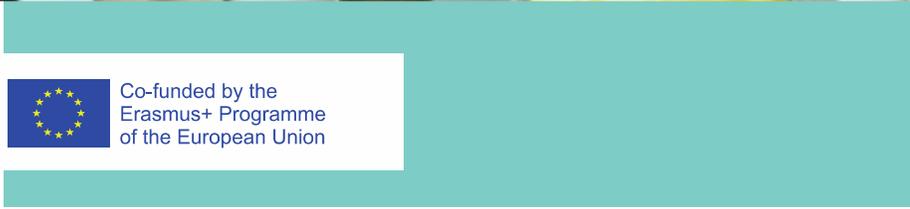


Modul 1
Digitales studentisches Engagement –
Potenzial an der Schnittstelle von
Technologie und neuen Medien



Modul 1

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.

Übersicht

- Was ist digitales studentisches Engagement?
- Wie wirkt digitales studentisches Engagement in Universitäten (und darüber hinaus)?
- Welche Kompetenzen entwickeln bürgerschaftlich engagierte Studierende?
- Wie sieht digitales studentisches Engagement in der Praxis aus?
- Videolinks und Übungen

Was ist digitales studentisches Engagement?

Niveau: Anfänger*in





Was ist digitales studentisches Engagement?

Bürgerschaftliches Engagement stellt eine Form der aktiven Beteiligung dar, bei der Bürger*innen an politischen oder gesellschaftlich relevanten Aktivitäten teilnehmen und sich aktiv einbringen, z. B. durch das Abgeben der Stimme bei Wahlen, der Teilnahme an regionalen Treffen von Gemeindemitglieder*innen, der Teilnahme an Protesten oder dem Verfassen von Beiträgen oder Blogs, die über soziale oder ökologische Problemlagen berichten. Bürgerschaftliches Engagement kann offline oder online stattfinden.

Digitales bürgerschaftliches Engagement bezieht sich auf bürgerschaftliche Aktivitäten unter der Anwendung von digitalen Tools. Es umfasst konventionelle Formen (wie das Lesen und Teilen von Nachrichten, das Schreiben von E-Mails an gewählte politische Vertreter*innen) und innovative Formen (wie die Beteiligung an gemeinnützigen sozialen Aktionen im Internet, die Erstellung von Crowdfunding Websites).





Was ist digitales studentisches Engagement?

Digitales studentisches Engagement umfasst die bürgerschaftliche und die digitale Komponente: Es bezieht sich auf bürgerschaftliche Aktivitäten von Studierenden, die auf digitale Tools im Rahmen ihres freiwilligen Engagements an der Hochschule zurückgreifen.

Bürgerschaftliches Engagement von Studierenden findet dann statt, wenn sich Studierende an bürgerschaftlichen Aktivitäten und Initiativen beteiligen, die an den Hochschulen verortet sind.

Die Teilnahme an diesen Aktivitäten kann entweder **im Rahmen des Curriculums** (z. B. Service-Learning) oder **im Rahmen von außercurricularen Aktivitäten** (z. B. ehrenamtliche Tätigkeit in einer Studienvertretung) erfolgen.





Was ist digitales studentisches Engagement?

Studierende, die sich bürgerschaftlich engagieren, stärken ihre soziale Verantwortung. Sie werden für soziale und ökologische Problemlagen sensibilisiert und entwickeln die erforderlichen Kompetenzen für die Bearbeitung gesellschaftlicher Herausforderungen.

Die digitale Komponente des bürgerschaftlichen Engagements von Studierenden bezieht sich auf die Nutzung von digitalen Tools zur Unterstützung und Ausübung des Engagements. Studierende erweitern dadurch ihre digitalen Kompetenzen und lernen, digitale Technologie optimal zur Bearbeitung gesellschaftlicher Problemlagen einzusetzen.



Gründe, warum sich Studierende bürgerschaftlich engagieren:



Diese Gründe wurden von Studierenden in den Fallstudien angeführt, die im Rahmen des Projektes *Students as Digital Civic Engagers* (2020-2022) erhoben wurden.

Weitere Ressourcen zu digitalem studentischem Engagement

[Higher Education Civic Engagement](#) (15 min Lesezeit)

[Digital Civic Engagement in the age of Covid-19](#) (6 min Lesezeit)



02

Wie wirkt digitales studentisches Engagement in Universitäten (und darüber hinaus)?

Niveau: Fortgeschritten





Effekte digitaler Technologie

Die Art und Weise, wie Menschen miteinander kommunizieren und Informationen austauschen, hat sich in den letzten Jahrzehnten durch digitale Technologie drastisch verändert.

Soziale Medien haben einen großen Einfluss darauf, Menschen mit ähnlichen Interessen zusammenzubringen. Sie bieten Plattformen an, auf der sich Gleichgesinnte finden und austauschen können. Sie können Menschen darin unterstützen, positive gesellschaftliche Veränderungen in Gang zu bringen.

Digitale Technologie und Engagement





Potenzial an der Schnittstelle von Technologie und neuen Medien

Die Art und Weise, wie sich Studierende bürgerschaftlich engagieren, hat sich durch die Einführung von digitaler Technologie und insbesondere des Internets sehr stark verändert.

Im Jahr 2014 nutzten Demonstrant*innen verschlüsselte Apps wie WhatsApp und Telegram, um Informationen über die Proteste in Hongkong für mehr Demokratie zu verbreiten. Als die Polizei die Datennutzung in den Protestgebieten über das Internet einschränkte, umgingen die Demonstrant*innen diese Barrikade mit der Verwendung von Apps, die über Bluetooth funktionierten.

UNICEF Digital civic engagement by young people





Organisationen und bürgerschaftliches Engagement

Organisationen finden auch verschiedene Wege, wie sie digitale Technologie so einsetzen können, um Menschen darin zu unterstützen, sich bürgerschaftlich zu engagieren.

So hat z.B. Amnesty International Hackathons (kollaborative Software- und Hardwareentwicklungsveranstaltung) für Bürger*innen durchgeführt. Dabei erhielten Freiwillige die Aufgabe, Satellitenbilder von Syrien durchzusehen, um Standorte von Raketenangriffen zu ermitteln.

