



WORKSHOP MANUAL

Digitale Beteiligung in lokalen Netzwerken und Communitys

von Davit Manukyan

Inhalt

1. EINFÜHRUNG	S. 2
2. ABLAUF	S. 3
3. DURCHFÜHRUNG	S. 4
4. QUELLEN	S. 7
5. IMPRESSUM	S. 7

1. Einführung

Digitale Plattformen wie soziale Medien stellen für die meisten Menschen eine einfache und leicht zugängliche Möglichkeit dar, ihre Ansichten und Meinungen zu äußern. Man kann man sich nicht nur Gehör verschaffen, sondern auch vernetzen und organisieren – die Plattformen können damit ein integratives Instrument werden und eine aktive Beteiligung fördern. Bei der Betrachtung einer demokratischen Beteiligung junger Menschen (im Alter von 15 bis 25 Jahre) in digitalen Räumen müssen wir mehrere wichtige Faktoren berücksichtigen. Erstens nutzen die meisten jungen Menschen soziale Medien in ihrem Alltag und sind mit all ihren Eigenheiten vertraut. Zweitens zeigen viele junge Menschen die Bereitschaft, sich politisch zu engagieren, wissen aber nicht, wie sie dafür die Möglichkeiten digitaler Räume nutzen können. Dieser Workshop zu demokratischer Beteiligung in digitalen Räumen verfolgt deshalb das Ziel, zu folgenden Prozessen beizutragen:

- Verstehen, was Demokratie ist und wie man sich beteiligen kann
- Jugendliche zu befähigen, ihre demokratischen Rechte und Pflichten wahrzunehmen
- Nutzung des Potenzials digitaler Plattformen
- Jugendliche mit spezifischen Möglichkeiten und Werkzeugen ausstatten, um sich über die ihnen vertrauten Plattformen zu beteiligen

Der Workshop beginnt mit einer Übung, die eine Grundlage dafür schafft, was Demokratie bedeutet. Anschließend reflektieren die Teilnehmenden über die gesellschaftliche Relevanz von aktiver Bürgerschaft und verstehen ihren individuellen sozialen Einfluss als solchen. In der nächsten Phase werden die Teilnehmenden die wichtigsten Interessenvertreter*innen und Entscheidungsträger*innen in ihrer Gemeinde identifizieren und analysieren, wo ein Eingreifen in soziales Handeln möglich und erforderlich ist. Am Ende lernen die Teilnehmenden Werkzeuge kennen, die verschiedene digitale Plattformen für politisches Engagement bieten – dabei wird ein Blick auf Beispiele aus der Samtenen Revolution in Armenien geworfen. Der Workshop wurde so konzipiert, dass er interaktiv und inklusiv ist und auch Aspekte der Gamification einbezieht, um Interessen der jungen Menschen gerecht zu werden. Insgesamt dauert der Workshop etwa zwei Stunden und kann sowohl vor Ort als auch online durchgeführt werden.



