

YES!

YOUTH
EMPOWERMENT
FOR
SOCIAL
INCLUSION

Module 3

Digitale Jugendaktivist*innen

Verein zur sozialen und beruflichen
INTEGRATION
VSBI e.V.

TUATHA
SOCIAL
ENTERPRISE
INTERNATIONAL

PROBENS
Promoció i Benestar Social

STIMMULI



cesie
the world is only one creature



Co-funded by
the European Union



Co-funded by
the European Union

This project has been funded with support from the European Commission. This publication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use that might be made of the information contained therein. 2021-1-DE04-KA220-YOU-000029144



© 2022-2024. This work is licensed under a CC BY-NC-SA 4.0 license.

Einführung



Das Ziel eines Moduls für digitalen Aktivismus für Jugendliche ist es, jungen Menschen die Fähigkeiten und das Wissen zu vermitteln, das sie benötigen, um digitale Werkzeuge effektiv für ihren Aktivismus zu nutzen.

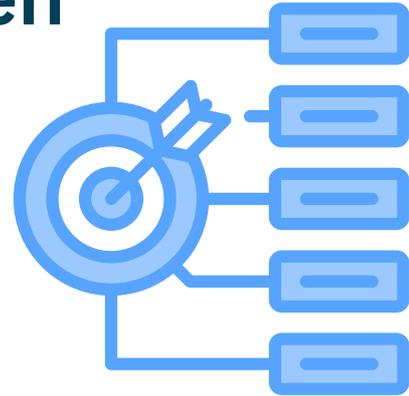
Das Modul wird die Methoden erläutern, mit denen den Teilnehmer*innen die erforderlichen digitalen Fähigkeiten vermittelt werden, um auf die Probleme der Gemeinschaften Einfluss nehmen zu können. Die Struktur des Moduls beginnt mit einem theoretischen Teil, der darauf abzielt, die strategischen und digitalen Fähigkeiten zu verbessern und Informationen über die verfügbaren Online-Tools zu liefern, und schließt mit zwei Aktivitäten und einer Fallstudie. Die erste Aktivität/Lektion führt in das Konzept des digitalen Aktivismus junger Menschen ein und dient als Bewertungsinstrument für die Teilnehmer*innen, um ihr Wissen über die Bedeutung und die wichtigsten Punkte des Konzepts zu bewerten. Die zweite Aktivität vermittelt den Teilnehmer*innen erfolgreiche Beispiele, eine Fallstudie und fährt dann mit der Analyse der Idee und Strategie des erfolgreichen Beispiels fort. Alle Informationen für die Fallstudie werden im letzten Abschnitt zusammen mit einem unterstützenden Video bereitgestellt.



Zielsetzungen

Dieses Modul zielt darauf ab:

- die digitalen Kompetenz zu verbessern
- die Fähigkeiten zur strategischen Planung zu verbessern
- das kritische Denken zu verbessern
- das Engagement im Aktivismus zu steigern



Ergebnisse

Zu den Ergebnissen dieses Moduls zum digitalen Aktivismus junger Menschen gehören:

- **Verbesserte digitale Kompetenz:** Junge Menschen, die das Modul abschließen, sollten ein besseres Verständnis für digitale Kompetenz und die für den Aktivismus verfügbaren digitalen Werkzeuge haben. Sie sollten in der Lage sein, effektiv zu kommunizieren, zu recherchieren und sich in der Online-Welt zurechtzufinden.
- **Verbesserte strategische Planungsfähigkeiten:** Junge Menschen, die das Modul abschließen, sollten in der Lage sein, effektive digitale Kampagnen für den Aktivismus zu planen und durchzuführen. Dazu gehören Fähigkeiten wie die Festlegung von Zielen, die Entwicklung einer Strategie für soziale Medien und die Nutzung von Online-Fundraising-Plattformen.
- **Verbessertes kritisches Denken:** Junge Menschen, die das Modul abschließen, sollten in der Lage sein, kritisch über den Einsatz digitaler Werkzeuge für den Aktivismus nachzudenken. Sie sollten die potenziellen Auswirkungen ihres Handelns online und offline verstehen und in der Lage sein, die Risiken und Vorteile verschiedener digitaler Strategien abzuschätzen.
- **Verstärktes Engagement im Aktivismus:** Junge Menschen, die das Modul abschließen, sollten sich stärker im Aktivismus engagieren und über die Fähigkeiten und das Selbstvertrauen verfügen, digitale Werkzeuge zu nutzen, um in ihren Gemeinden und darüber hinaus etwas zu bewirken.



