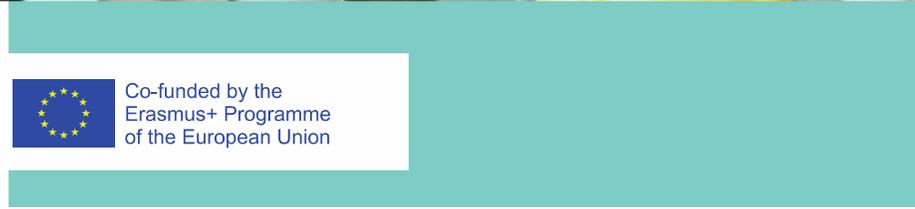
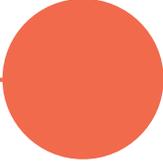


Modul 4
Organisation eines Projektes für
digitales studentisches Engagement

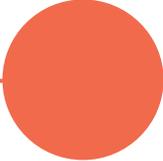


Modul 4

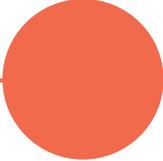
Modul 4 führt in die Schritte des Projektmanagements ein. Studierende lernen, wie sie ein Team zusammenstellen, sodass die Mitglieder*innen ihre Fähigkeiten und Stärken einbringen können, um das Projekt erfolgreich durchzuführen. Studierende werden mit Problemen und Herausforderungen konfrontiert, die 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.



Arbeit in einem Team zu digitalem studentischem Engagement



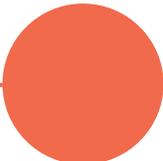
Wie Schwierigkeiten in Stärken umgewandelt werden können



Projekte neu beleben



Evaluierung des Projekts



Übungen

Arbeit in einem Team zu digitalem studentischem Engagement

Niveau: Fortgeschritten



Übung 1 (Einzel- und Gruppenaktivität): Reflexion über die Organisation eines Projektes zu digitalem studentischem Engagement

In diesem Modul werden die Übungen zu Beginn und am Ende des Moduls bereitgestellt. Denken Sie über die folgenden Fragen nach, während Sie das Modul durcharbeiten. Versuchen Sie, eine Ideensammlung für mögliche Projekte zu digitalem studentischem Engagement zu erstellen.

Folgende Fragen können dabei helfen:

- Welches Thema bzw. Problem soll im Projekt bearbeitet werden? 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?

Arbeit in einem Team zu digitalem studentischem Engagement

Ein Projektteam aufbauen:

Im Rahmen des Forschungsprojektes *Students as Digital Civic Engagers* wurden die verschiedenen Motive und Formen des digitalen studentischen Engagements von Studierenden erhoben. Das Handbuch zu digitalem studentischem Engagement, in dem die Forschungsergebnisse zusammengefasst sind, ist [hier](#) zugänglich.



Arbeit in einem Team zu digitalem studentischem Engagement

In Modul 3 wurde auf die beiden Formen, wie Projekte zu digitalem studentischem Engagement geleitet werden können, eingegangen:

- **Unter der Leitung von Studierenden:** Das Projekt zu digitalem studentischem Engagement wird von Studierenden gegründet und geleitet.
- **Unter der Leitung von Hochschullehrenden:** Das Projekt zu digitalem studentischem Engagement wird von einem oder mehreren Hochschullehrenden gegründet und geleitet.