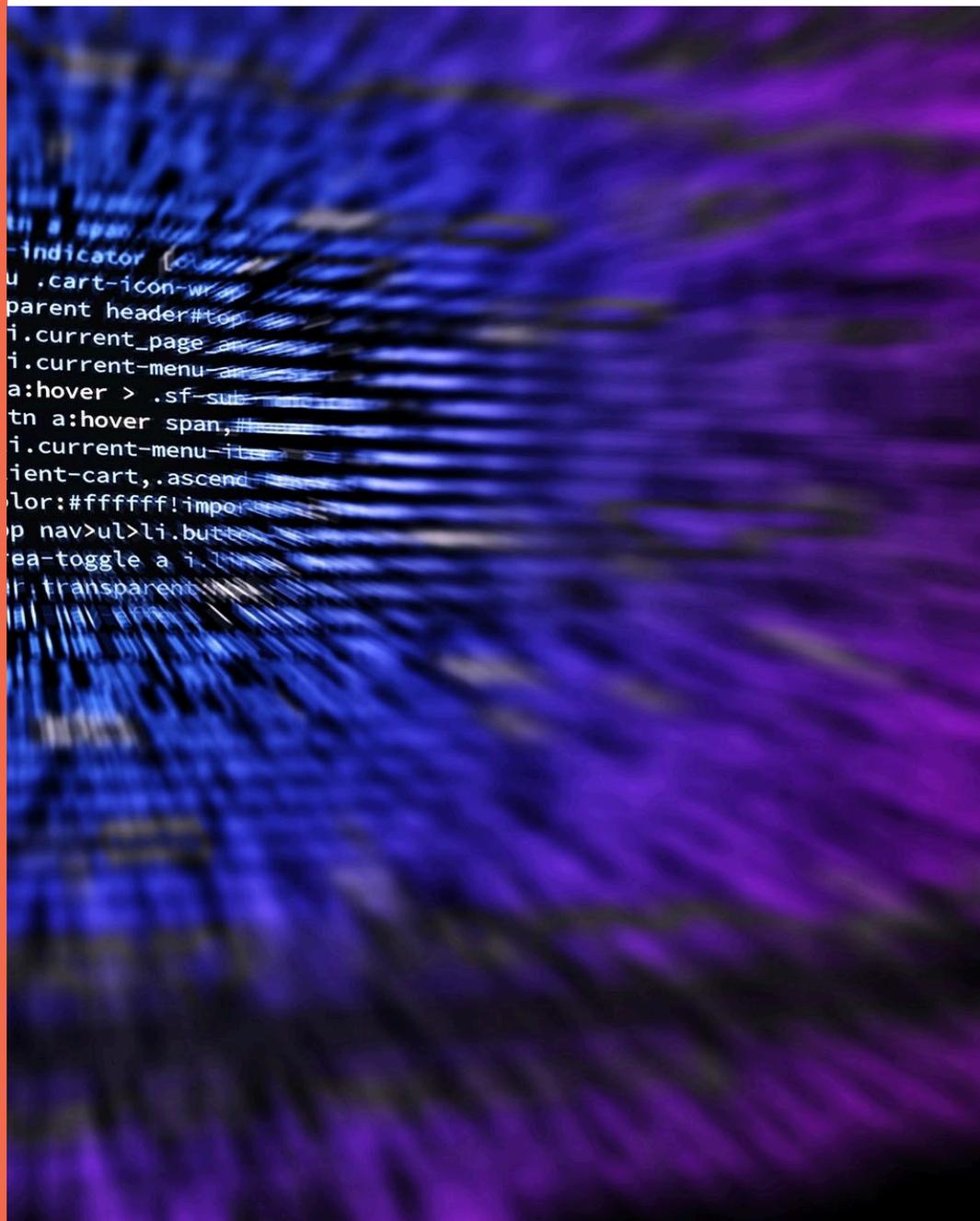




Was ist ein Hackathon?

Bei einem Civic Hackathon kommen Menschen, die profunde Kenntnisse im Umgang mit digitaler Technologie haben, mit Menschen zusammen, die sich mit dem Sozialraum der Stadt beschäftigen. Auf Basis gemeinsamer Kooperation sollen mithilfe digitaler Technologie Lösungen für Themen und Probleme der Stadtentwicklung entworfen werden.

Civic Hackers sind Ingenieur*innen, Unternehmer*innen, Beamt*innen, Wissenschaftler*innen, Designer, Künstler*innen, Pädagog*innen und Studierende. Alle arbeiten zusammen, um auf der Grundlage von öffentlich zugänglichen Daten freizugängliche Lösungen (open-source) für Herausforderungen der Stadtentwicklung zu entwickeln.





Digitales studentisches Engagement aus einer europäischen Perspektive

Wie engagieren sich Studierende *digital*?

Im Folgenden werden Formen des digitalen studentischen Engagements anhand von verschiedenen Projekten in Europa vorgestellt.

Die Projekte zeigen, welche Kompetenzen Studierende durch die Teilnahme an diesen Projekten erwerben und welches Potential diese für die Praxispartner*innen hat.



STUDENTS

AS DIGITAL CIVIC ENGAGERS

GUIDE TO DIGITAL CIVIC ENGAGEMENT

(101)



Das Handbuch zu digitalem studentischem Engagement

Im Rahmen des Forschungsprojekts *Students as Digital Civic Engagers* wurden an verschiedenen Hochschulen Fallstudien erhoben, um bewährte Praxisbeispiele für digitales studentisches Engagement aufzuzeigen. Die COVID-19 Pandemie hatte einen nachhaltigen Effekt für die Digitalisierung von Projekten zu studentischem Engagement.

Im Handbuch zu digitalem studentischem Engagement werden diese Fallstudien vorgestellt.

Download des Handbuchs

<https://www.studentcivicengagers.eu/guide-to-digital-civic-engagement-de/>





Wie wird digitale Technologie im Engagementbereich integriert und angewendet?

In der Analyse der Fallstudien wurden zwei Formen identifiziert, wie digitale Technologie für Aktivitäten des bürgerschaftlichen Engagements eingesetzt werden kann:

1. **Geplante Digitalisierung** findet dann statt, wenn von Beginn an digitale Tools genutzt werden, um die entsprechenden Aktivitäten durchzuführen.
2. **Notwendige Digitalisierung** findet als Reaktion auf äußerliche Veränderungen statt, wie sie z. B. durch die COVID-19 Pandemie entstanden sind.



Beispiele für geplante Digitalisierung

Geplante Digitalisierung findet statt, wenn digitale Technologie von Beginn an eingesetzt wird und digitale Tools einen zentralen Bestandteil zur Umsetzung und Ausführung der Aktivität des digitalen studentischen Engagements darstellen. Beispiele dafür sind Fallstudien über ein digitales Spiel, um Bewusstsein für Demenz zu schaffen (Universität Belfast, Nordirland) und das E-Service-Learning Programm der Universidad Nacional de Educación a Distancia (Spanien).

Das **Dementia Awareness Game** ist ein bürgerschaftliches Projekt, bei dem Studierende der Gesundheits- und Krankenpflegeschulen gemeinsam mit Menschen, die mit Demenz leben, ein Spiel entwickelt haben. Ziel war es, ein digitales Spiel zu erstellen, das spielerisch Wissen und ein besseres Verständnis für Demenz in der Bevölkerung vermittelt.

