

Offene Weiterbildungsmittel zur Vermittlung digitaler Bürgerschaft

– das Projekt DIGCIT im Rahmen von Erasmus+

Fertigkeiten einer digitalen Bürgerschaft sind unabdingbar für die Weiterbildung der Jugend im heutigen digitalen Zeitalter. Sie sind wichtig, um Informationen richtig zu interpretieren, sich selbst durch digitale Medien auszudrücken, in der digitalen Welt zu kommunizieren und schließlich auch, um informierte Entscheidungen zu treffen. Auch wenn das Digitale uns überall begegnet: Oft sind Jugendeinrichtungen und Vereine noch nicht ausreichend gewappnet, ihre Jugendlichen auf dem Weg in die digitale Welt pädagogisch angemessen zu unterstützen – insbesondere gilt dies für benachteiligte junge Menschen, die geringere Möglichkeiten haben. In diesem Kontext möchte eine neu gegründete Institution aus Constanta, Rumänien, neue Wege gehen und schlug eine innovative Lernumgebung für Vermittler und Unterstützer von digitaler Bürgerschaft vor. Das Konsortium besteht aus vier Organisationen:

ASOCIATIA TEAM 4 EXCELLENCE, Rumänien

CYPRUS ORGANIZATION FOR SUSTAINABLE EDUCATION AND ACTIVE LEARNING, Zypern

ATHENS LIFELONG LEARNING INSTITUT EASTIKI MI KERDOSKOPIKI ETAIRIA, Griechenland

ARBEITSKREIS OSTVIERTEL e.V., Deutschland

Der Projektvorschlag wurde angenommen und wird finanziell unterstützt von der Nationalagentur für Bürgerprogramme auf dem Feld der Weiterbildung und Ausbildungsprogramme in Rumänien. Die Agentur unterstützt das Projekt "DIGCIT - Strategic partnership to develop open educational resources for teaching digital citizenship" (DIGCIT – Strategische Partnerschaft für die Entwicklung offener Weiterbildungsmittel zur Vermittlung digitaler Bürgerschaft) mit 198,874 Euro.

Das Kick-Off-Meeting, welches eigentlich in Rumänien geplant war, fand aufgrund der COVID-19-Pandemie online statt. Das Skype-Meeting wurde am 31. März 2020 gehalten und war eine gute Möglichkeit für die Partner, sich kennenzulernen und die Implementierung des Projektes gemeinsam zu planen.

Das Projekt zielt darauf ab, die Vermittlung digitaler Bürgerschaft für junge Menschen zu schulen. Es bündelt verschiedene innovative pädagogische Methoden zum Lehren und Lernen und unterstützt Trainer/Vermittler dabei, die Lernenden zu motivieren, sich für die eigene Entwicklung mit digitalen Technologien kreativ und effizient auseinanderzusetzen. Ziel ist ein Massive Open Online Courses (MOOC), ein Onlinekurs, der Lehrmaterialien für die heutige digitale Welt in den folgenden Bereichen frei zur Verfügung stellt:

- | | |
|--|------------------------------------|
| 1. Zugang und Inklusion | 6. E-Präsenz und Kommunikation |
| 2. Lernen und Kreativität | 7. Aktive Teilhabe |
| 3. Medien- und Informationskompetenzen | 8. Rechte und Verantwortlichkeiten |
| 4. Ethik und Empathie | 9. Privatsphäre und Sicherheit |
| 5. Gesundheit und Wohlbefinden | 10. Konsumentenbewußtsein |

Eine multidisziplinäre und komplementäre Partnerschaft mit mehr als 20 assoziativen Partnern wird zu einer weiten Verbreitung der Projektergebnisse unter Jugendlichen, Pädagogen, Trainern und Jugendarbeitern beitragen. Die Partnerorganisationen werden in den kommenden zwei Jahren zusammenarbeiten und gemeinsam Lehrmaterialien erstellen, Pilotkurse organisieren und über die im Rahmen des Projektes stattfindenden Aktivitäten und die Entwicklungen auf der Projektwebseite <http://trainingclub.eu/digcit/> berichten. Hier finden sich auch weitere, detaillierte Informationen zum Projektverlauf. Das Projekt wird gefördert vom ERASMUS+ Programm.