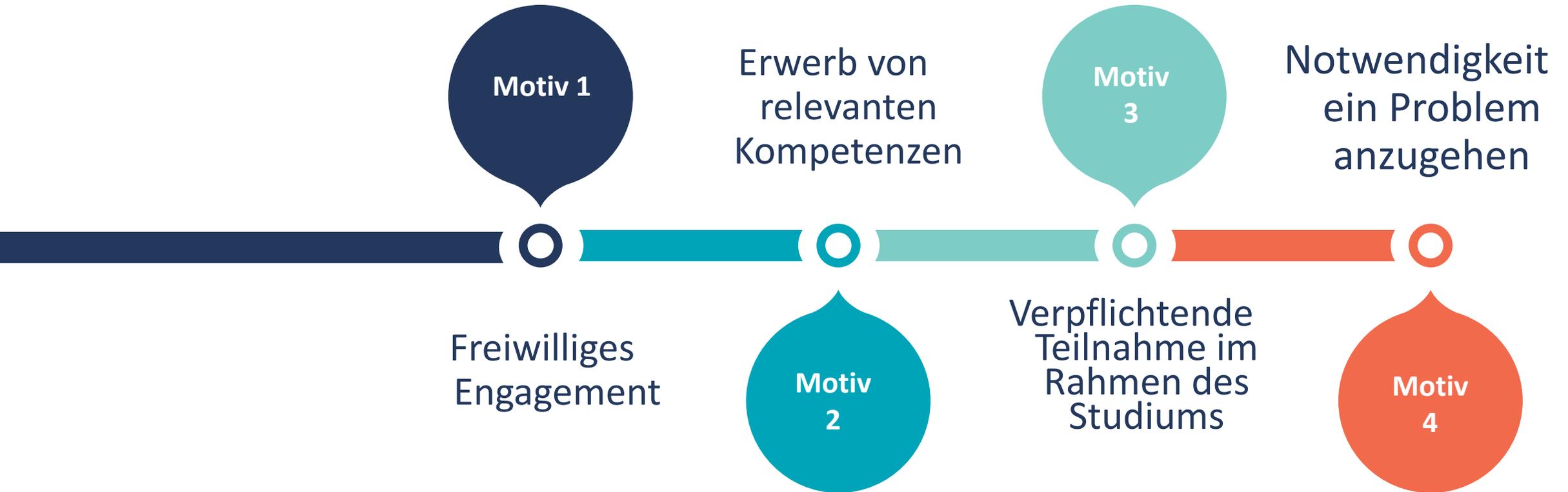
Arbeit in einem Team zu digitalem studentischem Engagement

Daneben gibt es eine weitere Form:

Leitung eines Projektes im Rahmen von Service-Learning: Es wird ein Projekt zu digitalem studentischem Engagement im Rahmen einer Service-Learning-Veranstaltung erarbeitet. Die Leitung obliegt dabei bei einem oder mehreren Hochschullehrenden.



AUFBAU EINES PROJEKTTEAMS:



Motive für die Bildung eines Teams zu digitalem studentischem Engagement

Aufbau eines Projektteams

Die Voraussetzungen zur Bildung eines Projektteams (ob sich die Teammitglieder*innen freiwillig oder aufgrund einer verpflichtenden Teilnahme im Rahmen einer Lehrveranstaltung beteiligen) sind zu beachten, um ein **handlungsfähiges und effektiv arbeitendes Projektteam** zusammenzustellen. In dieser Phase ist es auch wichtig zu wissen, **wer die Projektleitung übernimmt**. Wird eine Lehrende das Projekt beaufsichtigen oder werden Studierende das Projekt selbst leiten?



Aufbau eines Projektteams

Mehrere Schritte sind bei der Gründung eines Projektes zu digitalem studentischem Engagement zu beachten:

Der erste Schritt besteht darin, den gemeinsamen Auftrag bzw. die „Mission“ der Gruppe festzulegen. Diese sollte den Zweck und das Ziel für die Projektgründung umfassen. Die transparente Festlegung auf ein gemeinsames Projektthema und Projektziel trägt dazu bei, dass alle Teammitglieder*innen sich über die Aufgabe des Projektes im Klaren sind und ihre einzelnen Tätigkeiten darauf ausrichten können.



Aufbau eines Projektteams

Im nächsten Schritt werden die Fähigkeiten und Kompetenzen der einzelnen Teammitglieder*innen erhoben. Jedes Teammitglied wird etwas anderes in das Projekt einbringen können. Hier ist es wichtig zu überlegen, welche Aufgabe zu welchem Teammitglied passt und ob diese auch damit einverstanden sind. Indem die „richtigen Aufgaben“ von den „richtigen Teammitglieder*innen“ übernommen werden, kann die erfolgreiche Durchführung des Projektes eher erreicht werden.



Aufbau eines Projektteams

Der **letzte Schritt** besteht darin, dass die einzelnen Aufgaben, zu deren Erfüllung sich einzelne Teammitglieder*innen bereiterklärt haben, nun klar definiert werden und die Teammitglieder*innen einzelne Rollen zugeteilt bekommen. Durch die Zuteilung einer Rolle im Projektteam, die mit bestimmten Aufgaben verknüpft ist, wird klar ersichtlich, was jede*r zu tun hat. Diese Phase bietet den Studierenden Möglichkeiten des Peer-to-Peer-Lernens.



