

DIGITALE KURSE FÜR DIE JUNGE GENERATION

ERASMUS+ - TEAMWORK MACHT DEN TRAUM WAHR

Digitale Bürgerschaftskompetenzen für die Zukunft

Digitale Bürgerkompetenz ist zweifellos eine der wertvollsten Fähigkeiten für eine geistig gesunde Gesellschaft. Wir bieten 10 völlig innovative Online-Kurse an, die darauf abzielen, Ihre Fähigkeiten und Fertigkeiten zu entwickeln, um die Online-Umgebung auf freundliche, ethische und verantwortungsvolle Weise zu nutzen, dabei sicher zu bleiben und positive Online-Verhaltensweisen zu fördern. Sie können jederzeit einsteigen, in aller Ruhe lesen, sich selbst testen und ein Online-Zertifikat erhalten. <https://courses.trainingclub.eu/>

Ergebnisse des Projekts

Das DIGCIT-Projekt ist zu Ende gegangen. Aus diesem Anlass möchten wir Sie einladen, einen Blick auf die nachstehenden Ergebnisse zu werfen, in die die Arbeit aller Partner aus Rumänien, Griechenland, Zypern und Deutschland eingeflossen ist:

1. 10 ONLINE-KURSE mit Schwerpunkt auf der Verbesserung der Fähigkeiten zur digitalen Bürgerschaft in 4 Sprachen (**EN**, **RO**, **GR** und **DE**), die von über 1000 Nutzern aufgerufen wurden

- 150+ Jugendliche, Lernende und Studierende aus den Partnerländern haben Ideen für attraktive Online-Kurse vorgeschlagen
- 40+ Teilnehmer*innen an den Online-Kursen erwarben Abzeichen und bestätigten ihre eigenen Fähigkeiten, indem sie mit dem Kursabschlusszertifikat ausgezeichnet wurden.

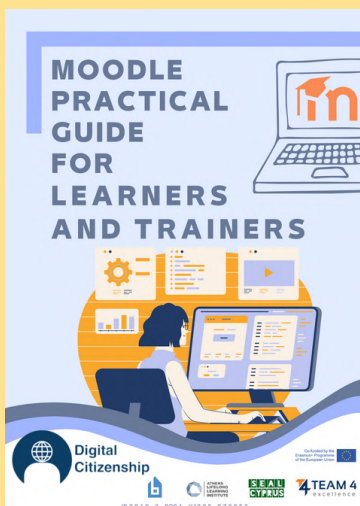
10 ONLINE-KURSE

Zugang und Integration
Lernen & Kreativität
Medien- und Informationskompetenz
Ethik & Empathie
Gesundheit & Wohlbefinden
E-Präsenz & Kommunikation
Aktive Teilnahme
Rechte & Verantwortlichkeiten
Datenschutz und Sicherheit
Sensibilisierung der Verbraucher

2. Ein in 4 Sprachen (EN, RO, GR and DE) verfügbarer LEITFADEN FÜR MOODLE-BENUTZER unterstützt die jungen Menschen während des gesamten Online-Lernprozesses und hilft ihnen, ihren eigenen **Lernstil einzuschätzen**, damit sie die Vorteile einer außergewöhnlichen Lernerfahrung nutzen können.

3. Ein HANDBUCH FÜR LEHRER "Handbuch zur Unterrichtsgestaltung", das nach den Interviews mit 9 Jugendbetreuer*innen erstellt und von 120 Personen, darunter 97 Jugendbetreuer*innen, Ausbilder*innen und Lehrer*innen, geprüft wurde.

4. 4 ARTIKEL, die in hochrangigen europäischen Fachzeitschriften veröffentlicht wurden, heben die Ergebnisse des DIGCIT-Projekts hervor.



5. WORKSHOPS

- 40 Personen erprobten und testeten praktische Aktivitäten für Moderatoren, die sich mit der Entwicklung von Fähigkeiten zur digitalen Bürgerschaft befassen.
- Mehr als 400 junge Menschen nahmen an mehr als 30 Online- und persönlichen Workshops teil und entwickelten ihre eigenen Bürgerkompetenzen, während sie gleichzeitig die Online-Sicherheit schützten.

BEISPIELE FÜR UNSERE ANSÄTZE

Aktive Beteiligung: "Der Einfluss der Jugend auf ihre Gemeinschaft über soziale Medien"

Zugang und Eingliederung: "Einfluss der Nachrichtenmedien auf die Demokratie und dein Leben"

Ethik und Empathie: "Reagiere auf negatives Verhalten und ethische Dilemmas"


Gesundheit und Wohlbefinden: "Online-Medienleidenschaften und -süchte"

Verbraucherbewusstsein: "Wie Online-Werbung und Influencer funktionieren"

Rechte und Pflichten: "Wissen und Reagieren auf sexuelle Belästigung im Internet"



 Folgen Sie uns auf Facebook
<https://www.facebook.com/TrainingClubT4E>

 unsere Webseite
<https://trainingclub.eu/>

6. MULTIPLIER EVENTS



Am 11. Mai organisierte [SEAL Cyprus](#) in Larnaca, Zypern, eine Multiplikatorenveranstaltung mit dem Titel "Youth personal development in the field of digital citizenship education."

