

STUDENTS

AS DIGITAL CIVIC ENGAGERS

HANDBUCH ZU DIGITALEM

STUDENTISCHEM ENGAGEMENT

(10 1)



April 2021



EINFÜHRUNG



Aktive Studierende sind ein unverzichtbarer Teil von demokratischen Hochschulen und für eine inklusive und solidarische Gesellschaft unerlässlich (Adler & Goggin, 2005). Studentisches Engagement an Hochschulen, als freiwillige Tätigkeit (z.B. in der Hochschüler*innenschaft) oder als Teil des Studiums (z.B. im Rahmen einer Service-Learning-Lehrveranstaltung), fördert die soziale Verantwortung von Studierenden und vermittelt ihnen die notwendigen Kompetenzen zur Bearbeitung von gesellschaftlichen Problemen und Herausforderungen (Boland, 2014; Watkins et al., 2015).

Die COVID-19-Pandemie macht mehr denn je deutlich, dass Solidarität und Zusammenhalt für eine positive Entwicklung einer Gesellschaft grundlegend sind. Von daher gilt es, dem bürgerschaftlichen und freiwilligen Engagement von Studierenden mehr als bisher einen zentralen Stellenwert an Hochschulen einzuräumen, insbesondere im Bereich einer zunehmenden Digitalisierung von hochschulischen Lehr- und Lernprozessen. Digitale Tools erweitern nicht nur das Spektrum für studentisches Engagement, sie entfalten selbst transformatives Potential, indem Studierende durch die Nutzung von digitaler Technologie neue Anwendungsgebiete und Einsatzmöglichkeiten für ihr Engagement beschreiten. Trotz der enormen Veränderungen im digitalen Bereich gibt es allerdings bislang wenig Forschung darüber, wie studentisches Engagement und digitale Technologien miteinander verknüpft und in hochschulische Lehr- und Lernprozesse integriert werden können.

Das vorliegende Handbuch zu digitalem studentischem Engagement stützt sich auf bisherige Forschungen zum digitalen bürgerschaftlichen Engagement von Studierenden. An dessen Erstellung haben



sich sechs Partnerorganisationen aus Europa und Großbritannien beteiligt. Das Handbuch 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.

Die Forschungsfrage, die das vorliegende Handbuch bearbeitet, lautet daher: *Was ist digitales studentisches Engagement? Wie ist es auf den verschiedenen Ebenen der Hochschule (Hochschulpolitik und Hochschullehre) integriert und wie kann es vermittelt werden?*



Das vorliegende Handbuch für digitales studentisches Engagement verfolgt das Ziel, die gesellschaftliche Relevanz von digitalem studentischem Engagement und dessen Einführung und Verankerung an den Hochschulen aufzuzeigen. Als forschungsbasierte und gleichzeitig praktische Ressource dient es dazu, hochschulische Entscheidungsträger*innen und Lehrende darin zu unterstützen, digitales studentisches Engagement an den Hochschulen in ihrem Einflussbereich einzuführen. Durch eine umfangreiche Wissensbasis und praktische Beispiele gibt es systematisches Begründungs- und Anwendungswissen zur Hand, wie digitales studentisches Engagement in die Lehre integriert werden kann.



► Das Handbuch für digitales studentisches Engagement besteht aus folgenden Themenbereichen:

- (1) Im ersten Kapitel werden die begrifflichen Grundlagen erläutert und es wird bestimmt, was unter digitalem studentischem Engagement zu verstehen ist.
- (2) Das zweite Kapitel gibt einen Überblick über den aktuellen Forschungsstand zu digitalem studentischem Engagement. Es zeigt darüber hinaus auf, wie digitales studentisches Engagement mit dem Europäischen Referenzrahmen für digitale Kompetenzen DigComp 2.1 verknüpft ist.
- (3) Im dritten Kapitel zeigt eine Analyse von Policies, inwieweit digitales studentisches Engagement in nationalen und institutionellen Strategiepapieren in den sechs Ländern der oben angeführten Partnerorganisationen des SDCE-Projekts behandelt wird (Österreich, Irland, Großbritannien, Belgien, Estland, Portugal).
- (4) Das vierte Kapitel bezieht sich auf Fallstudien zu digitalem studentischem Engagement an ausgewählten Hochschulen in den sechs Ländern der Partnerorganisationen. Es stellt empirische Ergebnisse aus Interviews mit Hochschulkoordinator*innen, Lehrenden und Studierenden, die sich an den Fallstudien beteiligt haben, vor.
- (5) Das letzte Kapitel befasst sich mit hochschuldidaktischen Ansätzen, die der Vermittlung von digitalem studentischem Engagement in der hochschulischen Lehre dienen.

INHALTE DES HANDBUCHS



Tab. 1. Themenbereiche des Handbuchs

► Zielgruppe des Handbuchs

Das Handbuch zu digitalem studentischem Engagement richtet sich an Forschende, Lehrende und Trainer*innen im Hochschulbereich, die sich mit dem Thema des bürgerschaftlichen Engagements von Studierenden beschäftigen und an einer digitalen Erweiterung und Innovation dieses Themenfeldes interessiert sind. Das Handbuch steht als *open source* zur Verfügung und liegt in englischer, deutscher, estnischer und portugiesischer Sprache vor.

Das Handbuch zu digitalem studentischem Engagement ist online unter folgendem Link zu finden: <https://www.researchgate.net/project/Students-as-Digital-Civic-Engagers>

► Das Projekt “Students as Digital Civic Engagers” (SDCE)

Das Handbuch zu digitalem studentischem Engagement ist Teil des Erasmus+ Projektes „Students as Digital Civic Engagers” (SDCE), das von der Europäischen Kommission gefördert wird (2020-2022). Es untersucht, wie digitale Technologie studentisches Engagement fördern und erweitern kann. Das Projekt verwendet den Begriff *digitales studentisches Engagement*,

um den Zusammenhang von bürgerschaftlichem Engagement von Studierenden und digitaler Technologie hervorzuheben.

Das Projekt findet in Zusammenarbeit mit sechs Partnerorganisationen in Europa und Großbritannien statt (*Canice Consulting Limited* in Großbritannien, *EUCEN European Universities Continuing Education Network* in Belgien, *Momentum Marketing Services Limited* in Irland, *Universität Minho* in Portugal, *Tartu Universität* in Estland, und *Universität Wien* in Österreich).

► Weitere Ergebnisse des SDCE-Projektes sind:

02: TOOLBOX FÜR LEHRENDE ZU DIGITALEM STUDENTISCHEM ENGAGEMENT (2021): Die Toolbox bietet praktische Anleitungen und Tools für Hochschullehrende, die digitales bürgerschaftliches Engagement in ihre Lehre integrieren möchten. Mithilfe der Toolbox soll die Selbstkompetenz der Lehrenden im Umgang mit digitalen Tools gestärkt werden.
<https://www.studentcivicengagers.eu/toolkit-en/>

03: TOOLKIT ZUR VERANKERUNG VON DIGITALEM STUDENTISCHEM ENGAGEMENT IM LEHRPLAN inkl. OERs (Open Educational Resources) (2022): Das Toolkit enthält Vorschläge für die Lehrplanung, die Formulierung von Lernzielen und Evaluationsmaßnahmen zur Verankerung von digitalem bürgerschaftlichem Engagement in Lehrveranstaltungen oder Modulen. Es gibt Ideen an die Hand, welche digitale Tools eingesetzt werden können und wie diese das studentische Engagement fördern. Dazu werden lebenspraktische und studienfachbezogene Beispiele herangezogen.

04: ONLINE-KURS FÜR STUDIERENDE AUF DER BASIS VON MOOCs (Massive Open Online Courses) (2022): Der Online-Kurs gibt Studierenden die Möglichkeit, Wissen und Fähigkeiten im Bereich des digitalen bürgerschaftlichen Engagements auf interaktive Weise zu erlernen.

Das Projekt „Students as Digital Civic Engagers“ zielt darauf, die Entwicklung von digitalen bürgerschaftlichen Kompetenzen als einen neuen Kompetenzbereich einzuführen, um Studierende für zukünftige gesellschaftliche Anforderungen in einer zunehmend digital vernetzten Welt vorzubereiten.

1 BEGRIFFSBESTIMMUNG: WAS IST DIGITALES STUDENTISCHES ENGAGEMENT?



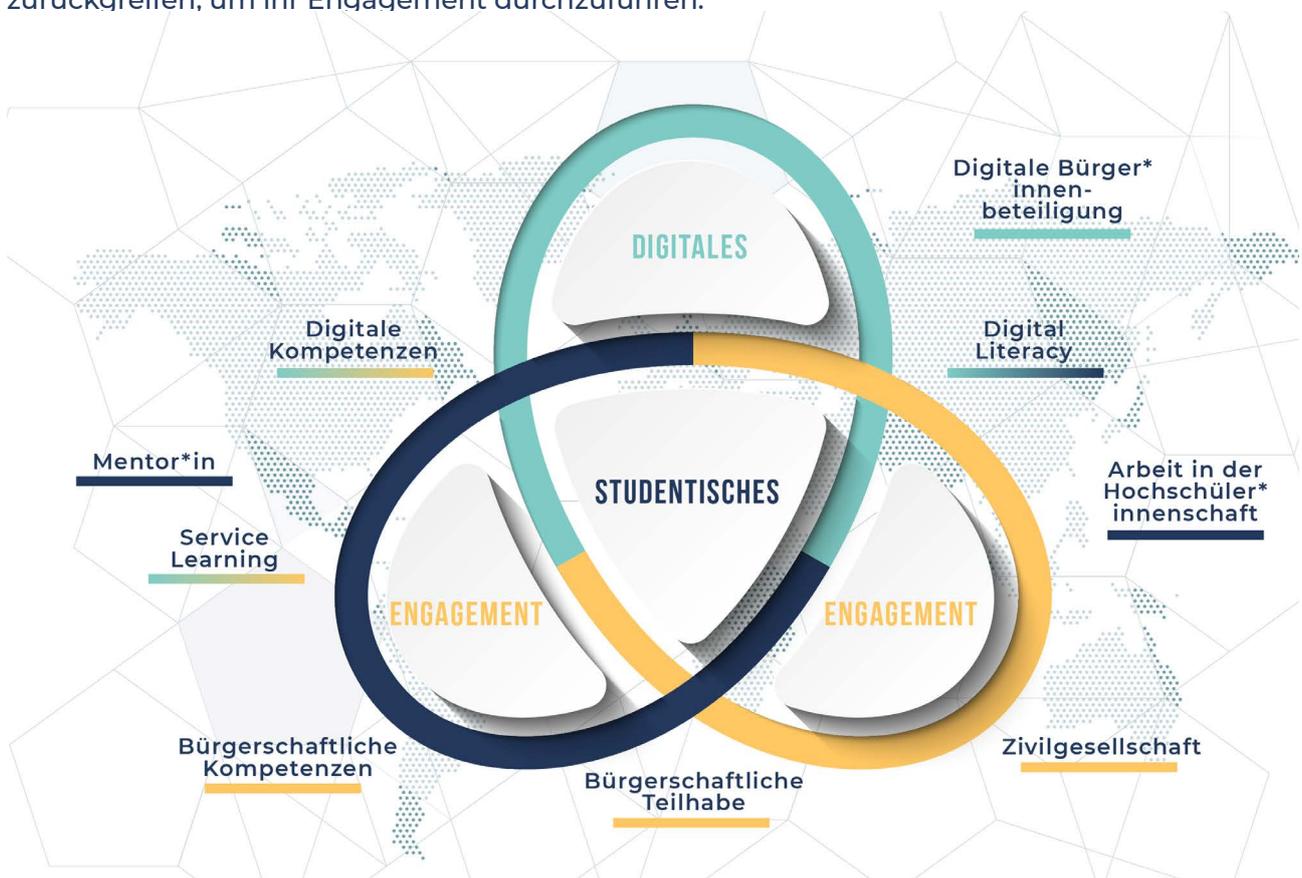
Digitales studentisches Engagement als Lehr- und Lernkonzept ist unter Hochschullehrenden und Studierenden bislang wenig bekannt. Der Begriff ist im Diskurs der Hochschulforschung noch kaum etabliert. Dies könnte sich im Zuge der COVID-19-Pandemie ändern. Die Pandemie hat die Digitalisierung der hochschulischen Lehre beschleunigt und damit studentisches Engagement in den digitalen Raum verlagert.

Digitales studentisches Engagement bezieht sich auf ein breites Feld unterschiedlicher Begriffe und Konzepte. **Bürgerschaftliches Engagement** fungiert dabei als Oberbegriff und legt fest, inwiefern eine bestimmte Aktivität eines Individuums oder einer Gruppe dem Bereich des bürgerschaftlichen bzw. zivilgesellschaftlichen Engagements zugeordnet werden kann – wobei es unerheblich ist, ob diese Aktivität offline oder online stattfindet. Der Begriff schließt außerdem eine Reihe weiterer Konzepte mit ein, wie Zivilgesellschaft, ein aktives Verständnis von bürgerschaftlicher Teilhabe und bürgerschaftliche Kompetenzen.

Digitales bürgerschaftliches Engagement bezieht sich auf bürgerschaftliche Aktivitäten unter der Anwendung von digitalen Tools. Es umfasst Konzepte wie Digital Literacy, digitale Bürger*innenbeteiligung oder digitale Kompetenzen.

Bürgerschaftliches Engagement von Studierenden fokussiert auf all jene bürgerschaftlichen Aktivitäten und Initiativen von Studierenden, die an den Hochschulen verortet sind. Diese Aktivitäten können freiwillig sein, z. B. in Form einer ehrenamtlichen Arbeit in der Hochschüler*innenschaft oder als Mentor*in in einem Projekt der Hochschule, oder sie sind Teil des Studienplans, z. B. in Form der Teilnahme an einer Service-Learning-Lehrveranstaltung.

Digitales studentisches Engagement umfasst beides: Es bezieht sich auf bürgerschaftliche Aktivitäten von Studierenden, die ihr freiwilliges Engagement im Rahmen ihrer Zeit an der Hochschule und in Anbindung an die Hochschule ausüben und dabei auf digitale Tools zurückgreifen, um ihr Engagement durchzuführen.



Tab. 2. Überblick über zentrale Begriffe

▶ 1.1 Bürgerschaftliches 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 Kontaktaufnahme mit politischen Entscheidungsträger*innen, der Teilnahme an Protesten, der Unterzeichnung von Petitionen oder dem Verfassen von Beiträgen oder Blogs, die über soziale oder ökologische Problemlagen berichten. Bürgerschaftliches Engagement bedeutet also, sich für das Wohl der Gemeinschaft einzusetzen. Es ist auf die Verbesserung der Lebensumstände einer Gemeinschaft ausgerichtet und versucht diese auf ‚gerechtem‘ und demokratischen Weg zu erreichen. Adler und Goggin (2005, S. 241) bestimmen bürgerschaftliches Engagement wie folgt: “Civic engagement describes how an active citizen participates in the life of a community in order to improve conditions for others or to help shape the community’s future.”

Durch die Teilnahme an politischen und gesellschaftlich relevanten Aktivitäten treten aktive Bürger*innen für eine lebendige Demokratie ein, indem sie sich an der Bearbeitung von gesellschaftlichen Problemen beteiligen und sich damit Zugang zu sozialem und politischem Kapital eröffnen (Mandarano et al., 2010). Die Teilnahme an diesen Aktivitäten kann auf freiwilliger Basis erfolgen oder monetär vergütet werden (Adler & Goggin, 2005).

Das bürgerschaftliche Engagement im Kontext der Hochschule ist mit Konzepten wie **Bildung als öffentliches Gut, soziale Verantwortung und Hochschulen als Orte demokratischer Bildung und Bürger*innenbeteiligung** verknüpft (Boland, 2014, S. 14). Es umfasst eine Vielzahl an Zielen, Strategien und Aktivitäten und umfasst auch hochschuldidaktische Ansätze des Lehrens und Lernens, wie etwa Service-Learning (Boland, 2014).

Der Schwerpunkt des SDCE-Projekts liegt auf dem bürgerschaftlichen Engagement von Studierenden und betont deren zentrale Rolle in diesen Prozessen. Indem sich Studierende mit zivilgesellschaftlich relevanten Themen auseinandersetzen, können Hochschulen dazu beitragen, dass sie ihr zukünftiges Engagement als aktive demokratische Bürger*innen stärken (Evans et al., 2021). Daneben fördert gesellschaftspolitisches **Empowerment** das Selbstwertgefühl und die psychische Gesundheit junger Erwachsener (Metzger et al., 2019; Middaugh et al., 2017).

▶ 1.2 Digitales bürgerschaftliches Engagement

Digitales bürgerschaftliches Engagement ist eine der häufigsten Formen des bürgerschaftlichen Engagements von Jugendlichen. Es umfasst konventionelle Formen (wie das Lesen und Teilen von Nachrichten, das Schreiben von E-Mails an gewählte politische Vertreter*innen oder von gemeinnützigen Vereinen) oder innovative Formen (wie die Beteiligung an gemeinnützigen sozialen Aktionen im Internet) (Cho et al., 2020). Digitales bürgerschaftliches Engagement vollzieht sich als digital vermittelte Form der Interaktion und bezieht die Nutzung von sozialen Netzwerk-Tools wie Twitter, Facebook, Reddit bis hin zu WhatsApp, Blogs, Civic-Tech-Plattformen mit ein. Bei der Verlagerung von Aktivitäten der Bürger*innenbeteiligung in den digitalen Raum geht es nicht darum, traditionelle Formen der Partizipation zu ersetzen, sondern sich für Innovationen zu öffnen, die eine niederschwellige und inklusive Bürger*innenbeteiligung ermöglichen. Durch die gezielte Nutzung des Potenzials von digitaler Technologie werden neue Möglichkeiten geschaffen, bürgerschaftliches Engagement auf lokaler, nationaler und internationaler Ebene zu mobilisieren (Dubow et al., 2017). Digitales bürgerschaftliches Engagement steht auch in Zusammenhang mit der Unterstützung von sozialen Bewegungen und sozialem Aktivismus, die Bürgerrechte einfordern, wie z. B. der **Arabische Frühling**, **Occupy Wallstreet** oder die **Black-Lives-Matter**-Bewegung (Bennett, 2008). Als Folge der COVID-19-Pandemie und der damit erfolgten Verschiebung von **Offline-Interaktionen zu Online-Interaktionen** hat sich das digitale bürgerschaftliche Engagement in Form der freiwilligen aktiven Betätigung vergrößert (z.B. um ältere Menschen mithilfe einer digitalen Plattform mit Lebensmitteln zu versorgen).

Der Schwerpunkt des SDCE-Projektes liegt auf dem digitalen bürgerschaftlichen Engagement im Kontext der Hochschule. Dabei werden hochschuldidaktische Ansätze und digitale Tools zusammengetragen, die Studierende bestmöglich darin unterstützen, aktive **Digital Civic Engagers** in ihrer unmittelbaren Umgebung und in einer global vernetzten Welt zu werden.



2 AKTUELLER FORSCHUNGSSTAND ZU DIGITALEM STUDENTISCHEM ENGAGEMENT UND BEZUG ZU DIGCOMP 2.1



▶ 2.1 Aktueller Forschungsstand

Der aktuelle Forschungsstand zu *bürgerschaftlichem Engagement* ist grundsätzlich weit fortgeschritten und es liegt eine solide Wissens- und Verständnisbasis dazu vor (Weber, 2020; Zimmer, 2009). Blickt man allerdings auf Forschungen zu *digitalem* bürgerschaftlichem Engagement, so kann festgestellt werden, dass diese bislang wenig vorangetrieben wurden. Erst die von der COVID-19-Pandemie ausgelöste umfassende Digitalisierung der Hochschullehre hat zur Folge, dass die Forschung in diesem Bereich intensiviert wurde.

▶ **Forschung zu bürgerschaftlichem Engagement ist weit fortgeschritten.**

Auf der Grundlage einer umfassenden Literaturrecherche kommt Farnell (2020) zu dem Schluss, dass Universitäten eine entscheidende Rolle in der Bearbeitung von gesellschaftlichen Problemlagen spielen und dass diese aufgefordert seien, in Form von bürgerschaftlichem Engagement auf lokaler, nationaler und internationaler Ebene ihre gesellschaftlich relevante Rolle weiter auszubauen. Der Begriff *Engagement* hat in den letzten Jahren zunehmend an Bedeutung gewonnen und sich als “buzzword in many university circles” (Bruning et al., 2006, S. 128) etabliert. Vor allem in Großbritannien hat sich ein breiter öffentlicher Diskurs zu bürgerschaftlichem Engagement entwickelt, in dem die gesellschaftlichen Anforderungen an eine sogenannte *Engaged University* hervorgehoben werden (McLennan, 2008). In diesem Kontext haben sich zwei Diskursstränge gebildet: Einer bezieht sich auf bürgerschaftliches Engagement von Studierenden im Rahmen einer unternehmerischen Universität (*entrepreneurial university*), der andere fokussiert ein soziales Engagement in Bezug auf die Gemeinschaft und Gesellschaft (*civic engagement*). Beide Diskursstränge werden im Rahmen der *Third Mission* von Universitäten zusammengefasst (Montesinos et al., 2008, S. 262). Sie schließen einander nicht aus, sondern verweisen auf zwei unterschiedliche Dimensionen, anhand denen Hochschulen ihre gesellschaftliche Relevanz sichtbar machen können.

Bürgerschaftliches Engagement wird jener Third Mission von Universitäten zugeordnet, die sich auf das Gemeinwohl bezieht, und umfasst Aktivitäten von Studierenden, die in hochschulische Lehr- und Lernprozesse eingebettet sind. Durch die Einordnung des bürgerschaftlichen Engagements als Third Mission wird es auf der institutionellen Ebene der Hochschule sichtbar und gewinnt dadurch für die Profilbildung einen zentralen Stellenwert. Es reicht allerdings nicht aus, wenn Hochschulleitungen bekunden, dass Engagement ein wichtiger Bestandteil der gesellschaftlichen Ausrichtung der Hochschule sei (Benneworth et al., 2013). Vielmehr sind sie aufgerufen, bürgerschaftliches Engagement von Studierenden auf den unterschiedlichen Ebenen der Hochschule, insbesondere in die Forschung und Lehre, zu integrieren. Wenn Studierende bürgerschaftlich tätig werden und Projekte dazu planen und durchführen, gilt es vor allem, Verfahren der formalen Anerkennung einzuführen, die das studentische Engagement etwa durch die Anrechnung als Studienleistung im Rahmen des Studienplans ermöglichen und somit sichtbar machen (Resch et al., 2021).

International betrachtet, hat sich studentisches Engagement an den Hochschulen zu einer erkenntnistheoretisch fundierten und didaktisch legitimen Strategie erwiesen, die die Aneignung von wissenschaftlichem Wissen der Studierenden unterstützt und dabei zugleich ihre soziale und organisatorische Kooperationsfähigkeit fördert, die für die Bearbeitung von sozialen, ökologischen, pädagogischen und wirtschaftlichen Problemen eine wesentliche Voraussetzung darstellt (Cress, 2012). Trotz der Vielzahl an empirischen Forschungen, welche die positiven Effekte von studentischem Engagement für hochschulisches Lehren und Lernen ausweisen, wird die didaktische Legitimität von bürgerschaftlichem Engagement als Bestandteil von hochschulischer Lehre immer wieder infrage gestellt. Während sich auf der einen Seite Hochschulen in ihren *Mission Statements* zu Kooperationen und Partnerschaften mit gesellschaftlichen Institutionen und Organisationen verpflichten (Sandy & Holland, 2006), bleiben Fakultäts- und Institutsleitungen häufig skeptisch gegenüber gemeinnützigen Aktivitäten und Initiativen. Diese würden sich nicht auf zentrale Inhalte des Lehrplans beziehen und Wissenschaftler*innen von ihrer Forschungstätigkeit und wissenschaftlichen Produktivität

abhalten. Diese Skepsis wird von Wissenschaftler*innen bestätigt, die angeben, dass die Integration von Lehrveranstaltungen zu bürgerschaftlichem Engagement mehr Aufwand als traditionelle Formen der Lehre erfordert (Boland, 2014; Cress & Donahue, 2011).

Forschungen zeigen allerdings, dass zielgerichtet gestaltete Aktivitäten zu studentischem Engagement umfassende und vielfältige Lerngelegenheiten bieten und zu höheren Abschlussquoten führen. Studierende, die an Aktivitäten zu bürgerschaftlichem Engagement teilnehmen, eignen sich praxiserprobtes, inhaltliches Wissen an (Gallini & Moely, 2003). Durch die Integration von studentischem Engagement in hochschulisches Lehren und Lernen findet eine Verschiebung der Studierendenrolle statt von “being knowledge receivers to idea creators” (Cress, 2012, S. 2). Studierende erwerben durch die Ausführung von Aktivitäten des bürgerschaftlichen Engagements meta-kognitive Kompetenzen in unterschiedlichen Bereichen (wie z. B. sprachlicher und kommunikativer Ausdruck, mathematische und technologische Fähigkeiten) und können diese auf einem höheren Niveau entwickeln als es in herkömmlichen Lehrveranstaltungen und Lernangeboten der Hochschulen der Fall wäre (Cress, 2004).