Aufbau eines Projektteams – Weitere Ressourcen

[Article on 8 Benefits of Building an Effective Project Team](#)

[Article on 10 Quick and Easy Team Building Activities](#)

[Article on 15 fun team building activities and trust games for the classroom.](#)



02

Unterstützende Netzwerke schaffen

Niveau: Fortgeschritten





Unterstützende Netzwerke schaffen

Diese Thema befasst sich damit, wie ein Projekt zu digitalem studentischem Engagement aufgebaut werden kann und wie Netzwerkarbeit und die Schaffung von Kooperationen dazu beitragen können, das Projekt erfolgreich durchzuführen.

Studierende lernen, wie sie Kontakte und Netzwerke innerhalb und außerhalb ihrer lokalen Umgebung schaffen können und wie sie diese im Sinne des Projektes einsetzen können.





Projektarbeit ist *Teamwork*

Für den Aufbau eines Projektes zu digitalem studentischem Engagement braucht es Unterstützung und Kollaboration. Die Bearbeitung eines gesellschaftlichen Problems im Projektteam ist für das Finden einer angemessenen Lösung zentral. Im gemeinsamen Erarbeiten von Ideen können viele neue und kreative Lösungsansätze entstehen.





Von der Idee zur Innovation

Ideen brauchen Zeit und ein geschütztes, unterstützendes Umfeld, um zu sozialen Innovationen heranzureifen.

Unterstützer*innen für die Entwicklung sozialer Innovationen können etwa Unternehmer*innen, Designer*innen, Pädagog*innen, Aktivist*innen oder Vertreter*innen von gemeinnützigen Organisationen sein, die für die Zusammenarbeit mit dem Projektteam gewonnen werden können.





Digitale Räume für bürgerschaftliches Engagement

Im Folgenden werden verschiedene Unterstützungsprogramme für digitales studentisches Engagement vorgestellt. Diese stellen Ressourcen für eigene Aktivitäten des digitalen studentischen Engagements bereit und ermöglichen die Vernetzung mit Gleichgesinnten.





ASHOKA

ASHOKA stellt ein Netzwerk dar mit Sitz in Großbritannien und Irland, das sich auf die Vernetzung von Organisationen, Vereinen etc. konzentriert und darauf ausgerichtet ist, eine Community von „Führungspersönlichkeiten des Wandels“ in der ganzen Welt aufzubauen.

ASHOKA unterstützt vor allem soziales Unternehmertum, junge Start-Ups und Organisationen für Change-Making. ASHOKA will die breite Öffentlichkeit für Veränderungen inspirieren und Bürger*innen dazu befähigen, das Vertrauen zu gewinnen und Mittel zu mobilisieren, um gesellschaftliche Probleme und Herausforderungen zum Wohle aller zu lösen.

[Link zu ASHOKA Website](#)



ASHOKA

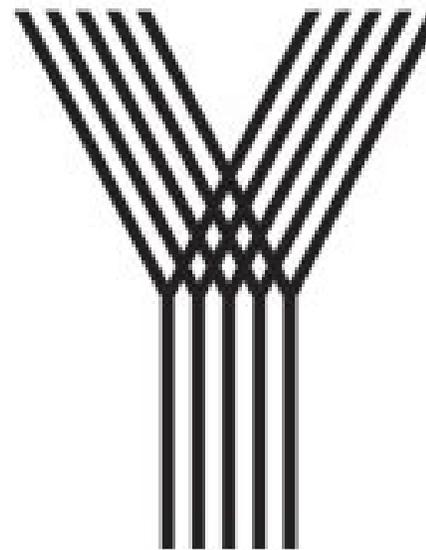


YOUNG FOUNDATION

Die **Young Foundation** mit Sitz in Großbritannien ist eine führende Plattform für die Unterstützung und Förderung sozialer Innovationen, die Lösungen zur Bearbeitung von gesellschaftlichen Problemen bereitstellen.

Die **Young Foundation** unterstützt Maßnahmen auf lokaler Ebene und bereitet Wissen zu gesellschaftlich relevanten Themen auf. Durch Kollaboration werden soziale und ökologische Probleme bearbeitet und sozialer Wandel für solidarische Gemeinschaften und eine sozial gerechte Zukunft vorangetrieben.