[Link zum Dementia Awareness Game](#)

Beispiele für geplante Digitalisierung

Das **E-Service-Learning Programm der Universidad Nacional de Educación a Distancia** wurde als E-Service-Learning-Projekt auf Basis eines virtuellen Studierendenaustauschs konzipiert. Daran beteiligt waren Studierende aus Spanien der UNED (Universidad Nacional de Educación a Distancia) und Studierende aus Afrika der ENS (Ecole Normale Supérieure) in Benin. Letztere absolvierten die Ausbildung zur Spanischlehrer*in. Die Studierenden trafen sich ausschließlich online. Ziel war es, dass die Studierenden aus Benin ihre mündlichen Spanischkenntnisse verbessern konnten, da sie nicht über die finanziellen Mittel verfügten, um in spanischsprachige Länder zu reisen.

[Link zum E-Service-Learning Programm der Universidad Nacional de Educación a Distancia](#)

Beispiele für notwendige Digitalisierung

Notwendige Digitalisierung findet als Reaktion auf äußerliche Veränderungen statt, wie sie z. B. durch die COVID-19 Pandemie entstanden sind. Als Menschen nicht mehr vor Ort zusammenkommen konnten, wurden digitale Lösungen geschaffen, sodass eine Begegnung im digitalen Raum möglich wurde. Beispiele dafür sind Fallstudien über die Free Legal Advice Society (FLAC Society, Irland) und das Freiwilligenprojekt der Universität Klagenfurt für die Caritas zählt.

Die **Free Legal Advice Society (FLAC)** am Athlone Institute of Technology (AIT) in Irland bietet einen Auskunftsservice für rechtliche Fragen an. Studierende, die ihre wachsenden juristischen Kenntnisse vertiefen wollen, haben die Möglichkeit, sich in der FLAC Society zu engagieren, indem sie ihr Rechtswissen Auskunftssuchenden zu Verfügung stellen. Seit der COVID-19 Pandemie hat die FLAC Society digitale Technologien in ihr Angebot aufgenommen. Sie bietet ihren Auskunftsservice weiterhin an und nutzt dazu zusätzlich Online-Anrufe und Videomeetings.

[Link zur FLAC Society](#)

Beispiele für notwendige Digitalisierung

Im **Freiwilligenprojekt der Universität Klagenfurt für die Caritas** geht es darum, dass die Studierenden lernen, wie Projektmanagement in der Praxis funktioniert. Die Studierenden beteiligten sich an verschiedenen Projekten; zum Beispiel sammelte eine Projektgruppe Hygieneartikel für die lokale Tagesstätte für obdachlose Personen, eine weitere Projektgruppe beteiligte sich am Recycling von ausrangierten Büchern. Aufgrund der COVID-19 Pandemie mussten die Projekte in eine digitale Umgebung verlagert werden. Eine Projektgruppe plante ursprünglich eine Unterrichtsstunde für Schulkinder über das Bienensterben in der Region zu halten. Anstatt in die Schule zu gehen, erstellten sie für die Kinder einen Film über das Thema.

[Zu den Fallstudien im Handbuch zu digitalem studentischem Engagement](#)



Ausblick

Wie digitale Technologie das bürgerschaftliche Engagement beeinflusst

Das Europäische Parlament hat ein Papier zur Frage veröffentlicht, ob die Zukunft des bürgerschaftlichen Engagements in digitalen Räumen stattfindet:

[https://www.europarl.europa.eu/RegData/etudes/BRIE/2020/646161/EPRS_BRI\(2020\)646161_EN.pdf](https://www.europarl.europa.eu/RegData/etudes/BRIE/2020/646161/EPRS_BRI(2020)646161_EN.pdf)





Weitere Ressourcen

[Civic engagement: How can digital technologies underpin citizen-powered democracy? \(10 min Lesezeit\)](#)

[Civic Engagement: How Can Digital Technology Encourage Greater Engagement in Civil Society? \(10 min Lesezeit\)](#)



03

Welche Kompetenzen entwickeln bürgerschaftlich engagierte Studierende?

Niveau: Fortgeschritten

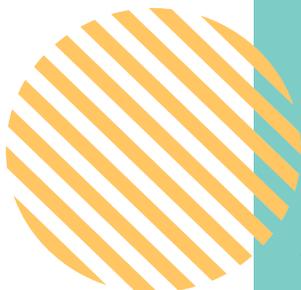




Kompetenzen im Rahmen von digitalem bürgerschaftlichem Engagement

Studierende, die sich bürgerschaftlich engagieren und dabei digitale Tools verwenden, können eine Reihe von Kompetenzen entwickeln.

Im Folgenden wird aufgezeigt, welche Kompetenzen Studierende im Rahmen von Aktivitäten des digitalen studentischen Engagements erwerben können. Diese werden im **EntreComp** (*Europäische Referenzrahmen für unternehmerische Kompetenzen*) und **DigComp** (*Europäische Referenzrahmen für digitale Kompetenzen*) beschrieben.





Hinweis zu den Referenzrahmen EntreComp & DigComp

In diesem Abschnitt beleuchten wir die **Europäischen Referenzrahmen EntreComp und DigComp** zur Entwicklung von unternehmerischen und digitalen Kompetenzen. Einige Kompetenzen davon werden im Folgenden vorgestellt. Im Modul 2 werden weitere Kompetenzen behandelt.

[Link zum EntreComp](#)

[Link zum DigComp](#)





Referenzrahmen für unternehmerische Kompetenzen (EntreComp)

EntreComp (Europäische Referenzrahmen für unternehmerische Kompetenzen) wurde von der Europäischen Kommission entwickelt und dient als Instrument, um unternehmerische Kompetenzen gezielt zu fördern. EntreComp bestimmt Unternehmertum als übergreifende Kompetenz, die für alle Lebensbereiche gilt (z. B. bei der persönlichen oder beruflichen Entwicklung).

