

Die Jugend, die digitale Spaltung und die Zivilgesellschaft:

eine Sammlung von Beispielen guter Praxis und Jugenderfahrungen



Das e-Book ist dem ersten EUDIGIT-Webinar vom 25.-26. Februar 2021 gewidmet, das von der Gemeinde Varna veranstaltet wurde



Municipality of Varna

Der Inhalt dieses E-Books wurde im Rahmen des EUDIGIT – Europäische digitale Bürger -Projekts erstellt, das vom Europe for Citizen -Programm im Rahmen der Finanzhilfvereinbarung 614897-CITIZ-1-2019-2-FR-CITIZ-NT finanziert wird.

© EUDIGIT 2021

Entworfen von Eduard Lilov, TheMayor.EU

Inhaltsverzeichnis

<i>EUDIGIT – Digitale Teilhabe der europäischen Zivilgesellschaft</i>	4
<i>Partnerschaftskarte</i>	6
<i>Die Jugend, die digitale Spaltung und die Zivilgesellschaft</i>	8
<i>Vorstellung des Aktionsplans für digitale Bildung - Interview mit Simona Petkova, Politikassistentin im Ressort C4 –“Digitale Ausbildung”, Generaldirektion “Bildung, Jugend, Sport und Kultur”, Europäische Kommission</i>	10
<i>Le Fabuleux Musée - ein faszinierendes Museum für die Jugendliche</i>	16
<i>LEAP Cluj - die erste interdisziplinäre Studie zu den Bedürfnissen und Möglichkeiten Jugendlicher in Rumänien</i>	18
<i>GE9SI-APP - eine von Studierenden entwickelte Anwendung für nachhaltigen Tourismus</i>	20
<i>Gleichstellung des digitalen Bereichs unter den Schüler:innen in Rotterdam</i>	22
<i>[U25] Hamburg – Online-Suizidprävention bei Jugendlichen</i>	24
<i>ORV Media in Varna – das erste Jugendmedium in Bulgarien</i>	26
<i>Jugendsitzung 1: Die Auswirkungen von Covid-19 auf die Bildung</i>	28
<i>Jugendsitzung 2: Bürgerschaftliches Engagement und digitale Unterschiede</i>	30

EUDIGIT

Digitale Teilhabe der europäischen Zivilgesellschaft

Die Fakten sind alarmierend: 169 Millionen Europäer:innen verfügen nicht einmal über grundlegende Computerkenntnisse. Dies erweist sich nicht nur als echtes Hindernis im beruflichen Bereich, sondern auch im Kampf gegen soziale Ausgrenzung. Diese Kluft führt auch zu Entwicklungsunterschieden zwischen den Bürger:innen sowie zwischen Städten und dem ländlichen Raum. Sie gefährdet das Prinzip des regionalen Zusammenhalts und kann das Gefühl der EU-Zugehörigkeit und einer größeren europäischen Identität beeinträchtigen.

Dieser Fakt wurde von allen EUDIGIT-Partnerstädten festgestellt, die ihre Besorgnis über den Zusammenhang zwischen digitaler Ausgrenzung und der europäischen Zivilgesellschaft, besonders bei benachteiligten Personengruppen, ausgedrückt haben.

Die digitale Kluft als modernes Phänomen wirkt tatsächlich als Beschleuniger der sozialen Ausgrenzung für diejenigen, die nicht genug vernetzt, nicht genug qualifiziert und nicht genug informiert sind – mit anderen Worten, diejenigen, die es verpasst haben in „das Boot des Fortschritts“ einzusteigen. Auch wenn sie digital vernetzt sind, zeigen viele Bürger:innen wenig Interesse an europäischen Fragestellungen. Dies sind wesentliche Themen, da die Kommunikation der EU-Organe und der Mitgliedstaaten hauptsächlich online, ohne engen Kontakt zu den Bürger:innen, erfolgt.

Deshalb steht viel auf dem Spiel. Es ist ein Kampf um die Herzen und Köpfe aller EU-Bürger:innen. Im Grunde untersucht EUDIGIT wie Städte als nächstgelegene und am besten zugängliche Verwaltungseinheiten, aktiv zur Verringerung der digitalen Kluft beitragen können mit Hilfe von Politik, der Verbesserung öffentlicher Dienste, die „mit und für alle Bürger:innen“ zugeschnitten sind sowie mit besserer Kommunikation mit den Bürger:innen.



ZIELE:

- Stärkung der EU-Zivilgesellschaft und des Bürger:innenbewusstseins
- Beitrag zur Verringerung der digitalen Kluft in Städten
- Gemeinsame Entwicklung der digitalen politischen Strategien mit den Bürger:innen

AKTIVITÄTEN:

- 7 Veranstaltungen
- 30 Arbeitstreffen mit der Zivilgesellschaft
- Gemeinsame Entwicklung der politischen Strategien mit Bürger:innen und Interessenvertretungen in allen Partnerstädten

ERGEBNISSE:

- 5 E-Books
- Kooperationserklärung zwischen Partnerstädten
- Digitale Teilnahmedenuntersuchungen
- 520 direkte und 30 000 indirekte Teilnehmende

ZEITRAHMEN:

Mai, 2020 bis März, 2023

PROJEKTBUDET:

126.000 EUR



PARTNERSCHAFTSKARTE

- STADT MARSEILLE
- EURO ADVANCE ASSOCIATION /
THEMAYOR.EU
- METROPOLREGION CLUJ
- GEMEINDE GENUA
- GEMEINDE ROTTERDAM
- FREIE UND HANSESTADT HAMBURG
- GEMEINDE VARNA



DIE JUGEND, DIE DIGITALE SPALTUNG UND DIE ZIVILGESELLSCHAFT



Das erste Seminar des EUDIGIT-Projekts fand vom 25. bis 26. Februar 2021 online statt. Die von der Stadt Varna in Kooperation mit dem Projektkoordinator der Stadt Marseille und TheMayor.EU organisierte Veranstaltung

versammelte vor den Bildschirmen über 160 Teilnehmer, um darüber zu diskutieren, was bei der Überwindung der digitalen Kluft der Jugendlichen funktioniert und wie die digitale Bürgerschaft ermutigt werden kann. Besonderer Schwerpunkt

wurde am ersten Tag auf den Aktionsplan für digitale Bildung 2021-2027 gelegt, der im September 2020 von der Europäischen Kommission verabschiedet wurde. Danach stellten die Städte Marseille, Rotterdam, Genua, Varna, Hamburg

und Cluj-Napoca innovative lokale Initiativen vor, die sich in ihrem Kontext bewährt haben, die digitale Kluft zu verringern. In zwei Nachmittagssitzungen teilten die Jugendliche ihre Herausforderungen und die Lösungen, die sie zu COVID-19,

Bildung, Karrierechancen, bürgerschaftlichem Engagement und der digitalen Kluft sehen. Am zweiten Tag wurde diskutiert, wie sich Europa von der Coronavirus-Krise erholen kann und welchen Platz die Jugendliche in diesem Prozess einnimmt.