[Link zu The Young Foundation](#)



**THE
YOUNG
FOUNDATION**
THINKING
ACTION
CHANGE



THE DIGITAL MAKERSPACE

Der Digital Makerspace ist eine offene Online-Plattform, auf der Unternehmer*innen, Naturschützer*innen und Technologieunternehmen zusammenkommen können, um gemeinsam an Lösungen zu arbeiten, die das vom Menschen verursachte Artensterben beenden.

Im Digitalen Makerspace können Nutzer*innen auf eine Herausforderung im *Challenge Browser* reagieren, einem bestehenden Projekt im *Project Browser* beitreten, eine neue Idee in der Ideentonne (*Ideas Bin*) vorschlagen und gesellschaftliche Probleme in der *Problem Bank* diskutieren.

[Link zu The Digital Makerspace](#)





Weitere Ressourcen

*Website zu bürgerschaftliches
Engagement und sozialer Innovation:*

[Skoll Centre for Social Entrepreneurs](#)



03 Projekte neu beleben

Niveau: Fortgeschritten





Überlegungen für eine nachhaltige Projektumsetzung

Es gibt mehrere Möglichkeiten, wie Projektleitungen fördern können, dass die einzelnen Teammitglieder*innen „am Ball bleiben“:

Etablieren einer klaren Führungsstruktur:

Es gilt festzulegen, wer das Projekt leitet. Wird es von einem Lehrenden oder einer Studierenden geleitet? Es ist wichtig, klar zu vereinbaren, wer die Leitung über das Projekt trägt, besonders dann, wenn das Projekt ausschließlich von Studierenden organisiert und durchgeführt wird.





Überlegungen für eine nachhaltige Projektumsetzung

Klare Arbeitsaufgaben schaffen:

Es ist wichtig, dass die Teammitglieder*innen eine klare Vorstellung davon haben, was bis wann zu tun ist und wer darüber die Verantwortung trägt. Besonders förderlich ist es, wenn bereits kleine Erfolge Anerkennung finden und ggf. gefeiert werden – das trägt zur Motivation im Team und für die gemeinsame Aufgabe bei.