EntreComp zeigt unternehmerische Kompetenzen auf, die Studierende entwickeln können, wenn sie sich digital engagieren



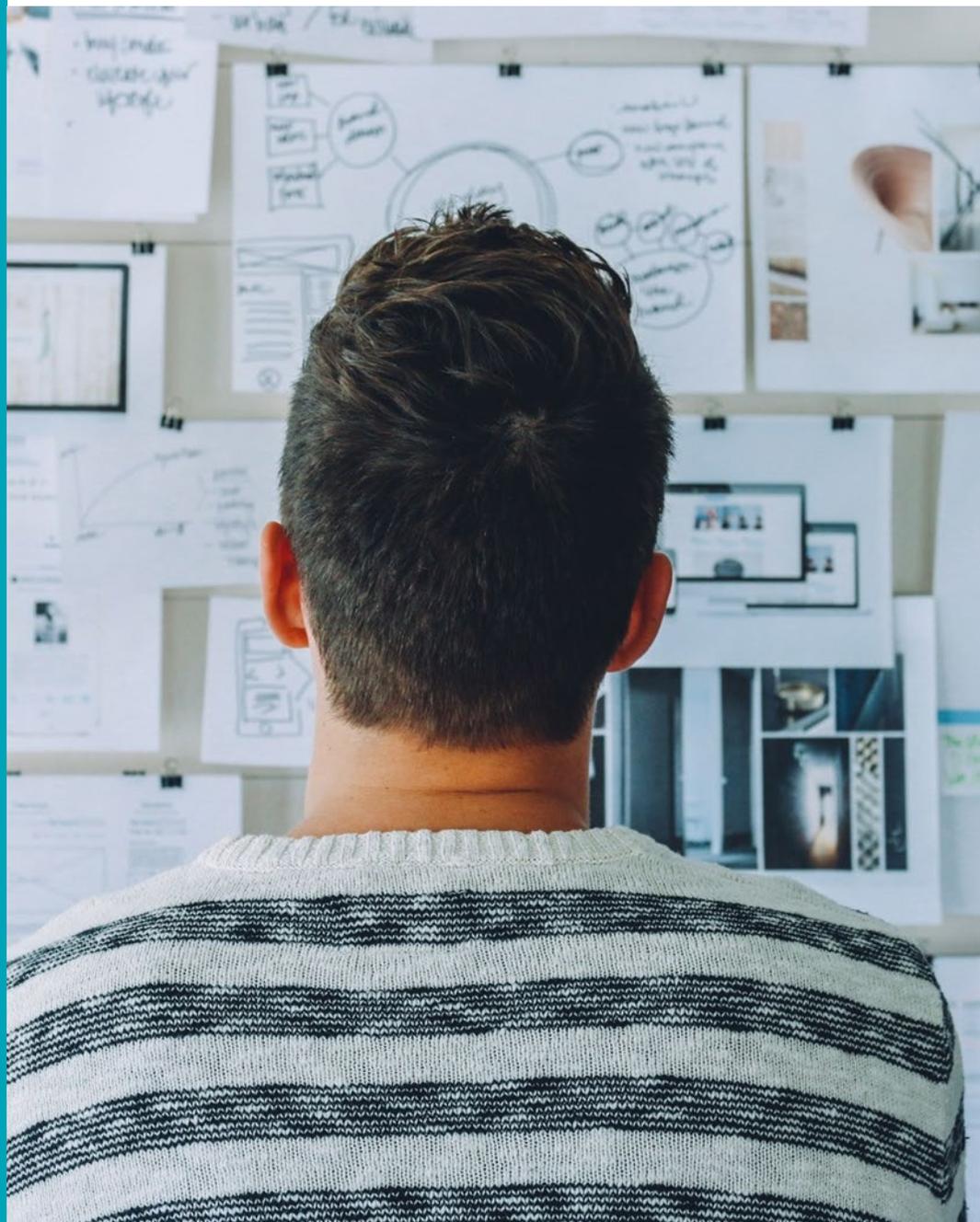


Kompetenzbereiche des EntreComp

Der EntreComp besteht aus 3 Kompetenzbereichen:

1. Ideen und Maßnahmen
2. Ressourcen
3. In Aktion

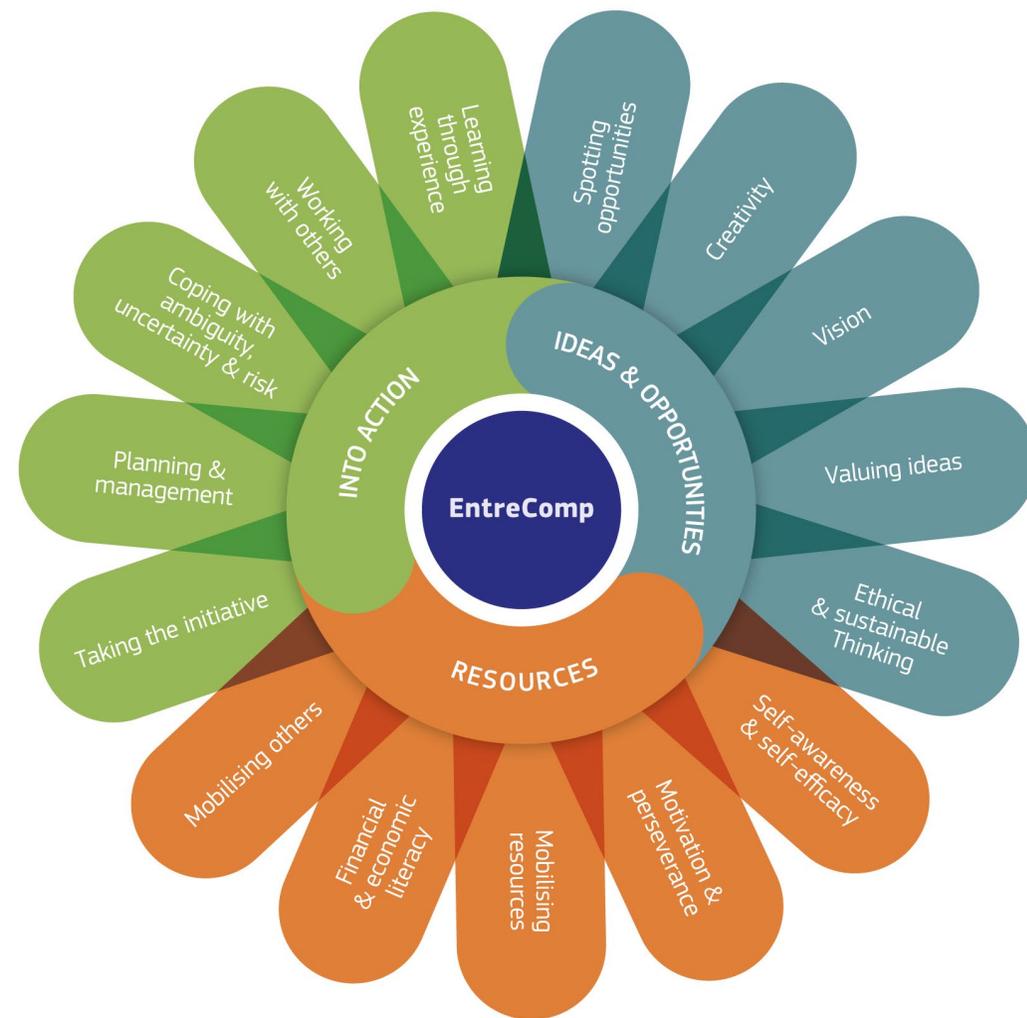
Studierende, die an Aktivitäten des digitalen bürgerschaftlichen Engagements teilnehmen, entwickeln ein breites Spektrum an unternehmerischen Kompetenzen. Die Entwicklung dieser Kompetenzen beginnt damit, dass sie in ihrer lokalen Umgebung ein Problem erkennen, für dessen Lösung sie sich einsetzen möchten. Indem sie mit anderen zusammenarbeiten, kann es ihnen gelingen, kreative Lösungen für soziale oder ökologische Probleme zu finden.