AUFZEICHNUNGEN DER GESAMTEN VERANSTALTUNG SOWIE DIE FOLIEN ALLER PRÄSENTATIONEN SIND UNTER EUDIGIT. MARSEILLE.FR VERFÜGBAR.

VORSTELLUNG

DES AKTIONSPLANS FÜR DIGITALE BILDUNG

Interview mit Simona Petkova, Politikassistentin im Ressort C4 –“Digitale Bildung”, Generaldirektion “Bildung, Jugend, Sport und Kultur”, Europäische Kommission COVID-19 hat uns gezeigt, dass die Anpassung der allgemeinen und beruflichen Bildung an das digitale Zeitalter eine gesamtgesellschaftliche Aufgabe ist

Frau Petkova, Ende September hat die Kommission einen Aktionsplan für digitale Bildung 2021-2027 angenommen. Würden Sie bitte, als Teammitglied, das an diesem Dokument gearbeitet hat, erklären, warum es notwendig war?

Im Jahr 2020 erlebten

wir den bis dahin größten Fortschritt in der Nutzung der Digitaltechnologien für Sozial- und Kommunikationsaktivitäten und im Alltag. Die allgemeine und berufliche Bildung sind keine Ausnahme von diesem Trend. Die Digitaltechnologien waren eine der wenigen Möglichkeiten sicherzustellen, dass die Bildung unter diesen herausfordernden Umständen

fortgesetzt wird.

Dieser beispiellose Wechsel hat uns jedoch gezeigt, dass noch viel mehr getan werden muss, damit die digitale Transformation wirklich und effektiv in die Bildungs- und Ausbildungspraktiken integriert wird und dass die allgemeine und berufliche Bildung an das digitale Zeitalter angepasst

werden.

Vor diesem Hintergrund hat die Europäische Kommission im vergangenen Jahr den Aktionsplan für digitale Bildung 2021-2027 verabschiedet. Der Aktionsplan entstand als Reaktion auf die durch Covid-19 verursachte Krise und die Herausforderungen, vor denen wir standen. Er ist auch eine

Vision für die nächsten sieben Jahre und darüber hinaus, im Hinblick auf die digitale Bildung, die wir uns in Europa wünschen.

Der Aktionsplan ist Teil der umfangreichen europäischen Initiative ökologischen und digitalen Weiterentwicklung Europas, dem sogenannten doppelten Übergang. Er ist eines der wichtigsten Instrumente

um sicherzustellen, dass wir ein Europa haben, das vorbereitet auf das digitale Zeitalter ist. Dies wiederum eine der sechs Prioritäten der Von-der-Leyen-Kommission. Er unterstützt auch den COVID-19-Wiederaufbauplan der EU und hilft die Ziele der Aufbau- und Resilienzfazilität umzusetzen, die das von der EU vorgelegtem Schlüsselinstrument für diesen



DER AKTIONSPLAN ENTSTAND ALS REAKTION AUF DIE DURCH COVID-19 VERURSACHTE KRISE UND DIE HERAUSFORDERUNGEN, VOR DENEN WIR STANDEN, ABER ER IST AUCH EINE VISION FÜR DIE NÄCHSTEN SIEBEN JAHRE UND DARÜBER HINAUS, IN BEZUG AUF DIE DIGITALE BILDUNG, DIE WIR UNS IN EUROPA WÜNSCHEN.



Digital Education Action Plan (2021-2027)

Resetting education and training for the digital age.

Zeitraum darstellt.

Mit diesem politischen Dokument fangen wir nicht bei Null an. Tatsächlich ist dies der zweite europäische Aktionsplan im Bereich der digitalen Bildung. Wir haben 2018 zum ersten Mal angefangen, und erweitern nun die Laufzeit auf die nächsten 7 Jahre, um unserer ehrgeizigen Vision für die allgemeine und berufliche Bildung im digitalen Zeitalter Ausdruck zu verleihen..

Neben der COVID-19 - Krise haben wir große Ungleichheiten und Unterschiede nicht nur in Bezug auf die Vernetzungsfähigkeit sondern auch in der Verfügbarkeit von Geräten erlebt, die es einigen Familien unmöglich gemacht haben, ihre Bildungsaktivitäten zu Hause fortzusetzen. Darüber hinaus, haben wir Unterschiede in den digitalen Fertigkeiten und Kompetenzen sowohl bei Jugendlichen als auch bei Erwachsenen festgestellt. Dies hat uns gezeigt, dass die Mitgliedstaaten und die Systeme



der allgemeinen und beruflichen Bildung weiter unterstützt werden müssen.

Welche sind die Ziele des Aktionsplans?

Unser Ansatz besteht erstens darin, den gezielten und effektiven Einsatz digitaler Technologien für ein besseres Lehren und Lernen zu unterstützen. Dabei muss sichergestellt werden, dass sie dort eingesetzt werden, wo sie gebraucht werden und einen echten Nutzen bringen. Dies ist beispielsweise die Verbesserung der digitalen Fertigkeiten und Kompetenzen der Jugendlichen und ihrer Vorbereitung auf die

digitale Transformation.

Dieser umfassende Ansatz spiegelt sich in den strategischen Prioritäten des Aktionsplans wider. Mit dieser Politik gehen wir über die formale Bildung hinaus – wir betrachten die formale und nicht-formale Bildung, sowie das lebenslange Lernen.

Der siebenjährige Zeitraum ermöglicht es uns bessere Koordination mit dem Programmzeitraum der EU zu erreichen, indem nützliche Synergien zwischen den verschiedenen Finanzierungsinstrumenten wie Erasmus +, Horizont Europa, der Wiederaufbau- und Resilienzfazilität, genutzt und gesucht werden.

Die Beteiligung und die Qualität sind zentrale Werte in der allgemeinen und beruflichen Bildung. Dies muss auch in Bezug auf die digitale Bildung so bleiben, weshalb sie auch in der Zukunft unsere Leitwerte

bleiben.

Nicht zuletzt hat uns die COVID-19-Krisenerfahrung gezeigt, dass die Anpassung der allgemeinen und beruflichen Bildung an das digitale Zeitalter nicht mehr allein in der Verantwortung der Bildungsträger liegt; es ist vielmehr eine Aufgabe der ganzen Gesellschaft.

Diesbezüglich, würden Sie uns sagen, wie Sie die Öffentlichkeit und alle Interessenvertretungen bei der Erstellung des Dokuments eingebunden haben?

Bei der Vorbereitung des Aktionsplans für digitale Bildung führte die Kommission zwischen März und September 2020 umfangreiche Konsultationen mit Interessenträger:innen durch.

Insbesondere haben wir eine Reihe gezielter Konsultationen mit Beteiligten sowie der Zivilgesellschaft, dem Privatsektor, nationalen und regionalen Behörden geführt. So traf sich beispielsweise Maria Gabriel - Kommissarin für "Forschung, Innovation, Bildung, Kultur und Jugend" mit Vertretenden des Europäischen Ausschusses der Regionen, um die Herausforderungen zu erörtern, denen sie bei der Digitalisierung der allgemeinen und beruflichen Bildung gegenüberstehen.