Darüber hinaus bestätigen weitere Forschungsarbeiten, dass Studierende, die sich in lokalen Initiativen und Kooperationen gesellschaftlich engagieren, aktiv studieren und die vorgegebenen Studienziele erreichen. Engagierte Studierende setzen in vielen Fällen ihre Bildungskarriere im tertiären Bildungssektor fort und üben häufig ein ehrenamtliches Engagement in ihren Gemeinden aus (Kraft & Wheeler, 2003). Daneben fördert bürgerschaftliches Engagement ihre Empathiefähigkeit und regt sie dazu an, zum Wohle des Gemeinwesens zu handeln (Bernacki & Jaeger, 2008). Bürgerschaftliches Engagement wird damit zu einem bedeutsamen Dreh- und Angelpunkt, um verschiedene Lerngelegenheiten in der Auseinandersetzung mit unterschiedlichen sozialen Gruppen und Räumen hinweg zu eröffnen. Auf Basis der Forschungen zu studentischem Engagement lässt sich daher eine einfache Formel aufstellen: “academic learning + civic engagement = student and community success” (Cress, 2012, S. 4).

Nicht selten verwechseln Studierende und Lehrende Aktivitäten des bürgerschaftlichen Engagements im Bereich der Hochschule mit freiwilligem Engagement. Hellwege (2019) führt zwei Gründe an, weshalb die Vermittlung von bürgerschaftlichem Engagement in der hochschulischen Lehre über das freiwillige Engagement hinausgeht: Erstens entspricht studentisches Engagement nicht den Kriterien des freiwilligen Engagements, indem es beispielsweise nicht an die Lehre geknüpft ist und Erfahrungen nicht systematisch reflektiert wird. Zweitens ist es im Rahmen des freiwilligen Engagements nicht vorgesehen, dass Studierende ihr Engagement auf vorher festgelegte Lehr- und Lernziele und auf vorbereitete Lernmaterialien (z. B. Literatur, Lerntagebuch, etc.) beziehen. Der Ansatz des Service-Learning setzt an diesem zuletzt genannten Punkt an. Lehr- und Lernziele leiten diesen Ansatz und werden im Verlauf der Durchführung des studentischen Engagements laufend vermittelt, überprüft und reflektiert. Studierende greifen dabei auf die in der Lehrveranstaltung behandelten Konzepte und Materialien zurück und nutzen diese für das Anbieten und die Reflexion ihres Engagements (McCartney et al., 2013).

► **Forschungen zu digitalem bürgerschaftlichem Engagement sind wenig fortgeschritten.**

Dieser Befund ist recht erstaunlich angesichts dessen, dass Jugendliche weltweit durch die alltägliche und vielfältige Nutzung digitaler Medien bürgerschaftliches Engagement neu definiert und als inklusive Form digitaler Kommunikation in die Gestaltung ihrer Lebenswelten einbezogen haben (Cho et al., 2020). Der zunehmende Gebrauch von digitalen Technologien hat die Art und Weise verändert, wie Jugendliche miteinander kommunizieren, miteinander in Beziehung treten, sich Zugang zu Informationen und Wissen erwerben und diese durch die Nutzung digitaler Medien konsumieren. Digitale Technologien eröffnen nicht nur die Möglichkeit, mit Menschen weltweit in Kontakt zu treten. Sie stellen auch neue und erweiterte Zugänge für Bürger*innen bereit, um sich an zivilgesellschaftlichen Aktivitäten und demokratischen Prozessen zu beteiligen. Digitale Tools wie beispielsweise Blogs, Petitionsplattformen, Crowdfunding oder E-Voting eröffnen Bürger*innen neue Wege, am politischen Diskurs

teilzunehmen und an gesellschaftlichen Wandlungsprozessen aktiv mitzuwirken (Dubow et al., 2017).

Digitales bürgerschaftliches Engagement von Jugendlichen beinhaltet sowohl konventionelle als auch neue Formen des Engagements, wie das Lesen und Teilen von Nachrichten auf Social Media, das Verfassen von E-Mails an gewählte politische Vertreter*innen oder Repräsentant*innen von gemeinnützigen Organisationen oder die Mitgliedschaft in einer Gruppe, die sich in sozialen Netzwerken gebildet hat. Die Beschäftigung von Jugendlichen mit politischen und zivilgesellschaftlichen Themen schafft eine Ausgangsbasis dafür, sich im späteren Erwachsenenleben aktiv für das Gemeinwohl zu engagieren und für deren Belange einzusetzen. Daneben stärkt die Teilnahme an bürgerschaftlichen Aktivitäten das Selbstwertgefühl der Jugendlichen und ihre psychische Gesundheit (Cho et al., 2020).

Dubow et al. (2017) fassen die Vorteile von digitalen Technologien, welche Bürger*innen in der Umsetzung ihres digitalen Engagements unterstützen, folgendermaßen zusammen:

- **Verbreitung von Wissen und Information:** Digitale Technologien erleichtern den Zugang zu Informationen und den Austausch darüber und tragen so dazu bei, sich Wissen anzueignen, das die Entscheidungsfindung von Bürger*innen, politischen Vertreter*innen und Vertreter*innen von gemeinnützigen Organisationen oder NGOs auf eine tragfähige Basis stellt. Digitale Technologien ermöglichen es außerdem, große Datenmengen oder mehrere Datenquellen zusammenzuführen, um dadurch den Nutzer*innen komprimiert relevante und nützliche Informationen zu Verfügung zu stellen.
- **Stärkung der Zivilgesellschaft:** Digitale Technologien eröffnen einzelnen Bürger*innen neue Möglichkeiten, im (digitalen) öffentlichen Raum ihre Stimme zu erheben und ihre Meinung kundzutun. Die Kommunikation im digitalen Raum erfolgt sowohl horizontal als auch vertikal: Während es **Social Media** den Nutzer*innen ermöglicht, ihre Ansichten zu teilen und sich mit anderen Personen weltweit zu vernetzen, erlauben es andere Online-Plattformen, dass Bürger*innen sich direkt an politische Entscheidungsträger*innen oder staatliche Institutionen wenden.
- **Förderung des sozialen Zusammenhalts:** Die durch digitale Technologien eröffnete Kommunikation und Vernetzung von Bürger*innen kann dazu beitragen, bestehende gemeinnützige Verbindungen zu mobilisieren oder neue aufzubauen – ungeachtet ihrer Größe und geografischen Lage. Digital vernetzte Gemeinschaften können im Gegensatz zu Gemeinschaften in der ‚analogen Welt‘ solidarischer und zivilgesellschaftlich breiter wirken und handeln. Außerdem können durch digitale Technologien Bürger*innen aufgrund des niederschweligen Zugangs unmittelbar auf soziale Anliegen reagieren und aktiv werden.
- **Ermöglichung einer direkten Bürger*innenbeteiligung:** Digitale Technologien ermöglichen und bestärken Bürger*innen darin, eine aktive Rolle bei der Gestaltung von demokratischen Prozessen, politischen Entscheidungen und öffentlichen Dienstleistungen einzunehmen. Digitale Toolserweiterndie Möglichkeiten einer aktiven Bürgerbeteiligung an demokratischen Entscheidungsprozessen, wie es z. B. im Rahmen von Online-Plattformen der Fall ist, wo Bürger*innen ihre Ansichten und Vorschläge mitteilen und mit anderen diskutieren können.

Dubow et al. (2017) kommen zu dem Schluss, dass sich das Potenzial von digitalen Technologien für eine „citizen-powered democracy“ (S. 9) in zwei Bereiche unterscheiden lässt:

- **Niederschwelliger Zugang:** Digitale Technologien vermindern die Barrieren für Bürger*innen, sich für soziale oder ökologische Problemlagen zu engagieren, indem sie z. B. Informationen einfach zugänglich machen, einen unmittelbaren Wissensaustausch ermöglichen, die Stimme und Ansichten von Bürger*innen im öffentlichen (digitalen) Raum sichtbar machen oder die Unterstützung von gemeinnütigen Organisationen erleichtern.
- **Demokratischer Wandel:** Digitale Technologien verändern demokratische Prozesse

durch die Einführung von neuen (digitalen) Praktiken, indem sie z. B. eine direkte Bürger*innenbeteiligung an demokratischen Entscheidungen ermöglichen und eine größere Zahl an Bürger*innen für politische Initiativen mobilisieren können.

Trotz des Potentials von digitalen Technologien, bürgerschaftliches Engagement zu unterstützen und zu erweitern, nennen Dubow et al. (2017, S. 10) einige Risiken, die es bei der Anwendung von digitalen Tools im Rahmen der Ausübung von Engagement zu beachten gilt:

- **Verringerung von Inklusion:** Unterschiedliche Nutzungsweisen von digitalen Technologien von verschiedenen Bevölkerungsgruppen können dazu führen, dass bestimmte soziale Gruppen in öffentlichen (digitalen) Räumen bzw. Foren über- bzw. unterrepräsentiert sind.
- **Radikalisierung im öffentlichen Diskurs:** Die algorithmische Steuerung von Inhalten auf *Social Media* (bekannt als sogenannte *Filterblase* oder *Echokammer-Effekt*) und die rasche Verbreitung von Fehlinformationen (Stichwort: Fake News) im Netz führt dazu, dass Nutzer*innen von alternativen oder abweichenden Meinungen ausgeschlossen werden. Dadurch werden ihre bestehenden Ansichten und möglichen Vorurteile verstärkt, welche den öffentlichen Diskurs weiter polarisieren und dadurch sozialen Zusammenhang untergraben können. Diese Entwicklungen können zu fehlinformierten Entscheidungen oder in manchen Fällen auch zu extremistischen Aktivitäten führen.
- **Missbräuchliche Nutzung von Daten:** Ein Mangel an Transparenz und allgemeinem Wissen darüber, wie digitale Technologien entwickelt werden und sachgemäß und sozialverträglich genutzt werden (sollten), verstärken die Bedenken darüber, dass digitale Technologien potenziell missbräuchlich von verschiedenen Akteuren verwendet werden können, z. B. bei der Verwertung von personenbezogenen Daten oder der Nutzung von *Social Media* zur Beeinflussung von Wählerstimmen oder Verbreitung propagandistischer Inhalte).
- **Geringes Vertrauen in digitale demokratische Prozesse:** Sicherheitsbedenken und das Misstrauen von Bürger*innen, dass ihre demokratische Beteiligung an öffentlichen Online-Plattformen kaum Einfluss auf politische Entscheidungen haben, können die Akzeptanz von digitalen Tools zur Beteiligung an demokratischen Prozessen verringern und ihre gesamtgesellschaftlichen Auswirkungen begrenzen.

Dubow et al. (2017) schlagen einige Punkte vor, wie diesen Herausforderungen begegnet werden kann:

- 01 Aufbau und Förderung von digitalen Kompetenzen
- 02 Aufbau und Förderung von Kompetenzen des bürgerschaftlichen Engagements
- 03 Entwicklung von positiven und nachhaltigen Narrativen, welche der Verbreitung von gewalttätigen und extremistischen Ideologien entgegenwirken
- 04 Aufstellen einer Netiquette für Online Gemeinschaften oder Online-Gruppen
- 05 Transparente Regulierung und laufende Verbesserung technologischer Sicherheitsmaßen für den Datenschutz

Weitere Forschungen zu bürgerschaftlichem Engagement von Jugendlichen im Kontext einer zunehmenden Digitalisierung der Lebensbereiche markieren allerdings auch andere Perspektiven. Sie zeigen, dass die Art und Weise, wie unterschiedliche soziale Gruppen digitale Technologien verwenden, stark variiert, und dass vor allem jüngere Bevölkerungsgruppen **Social Media** und Online-Medien nutzen als Personen im Alter über 65 Jahre (Stewart et al., 2016). Diese Forschungen unterstreichen außerdem, dass es nicht eindeutig bestätigt ist, inwieweit digitale Technologien das bürgerschaftliche Engagement von jenen Bürger*innen mobilisieren, die sich ansonsten wenig politisch beteiligen würden. Die Förderung von bürgerschaftlichem Engagement, das durch digitale Tools wie z. B. Online-Plattformen ermöglicht wird, würde nur jene Personengruppen erreichen, die sich ohnehin schon gesellschaftlich engagieren und eben die Adressierung jener Personen verabsäumen würden, welche zu bürgerschaftlichen Engagement ermuntert werden sollten (Bennett, 2008).

Die Kluft zwischen einem sogenannten Online-Aktivismus und einem Offline-Engagement wird in Beiträgen zum bürgerschaftlichen Engagement in Europa als „**European democracy paradox**“ beschrieben: Die Bereitstellung von erweiterten Möglichkeiten zur Bürger*innenbeteiligung, v. a. über digitale Plattformen, ging in den letzten Jahren eben nicht ausnahmslos mit einer erhöhten Bürger*innenbeteiligung an demokratischen Prozessen einher, und das insbesondere nicht bei der jüngeren Generation (Graf, 2014).

In diesem Sinne stellen Blaj-Ward und Winter (2019) fest, dass die Förderung von digitalen Kompetenzen der Studierenden, die Einführung einer Netiquette und die Vermittlung von Kenntnissen über Datenschutzregeln zwar notwendig, aber nicht hinreichend dafür sind, dass Studierende die ihnen zu Verfügung stehenden digitalen Möglichkeiten nutzen, um angemessen in sozialen Netzwerken und an Online-Gemeinschaften teilzunehmen. Sie machen den Begriff einer digitalen Bürger*innenschaft (**digital citizenship**) stark und fordern, dass dieses Konzept aus der Perspektive der Studierenden und ihren ‚gelebten Erfahrungen‘ im Umgang mit digitaler Technologie stärker empirisch erforscht werde. Die beiden Autorinnen zeigen außerdem, dass Studierende nicht alle Möglichkeiten von digitalen Lerngelegenheiten an den Hochschulen ausschöpfen und das nicht aufgrund von mangelhaften Kenntnissen oder digitaler Kompetenzen, sondern aufgrund der Art und Weise, wie digitale Tools in die hochschulische Lehre integriert sind. Es drohe daher das Risiko, dass Studierende, während sie im Rahmen hochschulischer Lehre online sind, zu „cyber-magpies“ (Blaj-Ward & Winter, 2019, S. 881) werden, d. h. zu anonymen Beobachter*innen, die Informationen lediglich konsumieren, ohne sich selbst im digitalen Raum einzubringen und aktiv zu werden. Die Verwendung von digitalen Tools im Rahmen hochschulischer Lehre berge daher die Gefahr, dass Studierende nur passiv und sporadisch teilnehmen und sich zurückziehen, als dass sie sich nachhaltig und interessiert beteiligen.

► 2.2 Digitales studentisches Engagement in Bezug zu DigComp 2.1

Studierende, die sich an Aktivitäten zu digitalem bürgerschaftlichem Engagement beteiligen, erweitern nicht nur ihre bürgerschaftlichen Kompetenzen, sondern vor allem auch ihre digitalen Kompetenzen. Der Europäische Referenzrahmen **DigComp 2.1** fasst zentrale digitale Kompetenzen zusammen und gliedert diese in einzelne Kompetenzbereiche. Damit bietet er eine profunde Grundlage für die Einordnung von digitalen Kompetenzen, die in unterschiedlichen pädagogischen Zusammenhängen gefördert werden.

In der folgenden Tabelle werden die wichtigsten Kompetenzbereiche des **DigComp 2.1** dargestellt, zu denen Aktivitäten des digitalen studentischen Engagements beitragen können. In der linken Spalte befinden sich die Beschreibungen der einzelnen Kompetenzen, wie sie im **DigComp 2.1** zu finden sind.¹ In der rechten Spalte wird ausgeführt, in welcher Weise Aktivitäten des digitalen studentischen Engagements zur Entwicklung der beschriebenen Kompetenzen beitragen können. Die umfassende Darstellung der unterschiedlichsten digitalen Kompetenzen in der nachfolgenden Tabelle zeigt, dass digitales studentisches Engagement zur Entwicklung eines sehr breiten Spektrums digitaler Kompetenzen beitragen kann.

¹ Diese wurden von den Autorinnen ins Deutsche übersetzt.

Tab. 3. Verbindung des DigComp 2.1 mit digitalem studentischem Engagement

Beschreibung der einzelnen Kompetenzen	Verbindung zu digitalem studentischem Engagement
<p>Recherche, Suche und Filterung von Daten, Informationen und digitalen Inhalten <i>To articulate information needs, to search Kompetenz, Informationsbedürfnisse zu artikulieren, in digitalen Umgebungen nach Daten, Informationen und Inhalten zu suchen, darauf zuzugreifen und zwischen ihnen zu navigieren. Kompetenz, persönliche Suchstrategien zu schaffen und zu aktualisieren.</i></p>	<p>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.</p>
<p>Interaktion mittels digitaler Technologien <i>Kompetenz, durch eine Vielzahl digitaler Technologien miteinander zu interagieren und geeignete digitale Kommunikationsmittel für einen bestimmten Kontext zu erkennen.</i></p>	<p>Die COVID-19-Pandemie hat die Notwendigkeit einer digitalen Kommunikation über alle Sektoren hinweg deutlich gemacht. Die Durchführung von Aktivitäten zu digitalem studentischem Engagement ermöglicht es den Studierenden, digitale Tools zu nutzen, die für den Austausch und der Kommunikation mit ihren Peers und Praxispartner*innen im Rahmen einer bürgerschaftlichen Initiative am besten geeignet sind.</p>
<p>Austausch mittels digitaler Technologien <i>Kompetenz, Daten, Informationen und digitale Inhalte durch geeignete digitale Technologien mit anderen zu teilen. Kompetenz, als Vermittler*in zu agieren, über den formalen Umgang mit digitalen Inhalten Bescheid zu wissen (z. B. Referenzen zu digitalen Inhalten erstellen)</i></p>	<p>Aktivitäten des digitalen studentischen Engagements ermöglichen es den Studierenden, effektiv und effizient mit ihren Peers und Lehrenden zusammenzuarbeiten, indem sie geeignete digitale Tools auswählen, die sich für ihre digitale Kommunikation eignen. Dadurch wird es ihnen möglich, zusammenzuarbeiten, Wissen und Ideen zu geplanten Initiativen und Forschungsvorhaben zu teilen und den Fortschritt der Aktivitäten zu dokumentieren.</p>
<p>Aktive Teilhabe mittels digitaler Technologien <i>Kompetenz, sich aktiv an der Gesellschaft durch die Nutzung öffentlicher und privater digitaler Dienste zu engagieren. Kompetenz, Chancen zur selbstbestimmten Beteiligung an bürgerschaftlichen Initiativen durch geeignete digitale Technologien zu erkennen.</i></p>	<p>Studierende werden darin unterstützt, Fähigkeiten und Handlungsstrategien zu entwickeln, um ihre Ideen und Vorschläge für die Verbesserung von gesellschaftlichen Problemlagen in vielfältiger Weise durch die Nutzung unterschiedlicher digitaler Tools darzustellen. Aktivitäten zu digitalem studentischem Engagement fördern die bürgerschaftlichen Kompetenzen von Studierenden, indem sie unterschiedliche digitale Dienste und Technologien verwenden, mit denen sie ihre Meinung zu gesellschaftsrelevanten Themen äußern und sich damit an einer demokratischen Gesellschaft beteiligen können.</p>

Beschreibung der einzelnen Kompetenzen	Verbindung zu digitalem studentischem Engagement
<p>Entwicklung und Produktion von digitalen Inhalten <i>Kompetenz, digitale Inhalte in verschiedenen Formaten zu erstellen und zu bearbeiten sowie sich mit digitalen Hilfsmitteln auszudrücken.</i></p>	<p>Aktivitäten zu digitalem studentischem Engagement fördern Studierende darin, geeignete digitale Tools auszuwählen und zu verwenden, mit denen sie auf kreative Art und Weise zivilgesellschaftliche Themen entwickeln, ihre Ideen und Meinungen dazu übermitteln und bürgerschaftliche Projekte initiieren können.</p>
<p>Integration und Gestaltung von digitalen Inhalten <i>Kompetenz, Informationen und Inhalte zu modifizieren, zu verfeinern, zu verbessern und in einen Wissensbereich zu integrieren, um neue, originelle und relevante Inhalte und Wissen zu erzeugen.</i></p>	<p>Durch Aktivitäten des digitalen studentischen Engagements entwerfen Studierende neue Inhalte und Wissen, indem sie bereits vorhandene Wissensbestände zu zivilgesellschaftlichen Themen auswählen (u.a. anhand von Videos, Fotos) und diese so bearbeiten und zusammenstellen, dass sie zu ihrer Arbeit im Rahmen einer zivilgesellschaftlichen Initiative beitragen.</p>
<p>Schutz der Umwelt <i>Wissen über die Verwendung digitaler Technologien und ihrer Auswirkungen auf die Umwelt erwerben.</i></p>	<p>Im Sinne sozialer Verantwortung ist es wichtig, dass Studierende für die Auswirkungen sensibilisiert werden, die die Entwicklung und Verwendung von digitaler Technologie auf die Umwelt haben. Kern von digitalem studentischem Engagement ist es, dass sich Studierende über die Auswirkungen von digitaler Technologie auf die Umwelt austauschen und sich Kenntnisse über Methoden erwerben, die zur nachhaltigen Nutzung von digitaler Technologie beitragen und deren negative Effekte auf die Umwelt reduzieren.</p>
<p>Ermittlung von Bedürfnissen und technischen Rückmeldungen <i>Kompetenz, Bedarfe zu ermitteln und dafür digitale Tools und/oder technologische Problemlösungen zu identifizieren, zu bewerten, auszuwählen und zu verwenden. Kompetenz, digitale Umgebungen an persönliche Bedürfnisse (z. B. Zugänglichkeit) anzupassen und maßzuschneidern.</i></p>	<p>Ein zentraler Aspekt von digitalem studentischem Engagement ist, dass Studierende die Fähigkeit entwickeln, jene digitale Tools auszuwählen, die ihnen zur Bearbeitung von gesellschaftlichen Fragen und Problemen dienen. Dazu sollen Studierende zunächst in der Lage sein, die konkreten Probleme der Praxispartner*innen zu identifizieren, um dann entsprechende digitale Tools und technologische Lösungen herauszufinden, mit denen sie diese Probleme zielführend bearbeiten können.</p>
<p>Kreativer Gebrauch von digitalen Technologien <i>Kompetenz, digitale Tools und Technologien zur Schaffung von Wissen und zur Innovation von Prozessen und Produkten zu nutzen. Kompetenz, Problemsituationen in digitalen Umgebungen individuell oder kollaborativ zu erkennen und zu lösen.</i></p>	<p>Digitale Technologie und Tools geben Studierenden die Möglichkeit, Prozesse, Produkte und Dienste zu entwerfen, die sich auf konkrete zivilgesellschaftliche Fragen beziehen. Aktivitäten des digitalen studentischen Engagements fördern die Kompetenz der Studierenden, jene digitalen Tools zu verwenden, die es ihnen am ehesten ermöglichen, ihr digitales Engagement (individuell oder kollaborativ) auszuführen und umzusetzen.</p>

3 POLICIES ZU DIGITALEM

STUDENTISCHEM ENGAGEMENT



Im SDCE-Projekt wurde im Rahmen eine *policy analysis* untersucht, in welcher Weise digitales studentisches Engagement in internationalen, europäischen und nationalen *policy papers* repräsentiert und aufgegriffen wird. Dabei ging es darum, herauszufinden, (1) welche *policy papers* digitales studentisches Engagement behandeln und (2) in welcher Weise sie darauf Bezug nehmen. Ziel ist es, auf der Grundlage der Ergebnisse des *policy review* deutlich zu machen, inwiefern eine weitere eingehende Behandlung und Verbreitung des Konzepts des digitalen studentischen Engagements in den Strategiepapieren auf den unterschiedlichen Ebenen erforderlich ist.

Policy papers werden als politische Instrumente betrachtet, die zentrale Bereiche des sozialen Lebens in modernen Gesellschaften steuern und regulieren (Bartlett & Vavrus, 2017). Während *policy papers* auf internationaler und europäischer Ebene eine globale Perspektive auf Bildungs- und Ausbildungssysteme einnehmen, beziehen sich *policy papers* auf nationaler Ebene auf Strategiepapiere, welche die jeweiligen Regierungen erstellen (z.B. nationale Maßnahmen, Gesetze), oder institutionelle Vereinbarungen, die von den jeweiligen Bildungseinrichtungen oder gemeinnützigen Organisationen verfasst werden.

Die durchgeführte *policy analysis* zeigt eindeutig, dass digitales studentisches Engagement als eigenes Konzept kaum in den untersuchten Strategiepapieren enthalten ist. Es konnten daher nur wenige *policy papers* erfasst werden, die bürgerschaftliches Engagement und Digitalisierung miteinander verknüpfen. In der Analyse wurde daher auch nach verwandten Konzepten (z. B. studentisches Engagement, bürgerschaftliches Engagement, Service-Learning) und Bereichen (z. B. digitales Lernen) gesucht, um potenzielle Stellen auszumachen, anhand denen eine Verbindung von bürgerschaftlichem Engagement und Digitalisierung zu entwickeln wären.

Es konnten insgesamt vier *policy papers* identifiziert werden (zwei auf europäischer, eines auf national-strategischer und eines auf institutioneller Ebene), die eine Digitalisierung von hochschulischen Lehr- und Lernprozessen vorschlagen, um das bürgerschaftliche Engagement von Studierenden im Kontext gegenwärtiger digitaler Lern- und Kommunikationswelten zu fördern.