Theoretischer Teil



Der Begriff "digitaler Jugendaktivismus" bezieht sich auf die Nutzung digitaler Technologien durch junge Menschen, die sich für Aktivismus, sozialen Wandel und Bürger*innenbeteiligung einsetzen. Dazu gehört die Nutzung digitaler Tools und Plattformen wie soziale Medien, mobile Apps und Online-Communities, um sich zu organisieren, zu mobilisieren und Stimmen zu sozialen Themen zu verstärken.

Im technologischen Zeitalter, in dem wir leben, gibt es viele wirksame Online-Tools, die junge "Changemaker" bei der erfolgreichen Umsetzung ihrer Arbeit unterstützen können. Im Folgenden werden wir einige dieser Tools vorstellen.

- **Soziale Medien:** Soziale Medien wie Facebook, Twitter, Instagram und TikTok sind mächtige Werkzeuge für den digitalen Aktivismus junger Menschen. Diese Plattformen ermöglichen es jungen Menschen, ein großes Publikum zu erreichen, Informationen schnell zu verbreiten und Menschen für eine Sache zu mobilisieren. Soziale Medien können auch genutzt werden, um Online-Gemeinschaften aufzubauen, marginalisierte Stimmen zu verstärken und dominante Erzählungen zu hinterfragen.
- **Crowdfunding-Plattformen:** Crowdfunding-Plattformen wie Kickstarter, Indiegogo und GoFundMe ermöglichen es jungen Menschen, online Geld für eine Sache oder ein Projekt zu sammeln. Crowdfunding kann ein effektiver Weg sein, um die Unterstützung einer großen Anzahl von Menschen zu mobilisieren und kann zur Finanzierung von Veranstaltungen, sozialen Initiativen und Gemeinschaftsprojekten genutzt werden.



- **Online-Event-Plattformen:** Online-Event-Plattformen wie Zoom, Google Meet und Microsoft Teams ermöglichen es jungen Menschen, Veranstaltungen online zu organisieren und durchzuführen. Diese Plattformen können genutzt werden, um virtuelle Versammlungen, Konferenzen und Treffen zu veranstalten, und sie ermöglichen es jungen Menschen, mit anderen aus der ganzen Welt in Kontakt zu treten.
- **Werkzeuge zum digitalen Geschichtenerzählen:** Mit digitalen Werkzeugen zum digitalen Geschichtenerzählen wie Videobearbeitungssoftware, Podcasting-Software und Grafikdesignsoftware können junge Menschen überzeugende Inhalte erstellen, die den sozialen Wandel fördern. Diese Tools können jungen Menschen helfen, ihre eigenen Geschichten zu erzählen und ihre Sichtweise auf soziale Themen mitzuteilen, und sie können genutzt werden, um die vorherrschenden Erzählungen in Frage zu stellen und marginalisierte Stimmen zu verstärken.

Durch den Einsatz dieser digitalen Tools können junge Menschen in ihren Gemeinden und darüber hinaus etwas bewirken. Mit diesen Tools können sie ein größeres Publikum erreichen, Unterstützung mobilisieren und überzeugende Inhalte erstellen, die den sozialen und politischen Wandel fördern.



1. Aktivität

Quiz für digitale Aktivist*innen

F2F Version



Dauer: 90 minuten

Überblick und Ziel(e)



Ziel der Aktivität ist es, junge Menschen über digitalen Aktivismus und seine Auswirkungen auf die Gesellschaft aufzuklären. Das Quiz soll die Spieler*innen dazu inspirieren, in ihren eigenen Gemeinschaften digitale Veränderungen zu bewirken.



Verwendete Trainingsmethode:

1. Teilen Sie die Spieler*innen in Teams ein: Die Spieler*innen können in Teams von 3-4 Personen eingeteilt werden.
2. Erklären Sie die Regeln: Erläutern Sie die Regeln des Quiz und das Punktesystem. Sie können eine PowerPoint-Präsentation oder gedruckte Handouts verwenden, um die Regeln zu erklären. (Anhang 1) (10 Minuten)
3. Starten Sie das Quiz:
4. Das Quiz kann eine Mischung aus Multiple-Choice-Fragen, Richtig/Falsch-Fragen und offenen Fragen sein, die sich auf digitalen Aktivismus beziehen, wie z. B. Social-Media-Kampagnen, Online-Fundraising und digitales Storytelling. (20 Minuten)
5. Behalten Sie den Punktestand im Auge: Für jede richtige Antwort gibt es Punkte für das Team. Am Ende des Quiz gewinnt das Team mit der höchsten Punktzahl.
6. Diskutieren Sie die Antworten: Nach dem Quiz können Sie die richtigen Antworten diskutieren und weitere Informationen zu den einzelnen Themen geben. Dies kann eine Gelegenheit sein, inspirierende Geschichten über digitalen Aktivismus auszutauschen und die Auswirkungen zu diskutieren, die digitale Kampagnen auf die Gesellschaft haben können. (15 Minuten)