DAUER

ca. 120 Minuten



ZIELGRUPPE

Studierende und junge Menschen zwischen 15 und 25 Jahren



MATERIALIEN

Digital oder vor Ort

→ **Alle Materialien des Anhangs sind hier abrufbar**

2. Ablauf

DAUER	MODUL	TOOLS	BESCHREIBUNG
10 min	Einleitung und Ice-Breaker	Namensspiel und „Ice-Breaker“ (z. B. „2 Wahrheiten, 1 Lüge“)	Der Workshop beginnt mit einem Namensspiel und einer kurzen Einführung
30 min	MODUL 1 Demokratie und soziale Rollen	Flipchart und Haftnotizen für analogen Workshop; Mural für digitalen Workshop	Die Teilnehmenden erarbeiten Definitionen von Demokratie und (gesellschaftlichem) Engagement
20 min	MODUL 2 Identifizierung der wichtigsten Interessenvertreter*innen	Personenkarten (s. Material) * Müssen vor einem analogen Workshop für alle Teilnehmenden gedruckt werden.	Mit einem Ratespiel werden die wichtigsten Interessenvertreter identifiziert und erklärt.
20 min	MODUL 3 Werkzeuge für digitale Beteiligung	Informationskarten (s. Material) * Müssen vor einem analogen Workshop für alle Teilnehmenden gedruckt werden.	Die bereitgestellten Informationskarten stellen Werkzeuge für digitale Beteiligung vor und geben Einblicke, wo und wie diese Tools bereits verwendet wurden.
30 min	MODUL 4 Entwicklung einer digitalen Kampagne	Checkliste (s. Material) * Müssen vor einem analogen Workshop für alle Teilnehmenden gedruckt werden.	Teilnehmende entwickeln eine digitale Kampagne, mit der sie ein für sie relevantes Thema oder Ereignis in ihrer lokalen Umgebung aufgreifen und adressieren.
10 min	Feedback und Abschluss	Umfrage	Die Teilnehmenden werden um ihr Feedback zu dem Workshop gebeten. Die Trainer*innen finden einen inhaltlichen Abschluss.

3. Durchführung

Der gesamte Workshop ähnelt einem Spiel mit Leveln. Die Level werden mit der Zeichnung eines aktiven Bürgers visualisiert, die zu Beginn nicht sichtbar ist. Nach Abschluss jedes Levels wird ein Teil der Zeichnung als Belohnung hinzugefügt. Am Ende, wenn die Teilnehmenden den Workshop erfolgreich durchlaufen haben, ist die Zeichnung vollständig.



Einführung und Ice-Breaker — 10 min

Während der Einführung stellen sich alle Teilnehmenden vor, und die Trainer*innen erklären das Konzept und den Ablauf des Workshops.

Das Modul beginnt mit einem Namensspiel, bei dem jede*r ihren*seinen Namen und ein Wort nennen muss, das sie*er mit Demokratie verbindet. Die*der nächste Teilnehmende muss alle vorherigen Namen und die dazugehörigen Wörter wiederholen, bevor der eigene Name genannt wird. Auf diese Weise lernt sich die Gruppe nicht nur kennen, sondern bekommt auch einen ersten Eindruck vom Demokratieverständnis der anderen.

Beispiel: Mein Name ist Davit, und ich verbinde Demokratie mit Freiheit.

Bei der zweiten Aktivität schlagen die Trainer*innen einen Ice-Breaker vor, der die Stimmung auflockert und den Teilnehmenden hilft, sich wohlfühlen. Ein Beispiel dafür ist das Spiel „2 Wahrheiten, 1 Lüge“, bei dem die Teilnehmenden drei Tatsachen über sich erzählen, von denen eine falsch ist. Die anderen Teilnehmenden müssen dann erraten, welche der drei Wahrheiten die Lüge ist. Andere Beispiele sind online in Open-Source-Ratgebern für Teambuilding zu finden.

Dann stellen die Trainer*innen das Konzept des Workshops vor und erläutern die verschiedenen Schritte und definieren ein vorläufiges Endergebnis, das erzielt werden soll.

Am Ende der Einführung werden die Beine der Figur gezeichnet. Wenn der Workshop online stattfindet, kann die Zeichnung auf ein digitales Whiteboard (z. B. Mural) gemalt werden.

MODUL 1

Demokratie und soziale Rollen

– 30 min

ZIEL Die Teilnehmenden entwickeln ein gemeinsames Verständnis davon, was Demokratie und bürgerschaftliches Engagement für sie bedeuten, und erkennen, dass diese beiden Konzepte miteinander verknüpft sind.

Für dieses Modul teilen die Trainer*innen die Gruppe in zwei kleinere Gruppen (je 5–10 Personen) auf. Jede Gruppe erhält Klebezettel und ein Flipchart. Die erste Gruppe schreibt das Wort „Demokratie“ auf das Flipchart, die zweite Gruppe das Wort „(gesellschaftliches) Engagement“.