Der *policy review* umfasst *policy papers* auf internationaler und europäischer Ebene sowie nationale und institutionelle Strategiepapiere in den einzelnen am SDCE-Projekt beteiligten Partnerländern. Die *policy analysis* folgt keinem repräsentativen Vorgehen, da nicht alle vorhandenen *policy papers* auf internationaler, europäischer, nationaler und institutioneller Ebene recherchiert wurden. Vielmehr behandelt er die auf den jeweiligen Ebenen verankerten wichtigsten Strategiepapiere. Für die Auswahl der wichtigsten *policy papers* waren folgende Kriterien ausschlaggebend: 1) Die Bedeutung der in den *policy papers* angeführten Maßnahmen für strategische Entscheidungen sowie 2) die Größe und Reputation der Hochschule in den einzelnen am SDCE-Projekt beteiligten Partnerländern, in denen das jeweilige Strategiepapier veröffentlicht wurde.

Insgesamt wurden 33 *policy papers* recherchiert. Drei davon erfüllten die oben angeführten Auswahlkriterien nicht und wurden daher nicht für die *policy analysis* herangezogen (es handelte sich entweder um Projektbeschreibungen oder um Forschungsarbeiten zu studentischem Engagement).

Die folgende Anzahl an *policy papers* konnten in den jeweiligen Partnerländern identifiziert und den unterschiedlichen Kategorien (international, europäisch, national-strategisch, national-legislativ, institutionell) zugeordnet werden:

Tab. 4. Überblick über *policy papers* zu (digitalem) studentischem Engagement

Ländercode	Gesamt	Internationale <i>policy papers</i>	Europäische <i>policy papers</i>	Nationale Strategien	Nationale Gesetze	Institutionelle <i>policy papers</i>	Nicht als <i>policy paper</i> klassifizierbar
Internationale	1	1					
	5		5				
	4			3			1
	4			1		2	1
	7			2		4	1
	5			1	2	2	
	7			3	1	3	
Gesamt	33	1	5	10	3	11	3

Die *policy analysis* besteht aus einer deskriptiven Analyse und fokussiert die Frage, inwiefern digitales studentisches Engagement in den einzelnen Strategiepapieren erfasst wird und auf welche verwandten Konzepte (z. B. bürgerschaftliches Engagement, Digitalisierung) dabei Bezug genommen wird. Die Ergebnisse der *policy analysis* wird in der Reihe der folgenden Kategorien dargestellt:

Tab. 5. Zuordnung der *policy papers* nach Kategorien



▶ 3.1 Internationales *policy paper*

Als bislang einziges *policy paper*, das digitales studentisches Engagement auf internationaler Ebene behandelt, kann die *Education 2030 Incheon Declaration Towards Inclusive and Equitable Quality Education and Lifelong Learning for all* genannt werden. Darin wird bürgerschaftliches Engagement als Teil des Konzepts *Global Citizenship Education (GCE)* und *Bildung für nachhaltige Entwicklung (BNE)* behandelt. Allerdings wird darin nicht explizit auf das bürgerschaftliche Engagement von Studierenden eingegangen. Vielmehr werden alle Lernenden in den unterschiedlichen Bildungsinstitutionen als Zielgruppe von GCE and BNE einbezogen. Der Fokus der Erklärung liegt auf der Förderung von BNE auf allen Ebenen des Lernprozesses (formal, non-formal, informell). Bürgerschaftliches Engagement wird in der Deklaration daher sehr allgemein behandelt. Es findet vor allem in Bezug auf die Planung und Durchführung von partizipativen Projekten, die ein Engagement in regionalen Gemeinschaften anstreben, Erwähnung. Digitalisierung ist nicht Bestandteil der Erklärung.

▶ 3.2 Europäische *policy papers*

Europäische *policy papers*, die sich auf den Bildungsbereich beziehen, behandeln entweder einen Aspekt von digitalem studentischem Engagement (bürgerschaftliches Engagement oder Digitalisierung) oder stellen eine Verknüpfung zwischen Digitalisierung und bürgerschaftlichem Engagement her, wobei diese entweder breiter oder enger gezogen wird. Es galt außerdem besondere Aufmerksamkeit darauf zu richten, welche Begriffe in den europäischen *policy papers* als relevant für bürgerschaftliches Engagement und Digitalisierung markiert werden (z.B. *active citizenship*, digitale Kompetenzen) und inwiefern sich die einzelnen *policy papers* auf den Hochschulbereich beziehen.

Die *Council of Europe Charter on Education for Democratic Citizenship and Human Rights Education 2010* und das *AEGEE-Europe Policy Paper on Civic Education 2016* nehmen beide auf bürgerschaftliches Engagement im Rahmen von politischer Bildung Bezug. Während das *AEGEE-Europe Policy Paper* direkt auf das bürgerschaftliche Engagement von Studierenden im Rahmen von Freiwilligendiensten und der Lehrplanentwicklung eingeht, verweist die *Charter on Education for Democratic Citizenship and Human Rights Education* auf politische Bildung für alle Lernenden im Rahmen von Demokratie und Menschenrechtsbildung. Beide *policy papers* behandeln das Thema der politischen Bildung nicht in Bezug auf Digitalisierungsprozesse.

Der *Digital Education Action Plan 2021-2027* hingegen fokussiert ausschließlich Digitalisierungsprozesse in der Aus- und Weiterbildung und bezieht die empfohlenen Maßnahmen nicht auf bürgerschaftliches Engagement. Darüber hinaus werden Studierende nicht als explizite Zielgruppe des *Digital Education Action Plan* angeführt. Das Ziel besteht vor allem darin, Bildungs- und Ausbildungsinstitutionen „fit“ für eine digitale Gesellschaft zu machen. In diesem Sinne werden Maßnahmen angeführt, welche digitale Kompetenzen von Lehrenden und Lernenden fördern sollen. Diese sollen sie dazu befähigen, sich an einer digital vernetzten und globalisierten Welt zu beteiligen.

Nur zwei der europäischen *policy papers* stellen eine Verbindung zwischen bürgerschaftlichem Engagement und Digitalisierung her. Das *European Youth Forum on Citizenship Education 2013* legt den Fokus auf bürgerschaftliches Engagement im Rahmen von politischer Bildung und plädiert dafür, dass sich junge Bürger*innen verstärkt in die Gesellschaft einbringen sollen, z. B. durch die Teilnahme an politische Debatten oder durch ehrenamtliche Tätigkeiten. Die Nutzung von digitaler Technologie (insbesondere des Internets) wird als eine wichtige Ressource hervorgehoben, damit sich Bürger*innen an gesellschaftlichen Prozessen beteiligen können. Im Gegensatz dazu wird in der *Council Recommendation of 22 May 2018 on Key Competences for Lifelong Learning* eine direkte Verknüpfung von bürgerschaftlichem Engagement und Digitalisierung auf der Basis der Förderung von zivilgesellschaftlicher Kompetenz und *digital literacy* vollzogen. Beide Komponenten werden dabei als miteinander verwoben betrachtet: Während auf der einen Seite digitale Kompetenzen die Entwicklung und Umsetzung von

bürgerschaftlichem Engagement stützen sollen und durch die Nutzung von digitalen Tools neue Formen der Zusammenarbeit und sozialen Vernetzung entstehen können, unterstützen auf der anderen Seite zivilgesellschaftliche Kompetenzen digitale Aktivitäten, indem digitale Tools für die Ausübung von bürgerschaftlichem Engagement eingesetzt werden.

3.3 Nationale Strategien

Nationale politische Strategien beziehen sich in vielfältiger Weise auf digitales studentisches Engagement. In den meisten der analysierten Strategiepapieren wird bürgerschaftliches Engagement als Teil einer übergreifenden nationalen Strategie zur Weiterentwicklung einer demokratischen Gesellschaft behandelt. Bürgerschaftliches Engagement wird dabei in den erweiterten Rahmen von politischer Bildung oder *active citizenship* eingeordnet. Im *Active Citizens Fund 2018-2024 (PT)* findet bürgerschaftliches Engagement im Rahmen von *aktivem Bürger*innentum*, Demokratie und den Menschenrechten Verwendung und wird besonders in Hinblick der Förderung des bürgerschaftlichen Engagements von jungen Menschen betont. Die *National Digital Competences Initiative 2030 (PT)* legt ihren Schwerpunkt auf die Förderung von digitalen Kompetenzen von erwerbstätigen Personen in den unterschiedlichen Berufssektoren, verweist aber zugleich auf die Förderung von digitalen Kompetenzen aller Bürger*innen, um sich aktiv an der Gesellschaft zu beteiligen (*active citizenship*). Die *Civil Society Strategy 2018 (UK)* verfolgt generell die Förderung von Zivilgesellschaft. Die *Youth Field Strategy 2021-2035 (EE)* bezieht sich vor allem auf die Entwicklung von Jugendlichen und jungen Erwachsenen und betrachtet bürgerschaftliches Engagement als Teil einer aktiven Teilnahme an der Gesellschaft.

Obwohl die grundlegenden Ziele der nationalen Strategiepapiere die Förderung einer lebendigen Zivilgesellschaft darstellen, gibt es einige, die sich im Speziellen mit der Rolle von Hochschulen in Bezug auf die Entwicklung und Förderung des bürgerschaftlichen Engagements von Studierenden auseinandersetzen. Der *Government Response to the Lords Select Committee on Citizenship and Civic Engagement 2018 (UK)* fokussiert zwar zunächst ganz allgemein das bürgerschaftliche Engagement von Individuen, Gruppen und Organisationen, verweist dann allerdings auf die Bedeutung von hochschulischem Lehren und Lernen zur Förderung von demokratischen Werten und Einstellungen von Studierenden. Die *Studie über freiwilliges Engagement in der Europäischen Union 2001 (AT)* versteht sich als Bestandsaufnahme über das freiwillige Engagement aller Altersgruppen in Österreich und hebt in diesem Zusammenhang hervor, dass die Gruppe der Studierenden zu den am meisten aktiv freiwillig Tätigen zählt. Das *Civil Society Programme 2021-2024 (EE)* verortet bürgerschaftliches Engagement im größeren Kontext von politischer Bildung und hebt dabei die Rolle von Hochschulen bei der Vermittlung von demokratischen Werten hervor. Dasselbe gilt für die *Education Strategy 2021-2035 (EE)*. Diese konzentriert sich auf eine nachhaltige Entwicklung und Verbesserung des estnischen Bildungssystems und betont in diesem Zusammenhang die Rolle der Studierenden für die Aufrechterhaltung der Zivilgesellschaft.

Im Rahmen der *policy analysis* konnten zwei nationale Strategien identifiziert werden, die einen expliziten Fokus auf das bürgerschaftliche Engagement von Studierenden einnehmen. Die *Initiative Transform Portugal 2021 (PT)* spricht sich für die Förderung des bürgerschaftlichen Engagements von Studierenden auf institutioneller Ebene (z. B. in Form von Lehrplänen) und individueller Ebene (z. B. in Form von Freiwilligenarbeit der Studierenden) aus. In ähnlicher Weise entwirft die *National Strategy for Higher Education 2030 (IE)* die Förderung des bürgerschaftlichen Engagements von Studierenden als eine von drei Kernaufgaben von Hochschulen, die auf institutioneller Ebene (z. B. durch entsprechende Lehrveranstaltungen) und gesellschaftlicher Ebene (z. B. durch Kooperationen zwischen den Hochschulen und lokalen Gruppen) umzusetzen sei.

Während studentisches bürgerschaftliches Engagement in den nationalen Strategien sehr breit behandelt wird, nimmt deren Bezug auf Digitalisierungsprozesse wenig Raum ein. So ist in einigen der nationalen Strategien Digitalisierung überhaupt kein Thema. Dies ist der Fall für den *Active Citizens Fund 2018-2024 (PT)*, die *National Strategy for Higher Education 2030 (IE)*,

die *Studie über freiwilliges Engagement in der Europäischen Union 2001 (AT)* und in dem *Civil Society Programme 2021-2024 (EE)*.

In zwei der insgesamt zehn untersuchten nationalen Strategiepapieren wird der Bereich der Digitalisierung angesprochen, wenn auch in sehr allgemeiner Weise. In der *Youth Field Strategy 2021-2035 (EE)* wird sehr allgemein auf Digitalisierung verwiesen, ohne allerdings konkret darauf einzugehen, wie Jugendliche und junge Erwachsene darin unterstützt werden, *digital citizens* zu werden. Dies trifft auch für die *Civil Society Strategy 2018 (UK)* zu, in der Digitalisierung nur sehr vage zur Sprache gelangt.

In weiteren zwei analysierten nationalen Strategiepapieren wird Digitalisierung bereits spezifischer verwendet. Digitalisierung wird dabei in Bezug zur Nutzung von digitalen Tools gesetzt, um Kommunikationsprozesse und digitale Dienste effektiver zu organisieren. So wird in der *Initiative Transform Portugal 2021 (PT)* Digitalisierung auf die Verwendung von digitalen Tools bezogen, die u.a. im Sinne des bürgerschaftlichen Engagements fungieren. Sie dienen als Werkzeuge, um spezifische gesellschaftliche Bedürfnisse zu erfragen und eine Vermittlung zu Studierenden herzustellen, die in Bezug auf diese Problemlagen ihren freiwilligen Dienst anbieten. In dem *Government Response to the Lords Select Committee on Citizenship and Civic Engagement 2018 (UK)* steht Digitalisierung in der Funktion, die Kommunikation zwischen lokalen Behörden und den jeweiligen Gemeinden zu erleichtern und digitale Ressourcen zu Verfügung zu stellen, die Bürger*innen für Fragen und Anliegen nutzen können.

Lediglich in zwei nationalen Strategien wird Digitalisierung explizit behandelt. So liegt in der *National Digital Competence Initiative 2030 (PT)* der Schwerpunkt auf der Förderung von digitalen Kompetenzen von Erwerbstätigen in den unterschiedlichen Berufssektoren. In der *Education Strategy (EE)* erhält Digitalisierung im Rahmen des Unterrichts mit digitalen Medien Bedeutung.

▶ 3.4 Nationale Gesetze

Nationale Gesetze zu digitalem studentischem Engagement behandeln das bürgerschaftliche Engagement von Studierenden auf sehr allgemeiner Basis. *Das Universitätsgesetz 2002 (AT)* verweist auf das bürgerschaftliche Engagement von Studierenden im breiten Rahmen von freiwilligem Engagement. Das *Freiwilligengesetz 2012 (AT)*, das sich ausschließlich mit dem freiwilligen Engagement in Österreich befasst, geht hingegen weder auf Studierende als spezifische Gruppe, die sich freiwillig engagiert, ein, noch behandelt sie Universitäten und Hochschulen als sogenannte „zivilgesellschaftliche Organisationen“. Der *Standard of Higher Education 2019 (EE)* wiederum führt Studierende als eigene Gruppe von aktiven Bürger*innen an, konkretisiert ihre Rolle allerdings nicht weiter in Bezug auf ihren Beitrag für die Gesellschaft im Rahmen von bürgerschaftlichem Engagement.

Digitalisierung wird in den untersuchten nationalen Gesetzen überwiegend nicht thematisiert. Im *Universitätsgesetz 2002 (AT)* und im *Freiwilligengesetz 2012 (AT)* findet Digitalisierung keine Erwähnung. Der *Standard of Higher Education 2019 (EE)* verweist lediglich im Rahmen der Kompetenzförderung von Studierenden auf den Aspekt der Digitalisierung.

▶ 3.5 Institutionelle *policy papers*

Insgesamt konnten elf institutionelle *policy papers* zu digitalem studentischem Engagement aus den sechs am SDCE-Projekt beteiligten Partnerländern im Rahmen der *policy analysis* analysiert werden.

Darunter behandeln drei *policy papers* die Förderung des bürgerschaftlichen Engagements von Studierenden als eines ihrer Kernthemen. Die *Campus Engage Charter for Civic and Community Engagement by Irish Universities Association 2014 (IE)* verankert die Förderung des

bürgerschaftlichen Engagements der Studierenden auf verschiedenen Ebenen der Hochschule, wie z. B. Lehren und Lernen, Forschung und Innovation, studentisches Engagement und Evaluation. Sie legt dabei einen starken Fokus auf die Rolle von Hochschullehrenden bei der Förderung des studentischen Engagements. In gleicher Weise verortet die *NUIG Community Knowledge Initiative 2020 (IE)* die Förderung des bürgerschaftlichen Engagements der Studierenden auf den unterschiedlichen Ebenen der Hochschule und begreift dabei vor allem Service-Learning als vielversprechenden pädagogischen Ansatz, der studentisches Engagement unterstützt. Auch die *Newcastle University Engagement Strategy 2012 (UK)* fasst studentisches Engagement als einen zentralen Bestandteil der institutionellen Ausrichtung der Universität.

In weiteren drei institutionellen *policy papers* wird studentisches Engagement zwar nicht als Kernthema, aber dennoch als eine der zentralen Aufgaben der Hochschule unter vielen erachtet. Die *University of Edinburgh Community Engagement Strategy 2017 (UK)* versteht bürgerschaftliches Engagement von Studierenden als Teil von verschiedenen Sektoren, in denen sich die Universität zivilgesellschaftlich engagiert. Studentisches Engagement findet dabei im Rahmen unterschiedlicher Aktivitäten, meistens an Schulen, statt. Der *Entwicklungsplan der Donau-Universität Krems 2022-2027 (AT)* begreift studentisches Engagement als Teil der sozialen Verantwortung der Universität und hebt Lehrveranstaltungen im Rahmen von Service-Learning und *Community-Based Research* hervor, die beide in den Lehrplänen an der Universität verankert sind. Der *Entwicklungsplan der Universität Wien 2028 (AT)* bezieht sich auf das bürgerschaftliche Engagement der Studierenden als Teil der sozialen Verantwortung der Universität und markiert die generelle Verbindung von akademischem Lernen und bürgerschaftlichem Engagement in den Studienplänen, v.a. im Rahmen von Service-Learning.

Im Rahmen der *policy analysis* konnten einige institutionelle *policy papers* identifiziert werden, die bürgerschaftliches Engagement in breiter Weise adressieren. Der *Report of the University Partnerships Programme (UUP) Foundation Civic University Commission 2020 (UK)* und der *Report on Civic Connections 2020 (UK)* verorten bürgerschaftliches Engagement im größeren Rahmen von politischer Bildung. Sie stehen u.a. in der Funktion einer Evaluierung der Aktivitäten der britischen Regierung und beurteilen diese dahingehend, ob ihre durchgeführten Aktivitäten die Entwicklung einer Zivilgesellschaft unterstützen. Sie betonen dabei die Rolle der Hochschulen, denen die Aufgabe zukommt, Unzulänglichkeiten der britischen Regierung durch die Forcierung von entsprechenden bürgerschaftlichen Aktivitäten auszugleichen. Auch in den institutionellen *policy papers* aus Estland, der *Good Practice of Teaching 2016*, dem *Tallinn University Development Plan 2020-2022* und dem *University of Tartu Strategic Plan 2021-2025* wird studentisches Engagement sehr breit gefasst. Es wird vor allem auf Lehr- und Lernziele im Rahmen von Lehrveranstaltungen an den Hochschulen bezogen, die z. B. auf die Förderung von *active citizenship* oder einer partizipativen und aktiven Teilhabe der Studierenden gerichtet sind.

Neben dem bürgerschaftlichen Engagement als eine Komponente des digitalen studentischen Engagements wurde in der *policy analysis* ebenso die digitale Komponente in den institutionellen *policy papers* beleuchtet. Dabei konnten zunächst vier *policy papers* identifiziert werden, die das Thema der Digitalisierung an keiner Stelle behandeln. Diese sind die *Campus Engage Charter for Civic and Community Engagement by Irish Universities Association 2014 (IE)*, die *NUIG Community Knowledge Initiative 2020 (IE)*, der *Report on Civic Connections 2020 (UK)*, und das *policy paper* zu *Good Practice of Teaching 2016 (EE)*.

Die meisten der insgesamt elf untersuchten institutionellen *policy papers* (es sind insgesamt sechs) behandeln Digitalisierung als zentralen Bereich von Hochschulen, beziehen diesen allerdings nicht auf studentisches Engagement. Vier dieser *policy papers* legen dabei ihren Fokus auf die Verbesserung des dienstleistungsbezogenen Service an Hochschulen, welche durch die Nutzung von digitaler Technologie in Aussicht gestellt wird. So behandelt der *Report of the University Partnerships Programme (UUP) Foundation Civic University Commission 2020 (UK)* Digitalisierung im Sinne der Etablierung von digitalen Diensten, die Kommunikationszwecken dienen und zur Durchführung von Forschungen, die Themen wie ‚digitale Konnektivität‘ oder ‚digitale Armut‘ untersuchen, genutzt werden. Ebenso bezieht sich der *Entwicklungsplan der*

Donau-Universität Krems 2022-2027 (AT) auf Digitalisierung, indem digitale Dienste für das administrative und wissenschaftliche Personal und für Studierende verbessert werden und die zum Ausbau der hochschulischen Lehre durch Formate des *Online-* und *Blended-Learning* beitragen sollen. Im *Entwicklungsplan der Universität Wien 2028 (AT)* wird Digitalisierung als Schlüssel zur Verbesserung unterschiedlicher digitaler Dienstleistungen in den Bereichen der Universität (Forschung, Lehre, Wissenstransfer und Services für Mitarbeiter*innen) betrachtet und als Ressource zur Etablierung neuer Lehr- und Lernformen im Rahmen digitaler Lehre gesehen. Die *Newcastle University Engagement Strategy 2012 (UK)* verweist ebenso auf Digitalisierung in Hinblick einer Verbesserung von Dienstleistungen der Universität und das vor allem im Bereich des Wissenstransfers für unterschiedliche Sektoren der Gesellschaft (z. B. Unternehmen). Im Gegensatz dazu verwenden der *Tallinn University Development Plan 2020-2022 (EE)* und der *University of Tartu Strategic Plan 2021-2025 (EE)* Digitalisierung dazu, um die Förderung von digitalen Kompetenzen der Studierenden zu betonen, vor allem in Hinblick einer gezielten und kritischen Mediennutzung. Bürgerschaftliches Engagement ist allerdings in diesem Zusammenhang kein Thema.

Aus der Analyse der insgesamt elf institutionellen *policy papers* konnte lediglich nur ein Dokument identifiziert werden, dass das bürgerschaftliche Engagement von Studierenden direkt mit Digitalisierung verknüpft. Es ist die *University of Edinburgh Community Engagement Strategy 2017 (UK)*, welche Maßnahmen formuliert, die studentisches Engagement (bezogen auf den schulischen Bereich) mit der Anwendung von digitalen Tools verbinden. Die *Strategy* behandelt auch Initiativen, die sich explizit auf den Bereich der Digitalisierung beziehen, wie etwa dass Studierende freiwillig ältere Personen darin unterstützen, sich Kompetenzen im Umgang mit digitalen Geräten anzueignen.

3.6 Fazit

Die *policy analysis* macht deutlich, dass noch Erhebliches zu tun ist, um digitales studentisches Engagement in politischen Strategiepapieren breiter und umfassender zu verankern. Die Analyse zeigt, dass sich die untersuchten Dokumente überwiegend entweder auf die Komponente des bürgerschaftlichen Engagements von Studierenden oder auf die Komponente der Digitalisierung beziehen, ohne jedoch beide zu verbinden. Während die *policy papers* auf der Ebene nationaler Gesetze diese Verbindung gänzlich vernachlässigen, existieren in den anderen Kategorien bislang nur vereinzelte *policy papers*, die eine solche Verknüpfung vornehmen. Insgesamt konnten nur vier *policy papers* herausgearbeitet werden, die in je spezifischer Form digitales studentisches Engagement umfassen. In der Kategorie europäischer *policy papers* stellen das *European Youth Forum on Citizenship Education 2013* und die *Council Recommendation of 22 May 2018 on Key Competences for Lifelong Learning* einen direkten Bezug zwischen bürgerschaftlichem Engagement und Digitalisierung her. Digitale Tools werden dabei als Ressourcen betrachtet, die das bürgerschaftliche Engagement unterstützen und zivilgesellschaftliche Kompetenzen fördern. In der Kategorie der nationalen Strategien konnte die *National Digital Competence Initiative 2030 (PT)* als *policy paper* identifiziert werden, das die Entwicklung von digitalen Kompetenzen u.a. auch in Zusammenhang mit der Ausübung von bürgerschaftlichem Engagement betrachtet. In der Kategorie der institutionellen *policy papers* ist die *University of Edinburgh Community Engagement Strategy 2017 (UK)* als einziges Strategiedokument zu nennen, dass die Verwendung von digitalen Tools für die Ausübung von Aktivitäten des studentischen Engagements hervorhebt. Die genannten *policy papers* können damit als Leitmodelle dienen, die veranschaulichen, wie digitales studentisches Engagement in politischen Strategiepapieren (bes. auf nationaler und institutioneller Ebene) verankert werden kann.