Co-funded by
the European Union

1. Aktivität

Quiz für digitale Aktivist*innen

F2F Version



7. Machen Sie ein Brainstorming zu einer digitalen Aktivismuskampagne: Im letzten Teil der Aktivität kann jedes Team ein Brainstorming zu einer digitalen Aktivismuskampagne durchführen, die sich mit einem sozialen Thema befasst, das ihnen am Herzen liegt. Sie können die Zielgruppe, die Ziele und die digitalen Plattformen, die sie für die Kampagne nutzen würden, diskutieren. (20 Minuten)

8. Präsentieren Sie die Kampagnen: Jedes Team kann seine Kampagnenideen vorstellen und Feedback vom Rest der Gruppe einholen. (15 Minuten)

Quellen



Offizielle Website der #MeToo-Bewegung: <https://metoomvmt.org/>
<https://www.kickstarter.com/>

E-Aktivismus: Der Aufstieg der Online-Bürgerbeteiligung von Steven Clift (2013).

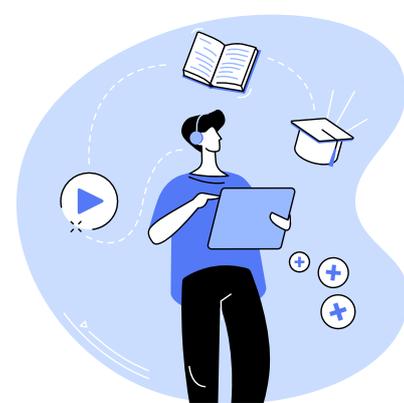


Co-funded by
the European Union

1. Aktivität

Quiz für digitale Aktivist*innen

Online Version



Dauer: 90 Minuten



Überblick und Ziel(e)

Ziel der Aktivität ist es, junge Menschen über digitalen Aktivismus und seine Auswirkungen auf die Gesellschaft aufzuklären. Das Quiz soll die Spieler*innen dazu inspirieren, in ihren eigenen Gemeinschaften digitale Veränderungen zu bewirken.



Verwendete Trainingsmethode:

1. Teilen Sie die Spieler*innen in Teams ein: Die Spieler*innen können in Teams von 3-4 Personen eingeteilt werden.
2. Erklären Sie die Regeln: Erläutern Sie die Regeln des Quiz und das Punktesystem. Sie können eine PowerPoint-Präsentation oder gedruckte Handouts verwenden, um die Regeln zu erklären. (Anhang 1) (10 Minuten)
3. Starten Sie das Quiz:
4. Das Quiz kann eine Mischung aus Multiple-Choice-Fragen, Richtig/Falsch-Fragen und offenen Fragen sein, die sich auf digitalen Aktivismus beziehen, wie z. B. Social-Media-Kampagnen, Online-Fundraising und digitales Storytelling. (20 Minuten)
5. Behalten Sie den Punktestand im Auge: Für jede richtige Antwort gibt es Punkte für das Team. Am Ende des Quiz gewinnt das Team mit der höchsten Punktzahl.
6. Diskutieren Sie die Antworten: Nach dem Quiz können Sie die richtigen Antworten diskutieren und weitere Informationen zu den einzelnen Themen geben. Dies kann eine Gelegenheit sein, inspirierende Geschichten über digitalen Aktivismus auszutauschen und die Auswirkungen zu diskutieren, die digitale Kampagnen auf die Gesellschaft haben können. (15 Minuten)



1. Aktivität

Quiz für digitale Aktivist*innen

Online Version



7. Machen Sie ein Brainstorming zu einer digitalen Aktivismuskampagne: Im letzten Teil der Aktivität kann jedes Team ein Brainstorming zu einer digitalen Aktivismuskampagne durchführen, die sich mit einem sozialen Thema befasst, das ihnen am Herzen liegt. Sie können die Zielgruppe, die Ziele und die digitalen Plattformen, die sie für die Kampagne nutzen würden, diskutieren. (20 Minuten)

8. Präsentieren Sie die Kampagnen: Jedes Team kann seine Kampagnenideen vorstellen und Feedback vom Rest der Gruppe einholen. (15 Minuten)

Tipps für die Online-Umsetzung



Auf der Website einbetten: Ziehen Sie in Erwägung, das Quiz direkt in die Website oder den Blog Ihrer Organisation einzubetten, damit es für die Besucher*innen leicht zugänglich ist.