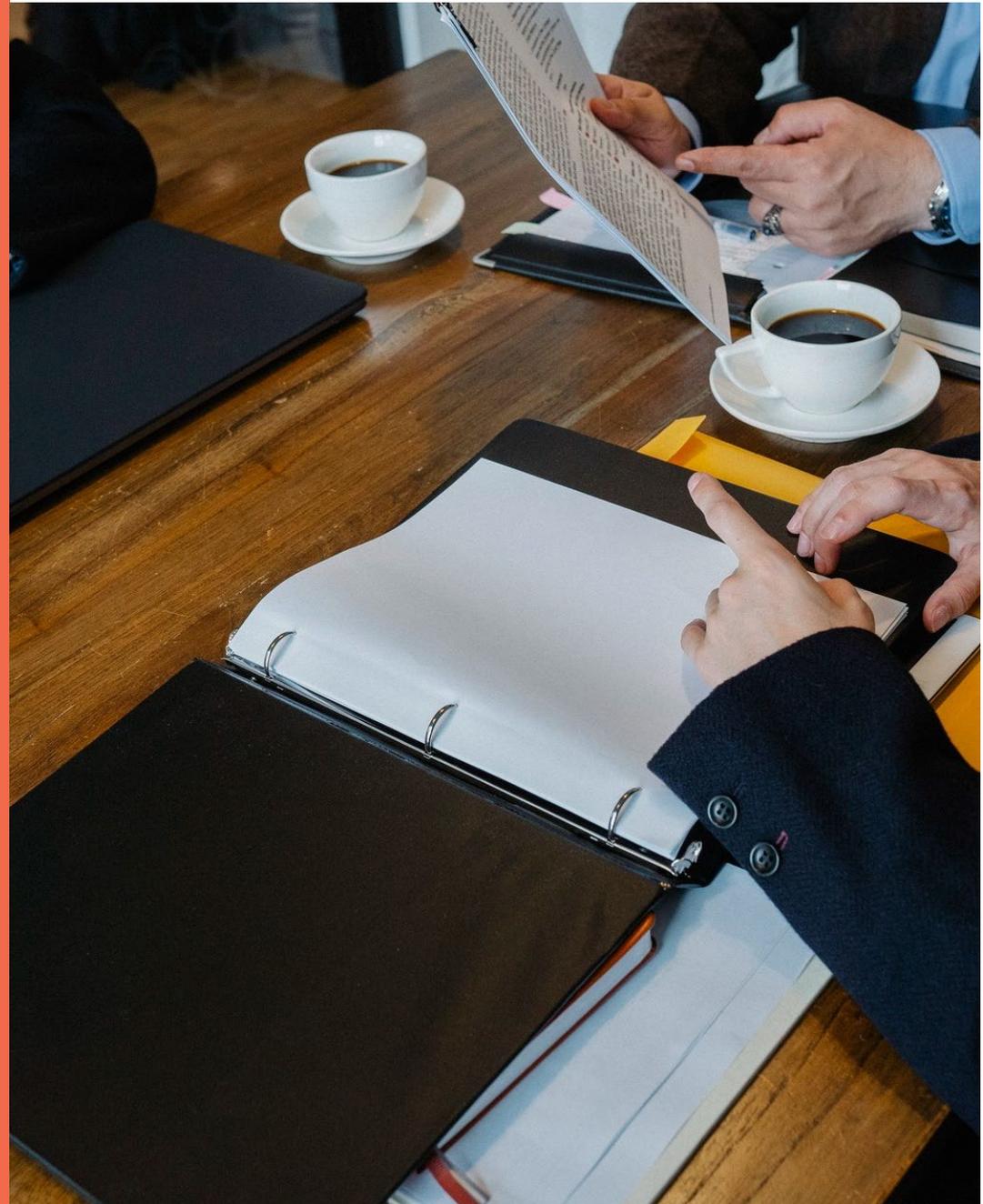


Überlegungen für eine nachhaltige Projektumsetzung

Vermeiden von „Leerläufen“ bzw. Untätigkeit:

Oft entstehen im Projekt Phasen, wo einzelne Teammitglieder*innen keine Aufgabe zu bearbeiten haben oder bei bestimmten Maßnahmen unklar ist, wer diese übernehmen soll. Hier ist es wichtig, auf die Ausgewogenheit der Arbeitsaufteilung zu achten und lange Phasen von Untätigkeit zu vermeiden.

[Article on How to Avoid Collaboration Fatigue](#)





Überlegungen für eine nachhaltige Projektumsetzung

Kommt es im Verlauf eines Projektes dennoch zu längeren Phasen der Demotivation der Teammitglieder*innen, gibt es zwei Möglichkeiten, diese zu bearbeiten:

- 1) **Aktivierung bzw. Neudefinierung des Projektziels**
- 2) **Reflektieren gemeinsamer Entscheidungsprozesse**





Aktivierung bzw. Neudefinierung des Projektziels

Im Verlauf eines längeren Projektes kann es Sinn machen, alle Teammitglieder*innen an das gemeinsame Projektziel zu erinnern und gemeinsam über die einzelnen Aufgaben und etwaigen Schwierigkeiten damit zu reflektieren. Ggf. kann im Team überlegt werden, ob das Projektziel oder einzelne Aufgaben verändert und an die gegebenen Bedingungen angepasst werden müssen.





Reflektieren gemeinsamer Entscheidungsprozesse

Im Verlauf eines Projektes kann es sein, dass der zu Beginn festgelegte Prozess, wie im Team zu Entscheidungen gekommen wird, neu überdacht werden muss. Wer trifft die im Projekt anstehenden Entscheidungen? Wichtig ist, einen klaren Rahmen für die Entscheidungsfindung im Team festzulegen.





Ausgleich und Erholungsphasen schaffen

Die Kommunikation mit den Teammitglieder*innen besonders im Rahmen von Projekten zu digitalem studentischem Engagement kann zuweilen Ermüdung hervorrufen. Es gibt Hinweise zu berücksichtigen, um Ermüdung und Überlastung entgegenzuwirken:

- Bei Besprechungen, die online über ein Videokonferenz-Tool erfolgen, ist es wichtig darauf zu achten, dass diese nicht länger als 30 Minuten dauern. Bei einer längeren Dauer ist es wichtig, dass regelmäßig Pausen eingelegt werden.