Darüber hinaus haben wir eine Reihe von Informationsveranstaltungen durchgeführt, bei denen das Thema bei verschiedenen

Gelegenheiten mit Bürger:innen diskutiert wurde. Beispielsweise traf sich im Juli 2020 die Exekutiv-Vizepräsidentin - Ein Europa für das digitale Zeitalter, Margrethe Vestager, mit Studierenden in Kopenhagen bei der einzigen Veranstaltung, die das letzte Jahr persönlich stattfinden konnte, alle anderen waren online.

Damit meine ich, dass es unser Ziel war, eine möglichst breite Öffentlichkeit zu konsultieren. Und diese Bemühungen wurden durch die auf die gesamte Gesellschaft ausgerichtete öffentliche Konsultationen ergänzt. Die Konsultationen wurden den ganzen Sommer über fortgesetzt und umfasste mehr als 2.700 Antworten. Wir waren sehr erfreut über die Vielfalt der Befragten, darunter lokale und regionale Behörden, Bildungseinrichtungen, Ministerien, Schülerschaft und Eltern aus 66 Ländern.

Welche Schlussfolgerungen

DIE BETEILIGUNG UND DIE QUALITÄT SIND ZENTRALE WERTE IN DER ALLGEMEINEN UND BERUFLICHEN BILDUNG UND DIES MUSS AUCH IN BEZUG AUF DIE DIGITALE BILDUNG SO BLEIBEN, WESHALB SIE AUCH IN DER ZUKUNFT UNSERE LEITWERTE BLEIBEN.

haben Sie nach diesen Konsultationen gezogen?

Alle diese Konsultationen haben uns weiter über die Auswirkungen der COVID-19-Krise auf die allgemeine und berufliche Bildung sowie über die Vision der Beteiligten für die Zukunft der europäischen digitalen Bildung informiert.

Wenn ich zusammenfassen sollte, würde ich mich auf zwei konkrete Schlussfolgerungen konzentrieren: Erstens, waren sich unsere Interessenvertretende der zunehmenden sozialen Ungleichheiten und der Entstehung neuer Unterschiede sehr bewusst.

Zweitens, stellten sie fest, dass die Digitalkompetenz und die Fertigkeiten verbunden mit digitaler Zivilgesellschaft, die digitale Sicherheit, die Unterscheidung zwischen Fakten und Fiktionen, die Filterung und Verwaltung großer Informationsmengen, die wichtigsten und nötigsten Fähigkeiten im 21. Jahrhundert sind.

Sie haben die strategischen Prioritäten des Plans erwähnt. Würden Sie dieses Thema näher erläutern?

Alle von uns gesammelten Beweise und Ansichten spiegeln sehr genau den Schwerpunkt wider, den die Kommission im Aktionsplan festgelegt hatte. Wir verfolgten einen integrierten Ansatz für die digitale Bildung – einerseits um sicherzustellen, dass wir

über ein leistungsfähiges digitales Bildungssystem verfügen (d. h., alle Bedingungen wie Infrastruktur, Ausrüstung, Lerninhalte sind vorhanden); und andererseits, dass wir über digitale Fertigkeiten und Kompetenzen verfügen, die der digitalen Transformation angemessen sind und in einer integrativen Weise vermittelt werden, die das lebenslange Lernen einschließt.

Diese beiden Prioritäten werden ergänzt durch unser Bestreben, eine bessere Koordination und Zusammenarbeit auf EU-Ebene im Bereich der digitalen Bildung zu erreichen. Vor diesem Hintergrund eröffnet die Kommission ein Zentrum für digitale Bildung, als einen speziellen Raum für die Zusammenarbeit in diesem Bereich.

Im Hinblick auf die erste Priorität möchten wir uns darauf konzentrieren, alle notwendigen Voraussetzungen für die digitale Bildung zu schaffen. Die Kommission wird beispielsweise einen strategischen Dialog mit den Mitgliedstaaten darüber einleiten, was die digitale Bildung wirklich effektiv macht und welche die wichtigsten Voraussetzungen dafür sind. In diesem strategischen Dialog untersuchen wir verschiedene Möglichkeiten, um die Ungleichheiten und Lücken, die ich bereits erwähnt habe, umzugehen.

In diesem Zusammenhang werden wir den Netzausbau

STRATEGISCHE PRIORITÄT 1: FÖRDERUNG DER ENTWICKLUNG EINES LEISTUNGSFÄHIGEN DIGITALEN BILDUNGSÖKOSYSTEMS

in Schulen unterstützen. Es gibt bereits erfolgreiche Initiativen, wie das WiFi4EU-Gutscheinsystem für Gemeinden. Während des neuen Programmzeitraums wird die Kommission diese Ambitionen verstärken und höhere Geschwindigkeiten und Gigabit-Netzanbindung in Schulen fördern.

Während der Covid-19-Krise haben wir viele Rückmeldungen von Lehrkräften und Behörden erhalten, die sagen, dass es im Internet so viele Lerninhalte gibt, dass es wirklich schwer ist zu verstehen, was von hoher Qualität ist und was nicht gut ist.

Daher wird die Kommission einen Europäischen Rahmen für die digitale Kompetenz Lehrender als eine Reihe von Leitlinien zur Förderung von Mehrsprachigkeit, hochwertigen, europäisch erstellten Inhalten, zugänglichen und zertifizierten Inhalten für Lehrkräfte vorlegen.

Nicht zuletzt, glauben wir, dass jede erfolgreiche digitale Bildung beim Lehrenden und mit einer guten Planung

auf institutioneller Ebene beginnt. Deshalb werden wir dies durch Erasmus +, die Erasmus Teacher Academy, die Kooperationsprojekte sowie durch das neue Selbstbewertungsinstrument unterstützen, das den Lehrkräften helfen soll, ihre digitalen Kompetenzen zu bewerten.

Die zweite Priorität betrifft die digitale Fertigkeiten und Kompetenzen. Hier möchte ich mich zunächst auf die digitale Kompetenz und die Bekämpfung von Desinformation konzentrieren. Die Kommission ist fest davon überzeugt, dass diese Fähigkeiten und Kompetenzen grundlegend dafür sind, was Sie im digitalen Zeitalter zu einem Bürger/einer Bürgerin macht – sicher im Internet navigieren zu können, fundierte bürgerliche und politische Entscheidungen zu treffen und die Informationen, die Ihnen vorliegen, gut zu verstehen. Deshalb ist die digitale Kompetenz ein Bereich, in dem die allgemeine und die berufliche Bildung eine Schlüsselrolle

STRATEGISCHE PRIORITÄT 2: AUSBAU DIGITALER KOMPETENZEN FÜR DEN DIGITALEN WANDEL

spielen. Eine aktuelle Studie aus Deutschland zeigt tatsächlich, dass Studierende diesbezüglich auch mehr Unterstützung von Bildungs- und Ausbildungseinrichtungen erwarten. Wir werden deshalb einen Vorschlag für gemeinsame Leitlinien für Lehrkräfte vorlegen, wie diese Fähigkeiten durch Bildung entwickelt werden können.