4 FALLSTUDIEN ZU DIGITALEM

STUDENTISCHEM ENGAGEMENT



Bislang gibt es noch kaum empirische Forschungen zu digitalem studentischem Engagement. Die folgenden Fallstudien bieten daher erste Einblicke, wie digitales studentisches Engagement in der Hochschule im Bereich der Forschung und Lehre sowie auf der Ebene des Hochschulmanagements umgesetzt wird. Ziel im Rahmen des SDCE-Projekts ist es, zu erforschen, wie studentisches Engagement und Digitalisierung im Bereich der Hochschule verknüpft werden und welche Erfahrungen die an den einzelnen Aktivitäten teilnehmenden Lehrenden und Studierenden dabei gemacht haben. Dabei galt es folgende Fragen zu beantworten: *Welche Aktivitäten zu digitalem studentischem Engagement lassen sich in den im SDCE-Projekt beteiligten Partnerländern finden und welche Erfahrungen zu digitalem studentischem Engagement werden von den beteiligten Personen (Koordinator*innen, Lehrende, Studierende) berichtet?*

4.1 Methodisches Vorgehen

Als Fallstudie wird eine an den Hochschulen verankerte Aktivität zu digitalem bürgerschaftlichem Engagement der Studierenden gefasst (z. B. in Form eines Praxisprojektes, im Rahmen einer Lehrveranstaltung, als außercurriculare Aktivität). Diese umfasst nicht nur ein einzelnes Vorhaben, sondern mittel- und längerfristige Ziele in Hinblick der Förderung sozialer Verantwortung der Studierenden durch bürgerschaftliches Engagement.

Für die Auswahl der Fallstudien waren drei Kriterien entscheidend:

- 1) Studentisches Engagement steht im Zentrum der Aktivität: Studierende engagieren sich freiwillig entweder innerhalb oder außerhalb einer Lehrveranstaltung.
- 2) Die Aktivität ist innerhalb der Hochschule eingebettet: Es muss zumindest einen institutionellen Anker zur jeweiligen Hochschule geben, z. B. durch eine Person oder Ressourcen, welche Studierende von der Hochschule erhalten.
- 3) Es werden digitale Technologien im Rahmen der Aktivität für bürgerschaftliche Zwecke eingesetzt und genutzt (z. B. für eine gemeinnützige Dienstleistung).

Am Beginn des methodischen Vorgehens suchten die Projektpartner*innen aus den Partnerländern im Rahmen einer Online-Recherche nach *Good-Practice-Beispielen* zu digitalem studentischem Engagement. Nach der Auswahl von je zwei Aktivitäten (Fallstudien) pro Projektpartner*in anhand der oben angeführten Kriterien wurden die für die Aktivität verantwortlichen Ansprechpersonen kontaktiert. Dabei wurde über das SDCE-Projekt informiert und die Möglichkeit zur Durchführung von Interviews erfragt. Pro Fallstudie war geplant, je eine Person für ein Interview zu gewinnen, die für die betreffende Aktivität verantwortlich war (z. B. Lehrende, Projektleitung) und je eine Person, die an der Aktivität teilnahm (Studierende). Dadurch konnte ein multiperspektivischer Zugang auf digitales studentisches Engagement im Rahmen der einzelnen Aktivität ermöglicht werden.

Insgesamt wurden n=21 halbstrukturierte Interviews durchgeführt. Die Interviews hatten eine durchschnittliche Dauer von 37 Minuten. Sie wurden wortwörtlich transkribiert und zu jedem Interview wurde eine Zusammenfassung der zentralen Aussagen der Interviewpartner*innen (einschließlich von Zitaten aus den Interviewtranskripten) erstellt.² Die Zusammenfassungen dienen als Grundlage für die Kategorisierung der Fallstudien anhand der *TEFCE Toolbox for Community Engagement* (siehe unten).

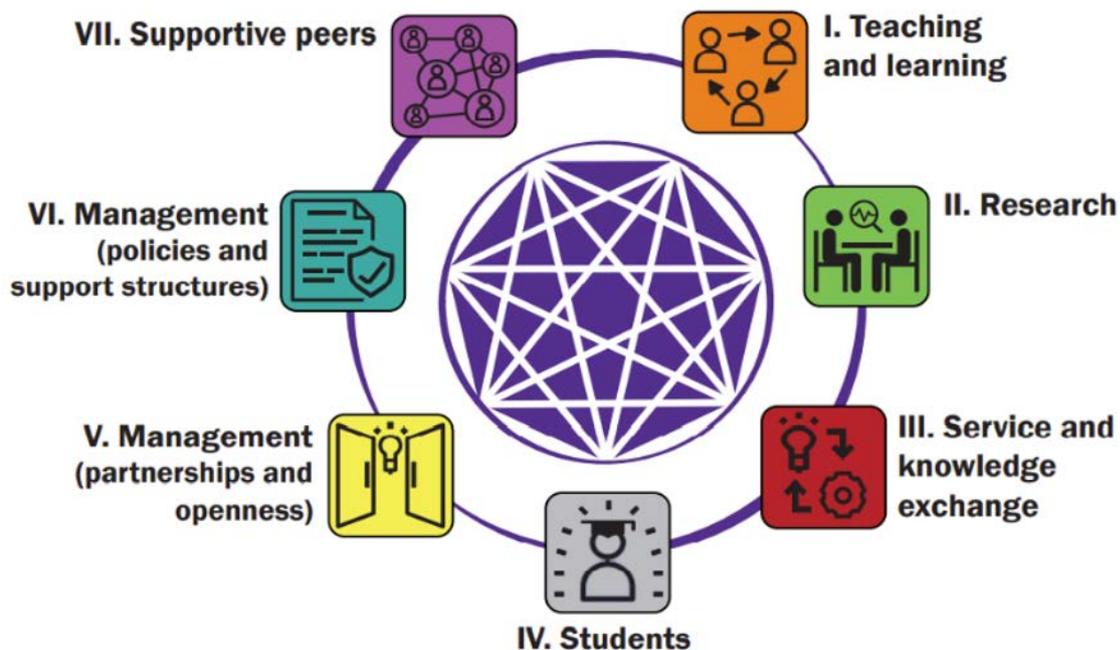
² Siehe dazu den Interviewleitfaden und eine Übersicht über die einzelnen Interviewpartner*innen im Anhang.

4.2 Zuordnung der Fallstudien zur TEFCE Toolbox

Die Toolbox des europäischen Forschungsprojekts *Towards a European Framework for Community Engagement in Higher Education (TEFCE)*³ wurde entwickelt, um das zivilgesellschaftliche Engagement von Hochschulen in den unterschiedlichen Bereichen der Hochschulorganisation zu untersuchen, einzuordnen, zu bewerten und daran knüpfende Maßnahmen für den Ausbau des Engagements in einzelnen Bereichen einzuleiten (Farnell et al., 2020). Im Rahmen des SDCE-Projektes wurde die TEFCE Toolbox als Analyseinstrument für die Auswertung der n=21 Interviews anhand zu insgesamt 12 Fallstudien herangezogen.

Die TEFCE-Toolbox besteht aus sieben Dimensionen des zivilgesellschaftlichen Engagements in der Hochschule. Die Fallstudien wurden diesen Dimensionen zugeordnet und kategorisiert. Dadurch war es möglich, einen Überblick zu erhalten, in welchen Bereichen der Hochschule Aktivitäten zu digitalem studentischem Engagement durchgeführt werden (Farnell et al., 2020).

Tab. 6. TEFCE-Dimensionen nach Farnell et al., 2020



³ <https://www.tefce.eu/>

4.3 Beschreibung der TEFCE Dimensionen⁴

Die folgende Tabelle stellt die sieben Dimensionen der TEFCE Toolbox vor.

Tab. 7. TEFCE Dimensionen

Dimensionen	Kurzbeschreibung
<p style="text-align: center;">I. Lehren und Lernen (Teaching and learning)</p>	<p>Ausmaß, in dem sich Studienpläne, -programme, -module, -kurse etc. auf soziale Bedürfnislagen beziehen, den Ansatz des Community-Based Learning beinhalten und externe Kooperationspartner*innen in hochschulisches Lehren und Lernen miteinbeziehen.</p> <p><i>I.1. Die Hochschule⁵ bietet Studienpläne, -programme, -module, -kurse etc. an, die soziale Bedürfnislagen bearbeiten, die die Hochschule und deren Kooperationspartner*innen betreffen.</i></p> <p><i>I.2. Die Hochschule bietet Studienpläne, -programme, -module, -kurse etc. an, die den Ansatz des ‚Community-Based Learning‘ beinhalten.</i></p> <p><i>I.3. Die Hochschule unterstützt die Beteiligung von externen Kooperationspartner*innen in der Lehre (im Rahmen des Curriculums oder durch extra-curriculare Aktivitäten).</i></p> <p><i>I.4. Die Hochschule bietet Studienpläne, -programme, -module, -kurse etc. an, die gemeinsam mit externen Kooperationspartner*innen entwickelt und evaluiert werden.</i></p>
<p style="text-align: center;">II. Partizipative Forschung (Research)</p>	<p>Ausmaß, in dem Forschung zu und mit externen Kooperationspartner*innen durchgeführt wird.</p> <p><i>II.1. Die Hochschule führt Forschung durch, die die sozialen Bedürfnislagen der externen Kooperationspartner*innen aufgreift.</i></p> <p><i>II.2. Die Hochschule führt partizipative Forschung mit externen Kooperationspartner*innen durch.</i></p>

⁴ Da bislang noch keine autorisierte deutschsprachige Übersetzung der TEFCE Toolbox und ihrer Dimensionen vorliegt, wurden die Dimensionen für die Analyse der Fallstudien im SDCE-Projekt ins Deutsche übersetzt.

⁵ Im Rahmen des TEFCE-Projekts wird die Bezeichnung ‚Universität‘ für alle Formen von tertiären Bildungseinrichtungen, einschließlich forschungsintensiver Universitäten und Fachhochschulen, verwendet. Für die Übertragung der TEFCE-Toolbox in den deutschsprachigen Kontext wird – im Unterschied dazu – die Bezeichnung ‚Hochschule‘ verwendet, um alle Formen von tertiären Bildungseinrichtungen einzubeziehen.

Dimensionen	Kurzbeschreibung
<p>III. Service und Wissenstransfer (Service and knowledge exchange)</p>	<p>Ausmaß, in dem wissenschaftliche Mitarbeiter*innen Aktivitäten mit externen Kooperationspartner*innen unterstützen und diese bevollmächtigen. <i>III.1. Lehrende und Forschende beteiligen sich an Initiativen und Veranstaltungen, die soziale Bedürfnislagen der Kooperationspartner*innen aufgreifen.</i> <i>III.2. Lehrende und Forschende stellen Wissen zur Verfügung, um externe Kooperationspartner*innen zu unterstützen.</i> <i>III.3. Zivilgesellschaftliche Aktivitäten von Lehrenden und Forschenden haben nachweislich positive Effekte für externe Kooperationspartner*innen.</i></p>
<p>IV. Studierende (Students)</p>	<p>Ausmaß, in dem Studierende ihre eigenen Initiativen und Projekte (außerhalb ihres Studiums) mit externen Kooperationspartner*innen durchführen. <i>IV.1. Studierende führen bürgerschaftliche Aktivitäten mithilfe der Unterstützung von Studienvertretungen oder anderen studentischen Initiativen durch.</i> <i>IV.2. Die Hochschule unterstützt Kooperationen von Studierenden mit externen Partner*innen.</i></p>
<p>V. Management, Partnerschaften und Öffnung der Hochschulen (Management, partnerships and openness)</p>	<p>Ausmaß, in dem die Hochschule förderliche Kooperationspartnerschaften etabliert und dazu Ressourcen zu Verfügung stellt. <i>V.1. Die Hochschule hat bereits erfolgreiche Kooperationspartnerschaften etabliert.</i> <i>V.2. Die Hochschule stellt externen Kooperationspartner*innen wissens- und forschungsbasierte Ressourcen zur Verfügung.</i> <i>V.3. Die Hochschule bietet Dienstleistungen an, die gemeinsam mit Kooperationspartner*innen durchgeführt werden.</i></p>

Dimensionen	Kurzbeschreibung
<p>VI. Management, hochschulpolitische Maßnahmen und Unterstützungsstrukturen (Management, policies and support structures)</p>	<p>Ausmaß, in dem das zivilgesellschaftliche Engagement der Hochschule in Strategemaßnahmen und institutionellen Unterstützungsstrukturen der Hochschule verankert ist.</p> <p><i>VI.1. Die Hochschule bietet Unterstützung und/oder Anreize für ihre Mitarbeiter*innen und Studierenden, um sich bürgerschaftlich zu engagieren.</i></p> <p><i>VI.2. Die Hochschule verfügt über Unterstützungsstrukturen (z. B. Gremien, Komitees etc.), welche Aktivitäten des bürgerschaftlichen Engagements koordinieren und institutionell verankern.</i></p> <p><i>VI.3. Die Hochschule verfügt über Richtlinien in der Personalentwicklung (z. B. im Rahmen von Neuanstellungen, Beförderungen), die bürgerschaftliches Engagement als Kriterium beinhalten.</i></p> <p><i>VI.4. Die Hochschule verfügt über eine Mission, Strategie, Führungs- und Finanzierungsinstrumente, die bürgerschaftliches Engagement gezielt fördern.</i></p>
<p>VII. Unterstützung durch Vorbilder (Supportive peers)</p>	<p>Ausmaß, in dem das wissenschaftliche und administrative Personal das zivilgesellschaftliche Engagement der Hochschule aktiv unterstützt.</p> <p><i>VII.1. Die Hochschule verfügt über Mitarbeiter*innen, die sich für bürgerschaftliches Engagement stark machen und für dessen Verbreitung eintreten.</i></p> <p><i>VII.2. Das wissenschaftliche Personal erkennt die Idee des zivilgesellschaftlichen Engagements der Hochschule an und setzt sich dafür im Rahmen der hochschulischen Lehre ein.</i></p>

4.4 Fallstudien zu digitalem studentischem Engagement

Im Rahmen des SDCE-Projektes wurden 12 Fallstudien in sechs Partnerländern erhoben. Diese wurden den oben dargestellten Dimensionen der *TEFCE Toolbox* zugeteilt, um einen Überblick über die Aktivitäten zu digitalem studentischem Engagement in den unterschiedlichen Bereichen der Hochschule zu erhalten. Manche Fallstudien wurden dabei doppelt, d.h. je zwei Dimensionen zugeordnet, da sie zwei Dimensionen umfassen.

Folgende Zuteilung wurde vorgenommen: Vier Fallstudien wurden der Dimension *Lehren und Lernen* zugeordnet, eine Fallstudie der Dimension *Forschung*, weitere vier Fallstudien der Dimension *Wissenstransfer und Service*, und fünf Fallstudien wurden der Dimension *Studierende* zugewiesen. Nur eine Fallstudie wurde der Dimension *Management (Partnerschaften und Öffnung der Hochschulen)* zugeordnet. Jene Fallstudien, die zwei Dimensionen zugeteilt wurden, werden als *hybride Fallstudien* bezeichnet. Sie sind in der folgenden Übersicht fett nummeriert, um deren doppelte Kategorisierung hervorzuheben (z. B. Fallstudie 4 *The Starter Program at the University Tartu ist der Dimension Lehren und Lernen* und der Dimension *Wissenstransfer und Service* zugeordnet). Den letzten beiden Dimensionen der *TEFCE Toolbox* (*Management in Form von Hochschulpolitischen Maßnahmen und Unterstützungsstrukturen und Unterstützung durch Vorbilder*) konnten keine der Fallstudien zugewiesen werden.

Tab. 8. Zuteilung der 12 Fallstudien zu den TEFCE Dimensionen

Dimensionen	Nr.	Fallstudien
I. Lehren und Lernen	1	Freiwilligenprojekt der Universität Klagenfurt für die Caritas (<i>Österreich</i>)
	2	Kurs zum bürgerschaftlichen und interkulturellen Engagement der Universität Belgrad (<i>Serbien</i>)
	3	E-Service-Learning Programm der Universidad Nacional de Educación a Distancia (<i>Spanien</i>)
	4	Starter Programm der Universität Tartu (<i>Estland</i>)
II. Partizipative Forschung	5	Bewusstsein für Demenz schaffen an der Queen's University Belfast (<i>Nordirland</i>)
III. Service und Wissenstransfer	4	Starter Programm der Universität Tartu (<i>Estland</i>)
	5	Bewusstsein für Demenz schaffen an der Queen's University Belfast (<i>Nordirland</i>)
	6	AIT – FLAC Society (<i>Irland</i>)
	7	GMIT – Marketingprojekt zu digitalem studentischem Engagement (<i>Irland</i>)

Dimensionen	Nr.	Fallstudien
IV. Studierende	6	AIT – FLAC Society (<i>Irland</i>)
	8	VOLUNTARIUM: Lernhilfe durch die Studienvertretung der Universität Minho (<i>Portugal</i>)
	9	Digitale Botschafter*innen an der Universität Edinburgh (<i>Schottland</i>)
	10	Interkulturelles Mentoring für Schulen (<i>Österreich</i>)
	11	Tartu Welcome Centre (<i>Estland</i>)
V. Management, Partnerschaften und Öffnung der Hochschulen	12	P5 Medicine Center (<i>Portugal</i>)

Die Fallstudien werden im Folgenden anhand der in dieser Übersicht vorgenommenen Reihenfolge beschrieben.



TEFCE DIMENSION:

LEHREN UND LERNEN



► 1 Freiwilligenprojekt der Universität Klagenfurt für die Caritas

► LEHREN UND LERNEN I.2.

Die Hochschule bietet Studienpläne, -programme, -module, -kurse etc. an, die den Ansatz des ‚Community-Based Learning‘ beinhalten.

Im Rahmen der Lehrveranstaltung *Projektmanagement heute* an der Universität Klagenfurt erhielten Kleingruppen die Aufgabe, ein gesellschaftlich und sozial relevantes Problem zu identifizieren, anhand dessen sie angewandtes Projektmanagement üben konnten. Ziel der Lehrveranstaltung war es, dass die Studierenden die Erfahrung machen, wie Projektmanagement in der Praxis umgesetzt wird und welchen Herausforderungen und Fragen (angefangen bei der Projektplanung bis hin zum Projektende) sie sich dabei zu stellen haben. Aufgabe der Studierenden war es, die Projekte selbst zu entwickeln und zu leiten. Durch die Studienvertretung der Universität Klagenfurt wurde Kontakt zur Servicestelle des freiwilligen Engagements der Caritas Kärnten aufgebaut. Daraus resultierte eine Reihe von Projekten, welche die Studierenden initiierten und die im Sinne des Leitbildes der Caritas ausgerichtet waren und der Unterstützung von sozial benachteiligten Bevölkerungsgruppen dienten. Die durchgeführten Projekte waren sehr vielfältig: Eine Projektgruppe sammelte Hygieneartikel für die lokale Tagesstätte für obdachlose Personen, eine weitere Projektgruppe beteiligte sich am Recycling von ausrangierten Büchern.

Die ursprünglichen Projektideen der Studierenden haben sich nicht mit dem Aspekt der Digitalisierung (weder im Sinne eines eigenen Projektthemas noch in Bezug auf die Ausführung von bestimmten Arbeitsschritten) befasst. Dies änderte sich infolge der COVID-19-Pandemie und dem Umstand, dass sich die Studierenden nicht mehr persönlich treffen konnten. Der Lehrveranstaltungsleiter betrachtet die Transformation von sozialen Beziehungen in die digitale Welt kritisch und verweist auf die Wichtigkeit, persönliche Beziehungen in der analogen Welt im Vorfeld zu etablieren: *“Persönliche Beziehungen über digitale Kommunikation aufzubauen, ist etwas, das nicht gut funktioniert. Das ist eines der grundlegenden Probleme der Digitalisierung.”* [Interview 1] Er erläutert weiter: *“Wenn sie [die Menschen] bereits ein Gefühl füreinander haben, dann können sie auch auf digitalem Wege kommunizieren.”* [Interview 1]

Obwohl sich digitale Tools und die damit verbundenen Möglichkeiten digitaler Kommunikation stetig verbessert und erweitert haben, ist der Leiter dennoch der Ansicht, dass durch digitale Kommunikation andere, weniger verbindlichere Formen persönlicher Beziehung hervorgehen.

Die Studentin, die an der Lehrveranstaltung teilnahm, gab an, dass sie nicht darüber Bescheid wisse, ob Möglichkeiten zur Freiwilligenarbeit oder zum bürgerschaftlichen Engagement an der Universität bestehen. In diesem Zusammenhang betonte sie die Notwendigkeit, dass der Austausch zwischen den verschiedenen Akteur*innen an der Universität zu verbessern wäre, um digitale Aktivitäten des bürgerschaftlichen Engagements öffentlich sichtbar zu machen.

Um die Qualität der digitalen Kommunikation an der Universität zu verbessern, fordert die Studentin, dass politische Entscheidungsträger*innen eine bessere Ausstattung und digitale Tools bereitstellen müssten, um eine bessere digitale Lehre anzubieten. Sie hofft, dass die Lehren aus der COVID-19-Pandemie allen zugutekommen würden, sodass in Zukunft die Nutzung digitaler Tools keine Herausforderung mehr, sondern ein Gewinn für alle darstelle: *“Beim ersten Lockdown hat sogar die Regierung feststellen müssen, dass die meisten jungen Leute nicht einmal einen eigenen Computer haben. Sie müssen ihn mit ihren Eltern und Geschwistern teilen, die sozial nicht so gut gestellt sind oder nicht genug Geld haben, um sich diese Geräte leisten zu können. Hier braucht es Unterstützung. Hier muss die Regierung mehr Geld investieren. Sie muss in Bildung investieren.”* [Interview 2]

▶ 2 Kurs zum bürgerschaftlichen und interkulturellen Engagement der Universität

▶ LEHREN UND LERNEN I.1.

*Die Hochschule bietet Studienpläne, -programme, -module, -kurse etc. an, die soziale Bedürfnislagen bearbeiten, die die Hochschule und deren Kooperationspartner*innen betreffen.*

Die Fallstudie *Kurs zum bürgerschaftlichen und interkulturellen Engagement der Universität* umfasst eine optional wählbare Lehrveranstaltung mit dem Titel “Methods of Civic and Intercultural Adult Education” (Methoden der politischen und interkulturellen Erwachsenenbildung), die am Institut für Pädagogik und Andragogik der Universität Belgrad für Bachelor-Studierende angeboten wurde. Zentraler Inhalt der Lehrveranstaltung war, die Prinzipien der prozessorientierten Kunst zu nutzen, um das Thema politischer und interkultureller Bildung zu erkunden. Die grundlegende Annahme war, dass Studierende Selbstvertrauen und Eigeninitiative erwerben würden, wenn sie an der Gestaltung des Lehrplans mitwirken. Studierende, die selbst ein Projekt entwickeln und darüber entscheiden, welche Form der Prüfungsaktivität ihr Lernen unterstützen würde, würden eher Verantwortung über ihren Lernprozess übernehmen und als aktive Mitglieder der Gemeinschaft handeln.

Die Lehrveranstaltung war anfänglich als Präsenzseminar geplant: Die Studierenden sollten die Lehrveranstaltung an der Universität besuchen und verschiedene Formen von Interventionen und Aktionen in der Stadt durchführen. Die Idee war, dass sich die Studierenden in den lokalen Gemeinschaften einbringen, indem sie zuvor deren soziale Probleme erfassen und sich mit bereits bestehenden Initiativen vertraut machen.

Durch den Ausbruch der COVID-19-Pandemie wurde das ursprüngliche Lehrveranstaltungsformat infrage gestellt. Als die beteiligten Dozierenden vorschlugen, die Lehrveranstaltung auf das nächste Semester zu verschieben, beharrten die Studierenden darauf, das Seminar fortzusetzen. Sie äußerten den Wunsch, die Lehrveranstaltung fortzuführen. Dies bedeutete, dass ein Teil der Aktivitäten in ein hybrides Format transferiert werden musste und digitale Tools zum Einsatz kamen. Die befragte Professorin der Lehrveranstaltung schlug den Studierenden vor, *“die Stadt als Klassenzimmer zu verwenden”* [3] und Offline- mit Online-Aktivitäten zu verbinden. Die Studierenden und die Professorin vereinbarten sich regelmäßig im Abstand von zwei Wochen online zu treffen, um sich über die Projekte der Studierenden auszutauschen. Die Studierenden

beschäftigten sich beispielsweise mit dem Thema der Sicherheit von Frauen in der Stadt, indem sie die Stadt zu Fuß erkundeten und Fotos von Orten machten, an denen sie sich sicher oder unsicher fühlten. Im Anschluss daran erstellten sie eine digitale Landkarte der Stadt (mithilfe des Tools Milanote), in der die sicheren und weniger sicheren Orte abgebildet waren. Schon bald zeichneten sich die Vorteile des digitalen Arbeitens ab: Die Eindrücke konnten mithilfe von digitalen Tools leicht gesammelt und dargestellt und anschließend mit den Lehrenden und Kommiliton*innen geteilt und diskutiert werden.

Die interviewte Professorin war sich sicher, dass sie auch in Zukunft digitale Tools für die Aktivitäten der Lehrveranstaltung nutzen werde: **“Die Verwendung von digitalen Tools ist zentral, um einen Pool an Ressourcen und Materialien aufzubauen und um zu sehen, wie die einzelnen Projekte wachsen und sich entwickeln”** [Interview 3].