[Article on Remote Collaboration Fatigue is Real, Remote Workers are More Empathic, Remote Work is Here to Stay](#)



Ausgleich und Erholungsphasen schaffen

- Empfehlenswert ist es, gemeinsam Zeiten festzulegen, an denen die Teammitglieder*innen kontaktiert werden können. So kann sichergestellt werden, dass diese nicht zu ungünstigen Zeiten belangt werden.
- Projektleitungen, die häufig die gesamte Verantwortung über das Projekt tragen, sind angehalten, regelmäßig für Ausgleich zur Projektarbeit zu sorgen (z. B. durch Freizeitaktivitäten, regelmäßigen Pausen etc.).





Weitere Ressourcen

[How to avoid collaboration fatigue](#)

[7 Steps to break the cycle of inaction](#)

[Article on remote worker fatigue and empathy](#)

[A Ted Talk on bouncing back from burnout](#)

[How to lead when you and your team are exhausted](#)



04

Evaluierung des Projekts

Niveau: Fortgeschritten





Was ist Evaluierung und warum sollte man die Wirkungen eines Projektes bewerten?

Evaluierung ist ein strukturierter Prozess, bei dem die Aktivitäten eines Projekts bewertet werden. Dabei werden kontinuierlich Informationen und Feedback über das Projekt eingeholt und diese werden interpretiert, um zu sehen, inwiefern das Projekt erfolgreich war. Die Evaluation eines Projektes kann auch dessen Schwachstellen aufzeigen. Dadurch ist es möglich, zu erkennen, wo Veränderungen vorgenommen werden müssen.

[Article on Evaluating community projects](#)





Die Evaluierung eines Projektes

Die Evaluierung eines Projektes kann Folgendes bewirken:

- **Aus Erfahrungen zu lernen:** Was ist gut gelaufen? Was könnte in Zukunft besser gemacht werden?
- **Überprüfung des Fortschritts:** Macht das Projekt Fortschritte? Werden die Projektziele erreicht?
- **Einen Plan für ein weiterführendes Projekt aufzusetzen,** mit einem Zeitplan.
- **Dokumentation der Fortschritte des Projektes;** dies kann hilfreich gegenüber Geldgebern und Interessengruppen sein





Die Evaluierung eines Projektes

Wie kann die Wirkung und der Erfolg eines Projektes evaluiert werden?

Es gibt viele Möglichkeiten, ein Projekt zu evaluieren. Eine davon besteht darin, sich die Situation bei Abschluss des Projektes zu digitalem studentischem Engagement vorzustellen.

Stellen Sie sich vor, was bei dem Projekt gut gelaufen ist: Hat das Projekt das erreicht, was Sie sich im Projektteam vorgenommen haben? Überlegen Sie, was im Verlauf des Projekts weniger gut gelaufen sein könnte und wie Sie das hätten anders lösen können.





Die Evaluierung eines Projektes

Das, was das Projekt zu digitalem studentischem Engagement erreicht hat, wird als Wirkung des Projekts bezeichnet (Impact). Wirkungen sind die Veränderungen und Unterschiede, die durch die Durchführung des Projekts entstanden sind.

Wirkungen können vier Akteure, die sich an Projekten zu digitalem studentischem Engagement beteiligt haben, betreffen:

- Die Projektmitglieder*innen
- Die Hochschuleinrichtung, an die das Projekt angebunden ist
- Förderer des Projektes
- Die Praxispartner*innen





Die Evaluierung eines Projektes

Wenn die Wirkung eines Projektes bewertet werden soll, gilt es unterschiedliche Datenquellen dafür zu nutzen.

Anhand dieser Datenquellen können die Wirkungen eines Projekts ermittelt werden. Zu den Datenquellen gehören Fragebögen, Umfragen, Interviews, Fokusgruppen und Beobachtungen. Es ist wichtig, in verschiedenen Phasen des Projekts Rückmeldungen einzuholen, da sie dazu beitragen können, dass etwaige Probleme frühzeitig erkannt und noch im Verlauf des Projektes bearbeitet werden können.





Die Evaluierung eines Projektes

Wenn anhand dieser Datenquellen Informationen und Feedback gesammelt wurde, gilt es, diese auszuwerten und entsprechende Schlüsse für das zukünftige Vorgehen zu ziehen. Dabei werden bisherige Erfolge im Projekt und die Projektziele bewertet.

- Ist das Projekt auf „dem richtigen Weg“?
- Wurden die Projektziele erreicht?
- Was müsste anders gemacht werden?