Eng damit verbunden ist unser Verständnis für die neu aufkommende Technologien wie künstliche Intelligenz (KI) und Daten. Mit diesen Technologien verbundene Fähigkeiten gelten nicht mehr als spezialisiert. Jeder muss verstehen, warum die Online-Plattformen uns bestimmte Videos oder Lieder vorschlagen und andere nicht.

Wie bereits getan, aktualisieren wir den Europäischen Referenzrahmen für die digitale Kompetenz (DigComp) um die digitalen Kompetenzen, die sich auf KI und Datenverständnis zu beziehen.

Darüber hinaus werden wir daran arbeiten, digitale

Kompetenzen in der allgemeinen und beruflichen Bildung besser bereitzustellen, einschließlich Austausch bewährter Verfahren. Einer der Bereiche, die wir uns ansehen werden, ist die Computerausbildung. Dies ist eine gute Grundlage für junge Menschen zu verstehen, wie die Welt funktioniert.

Zuguterletzt, wird unsere Arbeit zur Schließung der digitalen Unterschiede zwischen den Geschlechtern fortgesetzt. Das wird durch spezielle Seminare zur Erweiterung digitaler Kompetenzen für Mädchen und junge Frauen erreicht

“
**GLAUBEN WIR,
DASS JEDE
ERFOLGREICHE DIGITALE
BILDUNG BEIM LEHRER
UND MIT EINER
GUTEN PLANUNG AUF
INSTITUTIONELLER
EBENE BEGINNT.**

sowie durch den Vorschlag einer Aktualisierung des STEM-Lehrplans mit einem künstlerischen Aspekt, um mehr Frauen und Mädchen für diese Bildungs- und Berufsform zu gewinnen.

Bitte erzählen Sie uns abschließend noch mehr über das bereits erwähnte Zentrum für digitale Bildung.

Das Zentrum für digitale Bildung ist eine der Leitinitiativen des Aktionsplans für digitale Bildung. Damit will die Kommission Synergien und die Zusammenarbeit im Bereich der digitalen Bildung auf allen Ebenen, einschließlich den lokalen, regionalen und nationalen Ebenen stärken. Es soll ein gemeinsamer Raum für Austausch bewährter Verfahren und Wissensaustausch sowie für Suche nach Synergien und Kooperationsmöglichkeiten geschaffen werden.

Als erste Initiative innerhalb des Zentrums wird die Kommission ein Netz nationaler Beratungsdienste im Bereich der digitalen Bildung einrichten. Wir wissen, dass es in Deutschland, Slowenien und anderen Ländern bereits einige gute Beispiele gibt, deshalb ist es unser Ziel, diese miteinander zu vernetzen und einen strukturierten Dialog zu fördern. Die Ambitionen des Zentrums sind hoch, und die Kommission wird in den nächsten Jahren intensiv daran arbeiten, ihre Ziele zu erreichen.

BEISPIEL GUTER PRAXIS-NUMMER 1

LE FABULEUX MUSÉE

ein faszinierendes Museum für die Jugendliche



Wo?

MARSEILLE, FRANKREICH

Wer?

LA FABULERIE – KULTUR- UND DIGITALFABRIK, STADT MARSEILLE UND PARTNER

Wann?

2021 - LAUFEND



Warum?

Le Fabuleux Musée oder “Das fabelhafte Museum” ist ein integratives digitales Museum für alle unter 25 Jahren, das es ihnen ermöglicht, die lokale Kultur und das lokale Kulturerbe zu verstehen. Gleichzeitig ist es ein lehrreiches Fluchtspiel, eine autonome Ausstellung und ein Fablab (digitales Produktionslabor), das jedes Jahr ein bestimmtes Thema in den Fokus stellt. Im ersten Jahr

beschloss das Museum sich auf Umweltthemen zu konzentrieren. Das von der Stadt Marseille unterstützte Museum hat sich zum Ziel gesetzt, kulturelle und soziale Unterschiede zu bekämpfen. Dies geschieht durch eine interaktive Verbindung zwischen verschiedenen kulturellen, künstlerischen und digitalen Bereichen.

**FÜR GRUNDSCHÜLER:
INNEN AUS
MARSEILLE WERDEN
KOSTENLOSE
BILDUNGSBESUCHE
ANGEBOTEN.**



<https://lefabuleuxmusee.com/>



contact@lafabulerie.com

LEAP CLUJ

die erste interdisziplinäre Studie zu den Bedürfnissen und Möglichkeiten Jugendlicher in Rumänien



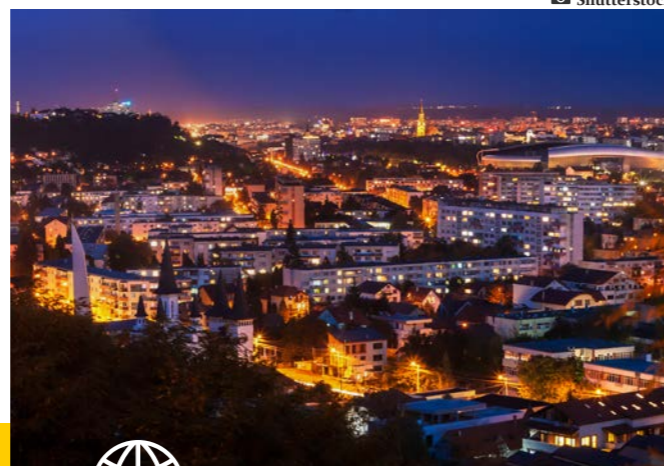
Wo?

CLUJ-NAPOCA, RUMÄNIEN

Wer?
BABEŞ-BOLYAI-UNIVERSITÄT, PONT-GRUPPE,
KULTURZENTRUM CLUJ, STIFTUNG BOTNAR

Wann?

JANUAR - JUNI
2020



Warum?

In Cluj-Napoca – und in der Metropolregion Cluj – gibt es eine wachsende Zahl unabhängiger Initiativen für Jugendliche, die jedoch häufig ganz unterschiedlich sind und in der öffentlichen Datenberichterstattung nicht genau berücksichtigt werden.

Eine interdisziplinäre Studie zu den Bedürfnissen und Möglichkeiten junger Menschen führte zur Sammlung einer evidenzbasierten, technisch entwickelten Datenbank von Teilnehmenden und Initiativen in den Bereichen Gesundheit und Wohlergehens, Bildung und Zukunft der Arbeitbeschäftigung in der Metropolregion Cluj, unter Verwendung eines partizipativen

und inklusiven Ansatzes. Als erste ihrer Art in Rumänien wurde die Studie von einem Konsortium aus Nichtregierungsorganisationen (NGOs) und Akademiker:innen durchgeführt.

Die Kernthemen des Projekts waren:

- die Entwicklungsungleichheiten in den Bereichen der Bildung, Gesundheit und Wohlergehen;
- der unzureichende Datenbestand, um diese beide Bereiche in Bezug auf die Jugendliche (10-24 Jahre alt) genau zu dokumentieren.

ALS ERGEBNIS DER STUDIE HABEN DIE CLUJER BEHÖRDEN NUN EIN BESSERES UND TIEFERES WISSEN ÜBER DIE JUNGEN BEWOHNENDEN. DAS HILFT IHNEN WIEDERUM, IHRE BEDÜRFNISSE ZU VERSTEHEN UND STRUKTURELLEN PROBLEMEN WIE DEM BRAIN-DRAIN VORZUBEUGEN.