Unternehmerische Kompetenzen im Rahmen von digitalem studentischem Engagement

- Erkennen von Möglichkeiten
- Vision
- Kreativität
- Ethisches und nachhaltiges Denken
- Selbstbestimmtheit und Selbstwirksamkeit
- Motivation und Durchhaltevermögen
- Ressourcen mobilisieren
- Andere mobilisieren
- Die Initiative ergreifen
- Umgang mit Unsicherheit, Mehrdeutigkeit und Risiko
- Im Team arbeiten
- Lernen durch Erfahrung



[Link zum EntreComp](#)



Umgang mit Unsicherheit, Mehrdeutigkeit und Risiko

Die Kompetenz des Umgangs mit Unsicherheit, Mehrdeutigkeit und Risiko meint, Entscheidungen zu treffen, auch wenn das Ergebnis dieser Entscheidung ungewiss ist oder die verfügbaren Informationen unvollständig oder mehrdeutig sind. Die Entwicklung dieser Kompetenz hilft, in Situationen rasch Entscheidungen zu treffen und flexibel zu handeln.

Eine Möglichkeit mit Unsicherheit und Mehrdeutigkeit umzugehen, ist in den Projektverlauf Verfahren zur Evaluation von Ideen und Produkten einzubinden, um das Risiko des Scheiterns zu verringern.





Referenzrahmen für digitale Kompetenzen (DigComp)

DigComp (Europäische Referenzrahmen für digitale Kompetenzen) dient als Instrument zur Förderung der digitalen Kompetenzen von bestimmten Zielgruppen in Bildungs- und Weiterbildungsinstitutionen. Er wurde von der Europäischen Kommission als legitimes Instrument genehmigt. Studierende, die an Aktivitäten des digitalen studentischen Engagements teilnehmen, entwickeln eine Reihe von digitalen Kompetenzen. Ein paar davon werden im Folgenden vorgestellt.



Referenzrahmen für digitale Kompetenzen (DigComp)

Studierende, die an Aktivitäten des digitalen studentischen Engagements teilnehmen, setzen ihre digitalen Kompetenzen ein und entwickeln sie weiter, indem sie den Anforderungen einer Problemstellung versuchen, gerecht zu werden. Die Entwicklung von digitalen Kompetenzen beginnt dann, wenn Studierende Daten online recherchieren und reicht bis zur selbstständigen Entwicklung von digitalen Inhalten, die helfen, bestimmte soziale oder ökologische Probleme zu bearbeiten.

DigComp besteht aus 5 Kompetenzbereiche.

[Link zum DigComp](#)





9 zentrale Kompetenzen im Rahmen von digitalem studentischem Engagement

1. Kreativer Gebrauch von digitalen Technologien
2. Ermittlung von Bedürfnissen und technischen "Antworten"
3. Schutz der Umwelt
4. Integration und Gestaltung von digitalen Inhalten
5. Entwicklung und Produktion von digitalen Inhalten
6. Aktive Teilhabe mittels digitaler Technologien
7. Austausch mittels digitaler Technologien
8. Interaktion mittels digitaler Technologien
9. Recherche, Suche und Filterung von Daten, Informationen und digitalen Inhalten





Recherche, Suche und Filterung von Daten, Informationen und digitalen Inhalten

Die Kompetenz **Recherche, Suche und Filterung von Daten, Informationen und digitalen Inhalten** bezieht sich darauf, Informationsbedürfnisse zu artikulieren, in digitalen Umgebungen nach Daten, Informationen und Inhalten zu suchen, darauf zuzugreifen und zwischen ihnen zu navigieren. Bürgerschaftliches Engagement erfordert von den Teilnehmer*innen (z.B. Studierende, Hochschulpersonal und Praxispartner*innen), dass sie über den Themenbereich recherchieren, in dem sie sich engagieren. Durch Aktivitäten des digitalen studentischen Engagements entwickeln Studierende die Fähigkeit, effektiv und gezielt nach Daten, Informationen und Inhalten zu suchen, um sich Wissen über den spezifischen Bereich des bürgerschaftlichen Engagements anzueignen.

[Link zum DigComp](#)





Bürgerschaftliches Engagement von Studierenden anregen

Es gibt unterschiedliche Motive und Problemlagen, die einzelne Personen und Gruppen dazu bringen, sich bürgerschaftlich engagieren zu wollen. Modul 3 und Modul 6 vermitteln Wissen dazu. Beide Module stellen außerdem Anregungen zu Verfügung, wie eine Aktivität bzw. ein Projekt zu digitalem studentischem Engagement an der Hochschule initiiert und aufgebaut werden kann.





Positive Effekte durch bürgerschaftliches Engagement

Die Teilnahme an Aktivitäten des digitalen studentischen Engagements bietet viele positive Effekte für Studierende (siehe dazu auch Modul 2):

- Stärkung der Solidarität, indem lokale Gemeinschaften unterstützt werden
- Förderung der Selbstwirksamkeit, indem Problemen auf lokaler Ebene bearbeitet werden
- Erfahrungen des Engagements sind wichtig für die berufliche (Weiter-)Entwicklung





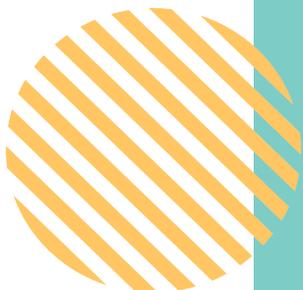
Weitere Ressourcen

[Article on civic skills](#)

[Article on The Role of Civic Skills in Fostering Civic Engagement](#)

[Link zum EntreComp](#)

[Link zum DigComp](#)



04

Wie sieht digitales studentisches Engagement in der Praxis aus?

Niveau: Anfänger*in





Studierende als Vorreiter für bürgerschaftliches Engagement

Aktive Studierende sind für demokratische Hochschulen und eine solidarische und inklusive Gesellschaft unerlässlich. Forschungsergebnisse zeigen, dass zwischen studentischem Engagement und ihrer Lernbereitschaft im Studium ein Zusammenhang besteht. Studierende, die sich gesellschaftlich einbringen, studieren aktiv und engagiert und verknüpfen Theorie eher mit (berufs)praktischem Handeln. Studentisches Engagement kann im Rahmen von curricularen Lernangeboten (z. B. Service-Learning) und außercurricularen Aktivitäten (wie die Tätigkeit als Mentor*in oder Studienvertreter*in) stattfinden.