Die beiden interviewten Studentinnen stimmten darüber überein, dass sie auch in Zukunft, selbst wenn die Beschränkungen aufgrund der COVID-19-Pandemie aufgehoben werden, ein hybrides Format aus Offline- und Online-Aktivitäten bevorzugen würden, da es ihnen die Möglichkeit gibt, gemeinsam Materialien zu sammeln und eine nachhaltige Sichtbarkeit ihrer geleisteten Arbeit sicherstellt. Auch die Professorin war der Ansicht, dass es **“es am besten ist, Online- und Offline-Aktivitäten miteinander zu kombinieren: Online-Aktivitäten sollten Offline-Aktivitäten nicht vollständig ersetzen, sondern sie vielmehr ergänzen.”** [Interview 3] Darüber hinaus betonte sie die Notwendigkeit eines politischen Engagements auf Instituts- und Fakultätsebene und dass die Lehrenden an der Universität in diesem Bereich geschult werden müssten. Sie überlegte, dass **“es sehr interessant wäre, eine Online-Plattform (...) zu haben, auf der sich Studierende und Professor*innen gemeinsam engagieren können, um einige zivilgesellschaftliche Themen anzugehen und das eigene Bewusstsein dafür zu schärfen”** [Interview 3].

Die beiden befragten Studierenden waren sich außerdem darin einig, dass die Digitalisierung der unterschiedlichen Lebensbereiche heutzutage so wichtig geworden ist, dass es kaum vorstellbar ist, Aktivitäten, auch an der Universität, ohne die Unterstützung von digitalen Tools durchzuführen.

▶ 3 E-Service-Learning Programm der Universidad Nacional de Educación a Distancia

▶ LEHREN UND LERNEN I.3.

*Die Hochschule unterstützt die Beteiligung von externen Kooperationspartner*innen in der Lehre (im Rahmen des Curriculums oder durch extra-curriculare Aktivitäten).*

Das *E-Service-Learning Programm der Universidad Nacional de Educación a Distancia* wurde als Service-Learning-Projekt auf Basis eines virtuellen Studierendenaustauschs konzipiert, in dem Studierende aus Spanien und Afrika beteiligt waren: Studierende der Universidad Nacional de Educación a Distancia (UNED), die im vierten Studienjahr Sozialpädagogik studierten, und Studierende der Ecole Normale Supérieure (ENS) von Porto Novo in Benin, die im zweiten und dritten Studienjahr die Ausbildung zur Spanischlehrer*in absolvierten. Das Programm zielte darauf ab, die spanischen Sprachkompetenzen der Studierenden aus Benin zu verbessern, da diese keine Möglichkeit (z.B. durch Stipendien und Beihilfen) hatten, in spanischsprachige Länder zu reisen. Zugleich sollte das Programm den Studierenden aus Spanien die Möglichkeit geben, ein erweitertes Verständnis für andere Lehr- und Lernkulturen zu gewinnen und aus erster Hand über verschiedene Unterrichtsmethoden zu erfahren. Der virtuelle Austausch sollte beiden Studierendengruppen zugutekommen und sie wechselseitig in deren Lernprozessen unterstützen. Das Programm umfasste Aktivitäten, die technologisch vermittelt waren und das Lernen der Studierenden während der Durchführung der einzelnen Einheiten als auch außerhalb davon begleitete. Das Programm unterstützte die Möglichkeit, bürgerschaftliches Engagement virtuell umzusetzen, indem es auf 2.0-Technologien zurückgriff, um die Bedürfnisse von sozialen Gruppen in anderen Weltregionen aufzugreifen. Das Programm kann daher als ein innovatives

Service-Learning-Projekt als auch als eine bürgerschaftliche Aktivität betrachtet werden, die durch die Schaffung von digitalen Lernumgebungen unterstützt wird. Das **Virtual Student Service Learning Programme** wurde von einer Gruppe von Professor*innen an der UNED ins Leben gerufen.

Laut dem Koordinator des Programms des **UNED Service-Learning Office** hatten die beteiligten Partner*innen an der ENS in Porto Novo bereits Erfahrung mit dem Ansatz des Service-Learning. Die Idee, bürgerschaftliches Engagement und Digitalisierung zu verbinden, kam später hinzu. Für ihn **“stellte sich die Frage, wie man die Entwicklung ethischer und zivilgesellschaftlicher Kompetenzen im Sinne einer globalen Bürgerschaft und eines interkulturellen Dialogs in einem Online-Kontext fördern kann.”** [Interview 5]

Im Rahmen des Programms bereiteten die Studierenden der UNED eine Reihe von Gesprächen vor, die sie mit den Studierenden aus Benin durchführten. Dadurch übten sich die Studierenden aus Spanien in der Ausübung ihres bürgerschaftlichen Engagements, während die Studierenden aus Benin ihre sprachlichen Kommunikationsfähigkeiten verbessern konnten. Dem Koordinator zufolge **“war das gesamte Projekt von Anfang an als ein gegenseitiger Austausch konzipiert, von dem beide Seiten profitieren sollten.”** [Interview 5]

Seinem Eindruck nach waren die teilnehmenden Studierenden aus Spanien und Benin mit dem Projekt sehr zufrieden. Auf der Grundlage dieser positiven Erfahrungen wurde das Projekt auf andere afrikanische Universitäten ausgeweitet und für andere Disziplinen und Fächer adaptiert. Der Koordinator hob die Relevanz einer guten Organisation und Koordination für die erfolgreiche Durchführung des Programms hervor: **“[B]ürgerschaftliches Engagement wird nicht improvisiert”** [5]. Wenn die Studierenden nicht angemessen betreut würden, führe das zu einem Nachlassen ihres Engagements. Deshalb sei es wichtig, dass die Studierenden unmittelbares Feedback, vor allem im Rahmen digitaler Lernumgebungen, erhielten.

Eine der wichtigsten Erkenntnisse im Rahmen des Programms bestand in Form einer ‚technologischen Annäherung‘. Der technologische **Gap** zwischen den verschiedenen Regionen zeigte sich dabei besonders deutlich. Viele der Unterkünfte, in denen die Studierenden in Afrika wohnten, verfügten über keinen Internetanschluss. Durch den virtuellen Austausch konnten die Studierenden der UNED diesen technologischen Gap direkt erfahren. **“Das Projekt hat gezeigt, dass der virtuelle Raum ebenso wie der soziale Raum dafür geeignet ist, zivilgesellschaftliche Kompetenzen zu entwickeln. Durch die Nutzung des Mehrwerts, den digitale Technologie bietet, indem sie einen virtuellen Raum eröffnet, werden Konzepte von sozialer Verantwortung und globaler Solidarität universalisiert.”** [Interview 5]

Um das Lernen der Studierenden an der UNED zu unterstützen, wurde ein Logbuch zu Verfügung gestellt, anhand dem die Studierenden über ihre durchgeführten Aktivitäten berichten und diese reflektieren konnten. Das Logbuch sollte den Studierenden helfen, zu beschreiben, wie sich ihre Beteiligung vor, während und am Ende des virtuellen Austauschs entwickelt hatte. **“Die Verwendung des Logbuchs war sehr nützlich, um den Prozess zu reflektieren und die nächsten Schritte zu planen”** [Interview 6], kommentierte die interviewte Studentin.

Der Koordinator des Programms war der Ansicht, dass die Studierenden in der Regel sehr gut mit digitaler Technologie vertraut sind. Es sei daher leicht, die Studierenden auf technologischer Ebene einzubeziehen. Schwieriger könnte es allerdings sein, sie auf moralischer Ebene zu aktivieren. Er hatte den Eindruck, dass sich junge Menschen immer mehr mit zivilgesellschaftlichen Themen befassen würden. Die Frage sei allerdings, wie man Studierende am effektivsten in bürgerschaftliche Aktivitäten einbeziehen und diese Aktivitäten aufwerten könne. In ähnlicher Weise schlug die befragte Studentin vor, dass **“zivilgesellschaftliche Themen und bürgerschaftliches Engagement integraler Bestandteil aller universitärer Aktivitäten und Disziplinen sein sollten, und zwar auf eine transversale Weise”** [Interview 6]. Würde diese Aktivitäten stärker an der Universität integriert, könnten diese besser funktionieren.

▶ 4 Starter Programm der Universität Tartu

▶ LEHREN UND LERNEN I.1.

*Die Hochschule bietet Studienpläne, -programme, -module, -kurse etc. an, die soziale Bedürfnislagen bearbeiten, die die Hochschule und deren Kooperationspartner*innen betreffen.*

▶ SERVICE UND WISSENSTRANSFER III.3

*Zivilgesellschaftliche Aktivitäten von Lehrenden und Forschenden haben nachweislich positive Effekte für externe Kooperationspartner*innen.*

Das *Starter Programm der Universität Tartu* umfasst eine extra-curriculare Aktivität, bei der Studierende eine unternehmerische Einstellung entwickeln und Unternehmergeist entfacht wird. Es wurde vom EU-Sozialfonds finanziert und bestand aus einem dreimonatigen Programm, das eine Auftaktveranstaltung, mehrere Schulungen und Workshops, eine Veranstaltung zum **Networking**, Mentoringsitzungen und eine abschließende Präsentation beinhaltete. Das Programm richtete sich an Studierende, die den Prozess der Entwicklung einer Idee bis hin zur Einführung eines Produkts oder einer Dienstleistung kennen lernen wollten. Während dieses Prozesses erkundeten die Studierenden die Bedürfnis- und Problemlagen in der Praxis und versuchten, dafür Lösungen zu entwickeln. Die teilnehmenden Studierenden aus den verschiedenen Fächern und Disziplinen formulierten dabei ihre Geschäftsideen, um die spezifischen Probleme in einer Praxis zu bearbeiten. Einige entwickelte Ideen waren etwa die Konzeption von Robotern zum Pflücken von Erdbeeren (da aufgrund der COVID-19-Pandemie die Erntehelfer*innen nicht ins Land kommen konnten), die Entwicklung einer Software für ältere Menschen in Pflegeheimen, damit diese mit ihren Angehörigen in Kontakt treten konnten (da es aufgrund der Pandemie nicht erlaubt war, Pflegeheime zu besuchen), oder die Erfindung einer Online-App, die aufzeigt, wie Abfall ordnungsgemäß sortiert werde. Die Umsetzung der Ideen der Studierenden erfolgte mit dem Online-Tool *Idea Hackathon*.

Im Rahmen des *Starter Programms* arbeiteten die Studierenden-Teams unter der Verwendung von digitaler Technologie und Kommunikationskanälen an ihren Ideen zur Lösung bestimmter sozialer Probleme in Estland. Oftmals entwickelten sie dabei neue digitale Geschäftsideen und kümmerten sich darum, ihre Lösungen in der jeweiligen Praxisgemeinschaft umzusetzen. Das Engagement der Studierenden beschränkte sich also nicht nur auf die Erfindung einer digitalen Lösung für ein soziales Problem in ihrer unmittelbaren Umgebung, sondern in vielen Fällen dienten diese Lösungen direkt der Gemeinschaft. Für die Leiterin des Programms stellen bürgerschaftliches Engagement und Digitalisierung Elemente ihrer täglichen Arbeit dar, indem sie den Studierenden dabei hilft, ihre Ideen in die Realität umzusetzen. Dabei stellt sie immer wieder fest, dass die entwickelten Lösungen der Studierenden für die Probleme der lokalen Gemeinschaften in der Regel von digitaler Natur sind.

Die interviewte Studentin war an einem Start-up-Projekt namens SORTER beteiligt. Die Projektidee bestand darin, eine einfach zu bedienende App, die umweltfreundliches Verhalten bei der Mülltrennung unterstützt, zu entwickeln. Die Studentin berichtet, dass es am schwierigsten gewesen sei, sich mit dem Studierenden-Team online zu treffen, einen Ablaufplan für Online-Veranstaltungen zu erstellen oder zu entscheiden, welche Plattformen für die Verbreitung der entwickelten App am besten geeignet erschien. Die Studentin war davon überzeugt, dass diese Form der praktischen Tätigkeit im Rahmen des optional wählbaren *Starter Programs* für alle Studierenden an der Universität verpflichtend sein sollte.

Marketing und Kommunikation seien nach der befragten Studentin am wichtigsten, um das digitale bürgerschaftliche Engagement der Studierenden zu fördern. Im Verlauf des Programms wurden verschiedene digitale Tools zu Werbezwecken eingesetzt, wie Videoclips, direkte E-Mails und aufgezeichnete Interviews mit den Teilnehmenden. Nach Ansicht der Studentin sind weitere Maßnahmen erforderlich, um das digitale Engagement der Studierenden innerhalb der Universität zu fördern: *“Es ist wichtig zu zeigen, dass die Universität den lokalen Gemeinschaften*

und der Gesellschaft helfen kann und dass es von Vorteil ist, wenn Universitäten, der öffentliche Bereich und Unternehmen bei der Lösung von Problemen zusammenarbeiten. Es ist auch wichtig zu zeigen, welche Fähigkeiten und Kompetenzen die Studierenden nach ihrem Abschluss an der Universität erworben haben und umgekehrt, welche Kompetenzen und Fähigkeiten die Studierenden aus der Sicht von Unternehmen haben sollten.“ [8]

Die Studentin betonte zudem die Wichtigkeit, dass politische Entscheidungsträger*innen sehen und anerkennen, dass praxisorientierte Lehrveranstaltungen von Vorteil sind und die Entwicklung von vielen verschiedenen Fähigkeiten ermöglichen, auch wenn sie teuer und aufwendig zu organisieren sind. Außerdem fördern projektbasierte Lehrveranstaltungen an der Universität die Vernetzung mit Unternehmen, die Mobilität der Studierenden und die Interaktion zwischen den Studierenden. Die politischen Entscheidungsträger*innen sollten daher die Lehrenden, die solche Lehrveranstaltungen organisieren, unterstützen und ihnen Wertschätzung entgegenbringen. In ähnlicher Weise sagte dazu die Leiterin des **Starter Programs**: *“Auf Hochschulebene muss mehr Lobbyarbeit geleistet werden, um diese Art von Kursen mit praktischem Ansatz nicht nur als Lehrveranstaltungen außerhalb des Lehrplans einzuführen, sondern sie in Form von projektbasierten Kursen in den unterschiedlichen Fächern zu integrieren.“* [Interview 7]



TEFCE DIMENSION:

PARTIZIPATIVE FORSCHUNG



► 5 Bewusstsein für Demenz schaffen an der Queen's University Belfast

► FORSCHUNG II.2

*Die Hochschule führt partizipative Forschung mit externen Kooperationspartner*innen durch.*

► SERVICE UND WISSENSTRANSFER III.2.

*Lehrende und Forschende stellen ihr Wissen zu Verfügung, um externe Kooperationspartner*innen zu unterstützen.*

Menschen, die mit Demenz leben, und Forschende der **Queen's University Belfast** haben gemeinsam ein kostenloses digitales Spiel zur Sensibilisierung für Demenz entwickelt, das Bewusstsein über die Krankheit schaffen und zur Entkräftigung der damit verbundenen Mythen beitragen soll. Das Spiel **Bewusstsein für Demenz schaffen** ist über technische Geräte wie Computer, Tablet oder Smartphone frei zugänglich, die Spieldauer beträgt nur wenige Minuten. Bei der Entwicklung des Spiels haben Menschen, die mit Demenz leben, mit Studierenden der Gesundheits- und Krankenpflege zusammengearbeitet. Ziel war es, ein digitales Spiel zu entwickeln, das die Art und Weise, wie Menschen gemeinhin über Demenz denken, infrage stellt. Es ging darum, spielerisch Wissen und ein besseres Verständnis für Demenz zu vermitteln und dadurch Personen, die mit Demenz leben, besser in den jeweiligen Gemeinschaften und Familien unterstützen zu können. Eine der von **Queen's University Belfast** durchgeführte Studie über die Auswirkungen des Spiels konnte zeigen, dass sich nach dem Spielen das Wissen und die Einstellung gegenüber Menschen mit Demenz verbessert habe. Personen mit Demenz wurden als Partner*innen in das Projekt einbezogen. Ihre Erfahrungen aus erster Hand ermöglichten es dem Forschungs- und Studierendenteam, ein Spiel zu entwickeln, das die Krankheit umfassend repräsentiert und die Bedürfnisse von Menschen mit Demenz differenziert behandelt.

Die **School of Nursing & Midwifery** an der **Queen's University Belfast** bot Studierenden die Möglichkeit, gemeinsam mit Forschenden an mehreren Co-Design-Projekten zu arbeiten. Bei der Entwicklung des digitalen **Dementia Awareness Game** waren sechs Studierende der

Gesundheits- und Krankenpflege beteiligt. Die beteiligten Studierenden arbeiteten sich zunächst in das Projektthema ein, waren in Austausch mit Dienstleistern, die Menschen mit Demenz betreuen, unterstützten die Forschenden in der Entwicklung der Intervention, halfen bei der Evaluierung des Spiels und waren beim Verfassen von Artikeln und Blogs zur Bekanntmachung des Spiels beteiligt.

Ein Forschender, der an der Entwicklung des Spiels beteiligt war, meldete zurück, dass aufgrund des Erfolgs des Spiels *“es wichtig ist, weiter darüber nachzudenken, wo wir das, was wir aus diesem Projekt gelernt haben, noch anwenden können. Ich denke, wir könnten viele andere Spiele zu anderen Krankheiten entwickeln. Zum Beispiel könnten wir, ähnlich wie bei der FAST stroke awareness campaign (FAST-Kampagne zur Aufklärung über Schlaganfälle, Anm. d. V.), ein Spiel über die Vorbeugung und Auswirkungen von Schlaganfällen entwickeln.”* Der Forschende meinte weiter, dass das Gefühl, ‚der Gemeinschaft etwas zurückzugeben‘, alleiniger Grund dafür sei, sich in ähnlichen Projekten zu engagieren: *“An diesem Projekt teilzunehmen, war eine unglaubliche Erfahrung; bei etwas mitzugestalten, das einen Patienten oder ein Familienmitglied ermutigen kann, eine lebensverändernde Entscheidung für eine medizinische Behandlung zu treffen, das ist schon sehr wertvoll. Ich denke, wenn wir in Zukunft mehr Projekte wie diese mit Studierenden durchführen, dann ist schon allein der Wohlfühlfaktor es wert.”*

TEFCE DIMENSION:

SERVICE UND WISSENSTRANSFER



▶ 6 AIT – FLAC Society

▶ SERVICE UND WISSENSTRANSFER III.3.

*Zivilgesellschaftliche Aktivitäten von Lehrenden und Forschenden haben nachweislich positive Effekte für externe Kooperationspartner*innen.*

► **STUDIERENDE IV.1**

Studierende führen bürgerschaftliche Aktivitäten mithilfe der Unterstützung von Studienvertretungen oder anderen studentischen Initiativen durch.

Die Hauptaufgabe der studentischen **FLAC Societies (Free Legal Advice Society)** bestand darin, Sprechstunden anzubieten, bei denen Studierende rechtliche Auskünfte von qualifizierten Rechtsgelehrten und -praktiker*innen, die ebenso Jura-Studierende betreuen, erhalten. Auch Studierende, die ihre wachsenden juristischen Kenntnisse vertiefen wollen, haben die Möglichkeit, sich im Rahmen der **FLAC Society** zu engagieren, indem sie ihr Rechtswissen Auskunftssuchenden zu Verfügung stellen. Das **Athlone Institute of technology (AIT)** hat seit 2018 eine **FLAC Society**, die Anwohner*innen und Studierenden Unterstützung bei rechtlichen Fragen durch einen Rechtsanwalt bietet.

Seit der COVID-19-Pandemie hat die **FLAC Society des AIT** digitale Technologien in ihr Angebot aufgenommen. Sie bietet ihren Auskunftsservice weiterhin an und nutzt dazu Online-Anrufe und Videomeetings. Die Auskunftssuchenden mussten dazu zunächst eine E-Mail an ihre Kontaktperson senden und wurden dann zu einem Online-Meeting eingeladen.

Die **AITFLAC Society** hat sich zu einem festen Bestandteil des Studiengangs **Recht und Wirtschaft** etabliert. Obwohl die Teilnahme an der **FLAC Society** für Studierende dieses Studiengangs verpflichtend ist, gab die befragte Studentin an, dass sie aus mehreren Gründen erwäge, auch nach Abschluss ihrer Beratungstätigkeit an der **FLAC Society** teilzunehmen. Sie ist der Ansicht, dass es sei eine wertvolle Erfahrung sei, bereits während des Studiums in einem juristischen Umfeld zu arbeiten, insbesondere dann, wenn man sich nicht sicher sei, ob man eine juristische Laufbahn einschlagen möchte. In ähnlicher Weise gab der interviewte Dozent an, dass es für die Studierenden lohnend sei, der ‚Gemeinschaft etwas zurückzugeben‘, insbesondere an jene Menschen, die nicht in der Lage seien, für Rechtsauskünfte zu bezahlen.

Er forderte, dass mehr getan werden sollte, um digitale Technologien in den Service der Rechtsauskunft zu integrieren. Er überlegte, dass es für die **FLAC Society** nützlich sei, wenn *“wir vielleicht ein digitales Tool aufnehmen könnten, das es uns ermöglicht, einen Instant-Messaging-Dienst anzubieten. Ich denke da zum Beispiel an den Dienst ‘Better Help’. Wenn wir die AIT FLAC Society vollständig online stellen könnten, würde das unseren ehrenamtlich Tätigen viel Zeit für die Organisation abnehmen”* [Interview 9].

► **7 GMIT – Marketingprojekt zu digitalem studentischem Engagement**

► **SERVICE UND WISSENSTRANSFER III.2**

*Lehrende und Forschende stellen ihr Wissen zu Verfügung, um externe Kooperationspartner*innen zu unterstützen.*

Das **Galway Mayo Institute of Technology (GMIT)** entwickelte ein Modul mit dem Titel **Digital Content and Marketing Technology** im Rahmen von mehreren Kursen im Bereich Marketing. 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. Das Modul wurde gemeinsam mit Dozierenden und Studierenden entwickelt und fußte auf der Idee, den Studierenden praktische Erfahrungen in der Handhabung von digitalen Technologien im Rahmen von Marketingsituationen zu ermöglichen. Innerhalb des Moduls stellten die Studierenden ihr Fachwissen und ihre Fähigkeiten im Bereich Marketing in Form einer Dienstleistung Praxispartner*innen zu Verfügung. Sie befassten sich darüber hinaus mit der Digitalisierung von gemeinschaftsbasierten Programmen.

Der befragte Student, der an dem Modul teilnahm, erklärte, dass es sich zwar um ein Pflichtmodul handelte, er sich jedoch auch aus anderen Gründen daran beteiligte. Die

Ausübung von bürgerschaftlichem Engagement im Rahmen des Moduls sei wichtig für ihn, weil er der ‚Gemeinschaft etwas zurückgeben wolle‘. Daneben stellte er fest, dass er im Rahmen des Austauschs mit der Praxis eine Menge Erfahrungen sammeln konnte, die ihm für seinen beruflichen Weg helfen würden. Die Studierenden arbeiteten im Rahmen des Moduls 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. Zugleich halfen sie dabei im Sinne des bürgerschaftlichen Engagements lokalen Initiativen. Der Student hob hervor, dass gerade die COVID-19-Pandemie deutlich mache, wie wichtig es für lokale Gemeinschaften sei, über digitale Kompetenzen zu verfügen. Diese konnten von den an dem Modul beteiligten Studierenden an die Praxispartner*innen vermittelt werden.

Die an dem Modul beteiligte Dozentin betonte, dass eine Zunahme des digitalen Engagements **“besonders wichtig ist, um ländlichen Gemeinden in Irland zu helfen, Menschen miteinander zu verbinden und ihnen zu ermöglichen, zu wachsen”** [Interview 12]. Sie bemerkte, dass der Wissenstransfer zwischen den Studierenden und den Gemeinden eine großartige Möglichkeit sei, das an der Universität Gelernte praktisch anzuwenden, während dabei gleichzeitig lokale Gemeindegruppen gestärkt würden. Dies wurde auch von dem interviewten Studenten angesprochen: **“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”** [Interview 11]. Die Dozentin berichtete, dass sie Studierenden dabei helfen würde, Kampagnen für Gemeinschaftsprojekte zu entwickeln. Die Studierenden würden den Gemeindegruppen unterschiedliche Dienstleistungen anbieten, die normalerweise viel kosten würde. Sie können den Gruppen mit ihren digitalen Fähigkeiten und Kompetenzen helfen, unterschiedliche Projekte ins Leben zu rufen.



TEFCE DIMENSION:

STUDIERENDE



▶ 8 VOLUNTARIUM: Lernhilfe durch die Studienvertretung der Universität Minho

▶ STUDIERENDE IV.1

Studierende führen bürgerschaftliche Aktivitäten mithilfe der Unterstützung von Studienvertretungen oder anderen studentischen Initiativen durch.

VOLUNTARIUM ist eine digitale Plattform, auf der sich Studierende für unterschiedliche freiwillige Tätigkeiten anmelden können. Auf der Website der Plattform können die Studierenden die Beschreibungen der einzelnen Tätigkeiten einsehen. Dabei wird angeführt, welche Fähigkeiten sich die Studierenden im Rahmen der Ausübung einer bestimmten Tätigkeit erwerben, was das Ziel der Aktivität darstellt, für welchen Zeitraum die Tätigkeit geplant ist und welche weiteren Kontaktmöglichkeiten dazu vorhanden sind.