GE9SI-APP

eine von Studierenden entwickelte Anwendung für nachhaltigen Tourismus



Warum?

Der Titel des Projekts „GE9SI-APP“ zeigt das gemeinsame Ziel der Fachschule „Vittorio Emanuele II – Ruffini“ und der Stadt Genua. Es sollte den Geist der unternehmerischen Initiative der Studierenden anregen, um ihre Kreativität, Disziplin, Verantwortung und kooperative Einstellung zu entwickeln.

Das Ziel des Projekts GE9SI-APP war die Entwicklungsunterstützung des kulturellen Erbes und der lokalen Traditionen durch die Erarbeitung einer interessanten Business-Idee, die die touristische Attraktivität der Stadt und die digitalen Kompetenzen der Studierenden so miteinander verbindet, dass sie gleichzeitig die Anerkennung lokaler Handwerker stimuliert und die Besucher:innen über die besten Plätze in Genua informiert. Das Projekt ermöglichte es den Studenten auch, Marktforschung zu

betreiben und ein innovatives technologisches Instrument für genuesische Unternehmen zu entwickeln, das deren Bedürfnissen in den Bereichen der Kommunikation und Marketing entspricht.

Es konzentrierte sich insbesondere auf zwei Themen: wie wertvoll die Generationenbeziehungen sind und die Ausübung der Demokratie im Unternehmen. Bei Treffen mit lokalen Unternehmern und Vertreter:innen von Wirtschaftsverbänden erfuhren die Studierenden wie wichtig Innovation für die Arbeit eines Unternehmens ist und wie die neue Technologien für bessere Anerkennung auf neuen Märkten sorgen können.

“Alle Teilnehmer zeigten großes Interesse und Engagement für das Projekt und trotz der vielen Schwierigkeiten, konnten

wir in Gruppen sogar außerhalb der vorgegebenen Zeit zusammen arbeiten, um die Anwendung und den Businessplan besser vorzubereiten. Das Projekt hat nicht nur unsere IT-, Business- und Grafikdesign-Fähigkeiten verbessert, sondern auch zur Entwicklung unserer Soft Skills beigetragen“, heist es in der Stellungnahme der Studierenden.

DIE GRUPPENARBEIT ERMÖGLICHTE DEN JUGENDLICHEN AUCH, DIE DEMOKRATIEVERWALTUNG IM UNTERNEHMEN ZU ERLERNEN, IDEEN AUSZUTAUŠCHEN, BEZIEHUNGEN ZU EXTERNEN BETEILIGTEN AUFZUNEHMEN, DISKUSSIONEN ZU UNTERSTÜTZEN UND KONFLIKTE ZU LÖSEN.

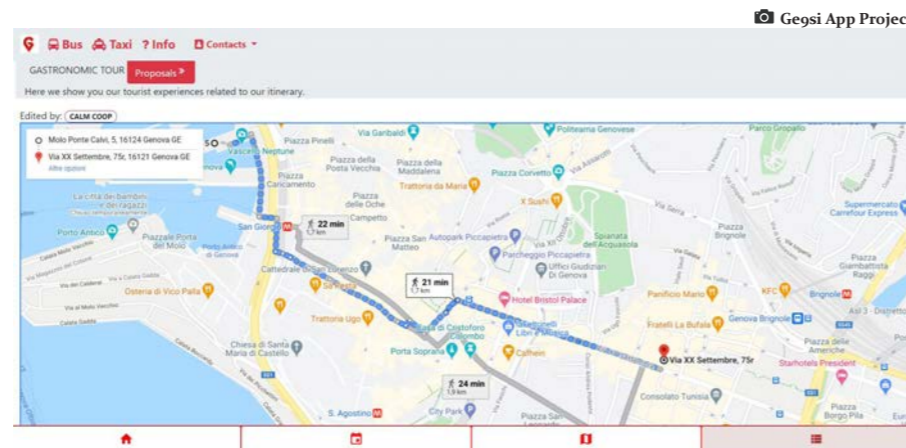
Wo?

GENUA, ITALIEN

Wer?

STUDIERENDE DER ISS VITTORIO EMANUELE II - RUFFINI

Wann? 2020



GLEICHSTELLUNG

des digitalen Bereichs unter den Schüler:innen in Rotterdam



Wo?

ROTTERDAM, NIEDERLANDE

Wer?

GEMEINDE ROTTERDAM, MEEDOEN IN ROTTERDAM, STICHTING DE VERRE BERGEN, SINT LAURENSFONDS, RABOBANK

Wann?

MÄRZ – APRIL 2020



Die Niederlande wurden, wie viele andere Länder, abgeriegelt und ihre Schulen aufgrund von Covid-19 geschlossen. Leider konnten die Schüler:innen, die keinen Internetzugang oder einen Laptop/Tablet zu Hause hatten, am Online-Unterricht nicht teilnehmen oder waren gezwungen, alternative, suboptimale Wege zu wählen, wie zum Beispiel Vorlesungen auf dem Telefon ihrer Eltern zu folgen. Die Gemeinde Rotterdam hat beschlossen, dies zu ändern.

Deshalb verteilten die Stadtbehörden von März bis Mitte April 2020 zusammen mit drei Wohltätigkeitsorganisationen und dank privater Spenden, über 5000 Laptops/Tablets und 400 WIFI-Hotspots an lokale Schüler:innen. Dank dieser Aktion, erhielten die Kinder die Möglichkeit, an den virtuellen Klassen teilzunehmen und sich mit Gleichaltrigen auszutauschen. Da die Geräte mittlerweile Eigentum der Schulen geworden sind, können

sie in den nächsten Jahren für die Organisation von Fern- und Onlineunterricht oder Unterricht mit gemischten Lehrformaten, sowie für die Nutzung moderner Lernressourcen eingesetzt werden.

Dies diente schließlich auch als Inspiration für ein Projekt, das eine neue, strukturiertere digitale Bildung und Unterstützung für Schulen, Kinder und Eltern umsetzt. Dieses umfangreiche Programm für die digitale Grundschul- und Sekundarschulbildung wurde direkt nach Beginn von Covid-19-Krise in den Niederlanden gestartet.

Dieses Programm basiert auf den Erfahrungen aus Covid-19: Einerseits, die Notwendigkeit, in eine hochmoderne Infrastruktur zu investieren, einschließlich Glasfaserverbindungen in die Schulen und Geräte für die Schüler:innen und andererseits große Anstrengungen zu unternehmen, um die digitalen

Fertigkeiten zu verbessern und das Bewusstsein einer digitalen Teilhabe bei Schüler:innen, Lehrenden und Eltern zu fördern. Die digitale Didaktik und Pädagogik gehören darüber hinaus zum Programm.

Die Umsetzung dieser politischen Zielsetzungen wird derzeit geplant und die Teilnehmenden suchen nach Möglichkeiten, dies zu finanzieren. Je nach Finanzierung könnten die Behörden in 2022 mit der digitalen Infrastruktur beginnen. Anschließend wird das Programm mit der Infrastrukturwartung (ab 2024) fortgesetzt.