Praxispartner*innen und Studierende

In den Fallstudien, die im Rahmen des Projektes *Students as Digital Civic Engagers* durchgeführt wurden, konnte von vielerlei positiven Ergebnissen nicht nur für die Studierenden, sondern auch für die Praxispartner*innen berichtet werden.

Die in Fallstudien vorgestellten Aktivitäten des digitalen studentischen Engagements beziehen sich auf die Unterstützung kleiner Unternehmen bis hin zur Bereitstellung von Dienstleistungen für bedürftige und sozial benachteiligte Personen und Personengruppen.



GMIT – Engagement im Bereich Marketing

Das **Galway Mayo Institute of Technology (GMIT)** in Irland entwickelte ein Modul mit dem Titel Digital Content and Marketing Technology. Ziel des Moduls war es, Studierenden des Faches Marketing und Design die erforderlichen Fähigkeiten zu vermitteln, die sie benötigen, um ein Gemeinschaftsprojekt zu planen und durchzuführen. Die Studierenden stellten ihr Fachwissen und ihre Fähigkeiten im Bereich Marketing in Form von Dienstleistungen Praxispartner*innen zu Verfügung. Die Studierenden arbeiteten mit Gemeinden und Freiwilligenorganisationen zusammen, unterstützten diese mit ihren Ideen und Fähigkeiten im Bereich Digitalisierung und konnten dadurch ihr erworbenes Wissen in realen Szenarios erproben.





GMIT – Engagement im Bereich Marketing

Die Studierenden halfen dabei, Kampagnen für Gemeinschaftsprojekte zu entwickeln. Sie boten den Gemeindegruppen unterschiedliche Dienstleistungen an, die normalerweise viel kosten würden.

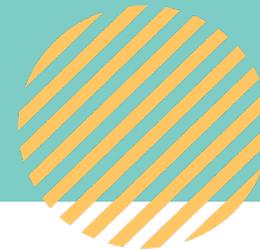
Die Studierenden konnten durch ihr Engagement vielerlei praktische Erfahrungen sammeln, während sie gleichzeitig den lokalen Gemeinden eine nützliche Dienstleistung zu Verfügung stellten. So konnten beiden – die Studierenden als auch die Praxispartner*innen – vom Engagement profitieren.





“Die Möglichkeit zu haben, die Gemeinden zu unterstützen, ist so ein tolles Gefühl. Ich hatte das Gefühl, dass ich in mehreren Situationen war, in denen die Gemeindegruppe ohne unser Fachwissen zusammengebrochen wäre, vor allem in der heutigen Zeit, in der die Verbesserung der digitalen Fähigkeiten eine so wichtige Sache ist.”

GMIT Studierender, Ireland





Tartu Welcome Centre

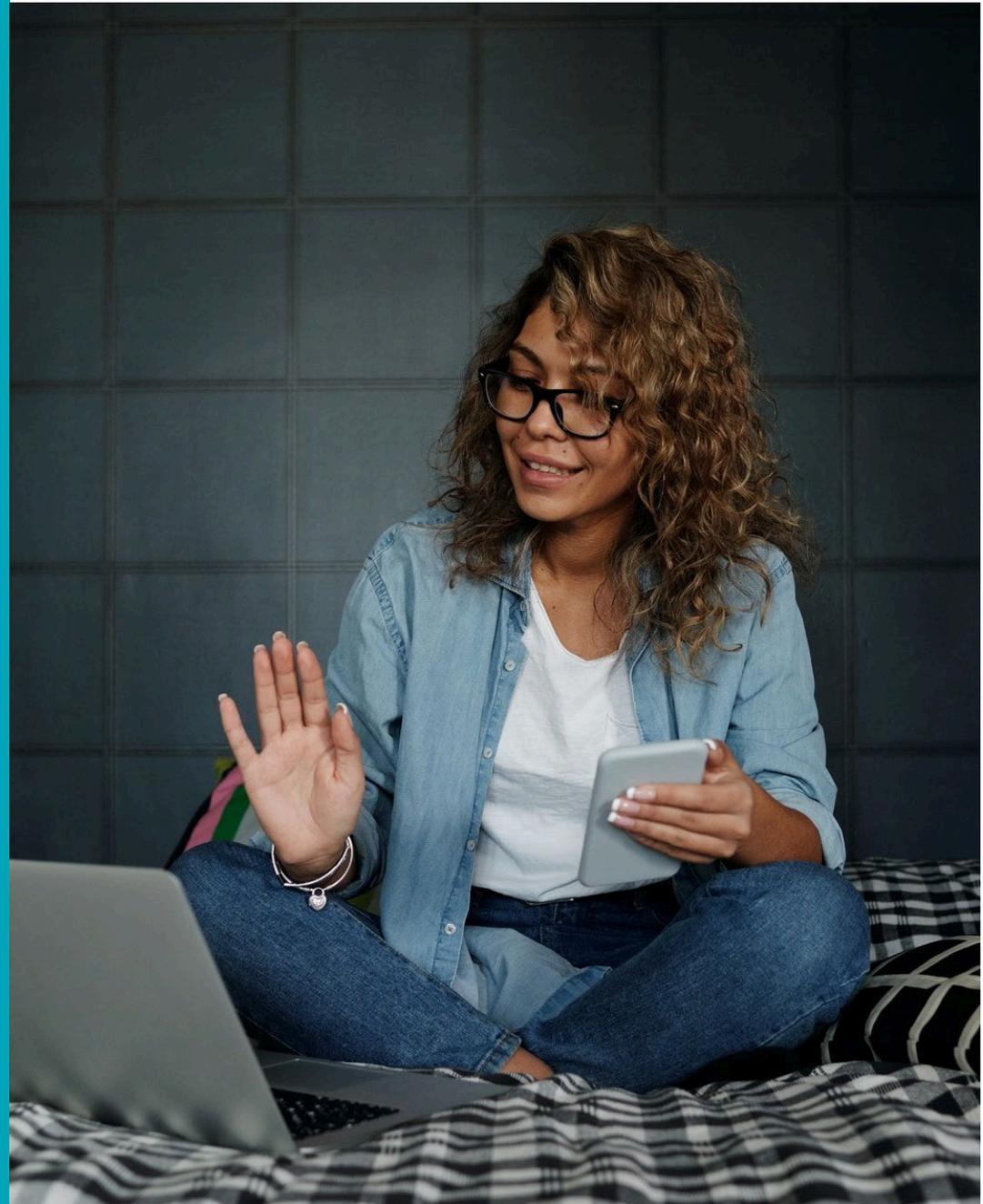
Das **Tartu Welcome Centre** ist eine NGO in Tartu, Estland. Ziel ist es, neue Bewohner*innen von Tartu und Südestland zu unterstützen, sich möglichst problemlos in der estnischen Gesellschaft zurechtzufinden. Das Welcome Centre bietet Neuankommenden in Tartu und Südestland kostenlose Beratungsgespräche, Kultur- und Netzwerkveranstaltungen sowie nützliche Informationen an, um in der neuen Umgebung Fuß zu fassen. Studierende können auf freiwilliger Basis mithelfen.