Die Studienvertretung der Universität von Minho hat die Plattform VOLUNTARIUM ins Leben gerufen, um Studierende in verschiedene Freiwilligenprojekte einzubinden, wie z.B. in das europäische Erasmus+ **Solidarity Corps**-Programm oder in unterschiedliche lokale Projekte (z.B. zur Unterstützung von älteren Menschen, Kindern oder Tieren), um einen Beitrag für die Region zu leisten.

UMSumário ist ein Projekt von der Plattform VOLUNTARIUM, das Kinder mit Lernschwierigkeiten unterstützt. Dazu trafen sich ein- bis zweimal pro Woche freiwillig tätige Studierende mit den zu betreuenden Kindern und halfen ihnen beim Erarbeiten des Schulstoffs. An dem Projekt nahmen etwa 80 Studierende und Kinder aus verschiedenen Regionen Portugals und unterschiedlicher nationaler Herkunft (z. B. Syrien oder Angola) teil. Die am Projekt beteiligten Studierenden hatten jeweils ein Kind zu betreuen, da es darum ging, einen persönlichen Kontakt aufzubauen und eine individuelle Betreuung zu gewährleisten. Auch die Eltern der Kinder wurden in die Aktivitäten der Studierenden miteinbezogen. Die Studierenden trafen sich regelmäßig zu Online-Gesprächen mit den Eltern, um diese über ihre Arbeit mit ihrem Kind und das Projekt zu informieren. Zur Unterstützung ihrer Arbeit erhielten die Studierenden im Vorfeld ein Training

vom Institut für Pädagogik der Universität Minho über didaktisches Vorgehen, Motivation und Entwicklungspsychologie. *“Wir versuchen also unseren Freiwilligen Wissen und Fähigkeiten mitzugeben. Es ist ein großes Projekt, auf das wir stolz sind”* [Interview 13], sagte eine interviewte Studentin, die zugleich Koordinatorin des Projekts war.

Die Studentin war außerdem der Ansicht, dass junge Menschen sich häufig digital engagieren, da für sie die *Online-Welt* von großer Bedeutung sei. Einer der Gründe, warum sie sich für ein Studium an dieser Universität entschied, war, dass sie das Gefühl hatte, dass die Studierenden an der Universität Minho bereits mit der Zivilgesellschaft in Verbindung stand. Sie hatte den Eindruck gewonnen, dass die Studierenden sich nicht nur auf akademische Ziele konzentrierten, sondern dass auch ihre Entwicklung als Person von Bedeutung war. Sie stellte fest, dass mehr getan werden müsste, um Studierende zu bürgerschaftlichem Engagement zu bewegen: *“Ich glaube, dass eines der großen Probleme, das wir hier haben, besonders im Hinblick auf soziale Aktivitäten und der Freiwilligenarbeit, darin besteht, wie wir die Studierenden erreichen. Denn wir haben eine Menge Informationen und das ist ein echtes Problem. Wir müssen also mehr in die Art und Weise investieren, wie wir die Menschen ansprechen, und das könnte für den Aufbau einer großen Gemeinschaft von Freiwilligen sehr hilfreich sein. Und die Universität ist eine so wichtige Institution und kann einen großen Einfluss darauf haben, die Studierenden zu erreichen.”* [Interview 13]

Der andere im Rahmen des SDCE-Projektes interviewte Student erklärte, dass der Einsatz von digitalen Technologien hilfreich sein könne, um mehr Studierende für freiwillige Aktivitäten zu gewinnen. Digitale Technologie könne in dieser Hinsicht wichtige Dienste erweisen; in anderer Hinsicht könne sie jedoch menschliche Kontakte nicht ersetzen. Im Rahmen des Projektes UMSumário hätte es die Arbeit mit dem zu betreuenden Schüler verbessert, wenn er die Möglichkeit gehabt hätte, an einem Tisch mit ihm zu sitzen.

▶ 9 Digitale Botschafter*innen an der Universität Edinburgh

▶ STUDIERENDE IV.2

*Die Hochschule unterstützt Kooperationen von Studierenden mit externen Partner*innen.*

Ziel des *Digitalen Botschafter*innen Programms* war es, Studierenden der Universität Edinburgh und ältere Personen, die digitale Fähigkeiten erwerben wollen, zusammenzubringen. Aufgabe der Studierenden war es, ältere Menschen in den lokalen Gemeinden zu unterstützen, sich digitale Kompetenzen anzueignen, die sie in ihrem täglichen Leben einsetzen können, um so weiterhin aktiv an der Gesellschaft zu partizipieren. Während dabei das Selbstvertrauen der älteren Menschen im Umgang mit digitaler Technologie gestärkt wurde, setzten die Studierenden ihre vorhandenen digitalen Fähigkeiten in die Praxis um und eigneten sich zwischenmenschliche und soziale Kompetenzen an. Die Studierenden des *Digitalen Botschafter*innen Programms* wurden im Vorfeld darin geschult, wie sie ältere Menschen bei der Nutzung von Computern und Touchscreens, die ihnen in ihrem Alltag begegnen (etwa an der Supermarktkasse oder in Arztpraxen), am besten unterstützen können. Danach setzten die Studierenden ihr erworbenes Wissen in die Praxis um, indem sie in einem Nachbarschaftszentrum acht Personen (im Alter zwischen 70 und 87 Jahren) in der Aneignung von grundlegenden digitalen Fähigkeiten behilflich waren. Die Evaluierung des Pilotprojekts zeigte, dass die Selbstwirksamkeit der teilnehmenden älteren Personen in den digitalen Grundkompetenzen zunahm, wobei sie sich am sichersten im Umgang mit Google, E-Mail und Online-Tutorials (z.B. MOOCs) einschätzten.

Das Projekt *Digitale Botschafter*innen* startete mit älteren Menschen als Lernenden, die ihre digitalen Fähigkeiten und ihr Selbstvertrauen im Umgang mit digitaler Technologie verbessern wollten. Studierende als *digital natives* konnten in der Entwicklung jener Fähigkeiten ideal unterstützen. Mitarbeiter*innen und Studierende der Universität Edinburgh erarbeiteten daher einen Kurs, der darauf zielte, digitale Fähigkeiten und Kompetenzen von älteren Menschen zu fördern. Der Kurs wurde von einem Dozierenden geleitet und dauerte sechs bis acht Wochen. Die Studierenden arbeiteten direkt mit den Lernenden zusammen, die ihre eigenen digitalen

Geräte mitbrachten, und gingen individuell auf deren Probleme im Umgang mit den Geräten und bestimmten Anwendungen ein.

Das *Digitale Botschafter*innen Programm* sollte dazu beitragen, die digitale Kluft zu überwinden, indem es weniger ausgebildeten Erwachsenen die Möglichkeit gibt, wichtige digitale Fähigkeiten zu entwickeln und Wissen und Selbstvertrauen zu erwerben, um aktiv das Internet und dessen Teilhabemöglichkeiten an der Gesellschaft zu nutzen. Der befragte Programmkoordinator erklärte dazu: *“Das Digitale Botschafter*innen Programm ist ein Ergebnis davon, dass wir vor etwa vier oder fünf Jahren erkannt haben, die digitale Kluft zwischen älteren und jüngeren Menschen zu überbrücken, und dann etwas dagegen unternommen haben.”* [Interview 15] Für ihn stelle die Digitalisierung von Aktivitäten des bürgerschaftlichen Engagements ein neues Konzept. Derzeit zielt das Programm nur auf die Vermittlung digitaler Fähigkeiten ab, nicht aber auf die Nutzung von digitalen Tools zur Durchführung des Programms: *“Möglicherweise stellt das Programm eine gute Praxis dar. Aber damit es als ‘Best Practice’-Beispiel gelten kann, müsste das Programm mithilfe digitaler Tools online durchgeführt werden.”* [Interview 15] Der Koordinator hofft, dass das Programm in naher Zukunft digitale Tools zur Durchführung von Aktivitäten des bürgerschaftlichen Engagements nutzen kann, sodass die Studierenden nicht mehr an einen physischen Ort gebunden sind und ihre Freiwilligenarbeit leichter zugänglich wird. Er fände es gut, zivilgesellschaftliche Aktivitäten, die auf kollaborative und kommunikative Fähigkeiten zielen, mit digitalen Tools zu fördern, da das Engagement der Studierenden in den Gemeinden weitgehend von einem sozialen Aspekt herrührt. Seiner Ansicht nach seien Studierende eher bereit, sich an sozialen Aktivitäten zu beteiligen, wenn sie dabei die Möglichkeit haben, neue Leute kennenzulernen, sich mit ihnen zu vernetzen und wenn sie eine persönliche Verbindung zu den Menschen der Gemeinschaft, die sie unterstützen, herstellen können. Er betonte außerdem die Rolle der Hochschulen zur Förderung des bürgerschaftlichen Engagements der Studierenden: *“Bis jetzt haben wir uns als Universität sehr gut für das Gemeinwesen engagiert, vor allem wenn es darum geht, die Universität insgesamt einzubeziehen und Pläne zu erstellen, welche die gesamte Universität betreffen. Auf diese Weise können wir die Universität selbst zum Handeln auffordern und sie in die Pflicht nehmen.”* [Interview 15]

▶ 10 Interkulturelles Mentoring für Schulen

▶ STUDIERENDE IV.1.

Studierende führen bürgerschaftliche Aktivitäten mithilfe der Unterstützung von Studienvertretungen oder anderen studentischen Initiativen durch.

Das Projekt *Interkulturelles Mentoring für Schulen* an der Universität Wien wurde von Universitätsmitarbeiter*innen und dem Alumniverband der Universität ins Leben gerufen. Im Projekt engagieren sich Studierende der Universität mit Migrationshintergrund oder persönlicher Fluchterfahrung freiwillig als sogenannte interkulturelle Mentor*innen. In ihrer Rolle als interkulturelle Mentor*innen besuchten sie Grund- und Mittelschulen, um Schüler*innen, die selbst eine Migrationsgeschichte oder Migrationshintergrund haben, zu unterstützen. Häufig arbeiteten die Mentor*innen mit Kindern und Jugendlichen aus Schulen mit einem hohen Anteil an Schüler*innen mit Migrationshintergrund. Das Projekt wurde von einer Lehrenden der Universität und der Vorsitzenden des Alumniverbands gemeinsam mit einer Studentin mit türkischem Migrationshintergrund anregt. Ihre Initiative reagierte auf den steigenden Bedarf an Unterstützung für Schüler*innen mit Migrationshintergrund an österreichischen Schulen. Die interkulturellen Mentor*innen dienten dabei als Vorbilder, Bezugspersonen und Ansprechpartner*innen für die Schüler*innen, Lehrer*innen und Eltern und nahmen in Abstimmung mit den jeweiligen Klassenlehrer*innen am Unterricht teil. Sie unterstützten Schüler*innen in herausfordernden Lebenssituationen beim Erlernen des Schulstoffes und bei der Verbesserung ihrer Schulleistungen. Sie boten den Schüler*innen ein „einfühlsames Ohr“ und brachten großes Verständnis für die Situation der Schüler*innen auf, da sie u.a. selbst die Erfahrung machten, die deutsche Sprache zu erlernen. Durch diese gemeinsam geteilten Erfahrungen war es den Schüler*innen möglich, sich mit ihren Mentor*innen zu identifizieren

und zu ihnen aufzuschauen. Die interkulturellen Mentor*innen spielten auch eine wichtige Rolle bei der Zusammenarbeit und der Kommunikation mit den Eltern und waren etwa als Übersetzer*innen bei Elternsprechtagen im Einsatz. Die Mentor*innen galten als Vorbilder und als positive Beispiele für ein Leben mit Mehrsprachigkeit und einer gelungenen Integration und sind besonders für Schüler*innen aus bildungsfernen Herkunftsfamilien eine wichtige Unterstützung.

Digitale Tools wurden vor der COVID-19-Pandemie kaum für das Mentoring eingesetzt; deren Einsatz war häufig von der technischen Ausstattung der Schulen abhängig. Eine der beiden befragten Mentorinnen erläuterte: *“Davor [vor der COVID-19-Pandemie] war es nicht so, dass ich viel mit digitalen Geräten zu tun hatte, weil es einfach nicht nötig war, um ehrlich zu sein. Natürlich habe ich das Internet genutzt, um Ideen zu finden und um die Kinder zu motivieren, geschaut, was man machen kann, so kleine Aufträge, Spiele, natürlich habe ich dafür das Internet genutzt.”* [Interview 17]

Nach Ausbruch der Pandemie konnten die beiden Mentor*innen die Schulen nicht mehr besuchen. Sie waren darauf angewiesen, mit ihren Mentee-Schüler*innen auf digitalem Wege zu kommunizieren. Beide Befragten dachten, dass die Nutzung digitaler Tools für die Durchführung des Projekts einfach sein würde, aber es traten schnell Hindernisse auf. Eine der beiden Studentinnen gesteht zu, dass die digitale Kommunikation äußerst begrenzt war. Sie berichtete, dass sie nur einen 10 bis 15-minütigen Videoanruf von der Schule erhalten hatte, bei dem sie allerdings nur mit der Lehrerin, nicht aber mit ihrem Mentee sprach. In der Reflexion über diese Situation kam sie zu dem Schluss, dass es für die Schüler*innen schwierig sei, längere Zeit vor dem Computer zu sitzen: *“Es ist sehr, sehr schwierig, weil die Kinder es nicht aushalten, vor dem Laptop zu sitzen und online zu kommunizieren, weil sie einfach die Nähe zu der Person brauchen, mit der sie kommunizieren, und es ist wirklich, wie ich später festgestellt habe, sehr, sehr schwierig, mit den Kindern online zu kommunizieren.”* [Interview 17] Die andere Mentorin berichtete von ähnlichen Problemen. Anfangs ging sie davon aus, dass die Lehrer*innen an den Schulen die Mentor*innen in den digitalen Unterricht einbeziehen würden, das funktionierte allerdings überhaupt nicht: *“Es ist einfacher denn je, aber es ist auch schwieriger denn je. Alles in allem denke ich, dass es wichtig ist, über die Digitalisierung nachzudenken, um zu verstehen, dass sie zwar inklusiv und hilfreich sein kann, aber auch dass sie sehr schnell exklusiv sein kann, weil sie eben kein echter Ort ist.”* [Interview 16] Sie wies darauf hin, dass die Digitalisierung des Bildungsbereichs zu Ausgrenzung führen kann, weil es keinen realen physischen Raum mehr gäbe, in dem man auf persönlicher Ebene miteinander in Kontakt treten könne.

Die andere der beiden Studentinnen war der Ansicht, dass es hilfreich wäre, Vorlesungen oder Seminare an den Universitäten über digitale Bildung und darüber, wie sich das Lehren und Lernen im digitalen Zeitalter veränderte, anzubieten. Die andere Studentin bezog sich bereits auf verschiedene vorhandene Möglichkeiten und Ideen, wie man digitale Tools für den Studienalltag nutzen kann, z.B. digitale Anwendungen, die ihr helfen, Texte zu übersetzen und zu vereinfachen oder Informationen auf eine andere originelle Art zu präsentieren. Sie fuhr fort: *“Wenn man versteht, wie man effektiv digital arbeiten kann und wie man digitale Tools nutzen kann, um sich selbst zu helfen und nicht, um es einem schwerer zu machen, dann kann das sehr hilfreich sein”* [Interview 16].

▶ II Tartu Welcome Centre

▶ STUDIERENDE IV.2

*Die Hochschule unterstützt Kooperationen von Studierenden mit externen Partner*innen.*

Das *Tartu Welcome Centre* ist ein gemeinnütziger Verein im Dienst des öffentlichen Interesses. Ziel ist es, neue Bewohner*innen von Tartu und Südostland zu unterstützen, sich möglichst problemlos in der estnischen Gesellschaft zurechtzufinden. Das *Tartu Welcome Centre* wurde in Zusammenarbeit mit der Stadtverwaltung von Tartu, der Universität Tartu und der *University of*

Life Sciences in Tartu eingerichtet. Es bietet Neuankommenden in Tartu und Südestland vielerlei nützliche Informationen, kostenlose Beratungen und Kultur- und Netzwerkveranstaltungen an, um in der neuen Umgebung Fuß zu fassen.

Studierende konnten sich freiwillig für das Programm bewerben. 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. Obwohl es sich um eine freiwillige Beteiligung handelte, konnten die Studierenden für die Teilnahme an dem Programm 6 ECTS für ihr Studium beantragen.

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). Es war geplant, die Veranstaltungen im **Tartu Welcome Centre** abzuhalten; aufgrund der COVID-19-Pandemie wurden alle Treffen virtuell organisiert.

Wie die Leiterin des Programms berichtet, wurden digitale Tools vor der Pandemie lediglich zur Unterstützung der Arbeit der Studierenden eingesetzt. Nach Ausbruch der Pandemie wurden diese schließlich zum zentralen Mittel, um die verschiedensten Aktivitäten zu organisieren und durchzuführen. Alle Aktivitäten und der Informationsaustausch verliefen von da an über digitale Kanäle. Nachdem die Pandemie weiter anhielt, wurde gemeinsam mit der Universität Tartu ein digitales Praktikum mit dem Namen **Welcome Centre Web-Based Seminars** gestartet, das als digitale Willkommensveranstaltung für Neuankommende in Estland konzipiert war. Studierende entwickelten dazu gemeinsam mit den Mitarbeiter*innen des **Tartu Welcome Centre** verschiedene Online-Seminare. Dabei war es ihnen überlassen, welche Themen sie für die Seminare wählten. Die Seminare waren hauptsächlich an internationale Studierende gerichtet, die während der COVID-19-Pandemie nach Tartu kamen und zunächst zwei Wochen in Selbstisolation leben mussten. Die Idee war, Situationen der Einsamkeit der neu ankommenden Studierenden Einhalt zu geben und ihnen das Gefühl zu geben, an einem größeren sozialen Netzwerk anschließen zu können und hiervon Unterstützung zu erhalten.

Die Leiterin des Programms ist der Ansicht, dass die Online-Seminare ein gutes Beispiel dafür darstellen, wie die Gemeinschaft der Studierenden und ein wachsendes bürgerschaftliches Engagement miteinander verbunden werden können. Sie planen weitere Themen aufzugreifen und in Form eines Freiwilligendienstes zu bearbeiten. Wenn unterschiedliche Aktivitäten des Freiwilligendienstes angeboten werden würden und die Studierenden entscheiden können, wo sie sich beteiligen möchten, würden sich mehr für diese Form des Dienstes an der Gemeinschaft interessieren: *„Dies wäre eine Möglichkeit, den Studierenden zu zeigen, dass sie immer etwas tun können, weil sie diese Form der Freiwilligenarbeit selbst wertschätzen. Sie haben ein gutes Gefühl dabei und können jemanden helfen, ohne dafür finanzielle oder andere Vorteile zu erhalten.“* [Interview 18]

TEFCE DIMENSION:

MANAGEMENT



12 P5 Medicine Center

MANAGEMENT V.2

*Die Hochschule stellt externen Kooperationspartner*innen wissens- und forschungsbasierte Ressourcen zu Verfügung.*

Das P5 *Medicine Centre* stellt ein Zentrum für digitale Gesundheitsfürsorge und Forschung dar, das sich auf den Einsatz von digitaler Technologie im Gesundheitswesen konzentriert. Es stellt eine gemeinnützige Organisation dar, die aus einer Partnerschaft zwischen der Universität Minho und der *School of Medicine* der Universität hervorging. Das P5 *Medicine Centre* nutzt digitale Tools und Plattformen, um mit Bürger*innen in Kontakt zu treten. Es setzt sich aus einem multidisziplinären Team von Ärzt*innen, Krankenpfleger*innen, Psycholog*innen und Ernährungswissenschaftler*innen zusammen. Nach dem Ausbruch der COVID-19-Pandemie im Frühjahr 2020 und nach Monaten von intensiver Arbeit nahm das P5 *Medicine Centre* Medizinstudierende als freiwillig Helfende auf. Es arbeiteten rund 200 Studierende im Zentrum, führten unterschiedliche Projekte durch und unterstützten bei der Bekämpfung der Auswirkungen der Pandemie. Durch die Öffnung des P5 *Medicine Centre* für freiwillige Studierende erhielten diese die Möglichkeit, sich zu engagieren und zu lernen, wie digitale Technologie zur Verbesserung der Gesundheit der Bevölkerung eingesetzt werden kann. Ein Student, der im Rahmen des SDCE-Projekts interviewt wurde und ebenso freiwillig tätig war, wurde schließlich Geschäftsführer des *P5 Medicine Centre*. Sein Vorhaben ist es, andere Studierende zur freiwilligen Mitarbeit zu motivieren: *“Meine Erfahrungen mit bürgerschaftlichem Engagement und Digitalisierung begannen mit der Teilnahme am P5-Freiwilligendienst im März 2020. Als Medizinstudent im 6. Jahr und Studienvertreter habe ich auch andere Kollegen kontaktiert, um sich freiwillig zu engagieren und auf die Pandemie zu reagieren.”* [Interview 21]

Der interviewte Student war der Meinung, dass sie als Teil der Universität dazu verpflichtet sind, Studierende auf dem gesamten Campus für digitale Technologien zu sensibilisieren und ihnen zu vermitteln, wie sie digitale Technologien effektiv und sinnvoll nutzen können. Er betonte, dass es wichtig ist, Studierende über die Bedeutung des bürgerschaftlichen Engagements und

die verschiedenen dazu angebotenen Programme an der Universität zu informieren. Seiner Ansicht nach spielen die Lehrende an der Universität eine Schlüsselrolle, wenn es darum geht, Studierende für bürgerschaftliche Aktivitäten und die Nutzung digitaler Tools zu begeistern. Allerdings muss die Universität den Lehrenden auch vermitteln, wie sie digitale Tools für das eigene Lehren und das studentische Lernen angemessen einsetzen können. Sinnvoll wäre es auch, so der interviewte Student weiter, wenn einige Einheiten des Lehrplans dem Thema des bürgerschaftlichen Engagements gewidmet werden könnten.

Der andere im Rahmen des SDCE-Projekts befragte Student, der bereits als Arzt arbeitete und an der *School of Medicine* der Universität von Minho unterrichtete, nutzt Videotools für seine Vorlesungen. Dennoch ist er der Meinung, dass der persönliche Unterricht sehr wichtig ist, um soziale Beziehungen zu schaffen, und dass der Einsatz digitaler Technologien allein nicht ausreicht, um mit den Studierenden in Kontakt zu treten und eine soziale Beziehung zu ihnen aufzubauen. Der zwischenmenschliche Kontakt sei nach wie vor sehr wichtig, um den Studierenden Lernen und Entwicklung zu ermöglichen.

4.5 Fazit

Die Fallstudien eröffnen ein breites Feld an Aktivitäten zu digitalem studentischem Engagement und bieten wertvolle Einblicke, wie diese Aktivitäten in der Praxis umgesetzt und weiterentwickelt werden. Sie umfassen zwei Formen von Aktivitäten zu digitalem studentischem Engagement: Eine lässt sich als Form einer **gezielten Digitalisierung (purposeful digitalisation)** zuordnen. Sie bezieht sich auf jene Fallstudien, in denen bürgerschaftliches Engagement in einem digitalen Umfeld stattfindet und wo von Beginn an digitale Tools genutzt werden, um die entsprechenden Aktivitäten durchzuführen (z. B. im *E-Service-Learning Programm der Universidad Nacional de Educación a Distancia* oder im Projekt *Bewusstsein für Demenz schaffen an der Queen's University Belfast*). Die andere Form von Aktivitäten zu digitalem studentischem Engagement kann als **notfallsbedingte Digitalisierung (emergency digitalisation)** bezeichnet werden und umfasst all jene Fallstudien, die ihre Aktivitäten nach Ausbruch der COVID-19-Pandemie umgestellt haben. Die Aktivitäten mussten reorganisiert und an eine digitale Umgebung angepasst werden, die vorher nicht eingeplant war (z. B. im Projekt *Interkulturelles Mentoring für Schulen* oder im *AIT - FLAC Society Projekt*).

Die Analyse der Fallstudien zeigt, dass sich einige der Aktivitäten des bürgerschaftlichen Engagements auf fruchtbare Weise in die "neue Normalität" übersetzen ließen (z. B. im *Kurs zum bürgerschaftlichen und interkulturellen Engagement der Universität Belgrad*), während andere Aktivitäten des Engagements nicht in der gewünschten Weise fortgesetzt werden konnten (wie im Fall des Projekts *Interkulturelles Mentoring für Schulen*).

Auf der Grundlage der unterschiedlichen Praxisbeispiele zu digitalem studentischem Engagement veranschaulicht die Analyse, was sich in der Praxis bewährt hat und was nicht. In den meisten der Fallstudien war der Aufbau und die Pflege persönlicher Beziehungen in face-to-face-Kontakten ein zentraler Schlüssel für die gelungene Entwicklung und Durchführung von Aktivitäten zu digitalem studentischem Engagement. Die meisten der Interviewpartner*innen waren sich darin einig, dass persönliche Kontakte nach wie vor sehr wichtig sind und dass technologisch vermittelte Kommunikation diese nicht ersetzen können. Digitale Netzwerke reichen daher nicht aus, um langfristig soziale Beziehungen aufzubauen und aufrechtzuerhalten, besonders dann nicht, wenn der Schwerpunkt des Engagements auf persönlichem Kontakt und der Förderung von sozialem Lernen liegt (wie im Projekt *UMSumário* der Plattform *VOLUNTARIUM* von der Studienvertretung der Universität Minho, in dem Studierende junge Schüler*innen betreuen). Umgekehrt können direkte face-to-face-Kontakte, sobald sie einmal hergestellt sind, die Kommunikation im Rahmen einer digital vermittelten zivilgesellschaftlichen Aktivität unterstützen. Die Analyse machte allerdings auch deutlich, dass es schwierig ist, die Kommunikation von einem analogen auf ein digitales Umfeld zu verlagern und Beziehungen aufrechtzuerhalten, wenn nicht schon zuvor ein digitales Umfeld etabliert und damit verbundene digitale Kommunikationstools genutzt wurden (wie das Projekt *Interkulturelles Mentoring für*

Schulen gezeigt hat). Beides ist daher erforderlich: Bereits bestehende soziale Beziehungen und die Etablierung einer digitalen Umgebung, im Rahmen derer es die Beteiligten gewohnt sind, miteinander zu interagieren.