DANK DIESER AKTION ERHIELTEN DIE KINDER DIE MÖGLICHKEIT, AN DEN VIRTUELLEN KLASSEN TEILZUNEHMEN UND SICH MIT GLEICHALTRIGEN AUSZUTAUSCHEN.

[U25] HAMBURG

Online-Suizidprävention
bei Jugendlichen

Wo?

HAMBURG UND ANDERE
STÄDTE IN DEUTSCHLAND

Wer?

AKL FREIBURG, CARITAS DEUTSCHLAND,
STADT HAMBURG, IN VIA HAMBURG E.V.

Wann?

2001 –
LAUFEND

Warum?

Das Ziel des Arbeitskreises Leben (AKL) Freiburg im Jahr 2001 war es, die Jugendliche unter 25 Jahren, eine Altersgruppe mit vielen Suizidversuchen, zu erreichen. So entstand das Projekt [U25], das mittlerweile auf mehrere Städte in Deutschland, Österreich und der Schweiz ausweitete. Was war ihr Ansatz? Gehen Sie dorthin, wo die Jugendliche sind – im Internet und in den Schulen.

Im Jahr 2001 erstellte das Team in Freiburg eine niedrigschwellige Website mit Wissen zum Thema Suizid und begann Online-Gespräche mit Gleichaltrigen per E-Mail. Die Beratenden waren von Fachleuten ausgebildete freiwillige Jugendliche, an die sich suizidgefährdeten Jugendliche anonym über Helpmail wenden konnten.

In 2002 wurden die ersten Beratenden

in Freiburg ausgebildet. Dabei handelt es sich um Jugendliche (unter 25 Jahren), die Hilfesuchende ihrer Altersgruppe beraten und sie durch schwierige Lebensphasen begleiten. Insgesamt beraten etwa 300 dieser Freiwilligen jährlich mehr als 1300 Menschen. Seit 2001 hat die Organisation 10 Städte in Deutschland erreicht.

In 2010 produzierte die Organisation einen Film mit dem Titel „Hallo Jule, ich lebe noch“, der die Geschichten zweier Mädchen erzählte, deren Leben vom Wunsch nach Selbstmord geprägt war. Als der Film eine Lawine von Hilfeanfragen Jugendlicher auslöste, wandte sich AKL an den Caritasverband mit der Bitte um Unterstützung bei der Eröffnung weiterer Zentren in Deutschland, darunter auch in Hamburg.

**GEHEN SIE
DORTHIN,
WO DIE
JUGENDLICHE
SIND – IM
INTERNET
UND IN DEN
SCHULEN.**



ORV MEDIA IN VARNA

das erste Jugendmedium
in Bulgarien



Wo?

VARNA, BULGARIEN

Warum?

Wer?

ORV MEDIA, GEMEINDE VARNA,
STIFTUNG NIKOLAEVKA

Wann?

2005 –
LAUFEND



ORV Media ist das erste Jugendmedium in Bulgarien. Es wurde in 2005 gegründet, um Jugendjournalismus, Jugendaktivitäten und Freiwilligenarbeit im Land zu fördern.

Das Team arbeitet mit Jugendlichen und unterstützt sie. Es bietet technische Beratung zur Unternehmensgründung (z. B. wie man eine Website erstellt, welche Plattformen benutzt werden sollen, usw.). Ihr nun abgeschlossenes Projekt „Profession Influencer“ umfasst eine Ausbildung zur effektiven Werbung in der Welt der

sozialen Netzwerke.

Das laufende EU-finanzierte Projekt „Infoteka.bg“ hingegen ist eine webbasierte Plattform für Werbung, Information und Digitalisierung von Archiven, die gemeinsam mit der Nikolaevka-Stiftung als Sozialunternehmen gegründet wurde. Es bietet Beschäftigung, Bildung und Unterstützung für gefährdete Personengruppen. Während der COVID-19-Beschränkungsmaßnahmen wurde auch ein Online-Gesangskunstwettbewerb, zusammen mit einem Gemeindezentrum in einem der Bezirke von Varna, durchgeführt.

DAS ERSTE JUGENDMEDIUM IN BULGARIEN ES WURDE IN 2005 GEGRÜNDET, UM JUGENDJOURNALISMUS, JUGENDAKTIVITÄTEN UND FREIWILLIGENARBEIT IM LAND ZU FÖRDERN.



JUGENDSITZUNG 1:

Die Auswirkungen von Covid-19 auf die Bildung

Die an der ersten Jugendsitzung, die am 25. Februar stattfand, teilnehmenden Studierenden identifizierten die folgende digitale Lehrmöglichkeiten während der COVID-19-Krise:

- Die Lernenden schätzten die zusätzliche Freizeit, die sie bekamen; Zeit, die sonst mit dem Pendeln verbracht wurde. Dies ermöglichte es einigen von ihnen, Studium und Beruf zu verbinden.

- Sie teilten mit, wie sie durch digitales Lernen selbstständiger sein konnten.

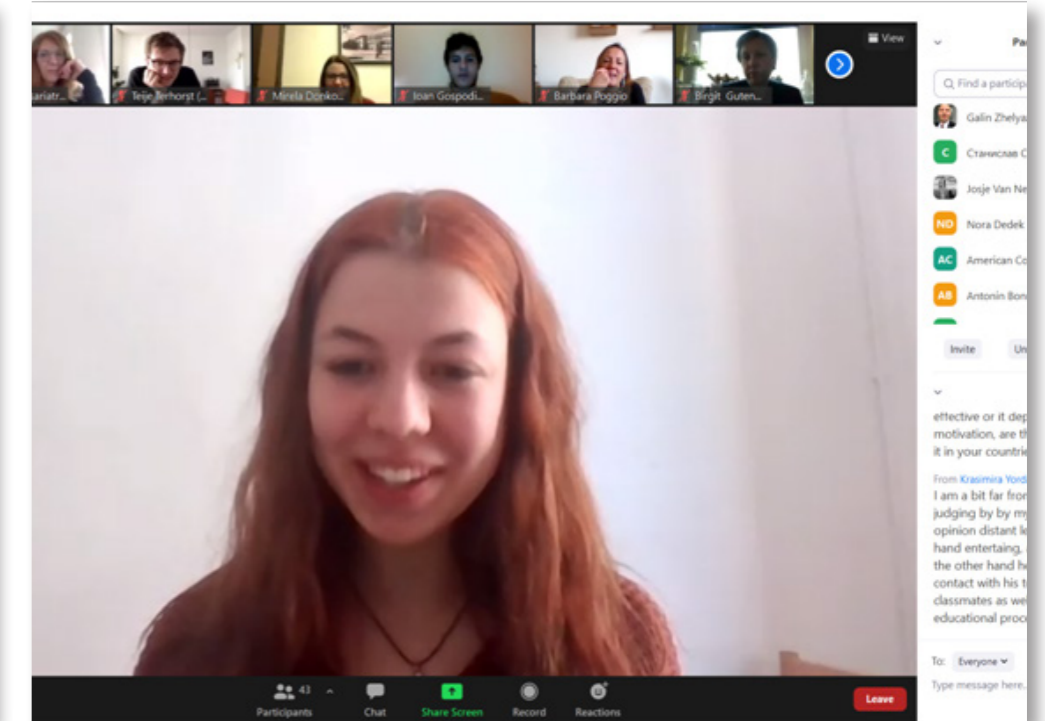
- Es besteht allgemeine Zustimmung darüber, dass es ein Fehler wäre, Online-Bildung nach den Kriterien der Präsenzbildung zu bewerten, und dass digitale Kompetenzen keine Garantie dafür sind, dass Sie keine digitalen



Unterschiede bestanden.