Tartu Welcome Centre

Im Rahmen des Programms waren die Studierenden in Zusammenarbeit mit Mitarbeiter*innen des *Welcome Centre* für die Vorbereitung, Organisation und Durchführung verschiedener Veranstaltungen tätig. Die Veranstaltungen hatten zum Ziel, die ausländischen Bewohner*innen mit der estnischen Kultur und deren kulturellen Gewohnheiten vertraut zu machen und ihnen Tipps zu geben, wie sie mit verschiedenen Alltagssituationen und bürokratischen Belangen zurechtkommen.

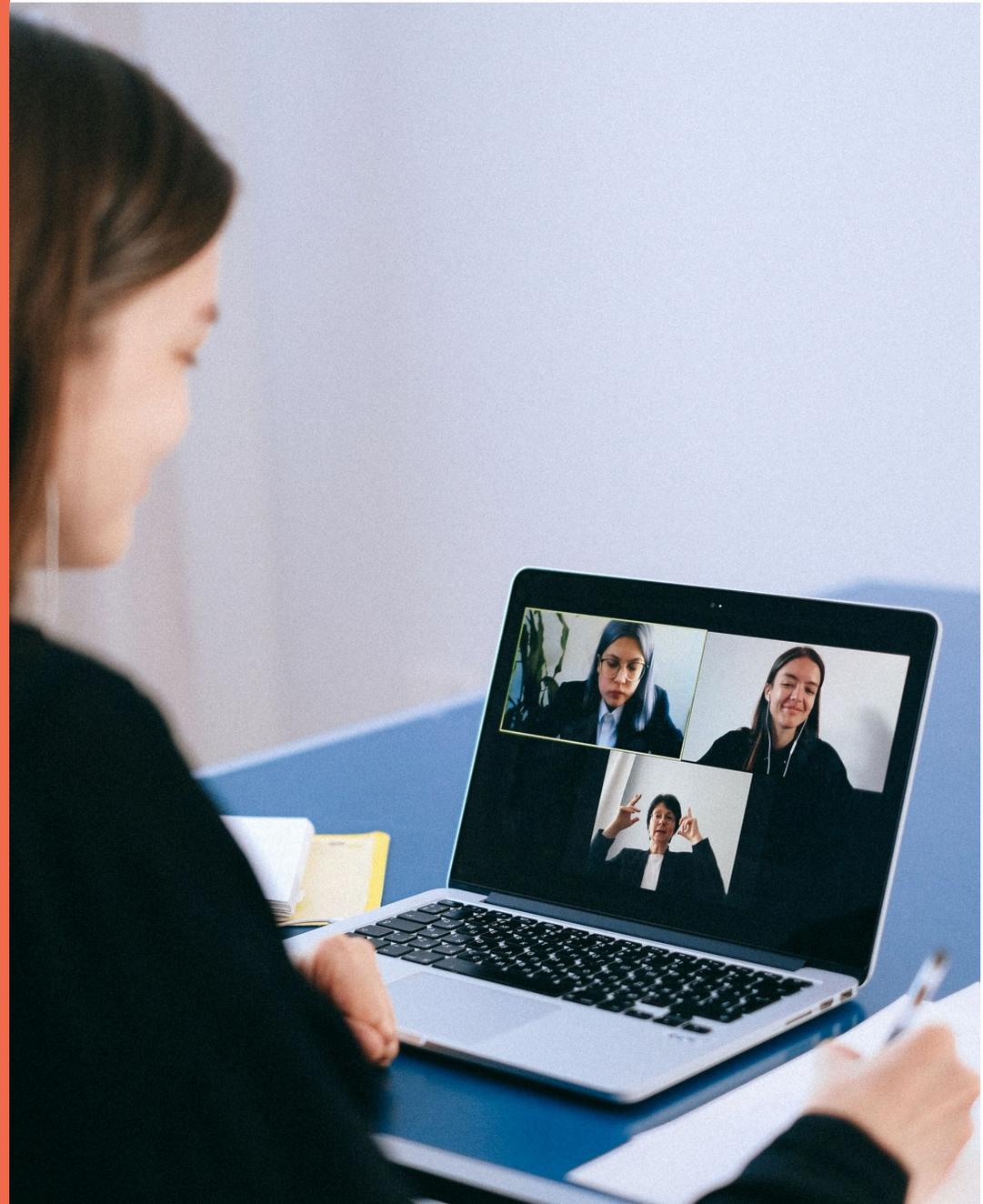




Tartu Welcome Centre

Für die Planung der Kultur- und Netzwerkveranstaltungen nutzten die Studierenden digitale Tools, um entsprechende Materialien dazu vorzubereiten (z. B. Gestaltung von Flyern, Erstellen von Posts auf Facebook) und um darauf in sozialen Netzwerken aufmerksam zu machen (z. B. durch die Nutzung von Messenger-Diensten, Mailinglisten).

Aufgrund der COVID-19-Pandemie wurden alle Treffen virtuell organisiert. Gemeinsam mit der Universität Tartu wurde ein digitales Praktikum mit dem Namen *Welcome Centre Web-Based Seminars* gestartet, das als digitale Willkommensveranstaltung für Neuankommende in Estland konzipiert wurde. [Link zum Tartu Welcome Centre](#)



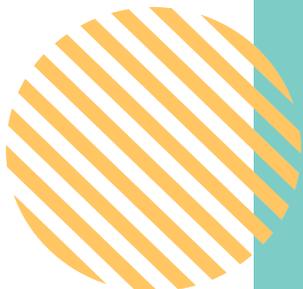


Ressourcen

[Article on Students will build back community better \(6 min Lesezeit\)](#)

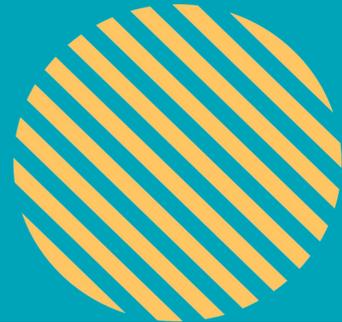
[Building Resilient Communities with Students at the Center](#)

[Article on A Social History of Student Volunteering](#)