Einige der Interviewpartner*innen waren der Ansicht, dass es am sinnvollsten sei, ein gemischtes Format (*blended*), das sowohl Offline- als auch Online-Aktivitäten integriert (wie es z. B. die Studierenden des *Kurs zum bürgerschaftlichen und interkulturellen Engagement der Universität Belgrad befürworteten*), für Aktivitäten des bürgerschaftlichen Engagements zu verwenden. Die Verwendung von digitalen Tools wird dabei als Ergänzung zu bürgerschaftlichen Aktivitäten gesehen, die offline stattfinden. Die digitale Umgebung bietet den Studierenden einen Raum zur Zusammenarbeit, zum Sammeln von Materialien und Ressourcen und stellt eine längerfristige Sichtbarkeit der geleisteten Arbeit sicher.

Ein weiterer Aspekt, der sich bei der Durchführung von Aktivitäten des digitalen studentischen Engagements als entscheidend herausstellte und den die Interviewpartner*innen hervorhoben, bestand in einer sorgfältigen Organisation und Koordination. Diese kann sich etwa in einem speziellen Training der Studierenden im Bereich ihres Engagements vollziehen (wie im Projekt *UMSumário* der Plattform *VOLUNTARIUM* von der Studienvertretung der Universität Minho, wo die Studierenden eine Schulung zu didaktischem Vorgehen, Motivation und Entwicklungspsychologie zur Vorbereitung des Engagements erhielten). Darüber hinaus ist es wünschenswert, dass Hochschulen Seminare oder Weiterbildungsangebote für Studierende und Lehrende anbieten, um sich mit dem vielfältigen Einsatz von digitalen Tools vertraut zu machen. Diese Maßnahmen stellen sicher, dass *“[B]ürgerschaftliches Engagement nicht improvisiert [wird]”* [Interview 5], wie es der Koordinator des *E-Service-Learning Programm der Universidad Nacional de Educación a Distancia* ausdrückte.

Ein weiterer Aspekt, um die Lernprozesse der Studierenden während des bürgerschaftlichen Engagements zu unterstützen, stellt die Aufrechterhaltung des Kontakts zwischen Lehrenden und Lernenden dar, so betonten es die Koordinator*innen und Leitungen der Projekte zu bürgerschaftlichem Engagement. Insbesondere in einer digitalen Lernumgebung sind Feedback und Nachbereitungsphasen von entscheidender Bedeutung, da sonst das Engagement der Studierenden nachlassen würde. Dazu wurden didaktische Materialien eingesetzt, die das Lernen der Studierenden fördern können, wie z. B. ein Logbuch, in dem die Studierenden während ihrer Teilnahme am *E-Service-Learning Programm der Universidad Nacional de Educación a Distancia* ihre Lernprozesse schriftlich reflektierten.

Aus Sicht der befragten Studierenden spielen die Studienvertretungen an den Universitäten eine wichtige Rolle, um Studierende für bürgerschaftliches Engagement zu sensibilisieren. Studierende sind eher bereit, sich an einer zivilgesellschaftlichen Initiative zu beteiligen, wenn sie das Gefühl haben, dass die Studienvertretung an ihrer Universität aktiv mit der Zivilgesellschaft zusammenarbeitet und Kooperationen bereits vorhanden sind. Außerdem ist der soziale Aspekt wesentlich. Studierende sind eher geneigt, sich an bürgerschaftlichen Aktivitäten zu beteiligen, wenn sie die Gelegenheit haben, auf neue Menschen zu treffen und eine persönliche Beziehung zur Praxis aufzubauen, für die sie sich engagieren.

Die meisten der interviewten Studierenden führen als ausschlaggebendes Motiv an, sich zivilgesellschaftlich zu engagieren, weil sie einen Beitrag für die Gesellschaft leisten und der ‚Gemeinschaft etwas zurückgeben‘ möchten (wie es etwa die Studierenden der *AIT - FLAC Society oder des GMIT – Marketingprojekt zu digitalem studentischem Engagement erklärten*). Daneben sehen sie ihr bürgerschaftliches Engagement als Bestandteil ihrer beruflichen Entwicklung, bei dem sie praktische Erfahrungen und wichtige Fähigkeiten für ihre spätere berufliche Arbeit erwerben können (wie etwa im *P5 Medicine Centre*, wo Medizinstudierende das Gesundheitsteam unterstützten und Patient*innen mit nützlichen Informationen zur Bewältigung der COVID-19-Pandemie versorgten).

Schließlich sind die Hochschuleinrichtungen selbst in die Pflicht zu nehmen. Die Analyse der Fallstudien konnte zeigen, dass es an den Hochschulen an Informationen und Angeboten

mangelt, um Studierenden Möglichkeiten für bürgerschaftliches Engagement aufzuzeigen. Die Hochschulen sind daher gefordert, (digitale) Aktivitäten des bürgerschaftlichen Engagements sichtbar(er) zu machen und klar hervorzuheben, welchen Nutzen die Studierenden haben, wenn sie sich zivilgesellschaftlich engagieren. Es sollten daher verschiedene Aktivitäten des bürgerschaftlichen Engagements angeboten werden, aus denen die Studierenden wählen können. Dieser Anspruch an die Universitäten geht Hand in Hand mit der Forderung der Studierenden nach einer Verbesserung der technischen Infrastruktur. Politische Entscheidungsträger*innen sind demnach gefragt, vermehrt in technische Geräte zu investieren, sodass Studierende ihr digitales Engagement zielgerichtet und angemessen ausüben können.



5 HOCHSCHULDIDAKTISCHE ANSÄTZE ZUR VERMITTLUNG VON DIGITALEM STUDENTISCHEM ENGAGEMENT



Die Integration von digitalem studentischem Engagement in die Lehre an den Hochschulen macht innovative didaktische Ansätze erforderlich. Ebenso sind Offenheit und Bereitschaft vonseiten der Lehrenden für neue didaktische Methoden, die digitales Engagement der Studierenden fördern, wesentlich. Seit einigen Jahrzehnten unterstützt die Europäische Union Initiativen an den Hochschulen, die im Rahmen der Lehrplanentwicklung an den Hochschulen zu der Verwendung von digitalen Tools anregen. In dieser Hinsicht haben sich grundlegende Veränderungen nach Ausbruch der COVID-19-Pandemie vollzogen, indem hochschulische Lernumgebungen in den digitalen Raum verlagert wurden. Lehrende und Studierende haben sich im Zuge dessen neue Fähigkeiten und Kompetenzen in der Auseinandersetzung mit den Möglichkeiten von digitaler Lehre angeeignet.

5.1 Bedarf an (fächer)übergreifenden Fähigkeiten im Rahmen der Kompetenzorientierung hochschulischer Lehre

In einer sich schnell verändernden Welt und der Zunahme an sozialen Netzwerken sind Bildungsangebote, die sich auf die Vermittlung von (fächer)übergreifenden Fähigkeiten und Kompetenzen konzentrieren, wichtig, um Lernende dazu zu befähigen, aktiv an der Gesellschaft teilzunehmen. Die Europäische Kommission (2019) erarbeitete in diesem Zusammenhang acht Schlüsselkompetenzen (*key competences*), deren Aneignung für junge Menschen unerlässlich sind, um in einer digitalen Welt zu aktiv engagierten Bürger*innen heranzuwachsen. Diese Schlüsselkompetenzen umfassen insbesondere kritisches und analytisches Denken, Problemlösefähigkeit, Teamarbeit und Kommunikationsfähigkeit sowie Kreativität und Verhandlungsfähigkeit.

Die vorgestellten Fallstudien zeigen, dass curriculare Lernangebote (z. B. Service-Learning, projektbasiertes Lernen) und extra-curriculare Aktivitäten in Form von freiwilligen Engagement die Entwicklung von (fächer)übergreifenden Fähigkeiten fördern können. Kommunikative, organisatorische und digitale Fähigkeiten unterstützen Studierende darin, Menschen in unterschiedlichen Lebenslagen in empathischer und reflektierter Weise zu begegnen. Viele der erhobenen Fallstudien zeigen, wie digitales studentisches Engagement im Rahmen von Studienprogrammen oder extra-curricularen Angeboten erfolgreich umgesetzt werden können. Sie beschreiben konkrete Tätigkeiten des bürgerschaftlichen Engagements, etwa wenn sich Studierende der Rechtswissenschaften als rechtliche Auskunftspersonen engagieren, Medizinstudierende ehrenamtlich in einem Gesundheitszentrum tätig sind oder Studierende in der Rolle als Mentor*innen Schüler*innen mit Migrationshintergrund unterstützen. In all diesen Tätigkeitsbereichen greifen Studierende in unterschiedlichem Ausmaß auf digitale Technologie zurück, die ihr zivilgesellschaftliches Engagement unterstützen. Die Fallstudien machen deutlich, wie digitales studentisches Engagement durch unterschiedliche Aktivitäten in der Lehre, Forschung oder in Form von Dienstleistungen an der Hochschule integriert werden kann. Die Hochschule stellt wichtige Räume bereit, in denen sich Lehrende und Studierende gemeinsam für eine Vielzahl von Aktivitäten des Engagements einsetzen können. Studierende können sich etwa ehrenamtlich durch Tätigkeiten in Studienvertretungen engagieren, sie können als Tutor*innen in die Lehre miteinbezogen werden oder in der Lehrplanentwicklung durch Feedback mitwirken, sie können erstsemestrigen Studierenden als Mentor*innen den Einstieg in das Studium erleichtern, bei der Organisation von Veranstaltungen mitarbeiten oder an Forschungsprojekten oder -aktivitäten teilnehmen.

Um digitales studentisches Engagement zu fördern, ist es wichtig, dass die Hochschulen das Engagement der Studierenden wertschätzen und verschiedene Lernansätze dazu anbieten. Der Europäische Referenzrahmen für *Key Competences for Lifelong Learning* (European Commission, 2019) macht deutlich, dass kompetenzorientierte Ansätze wie projekt-, erfahrungs- oder forschungsbasiertes Lernen das Engagement der Studierenden unterstützt und ihren Lernerfolg fördert. Der Einsatz von digitalen Tools für die Gestaltung von Lernprozessen fördert außerdem die Entwicklung von digitalen Kompetenzen der Lernenden. Nicht nur zivilgesellschaftliche und digitale Kompetenzen, sondern auch soziales und emotionales

Lernen wird durch Aktivitäten des digitalen studentischen Engagements angeregt und steigert die Lernmotivation, Leistungsbereitschaft und aktive Beteiligung der Lernenden. Kompetenzorientierte Lernansätze, wie sie in den Fallstudien zum Tragen kommen, ermutigen Studierende nicht nur, ein tiefes Verständnis über bestimmte Themen zu erlangen, sondern sich mit gesellschaftlichen Themen im Kontext einer zunehmenden digitalisierten Welt auseinanderzusetzen und damit zu selbstbewussten digital *civic engagers* zu werden.

Zugleich ist es sinnvoll, in der didaktischen Planung und Vorbereitung von Aktivitäten des (digitalen) bürgerschaftlichen Engagements von einer zu starren Festlegung auf die Förderung von vorab definierten Kompetenzen Abstand zu nehmen. Stattdessen gilt es dem offenen und nicht-gesteuerten Lernen Raum zu geben, das sich im Rahmen von bürgerschaftlichem Engagement vollzieht.

5.2 Hochschuldidaktische Ansätze zu digitalem studentischem Engagement

Aktivitäten zu studentischem Engagement können auf verschiedene Weise in die hochschulische Lehre integriert werden. Der *Service-Learning-Ansatz* oder projekt- und problembasiertes Lernen stellen Beispiele dar, die für die Bearbeitung gesellschaftlicher Probleme genutzt werden und soziale Verantwortung der Studierenden fördern können. Didaktische Ansätze wie *Contextual Learning, Lernen an Herausforderungen, Flipped Classroom, Design Thinking oder Lernen durch Storytelling* stellen Lehr- und Lernstrategien zu Verfügung, die bürgerschaftliches Engagement der Studierenden gezielt fördern können.

Service-Learning ist ein didaktischer Ansatz, der Theorie und Praxis miteinander verbindet, indem Studierende eine Dienstleistung in der Praxis ausüben, die auf eine bestimmte soziale, ökologische oder wirtschaftliche Problemstellung antwortet und reflektieren parallel dazu ihre praktischen Erfahrungen an der Hochschule, um ein vertieftes Verständnis von sozialer Verantwortung zu entwickeln (Bringle et al., 2006). Der *Service-Learning-Ansatz* unterstützt die Studierenden verbindet dabei gesellschaftliches Engagement (service) mit der Schulung fachlicher, methodischer und sozialer Kompetenzen (learning) von Studierenden, um u. a. ihr kritisches Denken in Bezug auf gesellschaftliche Wandlungsprozesse anzuregen (Elmhurst University, 2019). Albanesi et al. (2020) weisen darauf hin, dass der *Service-Learning-Ansatz* den Prinzipien des aktiven Lernens folgt und zur Entwicklung beruflicher, persönlicher und sozialer Kompetenzen beiträgt. Er bezieht sich auf praktische Erfahrungen und konzentriert sich auf das kollaborative und kognitive Lernen der Studierenden. *Service-Learning-Aktivitäten* fördern ein vertieftes Lernen durch die Auseinandersetzung mit realen Bedarfen in der Praxis, die häufig komplex und herausfordernd sind (Resch & Dima, 2021). Sie ermöglichen die Verbindung von dem ‚im Seminar‘ Gelerntem mit konkreten realen, sozialen Situationen.

Problem- und projektbasiertes Lernen stellen zwei Ansätze dar, bei denen Lehrende und Studierende ausgehend von realen Situationen Problemlösungen erarbeiten. Dabei wird über einen längeren Zeitraum ein Thema behandelt und mehrere Perspektiven darauf entworfen. *Problembasiertes Lernen* befasst sich im Kern mit einem realen Problem aus der Praxis, während *projektbasiertes Lernen* auf die Lösung einer komplexen Aufgabe gerichtet ist, deren Bearbeitung ein Projektergebnis (etwa in Form eines Produktes oder Artefakts) zum Ziel hat (Vega, 2012).

Problembasiertes Lernen bezeichnet einen studierendenzentrierten didaktischen Ansatz, bei dem Studierende eine Lösung anhand einer dargestellten Problemstellung erarbeiten. Der Ansatz des problembasierten Lernens geht nicht von einer vordefinierten eindeutigen Lösung aus. Aus diesem Grund ermöglicht er die Entwicklung unterschiedlicher Fähigkeiten und Kompetenzen, wie der Erwerb von vielfältigen Wissensbeständen und die Zusammenarbeit und Kommunikation in der Gruppe.

Projektbasiertes Lernen stellt eine Lehrmethode dar, bei der die Studierenden aktiv in ein

Projekt eingebunden sind und an einer gesellschaftlich relevanten Aufgabenstellung arbeiten. Die Studierenden sind dabei über einen längeren Zeitraum (von einer Woche bis zu einem Semester oder länger) in ein Projekt involviert, das sich mit der Lösung eines realen Problems oder der Beantwortung einer komplexen Fragestellung befasst. Dabei bringen sie ihr Wissen und ihre Fähigkeiten ein, indem sie ein Produkt oder eine Präsentation für ein öffentliches Publikum erstellen. Im Rahmen des projektbasierten Lernens erwerben die Studierenden vertieftes inhaltliches Wissen und Fähigkeiten im Bereich der Projektorganisation, des Projektmanagements, des kritischen Denkens, der Zusammenarbeit im Team, der Kreativität und Kommunikation (Rummler, 2012).

Lernen an Herausforderungen stellt einen didaktischen Ansatz dar, der auf die Lösung von realen Herausforderungen gerichtet ist. Er basiert auf kollaborativen und praktischen Aktivitäten, die Studierende dazu ermutigen, mit anderen Studierenden und Praxispartner*innen zu kommunizieren, um Fragen zu stellen, Probleme zu identifizieren und dabei Herausforderungen auszumachen, die sie angehen möchten. Johnson et al. (2009) weisen darauf hin, dass **Challenge-Based Learning** seine Lösungsansätze aus realen Problemen bezieht, welche die Studierenden umsetzen. Dadurch wird ein sehr breites Spektrum von Bereichen des Lehrplans angesprochen. Der Ansatz des **Challenge-Based Learning** eignet sich gut, um Studierende in die Auseinandersetzung mit Problemen der Praxis einzubeziehen. Durch die Auseinandersetzung mit existierenden Problemlagen wird den Studierenden eine Stimme verliehen und Aufmerksamkeit zuteil und befähigt sie dazu, die Entwicklung der Gesellschaft hin ‚zum Besseren‘ zu beeinflussen. **Challenge-Based Learning** hat das Potential, schlechte Leistungen und mangelndes Engagement umzukehren, und Lernen zu einer für die Studierenden sinnvollen Erfahrung zu machen (Johnson et al., 2009).

Design Thinking ist eine Lernmethode, die auf Problemlösungskompetenzen und Zusammenarbeit im Team fokussiert. Der Designprozess gibt dabei einen Rahmen für das Identifizieren eines Problems, des Sammelns von Informationen, des Entwickelns von Lösungen und Ideen und des Testens von Lösungsansätzen vor. Der Ansatz des **Design Thinking** kann flexibel eingesetzt werden und eignet sich für die Gestaltung einer gesamten Lehrveranstaltung über einen längeren Zeitraum hinweg oder für die Durchführung einer einzelnen Aktivität oder eines Gruppenprojektes. Da eines der Kennzeichen des **Design Thinking** in der Hervorbringung und Umsetzung von kreativen Prozessen besteht, die dazu dienen „wicked problems“ zu lösen oder zu einem „A-HA Moment“ (Luka, 2014) zu gelangen, eignet sich dieser Ansatz gut für digitale Aktivitäten von Studierenden, da er sie dazu anregt, verschiedene Problemstellungen auf kreative digitale Weise zu bearbeiten.

Flipped Classroom stellt eine Lehrstrategie in Form von **Blended Learning** dar. Sie ist darauf gerichtet, die aktive Beteiligung und das Lernen der Studierenden zu steigern (Al-Samarraie et al., 2020). Im Rahmen der **Flipped Classroom** werden die Inhalte vor einer geplanten Lehrinheit online vermittelt und angeeignet; deren praktische Anwendung wird dann während der entsprechenden Lehrinheit geübt. Konventionelle Lehrpraktiken (wie z. B. das Vortragen von Lehrinhalten) finden online statt. Damit steht innerhalb der jeweiligen Lehrveranstaltungseinheiten mehr Zeit für aktive Interaktionen und kollaborative Lernformen zu Verfügung (University of Southern Carolina, 2021). Dabei können sich Lehrende und Studierende mehr Zeit für praktische Übungen, aktive Diskussionen und kollaboratives Problemlösen nehmen, das von den Studierenden die Anwendung von metakognitiven Fähigkeiten verlangt. Dieser Ansatz ermöglicht es Lehrenden die Zeit, die sie mit den Studierenden verbringen, optimal zu nutzen und durch Diskussionen und Aushandlungsprozesse unterschiedliche Perspektiven und Lösungsansätze für gesellschaftliche Probleme gemeinsam zu entwerfen.

Lernen durch Storytelling umfasst einen Prozess, bei dem Lernen rund um eine Erzählung oder eine Geschichte strukturiert ist. Die Geschichte dient dabei als Grundlage für Lernerfahrungen und als Mittel zur Sinnfindung. Der Ansatz des **Storytellings** ermutigt Lehrende und Studierende, ihre Geschichten zu teilen, ihre Erfahrungen zu interpretieren und diese in Form von Rollenspielen zu bearbeiten (Alterio & McDrury 2003; Flanagan, 2015; Knowledge Hub, 2020).

Das Projekt *Storying Sheffield* macht darauf aufmerksam, dass, wenn Geschichten im Dialog mit anderen produziert werden, häufig unerwartete Resonanzen und Verbindungen zwischen den Dialogpartner*innen entstehen können. Geschichten verkörpern ein komplexes Geflecht von Beziehungen und gegenseitigen sozialen Bezugnahmen und bewahren zugleich die Einzigartigkeit der Perspektive und des Wissens eines jeden Erzählenden über die Welt (Storytelling Sheffield, 2021). Der Ansatz des *Storytellings* gibt ein methodisches Instrumentarium zur Hand, um die Erfahrungen und das Wissen anderer Menschen, z. B. in einer bestimmten Region, zu erfassen. Indem virtuelle Realitäten miteinbezogen werden, welche die Erzählenden in eine Geschichtenwelt versetzen, wird so auch der digitalen Dimension Rechnung getragen.

5.3 Herausforderungen bei der Umsetzung der Lehransätze

Bewertung und Evaluierung von bürgerschaftlichen Kompetenzen in der Lehre

Zur hochschulischen Lehre zählen auch Bewertungs- und Evaluationspraktiken. Diese Bewertungen hängen in hohem Maße von Selbstauskünften der Studierenden ab, die in der Regel am Ende des Semesters in Form von Evaluationsbögen ausgefüllt werden (Bringle & Hatcher, 2009). Andere verbreitete Formen der Bewertung, um die von den Studierenden in einem bestimmten Fach erreichten Lernziele zu eruieren, werden anhand von Prüfungen vorgenommen.

Neben mündlichen oder schriftlichen Prüfungen gibt es viele weitere Bewertungsaufgaben und -methoden, die sich eher dazu eignen, die Teilnahme der Studierenden an Aktivitäten des bürgerschaftlichen Engagements zu evaluieren. Dazu zählen z. B. Gruppenprojekte, Interpretationen von Fallstudien, Beobachtungsprotokolle, Rezensionen von Artikeln, Produktpräsentationen, Beiträge in sozialen Medien oder Blogs, Podcasts, Fotocollagen, Videos, (E-)Portfolios, Programmierung von Lernspielen, verschiedene Formate der Selbstreflexion usw. Die meisten davon können für eine digitale Anwendung adaptiert werden (wenn sie nicht schon ein digitales Format voraussetzen).

Soziales, kollaboratives Lernen, etwa in Form von Gruppenarbeiten oder -diskussionen, werden von den Studierenden angenommen und geschätzt, wenn sie dabei die Kontrolle über ihr eigenes Lernen und dessen Bewertung übernehmen können. Die Fähigkeit, den eigenen Lernprozess und Lernfortschritt zu bewerten, ist Kern des autonomen und selbstbestimmten Lernens (Sambell, 2013). Daher ist es sinnvoll, die Studierenden in die Auswahl der Bewertungsmethoden und -kriterien einzubeziehen.

Die Rolle der Lehrenden

Die Rolle der Hochschullehrenden ist von entscheidender Bedeutung, wenn es darum geht, die Lernprozesse der Studierenden zu unterstützen und bestmöglich zu gestalten. Ihre Bereitschaft, verschiedene neue und bislang wenig angewandte Lehr- und Lernmethoden auszuprobieren, ist eine wichtige Voraussetzung dafür, Innovationen in der Lehre aufzugreifen und zu deren Weiterentwicklung beizutragen. Die COVID-19-Pandemie brachte mit sich, dass ein rascher Übergang zu digitalen Lernumgebungen und eine aktive Nutzung von digitalen Tools erfolgt ist. Die breite Anwendung von digitaler Technologie in der Lehre unterstützt die Lehrenden darin, die Lernenden in unterschiedlicher Weise zu aktivieren und zur Zusammenarbeit durch die Nutzung z. B. von Online-Umfragen oder Online-Kommunikationstools im digitalen Raum anzuregen. Um die neuen Herausforderungen in einer digitalen Lernumgebung konstruktiv anzugehen, wurden der von den Hochschulen angebotene technische Support und Kurse zur Aneignung neuer digitaler Tools oder zum Erfahrungsaustausch mit anderen Lehrenden von den Hochschullehrenden breit aufgenommen. Dabei wurde deutlich, dass Hochschulen eine tragende Rolle spielen, um Lehrenden als auch Studierenden den Übergang zum digitalen Lernen zu erleichtern und Hochschullehrende dazu ermutigen können, ihre didaktischen Fähigkeiten in der Anwendung von neuen digitalen Tools kontinuierlich weiterzuentwickeln.

Umgekehrt benötigt es die Bereitschaft der Lehrenden auf Initiativen der Studierenden in der Nutzung von digitaler Technologie einzugehen und diese für die Gestaltung von Lernprozessen aufzugreifen, da diese Werkzeuge nicht zuletzt für die Förderung des digitalen studentischen Engagements bedeutsam sein können.