Weitere Ressourcen

[How to evaluate community projects](#)

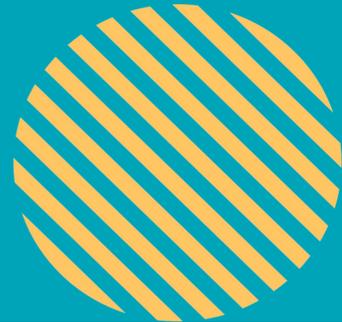
[5 ways to measure a project's success](#)

[Improving your project evaluation process](#)



05

MODUL 4 Übungen



VIDEO

Design Thinking & soziale Innovationen

Klicken Sie auf diesen Video-Link, um mehr darüber zu erfahren, wie Sie Design Thinking auf ein Projekt zu digitalem studentischem Engagement anwenden können:

https://www.youtube.com/watch?v=T PDL35_hgE



VIDEO

TED TALK des Begründers des Konzepts
GROWTH MINDSET

Sehen Sie sich das Video über das
Konzept des Growth Mindset an:

<https://www.youtube.com/watch?v=qjBdcyueom8>



VIDEO

Zur Projektevaluierung

Sehen Sie sich das Video an, in dem Konzepte der Projektevaluierung erläutert werden:

<https://www.youtube.com/watch?v=2KqwMleovVU>



VIDEO

Projekte beleben

Sehen Sie sich das Interview mit David Rosenthal von Google zum Thema "Remote Project Fatigue" an:

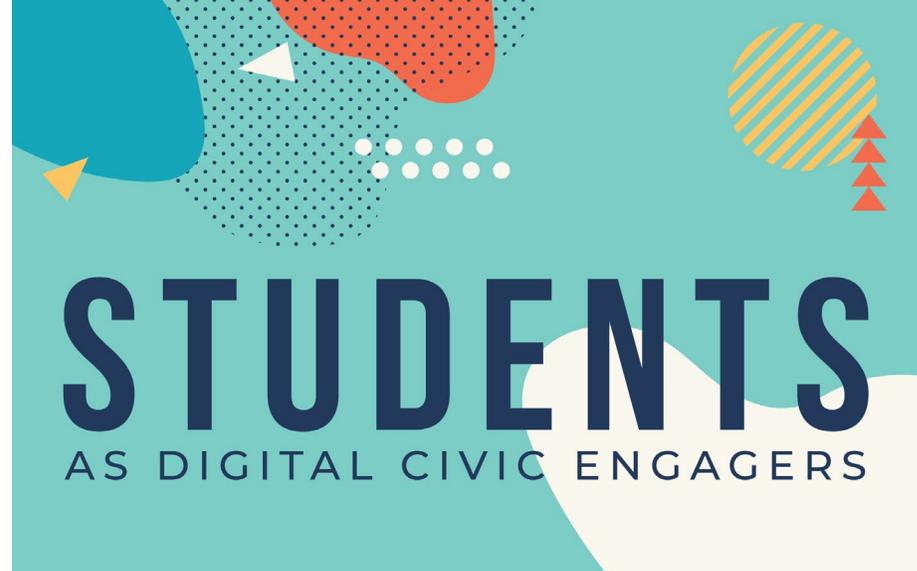
<https://youtu.be/sT2S4ItGoL4>



Übung 2: Einzelaktivität – Zum Konzept des Growth Mindset

Probieren Sie die folgenden Aktivitäten zum Konzept des Growth Mindset aus:

- Denken Sie über verschiedene Situationen nach und beziehen Sie darauf die Perspektive des Growth Mindset. Denken Sie zum Beispiel an einen Misserfolg oder Rückschlag, den Sie kürzlich erlitten haben – wie wären Sie damit umgegangen, wenn Sie gemäß der Perspektive des Growth Mindset reagiert hätten?
- Denken Sie über sich selbst nach und versuchen Sie, so ehrlich wie möglich zu sein. Wie reagieren Sie normalerweise auf Misserfolge oder Rückschläge? Wenn können Sie diese Herausforderungen in Zukunft angehen?
- Lernen Sie etwas Neues! Wenn Sie versuchen, eine neue Fähigkeit zu lernen, bauen Sie Widerstandsfähigkeit auf!



STUDENTS

AS DIGITAL CIVIC ENGAGERS



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



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