- Sie zeigten Empathie für die Lehrkräfte, die vor ganz neuen Lehrmitteln standen und sich dennoch über Nacht anzupassen versuchten.

-Viele Studierende sahen die Zukunft der Bildung in gemischten Lehrformaten (Lernen, das Fernunterricht mit Präsenzunterricht kombiniert). Ihrer Meinung nach wäre ein Präsenzunterricht in der Schule nicht erforderlich. Für praktische Übungen bleibt jedoch die Präsenz vor Ort unerlässlich.



Doch auch im ersten Jahr der Pandemie standen sie vor folgende Herausforderungen:

• Die negativen Auswirkungen, den ganzen Tag vor dem Computer zu sitzen, auf die körperliche und geistige Gesundheit und die Beziehung jedes Einzelnen zur Bildung.

• Einige Studierende, wie Ioan aus Varna, waren der Meinung, dass manche Studien, wie zum Beispiel Medizin, nicht online studiert werden können und das Anschauen von Fotos oder Videos nichts mit einem Besuch im Patientenzimmer oder in der Leichenhalle zu vergleichen ist. Dies kann dazu führen, dass Studierende ihre Motivation verlieren und das Studium abbrechen, wie er es erlebte.

• Sarah aus Frankreich teilte eine bestimmte Situation von Austauschstudierenden mit:

Diejenigen, deren Erasmus+ Aktivitäten oder Freiwilligentätigkeiten während der sozialen Isolation begonnen haben, könnten soziale und kulturelle Bindungen nicht in dem Maße schaffen, wie dies ohne die Pandemie möglich gewesen wäre. Dies ist als großer Verlust für europäische Programme zu werten. Sie



stimmte zu, dass sich die Menschen auch einsamer fühlten.

• Lilly aus Deutschland war besorgt über die Spaltung zwischen denen, die Geräte und Internetzugang zu Hause haben und anderen, die dies nicht haben. „Es nimmt Ihnen die Möglichkeit, vollständig am Unterricht teilzunehmen“, sagte sie.

• Viele junge Teilnehmende waren sich einig, dass es zu Hause besonders schwierig sei, sich zu konzentrieren, da es zu viele Ablenkungen gebe und es schwierig sei, in den Arbeitsmodus zu kommen. Einige berichteten, dass ihre Eltern sie sogar angehalten hätten Arbeiten im Haus zu übernehmen, wenn sie Online-Unterricht gehabt hätten.

• Es wurde beobachtet, dass einige Lehrende, die keine technischen Fertigkeiten hatten, sehr besorgt waren, dass sie die gewohnt hohen Lehrstandards nicht erfüllen konnten. Daher reagierten sie oft, indem sie den Studenten mehr Aufgaben zugewiesen, anstatt zu versuchen, ihren Ansatz zu ändern und an die neuen Umstände anzupassen.