► **Sicherheit und Datenschutz im Rahmen digitaler Lehre**

Ein weiterer Aspekt, der bei der Umsetzung von didaktischen Ansätzen unter der Nutzung von digitalen Tools beachtet werden muss, betreffen Maßnahmen zur Gewährleistung von Sicherheit und des Datenschutzes. Im Rahmen eines verantwortungsbewussten Verständnisses von digitaler Bürger*innenschaft sollten in didaktischen Settings auf folgende drei Aspekte geachtet werden: (1) Lehrende sind dazu aufgefordert, Studierende dazu anzuregen, verantwortungsbewusst an einer digitalen Welt teilzunehmen, (2) digitale Technologie verantwortungsvoll zu nutzen, und (3) ein legales und ethisches Handeln in der Nutzung von digitaler Technologie zu verfolgen. Digitale Tools stellen intelligente Werkzeuge dar, die kritisch gehandhabt werden müssen. Für Lehrende ist es daher wichtig, didaktische Methoden zu nutzen und Lernumgebungen zu schaffen, die Autonomie und kritisches Denken fördern.

► **Soziales Lernen im Rahmen digitaler Lehre**

Die oben dargestellten Fallstudien haben aufgezeigt, dass auch in einem digitalen Zeitalter persönliche face-to-face-Kontakte unerlässlich sind, um tragfähige und verbindliche soziale Beziehungen aufzubauen. Der Aufbau persönlicher, langfristiger Beziehungen über digitale Kommunikationskanäle gelingt in den meisten Fällen kaum. Dies gilt es bei der Gestaltung von Lehrangeboten, die von Beginn an in einer digitalen Umgebung stattfinden, zu berücksichtigen.

Bei der Gestaltung von digitaler Lehre ist es außerdem wichtig, gruppensdynamische Prozesse zu berücksichtigen. Aus der Analyse der Fallstudien wurde deutlich, dass die Gruppendynamik eine Rolle dafür spielt, wie effektiv digitale Tools von den Beteiligten genutzt werden. Zu einer sorgfältigen Planung von digitalen Lernangeboten gehört daher nicht nur die Festlegung auf zentrale Inhalte, sondern auch die Berücksichtigung der verschiedenen Arten von Interaktionen, die in einer digitalen Lernumgebung möglich sind (Albanesi et al., 2020). Studierende erwerben sich dabei nicht nur Wissen über ein bestimmtes Thema, sondern entwickeln ihre digitalen Kompetenzen, die ihre Teilhabe an einer digitalen Welt vergrößern können.

► **5.4 Fazit**

Die Darstellung von hochschuldidaktischen Ansätzen zeigt deutlich, dass es eine Vielzahl an unterschiedlichen kompetenzorientierten Lehr- und Lernansätzen gibt, die bürgerschaftliches Engagement der Studierenden fördern und ihr Wissen, ihre Fähigkeiten und ihre Haltungen gegenüber der Zivilgesellschaft positiv beeinflussen können. Den Lehrenden kommt dabei die Aufgabe zu, ihre didaktischen und digitalen Fähigkeiten kontinuierlich weiterzuentwickeln und auf kreative Weise Ideen und neue Wege auszuprobieren, wie digitale Tools bei der Durchführung von Aktivitäten des digitalen studentischen Engagements eingesetzt werden können. Beispielsweise können digitale Tools dazu verhelfen, Lehr- und Lernmaterialien auf andere Art zu präsentieren (z. B. durch unterschiedliche Möglichkeiten der visuellen Interpretation) oder theoretische Konzepte auf einen praktischen Anwendungskontext zu beziehen.

Digitale Tools führen zu tiefgreifenden und nachhaltigen Innovationen in der hochschulischen Lehre. Damit sie in digitalen Lernumgebungen effektiv eingesetzt werden können und Studierende in der Entwicklung und Umsetzung ihres (digitalen) bürgerschaftlichen Engagements davon profitieren können, liegt es an den Hochschulen, die strukturellen Rahmenbedingungen, wie technische Ressourcen, didaktische Unterstützung etc., bereitzustellen, sodass Lehrende und Studierende gleichermaßen ihre digitale Kompetenzen ausbauen und im Sinne der Entwicklung und Ausübung einer verantwortungsvollen zivilgesellschaftlichen Haltung nutzen können.

6 ZUSAMMENFASSUNG



Die Auswirkungen der COVID-19-Pandemie bekräftigen die Bemühungen der Hochschulen, dem bürgerschaftlichen Engagement im Rahmen von Hochschulbildung einen größeren Stellenwert als bisher zuzuweisen, besonders im Kontext von digitaler Lehre. Das bürgerschaftliche Engagement von Studierenden im Hochschulbereich umfasst ein breites Feld von Aktivitäten. Während empirische Forschung über *bürgerschaftliches Engagement* weit fortgeschritten ist, gibt es zu digitalem *bürgerschaftlichem Engagement* bislang wenig theoretische und empirische Befunde. Dieses *Handbuch zu digitalem studentischem Engagement* möchte dazu beitragen, diese bestehende Wissenslücke zu verringern, indem es die Forschungsfragen verfolgt: *Was ist digitales studentisches Engagement? Wie ist es auf den verschiedenen Ebenen der Hochschule (Hochschulpolitik und Hochschullehre) integriert und wie kann es vermittelt werden?*

Digitales bürgerschaftliches Engagement umfasst Aktivitäten des bürgerschaftlichen Engagements in Verbindung mit digitalen Tools. Digitales studentisches Engagement bezieht sich auf Aktivitäten des bürgerschaftlichen Engagements, die von Studierenden durchgeführt werden, indem sie digitale Tools für ihr Engagement während ihres Studiums nutzen. Diese Aktivitäten können außercurricular stattfinden, z. B. durch die Tätigkeit in einer Studienvertretung oder als Mentor*in. Sie können aber auch als ein curriculares Lernangebot Teil von Studiengängen sein, wie z. B. im Rahmen von Service-Learning. Digitales studentisches Engagement bringt dabei auch Risiken mit sich, die es zu beachten gilt, insbesondere das Risiko des Ausschlusses von Studierenden durch eine zunehmende Digitalisierung der Hochschullehre, eine unangemessene Nutzung digitaler Tools (wie z. B. der Missbrauch von personenbezogenen Daten) und ein geringes Maß an Vertrauen in der Ausübung von bürgerschaftlichem Engagement in einem digitalen Raum.

Policy papers behandeln entweder das bürgerschaftliche Engagement von Studierenden oder den Aspekt der Digitalisierung, eine Verbindung zwischen beiden Komponenten des digitalen studentischen Engagements fehlt weitgehend. Die *National Digital Competence Initiative 2030* (Portugal) konnte als einziges Strategiepapier auf nationaler Ebene identifiziert werden, das die Entwicklung von digitalen Kompetenzen im Hinblick auf die Ausübung einer aktiven Bürgerbeteiligung fördert. Auf institutioneller Ebene gibt es bis dato nur die *University of Edinburgh Community Engagement Strategy 2017 (UK)*, die den Einsatz und Wert von digitalen Tools für das Engagement von Studierenden in der Praxis hervorhebt. Diese beiden *policy papers* können als Leitmodelle für die Stärkung des digitalen bürgerschaftlichen Engagements von Studierenden auf hochschulpolitischer Ebene betrachtet werden.

Die Fallstudien stellen ein breites Spektrum an Beispielen dar, welche die Umsetzung von digitalem studentischem Engagement praktisch veranschaulichen. Sie zeigen, dass persönliche face-to-face Kontakte nach wie vor eine bedeutsame Rolle für die Aufrechterhaltung der Kommunikation und sozialer Beziehungen in einem digitalen Raum spielen. Darüber hinaus weisen sie auf die Notwendigkeit hin, digitales studentisches Engagement auf institutioneller Ebene der Hochschule stärker als bisher zu verankern und die Studierenden mehr als bisher auf Möglichkeiten des bürgerschaftlichen Engagements (innerhalb und außerhalb ihrer Studiengänge) aufmerksam zu machen.

Speziell für den Bereich hochschulischer Lehre bietet dieses *Handbuch für digitales studentisches Engagement* verschiedene pädagogische Ansätze an, die geeignet sind, digitales bürgerschaftliches Engagement zu fördern: *Service-Learning, problem- und projektbasiertes Lernen, Lernen an Herausforderungen, Design Thinking, Flipped Classroom und Lernen durch Storytelling*.

Wir hoffen, dass das *Handbuch für digitales studentisches Engagement* Hochschulen dabei unterstützen kann, ihr institutionelles Profil zu stärken und Maßnahmen zu setzen, die bürgerschaftliches Engagement und Digitalisierung miteinander verbinden. Anhand von vielerlei empirischer Belege zeigt dieses Handbuch, was im Bereich des digitalen bürgerschaftlichen Engagements im Rahmen von Hochschulbildung bislang gelungen umgesetzt wurde und trägt hoffentlich dazu bei, den Bemühungen von Lehrenden, Studierenden und Hochschulmitarbeiter*innen Anerkennung zu zollen, die sich jetzt schon für digitales bürgerschaftliches Engagement einsetzen.

7 RESSOURCEN



▶ Online-Version des *Handbuchs zu digitalem studentischem Engagement*:
<https://www.researchgate.net/project/Students-as-Digital-Civic-Engagers>

▶ SDCE-Projekt Website mit weiteren Informationen und Materialien:
<https://www.studentcivicengagers.eu/>

▶ Newsletter zum SDCE-Projekt (erste Ausgabe):
<https://mailchi.mp/ade16ec4b0b1/eucen-13411479>

▶ SDCE-Projekt auf Facebook:

 <https://www.facebook.com/StudentDCE>

▶ SDCE-Projekt auf Twitter:

 <https://twitter.com/StudentDce>

▶ Links zu verwandten Projekten:

TEFCE-Projekt:
<https://www.tefce.eu/>

Erasmus+ Projekt zur Förderung der digitalen Kompetenzen von Studierenden:
<https://www.digitalskillsaccelerator.eu/>

Erasmus+ Projekt zur Förderung des digitalen *Wellbeing* von Studierenden:
<https://www.digital-wellbeing.eu/>



8 LITERATUR



Adler, R. P., & Goggin, J. (2005). What do we mean by “civic engagement”? *Journal of transformative education*, 3(3), 236-253.

Albanesi, C., Aramburuzabala, P., Brozmanova, G., Cayuela, A., Clinque, M., Culcasi, I., Dima, G., Garcia, J., Izquierdo, A., Lazaro, P., Preradovic, N. M., Sarraute, M. M., & Zunszain, P. (2020). *Practical guide on e-Service-Learning in response to COVID-19*. https://www.eoslhe.eu/wp-content/uploads/2020/10/Practical-guide-on-e-Service-Learning_web.pdf

Al-Samarraie, H., Shamsuddin, A., & Alzahrani, A.I. (2020). A flipped classroom model in higher education: A review of the evidence across disciplines. *Educational Technology Research and Development*, 68, 1017–1051. <https://doi.org/10.1007/s11423-019-09718-8>

Alterio, M., & McDrury, J. (2003). Learning through storytelling in higher education. Using reflection and experience to improve learning. Routledge.

Bartlett, L., & Vavrus, F. (2017). *Rethinking case study research. A comparative approach*. Routledge.

Bennett, W. L. (2008). Changing citizenship in the digital age. In W. L. Bennett (Ed.), *Civic life online. Learning how digital media can engage youth* (pp. 1-24). The MIT Press.

Benneworth, P., & Humphrey, L. (2013). Universities' perspectives on community engagement'. In P. Benneworth (Ed.), *University engagement with socially excluded communities* (pp. 165-88). Springer.

Bernacki, M. L., & Jaeger, E. (2008). Exploring the impact of service learning on moral development and moral orientation. *Michigan Journal of Community Service Learning*, 14(2), 5-15.

Blaj-Ward, L., & Winter, K. (2019). Engaging students as digital citizens. *Higher Education Research & Development*, 38(5), 879-892.

Boland, J. A. (2014). Orientations to civic engagement. Insights into the sustainability of a challenging pedagogy. *Studies in Higher Education*, 39(1), 180-195.

Bringle, R. B., & Hatcher, J. (2009). Innovative practices in service-learning and curricular engagement. *New Directions for Higher Education*, 147, 37-46.

Bringle, R., Hatcher, J., & McIntosh, R. (2006). Analyzing Morton's typology of service paradigms and integrity. *Michigan Journal of Community Service Learning*, 13(1), 5-15

Bruning, S. D., McGrew, S., & Cooper, M. (2006). Town-gown relationships: Exploring university-community engagement from the perspective of community members. *Public Relations Review*, 32(2), 125-30.

Buck Institute for Education (n.d.). What is PBL? <https://www.pblworks.org/what-is-pbl>

Cho, A., Byrne, J., & Pelter, Z. (2020). *Digital civic engagement by young people*. UNICEF.

Cress, C. M. (2004). Critical thinking development in service-learning activities. Pedagogical implications for critical being and action. *Inquiry: Critical Thinking Across the Disciplines*, 23(1/2), 87-93.

Cress, C. M. (2012). Civic engagement and student success. Leveraging multiple degrees of achievement. *Diversity & Democracy*, 15(3), 2-4.

Cress, C. M., & Donahue, D. M. (2011). *Democratic dilemmas of teaching service-learning: Curricular strategies for success*. Stylus.

Dubow, T., Devaux, A., Van Stolk, C., & Manville, C. (2017). Civic engagement: How can digital technologies underpin citizen-powered democracy?. RAND Corporation. https://www.rand.org/pubs/conf_proceedings/CF373.html

Elmhurst University (2019). *What is Service Learning*. <https://www.elmhurst.edu/blog/what-is-service-learning/>

European Commission (2019). *Key competences for lifelong learning*. <https://op.europa.eu/en/publication-detail/-/publication/297a33c8-a1f3-11e9-9d01-01aa75ed71a1/language-en>

Evans, C., Rees, G., Taylor, C., & Fox, S. (2021). A liberal higher education for all? The massification of higher education and its implications for graduates' participation in civil society. *Higher Education*, 81, 521-535. <https://doi.org/10.1007/s10734-020-00554-x>

Farnell, T. (2020). *Community engagement in higher education: Trends, practices and policies*. *NESET report*. Publications Office of the European Union.

Farnell, T., Ćulum Ilić, B., Dusi, D., O'Brien, E., Šćukanec Schmidt, N., Veidemane, A., & Westerheijden, D. (2020). Building and piloting the TEFCE Toolbox for community engagement in higher education. Zagreb: Institute for the Development of Education.

Flanagan, S. (2015). How does storytelling within higher education contribute to the learning experience of early years students? *Practice Teaching & Learning*, 13(2-3), 146-168.

Gallini, S., & Moely, B. (2003). Service-learning and engagement, academic challenge, and retention. *Michigan Journal of Community Service Learning*, 10(1), 5-14.

Graf, M. (2014). 'The European Democracy Paradox.' RAND Corporation. <http://www.rand.org/blog/2014/05/the-european-democracy-paradox.html>

Hellwege, J. M. (2019). Left to their own devices: A student-centered approach to civic engagement. *Journal of Political Science Education*, 15(4), 474-497.

Johnson, L. F., Smith, R. S., Smythe, J. T., Varon, R. K. (2009). *Challenge-based learning. An approach for our time*. The New Media Consortium.

Knowledge Hub (2020). *Learning through storytelling*. <https://www.advance-he.ac.uk/knowledge-hub/learning-through-storytelling>

Kraft, N., & Wheeler, J. (2003). Service-learning and resilience in disaffected youth. A research study. *Advances in service-learning research*, 3, 213-238.

Luka, I. (2014) Design thinking in pedagogy. *Journal of Education Culture and Society*, 2, 63- 74.

Mandarano, L., Meenar, M., & Steins, C. (2010). Building social capital in the digital age of civic engagement. *Journal of planning literature*, 25(2), 123-135.

McCartney, A. R. M., Bennion, E. A., & Simpson, D. W. (Eds.) (2013). *Teaching civic engagement: From student to active citizen*. The American Political Science Association.

McLennan, G. (2008). Disinterested, disengaged, useless. Conservative or progressive idea of the university?. *Globalisation, societies and education*, 6(2), 195-200.

Metzger, A., Ferris, K. A., & Oosterhoff, B. (2019). Adolescents' civic engagement. Concordant and longitudinal associations among civic beliefs and civic involvement. *Journal of Research on Adolescence*, 29(4), 879-896.

Middaugh, E., Clark, L. S., & Ballard, P. J. (2017). Digital media, participatory politics, and positive youth development. *Pediatrics*, 140(Supplement 2), S127-S131.

Montesinos, P., Carot, J. M., Martinez, J. M., & Mora, F. (2008). Third mission ranking for world class universities: Beyond teaching and research. *Higher education in Europe*, 33(2-3), 259-271.

Renouard, A., & Mazabraud, Y. (2018). Context-based learning for inhibition of alternative conceptions. The next step forward in science education. *npj Science of Learning*, 3(1), 1-10.

Resch, K., & Dima, G. (2021). Higher education teachers' perspectives on inputs, processes, and outputs of teaching service learning courses. In L. Tauginienė & R. Pučėtaitė (Eds.), *Managing social responsibility in universities. Organisational responses to sustainability* (pp. 117-136). Palgrave Macmillan.

Resch, K., Knapp, M., & Schrittmesser, I. (2021). How do universities recognize student volunteering? A symbolic interactionist perspective on student engagement recognition in higher education. *European Journal of Higher Education*.
<https://doi.org/10.1080/21568235.2021.1919170>

Rummler, M. (2012). *Innovative Lehrformen. Projektarbeit in der Hochschule. Projektbasiertes und problemorientiertes Lehren und Lernen*. Beltz.

Sambell, K. (2013). Engaging students through assessment. In E. Dunne & D. Owen (Eds.), *The student engagement handbook. Practice in higher education* (pp. 379-396). Emerald Group Publishing Limited.

Sandy, M., & Holland, B. A. (2006). Different worlds and common ground. Community partner perspectives on campus-community partnerships. *Michigan Journal of Community Service Learning*, 13(1), 30-43.

Stewart, K., Dubow, T., Hofman, J., & Van Stolk, C. (2016). *Social change and public engagement with policy and evidence*. RAND Cooperation.
https://www.rand.org/pubs/research_reports/RR1750.html

Storytelling Sheffield (2021). *Telling untold tales*.
<http://www.storyingsheffield.com/about/>

University of Southern Carolina (2021). *About flipped classroom design*.
<https://www.uscupstate.edu/faculty-staff/center-for-academic-innovation-and-faculty-support/resources-for-innovative-course-design/about-flipped-classroom-design>

Vega, V. (2012). *Project-based learning research review*.
<https://www.edutopia.org/pbl-research-learning-outcomes>

Weber, U. (2020). *Bürgerschaftliches Engagement und Ehrenamt in der Sozialwirtschaft*. Springer Fachmedien Wiesbaden.

Zimmer A. (2009). Bürgerschaftliches Engagement — Thema von Lehre und Forschung? In I. Bode, A. Evers & A. Klein (Eds.), *Bürgergesellschaft als Projekt* (pp. 80-100). VS Verlag für Sozialwissenschaften. https://doi-org.uaccess.univie.ac.at/10.1007/978-3-531-91356-8_5

9 ANHANG



► Interviewleitfaden für Fallstudien (siehe Kapitel 4)

Interviewfragen

Einstieg: Wir interessieren uns für die Verbindung von bürgerschaftlichem Engagement und Digitalisierung.

- Wie würden Sie Ihre Erfahrungen mit bürgerschaftlichem Engagement und Digitalisierung beschreiben? Wie und warum sind Sie mit diesen Themen in Berührung gekommen?

Beispiele für digitales bürgerschaftliches Engagement an Hochschulen

- Können Sie ein konkretes Beispiel an Ihrer Hochschule für bürgerschaftliches Engagement unter der Verwendung von digitalen Tools nennen? In welcher Weise sind Sie an solchen Projekten, Programmen oder Aktivitäten beteiligt?
- Können Sie das Beispiel im Detail beschreiben: Wer ist an dem Projekt / dem Programm / der Aktivität beteiligt? Was ist das Ziel? Welche Aktivitäten finden statt? Gibt es bestimmte Voraussetzungen der Teilnehmenden, um an den Online-Aktivitäten teilzunehmen? Welche sind diese?

Ausblick:

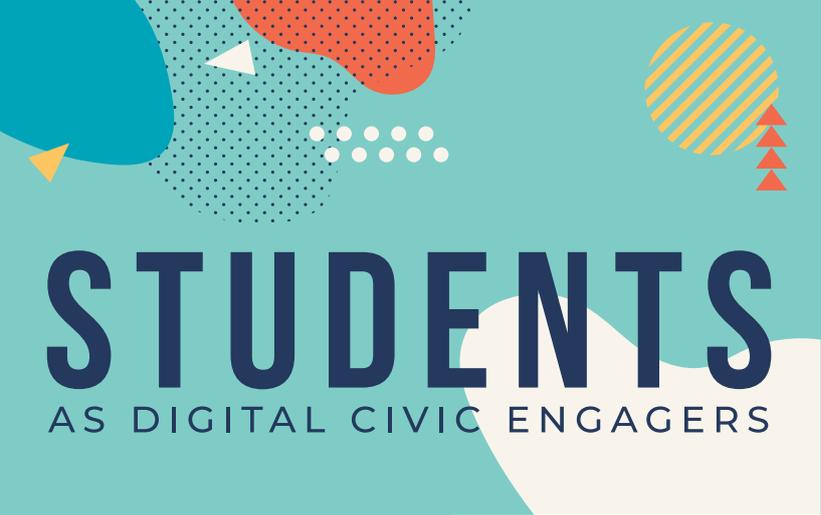
- Wie kann Ihrer Meinung nach bürgerschaftliches Engagement unter der Verwendung von digitalen Tools an Hochschulen gefördert werden?
- Welche digitalen und technischen Möglichkeiten gibt es Ihrer Meinung nach an Hochschulen, um bürgerschaftliches Engagement zu fördern?
- Was würden Sie sich von politischen Entscheidungsträger*innen in Bezug auf digitales bürgerschaftliches Engagement an den Hochschulen für die Zukunft wünschen, vor allem in Anbetracht einer Weiterentwicklung der digitalen Lehre oder ähnlichen Situationen, wie sie die Corona-Pandemie erzeugt hat?

► Überblick über Interviews im Rahmen der Fallstudien (siehe Kapitel 4)

Nr.	Titel der Fallstudie	Land	Datum	Interviewdauer	Geschlecht	Position
1	Freiwilligenprojekt der Universität Klagenfurt für die Caritas		11.12.2020	46 min.	Männl.	Lehrveranstaltungsleiter
2	Freiwilligenprojekt der Universität Klagenfurt für die Caritas		21.01.2021	38 min.	Weibl.	Studentin

Nr.	Titel der Fallstudie	Land	Datum	Interviewdauer	Geschlecht	Position
3	Kurs zum bürgerschaftlichen und interkulturellen Engagement der Universität Belgrad		22.01.2021	40 min.	Weibl.	Professorin des Kurses
4	Civic and Intercultural Adult Education Course at University of Belgrade		16.02.2021	45 min.	Weibl.	Studentin
5	Virtual Student Service Learning Programme at UNED		08.02.2021	40 min.	Männl.	Koordinator des Service Learning Büros der Universidad Nacional de Educación a Distancia
6	Virtual Student Service Learning Programme at UNED		18.02.2021	40 min.	Weibl.	Studentin
7	The Starter Program at the University of Tartu		04.02.2021	30 min.	Weibl.	Lehrende im Starter Programm
8	The Starter Program at the University of Tartu		04.02.2021	51 min.	Weibl.	Studentin
9	AIT – FLAC Society		22.03.2021	41 min.	Männl.	Hochschullehrende
10	AIT – FLAC Society		22.03.2021	39 min.	Weibl.	Studentin
11	GMIT – Student Digital Civic Engagement Project		23.03.2021	40 min.	Männl.	Student
12	GMIT – Student Digital Civic Engagement Project		23.03.2021	41 min.	Weibl.	Hochschullehrende

Nr.	Titel der Fallstudie	Land	Datum	Interviewdauer	Geschlecht	Position
13	VOLUNTARIUM: Lernhilfe durch die Studienvertretung der Universität Minho		08.01.2021	20 min.	Weibl.	Studentin und Koordinatorin von VOLUNTARIUM
14	VOLUNTARIUM: Lernhilfe durch die Studienvertretung der Universität Minho		08.01.2021	30 min.	Männl.	Student
15	Digitale Botschafter*innen an der Universität Edinburgh		15.02.2021	55 min.	Männl.	Koordinator von Projekten zu bürgerschaftlichem Engagement der Universität Edinburgh
16	Interkulturelles Mentoring für Schulen		26.01.2021	40 min.	Weibl.	Studentin
17	Interkulturelles Mentoring für Schulen		26.01.2021	36 min.	Weibl.	Studentin
18	Tartu Welcome Centre		03.02.2021	44 min.	Weibl.	Leiterin des Programms und Geschäftsführerin des Welcome Centre
19	Tartu Welcome Centre		11.02.2021	44 min.	Weibl.	Studentin
20	P5 Medicine Center		06.01.2021	40 min.	Männl.	Student
21	P5 Medicine Center		06.01.2021	20 min.	Männl.	Geschäftsführer des P5 Medical Center



STUDENTS

AS DIGITAL CIVIC ENGAGERS

WWW.STUDENTCIVICENGAGERS.EU