Bei den Teilnehmer*innen handelte es sich um Personen, die im Bereich der NRO tätig sind, das Bildungsministerium und Jugendbetreuer*innen, die in NRO arbeiten oder sich ehrenamtlich engagieren. Sie wurden mit Bildungsmaterial und Werkzeugen versorgt, die ihre Arbeit unterstützen und die Lehrmethoden bereichern können. Die Veranstaltung hat das Ziel erreicht, das Hauptergebnis des Projekts, die eLearning-Plattform, zu verbreiten und die Erziehung zur digitalen Staatsbürgerschaft zu fördern. In den Gruppendiskussionen wurde konstruktives Feedback gesammelt, und die Teilnehmer*innen hatten die Möglichkeit, ihr Wissen zu erweitern und ihr Netzwerk auszubauen.



Am 16. Juni wurde die DIGCIT-Multiplikatorenveranstaltung "Bildungsinnovation für aktive Bürger*innen in digitalen Umgebungen" vom [Athener Institut für Lebenslanges Lernen](#) organisiert.

Sie warb für den "Mehrsprachigen MOOC für die persönliche Entwicklung junger Menschen im Bereich der digitalen Bürgerschaft". Das Ziel dieser hybriden Veranstaltung war es, die Ziele und Ergebnisse des Projekts zu präsentieren. Sie führte die Teilnehmer durch die Bildungsplattform des Projekts und den neuen mehrsprachigen MOOC. Die Vorbereitungsarbeiten betrafen zunächst die logistischen Vorbereitungen des Treffens. Dann versuchte das Athener Institut für Lebenslanges Lernen, die Veranstaltung an ein breites und gezieltes Publikum zu vermitteln. Dazu gehörten:

- **Die Rundbriefe:** Enthalten die Einladung zur Veranstaltung und alle notwendigen Informationen zu Datum, Zeit und Ort der Veranstaltung, den Zielgruppen usw
- **Beiträge in den sozialen Medien:** Mehrere Facebook- und LinkedIn-Posts wurden im Laufe von zwei Wochen vor der Veranstaltung hochgeladen.
- **Beiträge auf der Website:** Es wurden Inhalte für die Website der Organisation erstellt, damit sich die Teilnehmer für die Veranstaltung anmelden konnten.



[TEAM4Excellence](#) aus Rumänien organisierte am 25. Mai die Multiplikatoren-Veranstaltung "Bildung mit Spielelementen", um die Ergebnisse des DIGCIT-Projekts und die persönliche Entwicklung von Jugendlichen im Bereich der Bildung zur digitalen Bürgerschaft zu fördern.

Die Veranstaltung fand an der Seefahrtsuniversität Constanta statt und sensibilisierte Jugendliche und Jugendbetreuer für den neuen mehrsprachigen MOOC für die persönliche Entwicklung von Jugendlichen im digitalen Zeitalter. Die Teilnehmer*innen erfuhren, wie interaktive Aktivitäten und Gamifizierung für die Entwicklung digitaler Kompetenzen genutzt werden können. Die Veranstaltung wurde von vierzig Personen aus 17 Schulen und Verbänden besucht, die mehr über das Thema erfahren wollten. Die Teilnehmer*innen arbeiteten in Gruppen, wählten ein Thema und gamifizierten es nach einem bestimmten Modus mit Schritten von 1 bis 8: Identifizieren der Ziele und der Ergebnisse, Finden der Umgebung (virtuell oder offline), Onboarding, Definieren des Designs, Skill-Atome, Bewertung, Unterstützung, Meta (Wissensbereiche, Tools usw.). Die Teilnehmer*innen genossen den Workshop mit der Präsentation der DIGCIT-Bildungsmaterialien und -Kurse und der praktischen Gamifizierungsaktivität selbst.



Der [Arbeitskreis Ostviertel e.V.](#) aus Deutschland organisierte am 19. Juni eine Multiplikatoren-Veranstaltung, um Jugendliche und Jugendbetreuer*innen für die Bildungsmaterialien zur digitalen Bürgerschaft zu sensibilisieren.

Die Veranstaltung wurde nach einer zweijährigen Pause aufgrund von Covid-19 Restriktionen im Rahmen des bekannten und beliebten Sommerfestes des Bürgerhauses Bennohaus in Munster, Deutschland, organisiert. Eingebettet in das Fest, um von Symbiosen zu profitieren, fand die Multiplikatoren-Veranstaltung für das Projekt DIGCIT "Digitale Bürgerschaft für Jugendliche" statt, bei der interessierte Akteur*innen/Besucher*innen das Projekt und seine Ergebnisse schnell kennenlernen konnten. Dank dieser Veranstaltung sind die Jugendbetreuer*innen in der Lage, die Bildungsmaterialien zu nutzen, um den Jugendlichen zu helfen, ihr digitales Leben selbst in die Hand zu nehmen, und die Jugendlichen verbesserten ihre digitalen Fähigkeiten, um kritisch zu denken, sich sicher zu verhalten und verantwortungsbewusst an der Gesellschaft teilzunehmen.