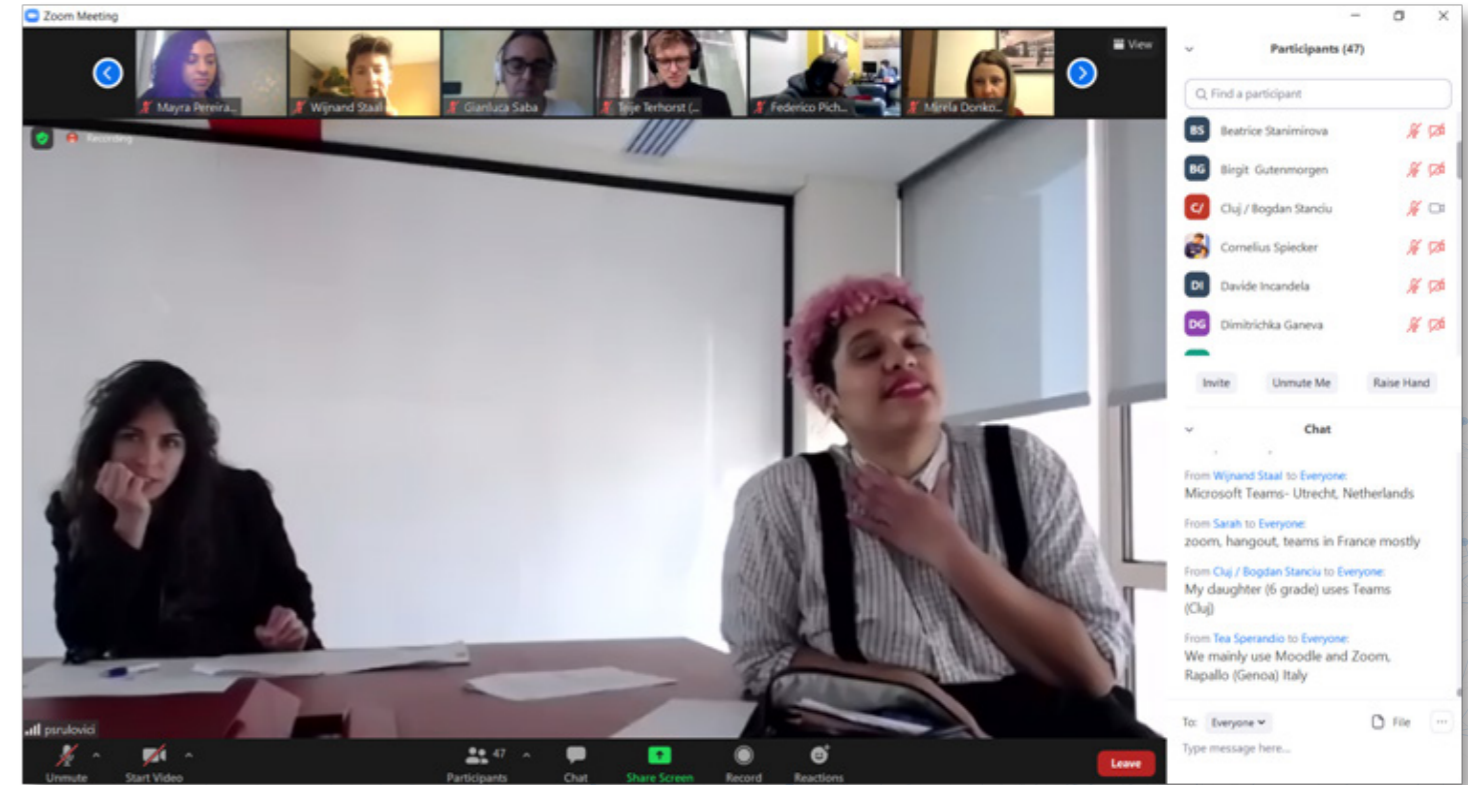
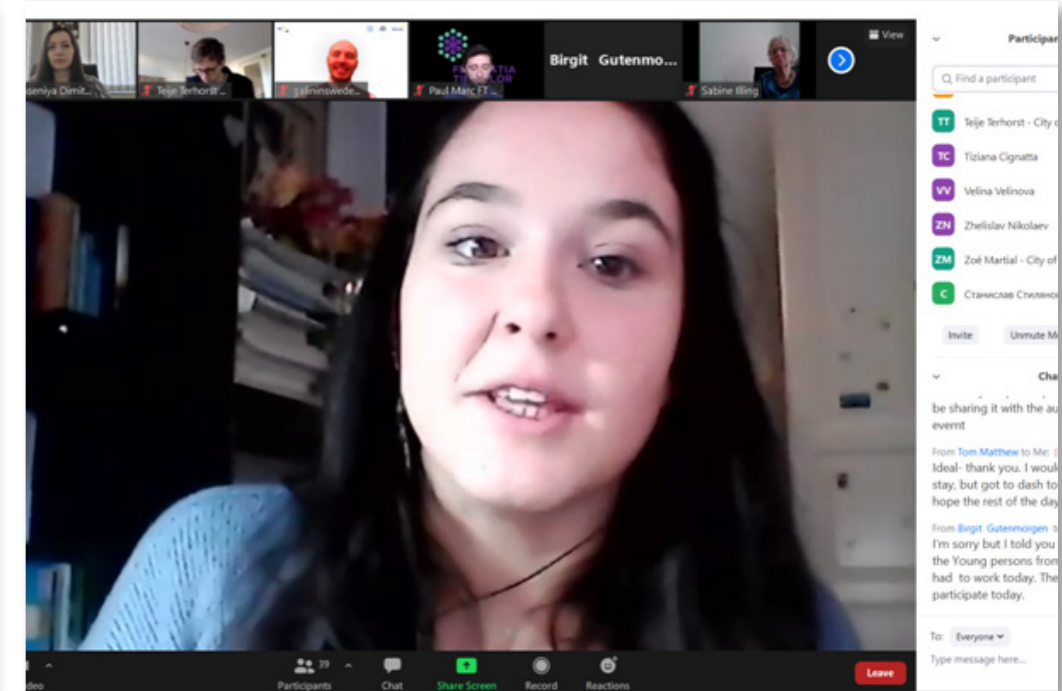
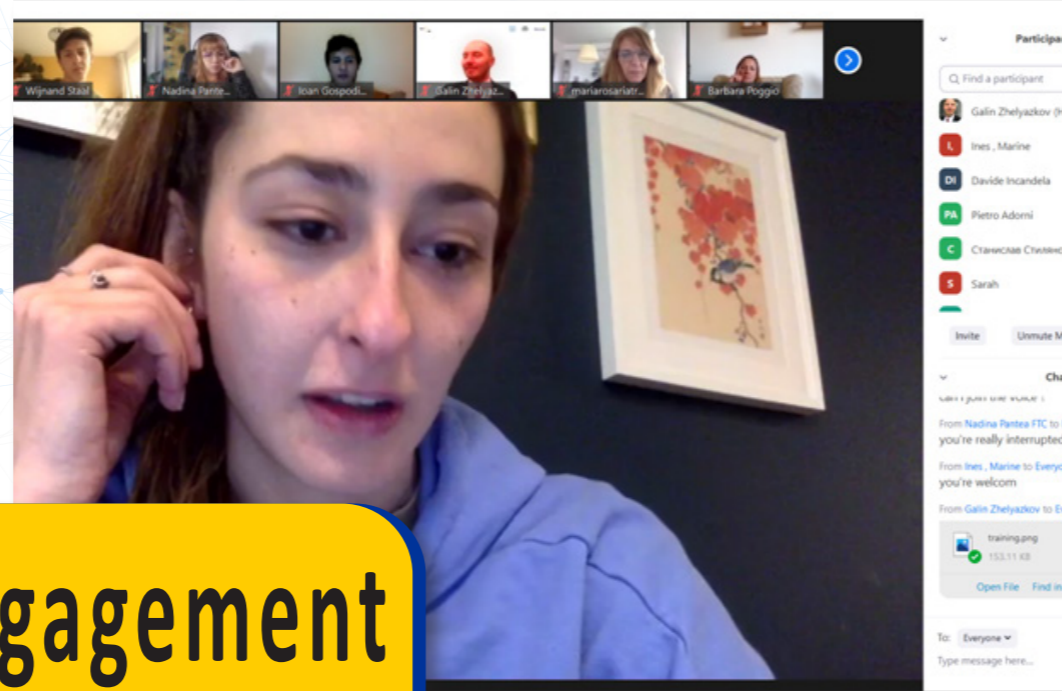
JUGENDSITZUNG 2:

Bürgerschaftliches Engagement und digitale Unterschiede

Eine eigene Sitzung war dem Zusammenhang zwischen dem bürgerschaftlichen Engagement und der digitalen Unterschiede gewidmet. Die Debatte war natürlich von der Corona-Pandemie geprägt und kehrte immer wieder zum Thema "Bildung" zurück, sodass sich auch hier viele der zuvor gezogenen Schlussfolgerungen wiederholten. Darüber hinaus wurden folgende Annahmen getroffen:



- Wenn die Interaktion "face to face" sei, debattierten die Leute mehr und interessierten sich für aktuelle Themen der Zivilgesellschaft. Jedoch jetzt, wo alles online ist, zeigen sie nicht das gleiche Engagement.
- Die Tatsache, dass alles online ist, hat uns auch die Möglichkeit gegeben, Veranstaltungen wie „Die Jugend, die digitale Kluft und die Zivilgesellschaft“ zu organisieren und viele Jugendliche einzubeziehen. Wir sollten die Gelegenheit nutzen, die uns Covid bietet, um Jugendliche in Online-Debatten zu verschiedenen Themen einzubinden.
- Auch wenn uns die Möglichkeit



genommen wird, Menschen aus unserer Stadt persönlich zu treffen, haben wir dennoch die Möglichkeit, Geschichten, Ideen und Erfahrungen mit jungen Menschen aus der ganzen Welt auszutauschen.

- Soziale Medien und Projekte wie Erasmus-

Aktivitäten passen sehr gut zusammen. EU-Angebote helfen uns, internationale Freundschaften zu schließen, während soziale Medien es uns ermöglichen, ständig miteinander zu verbinden. Beide Faktoren stärken unser Zugehörigkeitsgefühl zu der Europäischen Union.

Die Unterstützung der Europäischen Kommission für die Erstellung dieser Veröffentlichung stellt keine Billigung des Inhalts dar, welcher nur die Ansichten der Verfasser wiedergibt, und die Kommission kann nicht für eine etwaige Verwendung der darin enthaltenen Informationen haftbar gemacht werden.