05

MODUL 1 Übungen

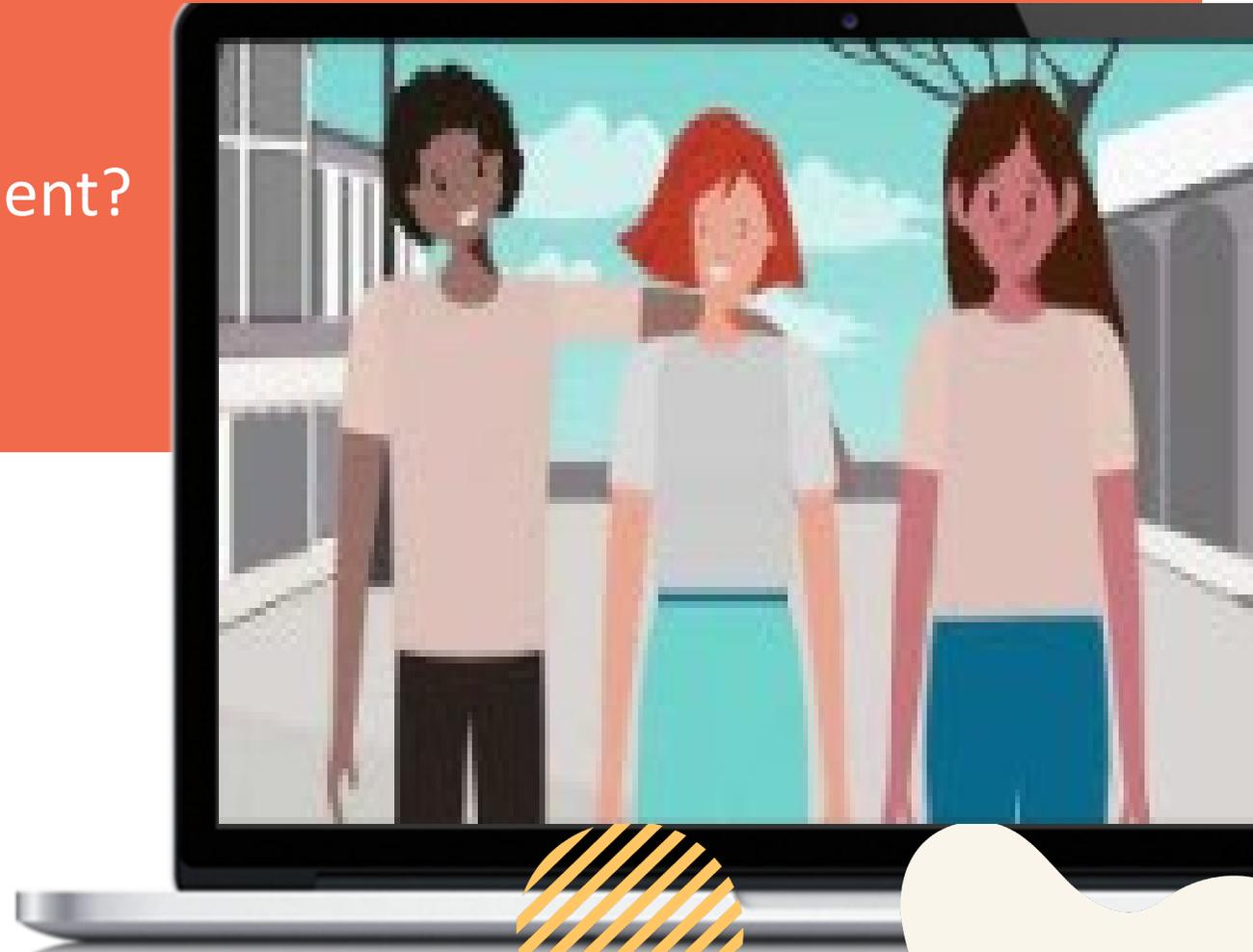


VIDEO

Was ist bürgerschaftliches Engagement?

Klicken Sie auf das Video, um mehr über bürgerschaftliches Engagement zu erfahren.

<https://www.youtube.com/watch?v=x6bNwMrBPXI>



VIDEO

Mehr zu bürgerschaftlichem Engagement:

Klicken Sie auf den Videolink!

[https://www.youtube.com/watch?v=E
qwxife716M](https://www.youtube.com/watch?v=Eqwxife716M)



VIDEO

TED TALK über Problem-Lösen und bürgerschaftliches Engagement

Sehen Sie sich den folgenden TED TALK von Nandini Ranganathan an.

<https://www.youtube.com/watch?v=pfZsC7Ifqjo&t>



Übung 1: Einzelaktivität

Diese Aufgabe nimmt etwa 45 Minuten in Anspruch.

Schritt 1: Sehen Sie sich die vorangestellten drei Videos an.

Schritt 2: Beantworten Sie die folgenden Fragen:

- Wie würden Sie das in den Videos präsentierte Wissen anwenden?
- Haben Sie sich schon einmal bürgerschaftlich engagiert? Wenn ja, welche Aktivitäten haben Sie durchgeführt?
- Wie haben sich digitale Technologien auf Ihre eigenen Erfahrungen des bürgerschaftlichen Engagements ausgewirkt?

Tipp: Fällt es Ihnen schwer, Ideen zu entwickeln? Denken Sie an das, was Sie in diesem Modul und in den Videos gelernt haben und beziehen Sie dieses Wissen auf Ihre Antworten. Sie können auch über ihre bisherigen Erfahrungen des Engagements nachdenken und diese einbringen.

Übung 2: Gruppenaktivität – Entwicklen von Ideen für eine Aktivität des digitalen studentischen Engagements

Diese Aktivität dauert etwa 30 Minuten.

- **Schritt 1:** Teilen Sie sich in Kleingruppen von 4-6 Personen auf.
- **Schritt 2:** Führen Sie ein gemeinsames Gespräch, in dem jede*r Einzelne*r von den eigenen Erfahrungen des bürgerschaftlichen Engagements berichtet. Haben Sie oder Ihre Gruppenmitglieder*innen schon einmal an einer Demonstration teilgenommen oder sich freiwillig für etwas eingesetzt, das Ihnen am Herzen lag?
- **Schritt 3:** Entwickeln Sie auf der Grundlage dieser Erfahrungen Ihre eigenen Ideen für eine oder mehrere Aktivitäten des digitalen studentischen Engagements. Überlegen Sie, wie Sie digitale Tools einsetzen oder nutzen können, um Ihre Aktivitäten zu unterstützen. Sie können zum Beispiel auf Facebook auf eine Informationsveranstaltung für die Beteiligung an einer Aktivität des bürgerschaftlichen Engagements hinweisen oder einen Protest organisieren.
- **Schritt 4:** Präsentieren Sie Ihre geplante Aktivität des digitalen studentischen Engagements dem*der Lehrveranstaltungsleitung und den anderen Studienkolleg*innen und bitten Sie um Feedback auf Ihre