Die Gruppen haben fünf Minuten Zeit für ein Brainstorming zu diesen Wörtern. Sie schreiben Begriffe, die sie mit ihnen in Verbindung bringen, auf Haftnotizen und kleben sie auf das Flipchart.

Sobald alle fertig sind, hat jede Gruppe zehn Minuten Zeit, um die Begriffe auf ihrem Flipchart zu diskutieren und eine Definition von Demokratie bzw. Engagement zu finden.

Danach stellen die Gruppen ihre Definition der anderen Gruppe vor und diskutieren das Ergebnis gemeinsam (10 Minuten). Jede Gruppe kann ihre Definition auf der Grundlage der Diskussion überarbeiten. Das Ziel ist es, dass die Gruppe gemeinsam Definitionen für Demokratie und zivilen Aktivismus entwickelt hat.

Am Ende dieses Moduls wird der Körper der Figur gezeichnet.

Online: In der Onlineversion können die Flipcharts z. B. durch digitale Tools wie MURAL oder MIRO ersetzt werden. Kleingruppen können in Break-out-Räume von Konferenzplattformen wie ZOOM verlegt werden.

MODUL 2

Identifizierung der wichtigsten

Interessenvertreter*innen – 20 min

ZIEL Die Schülerinnen und Schüler lernen die wichtigsten Akteur*innen und Interessenvertreter*innen kennen, die Entscheidungsbefugnisse haben und an die sie sich wenden können, wenn sie ihre Meinungen und Bedenken äußern möchten.

Die Teilnehmenden erhalten Karten, auf denen jeweils ein*eine wichtige*r Interessenvertreter*in steht (der*die Entscheidungsbefugnis und Einfluss auf Angelegenheiten hat, die ihre Gemeinschaft betreffen) steht. Jede*r Teilnehmende nimmt eine Karte und erklärt allen anderen in der Gruppe den darauf geschriebenen Stakeholder, ohne dessen Namen oder entsprechende Synonyme zu nennen. Die Karten enthalten nur die Namen der Interessensvertreter*innen, es gibt aber auch Erklärungen für jeden Begriff, falls die Teilnehmer*innen den Begriff nicht kennen oder zusätzliche Informationen brauchen. Die Trainer*innen können Karten mit den wichtigsten Stakeholdern hinzufügen oder ändern, um sie an ihren lokalen Kontext anzupassen.

Nach erfolgreichem Abschluss wird der Kopf der Figur gezeichnet.

Online: In der Onlineversion können die Infokarten als persönliche Nachricht an die Teilnehmenden verschickt werden.



MODUL 3

Werkzeuge für digitale Beteiligung

— 20 min

ZIEL Die Teilnehmenden lernen digitale Werkzeuge kennen, die sie nutzen können, um ihrer Stimme Gehör zu verschaffen. Sie erfahren, wo und wie diese Werkzeuge bereits erfolgreich eingesetzt wurden.

Die Teilnehmenden werden in drei kleinere Gruppen aufgeteilt, und jede Gruppe erhält zwei Informationskarten über ein bestimmtes digitales Tool, das sie nutzen können, um ihre Meinung zu äußern, Kampagnen durchzuführen oder ihre aktive Bürgerschaft auf Onlineplattformen auszuüben. Jedes Papier enthält außerdem Informationen und Beispiele dazu, wie diese Werkzeuge in der Vergangenheit bereits genutzt wurden. Die Trainer*innen können diese Beispiele auch an den lokalen Kontext, in dem der Workshop stattfindet, anpassen, um sie nachvollziehbarer zu machen. Jede Gruppe hat fünf bis zehn Minuten Zeit, um die Informationen auf den Karten zu lesen. Danach erzählt eine Person aus jeder Gruppe dem Rest der Gruppe von den digitalen Tools, die sie kennengelernt hat.

Nach erfolgreichem Abschluss werden die Hände der Figur gezeichnet.

