entwicklung der Vereinten Nationen (UN Sustainable Development Goals)



CLICK TO VIEW



CLICK TO VIEW

Neue Modelle des bürgerschaftlichen Engagements

 08







# STUDENTS

AS DIGITAL CIVIC ENGAGERS