Online: In der Onlineversion können die Kleingruppen in Gruppenräume verlegt werden und dort die Informationskarten erhalten. Danach kehren sie zum allgemeinen Gespräch zurück und stellen vor, was sie gelernt haben.

MODUL 4

Creation of Digital Campaigns

— 30 min

ZIEL Die Teilnehmenden setzen das bisher Gelernte um, indem sie eine eigene digitale Kampagne entwickeln.

Die Teilnehmenden werden in drei kleinere Gruppen eingeteilt. Jede Gruppe hat 15 Minuten Zeit, um sich ein relevantes Ereignis oder ein wichtiges Thema in ihrem lokalen Umfeld (Stadt oder Ort, Nachbarschaft, Gemeinde, Community) zu überlegen, bei dem sie gerne ein Mitspracherecht haben würden. Dazu erstellen sie dann eine digitale Kampagne, die auf allem basiert, was sie in den vorherigen Modulen gelernt haben. Die Teilnehmenden erhalten außerdem eine Checkliste (sie können so viele Punkte der Checkliste verwenden, wie sie für richtig halten) für die Erstellung ihrer digitalen Kampagne. Die Liste können sie mit nach Hause nehmen, um sie langfristig zu nutzen. Am Ende hat jede Gruppe fünf Minuten Zeit, um ihre digitale Kampagne den anderen Gruppen vorzustellen.

Nach erfolgreichem Abschluss wird mit den Händen der letzte Teil der Zeichnung hinzugefügt.

Online: In der Onlineversion können die Kleingruppen in Break-out-Räume verlegt werden. Die Gruppen können ihre Kampagne z. B. mit MIRO visualisieren.

Feedback und Abschluss — 10 min

Im letzten Teil des Workshops werden die Teilnehmenden eine Reflexionsrunde über ihre Erfahrungen durchführen und eine Umfrage über den Workshop ausfüllen.

AUTOR

Davit Manukyan

Davit ist Jugendarbeiter und Kommunikationspezialist aus Jerewan, Armenien. Er engagiert sich seit sechs Jahren aktiv im European Youth Parliament (EYP) und ist Vorstandsmitglied im nationalen Ausschuss des EYP in Armenien. Davit hat an vielen Jugendprojekten mitgewirkt, unter anderem im Bildungsnetzwerk Understanding Europe, wo er als Koordinator und Peer Educator tätig war. Er ist Mitbegründer der Jugend-NGO BIL Armenia und Mitglied des Beirats für Jugendangelegenheiten des Bürgermeisters von Jerewan.

4. Quellen

- <https://www.coe.int/en/web/edc/what-is-edc/hre>
- <https://www.ejmste.com/download/a-proposal-based-on-social-media-networks-for-the-development-of-active-citizenship-competencies-5365.pdf>
- <http://proc.iscap.info/2018/cases/4776.pdf>
- <https://www.azatutyun.am/a/29744146.html>

5. Impressum

Herausgeberin

Schwarzkopf-Stiftung Junges Europa
Sophienstraße 28/29
10178 Berlin
www.schwarzkopf-stiftung.de

V. i. S. d. P.

Mandy Buschina

Redaktion

Evin Demir
Friedrich Landenberger

Autor

Davit Manukyan

Lektorat

Bärbel Philipp

Layout

Friederike Schlenz

Illustration

El Boum

Erscheinungsjahr

2021

Urheberrechte

Text und Illustrationen sind urheberrechtlich geschützt. Der Text kann in Schulen zu Unterrichtszwecken vergütungsfrei vervielfältigt werden. Die Veröffentlichungen stellen keine Meinungsäußerung der Förderpartner dar. Für inhaltliche Aussagen trägt der*die Autor*in die Verantwortung. Dieses Bildungsmaterial ist als CC BY-NC-SA lizenziert. Die Publikation wurde entwickelt im Rahmen des Fellowships "Digital Europe" der Alfred Herrhausen Gesellschaft und der Schwarzkopf-Stiftung Junges Europa.