Quellen



Offizielle Website der #MeToo-Bewegung: [Sources](#)

#MeToo Movement official website: <https://metoomvmt.org/>

<https://www.kickstarter.com/>

[E-Activism: The Rise of Online Citizen Participation by Steven Clift \(2013\).](#)



Co-funded by
the European Union

2. Aktivität

Das Internet für einen guten Zweck nutzen

F2F Version



Dauer: 90 Minuten



Überblick und Ziel(e)

Der Überblick über die Aktivität besteht darin, den Teilnehmer*innen eine Fallstudie erfolgreicher digitaler Aktivismus-Kampagnen zu präsentieren und eine Diskussion über die Strategien und Herausforderungen zu führen, mit denen die Aktivist*innen konfrontiert waren, um ihre Ziele zu erreichen. Durch die Analyse der Fallstudie werden die Teilnehmer*innen ein tieferes Verständnis für die Auswirkungen von digitalem Aktivismus auf soziale Themen gewinnen, kritisches Denken und analytische Fähigkeiten entwickeln und theoretische Konzepte auf reale Beispiele anwenden.

Das Ziel der Aktivität ist es, die digitalen Fähigkeiten der Teilnehmer*innen zu verbessern, wie z.B. Online-Recherche und Kommunikation, und gleichzeitig ihr Verständnis für digitalen Aktivismus zu stärken und zu zeigen, wie dieser effektiv genutzt werden kann, um sozialen Wandel zu bewirken. Darüber hinaus soll die Aktivität die Zusammenarbeit und Diskussion unter den Teilnehmer*innen fördern und ihnen die Möglichkeit geben, ihre eigenen Erfahrungen auszutauschen und von den anderen zu lernen. Am Ende der Aktivität sollten die Teilnehmer*innen in der Lage sein, darüber nachzudenken, was sie über digitalen Aktivismus gelernt haben und wie sie diese Erkenntnisse auf ihre eigenen Aktivismusbemühungen anwenden können.



Lernergebnisse:

- Verstehen der Auswirkungen von digitalem Aktivismus auf soziale Themen
- Entwicklung von kritischem Denken und analytischen Fähigkeiten
- Anwendung theoretischer Konzepte auf Beispiele aus der Praxis
- Stärkung digitaler Fähigkeiten, wie Online-Recherche und Kommunikation



Co-funded by
the European Union

2. Aktivität

Das Internet für einen guten Zweck nutzen

F2F Version



Verwendete Trainingsmethode:

1. Stellen Sie den Teilnehmer*innen eine Fallstudie einer erfolgreichen digitalen Aktivismuskampagne vor, wie z. B. die Fridays for Future-Bewegung. (Informationen und Video der Fallstudie unten) (30 Minuten)
2. Teilen Sie die Teilnehmer*innen in kleine Gruppen auf und lassen Sie sie die Fallstudie analysieren und Fragen beantworten, wie z. B.: (20 Minuten)
3. Was waren die Ziele der Kampagne?
4. Welche Strategien wurden eingesetzt, um diese Ziele zu erreichen?
5. Welche Rolle spielten die sozialen Medien bei der Kampagne?
6. Mit welchen Herausforderungen sahen sich die Aktivist*innen konfrontiert, und wie wurden diese bewältigt?
7. Lassen Sie jede Gruppe ihre Analyse der größeren Gruppe vorstellen und eine Diskussion über die Gemeinsamkeiten und Unterschiede zwischen den verschiedenen Analysen führen (20 Minuten)
8. Beenden Sie die Aktivität, indem Sie die Teilnehmer*innen bitten, darüber nachzudenken, was sie über digitalen Aktivismus gelernt haben und wie sie das, was sie gelernt haben in ihre digitalen Projekte integrieren wollen.



Erforderliche Materialien

- Schreibutensilien (Stifte oder Bleistifte) und A3-Papier
- Laptop und Internetanschluss für Präsentation und Video



Quellen

Fridays for Future: <https://fridaysforfuture.org/about-us/>

Extinction Rebellion: <https://rebellion.global/the-truth/about-us/>

Youth Climate Strike: <https://www.youthclimatestrikeus.org/>

School Strike 4 Climate: <https://www.schoolstrike4climate.com/>



Bewertung

In diesem Fall besteht die Bewertung darin, dass die Teilnehmer*innen die folgende Tabelle (Anhang 2) entweder allein oder in kleinen Gruppen ausfüllen, um ihr Wissen und ihre erworbenen Fähigkeiten zu bewerten.



2. Aktivität

Das Internet für einen guten Zweck durchbrechen

Online Version



Dauer: 90 Minuten



Überblick und Ziel(e)

Der Überblick über die Aktivität besteht darin, den Teilnehmer*innen eine Fallstudie erfolgreicher digitaler Aktivismus-Kampagnen zu präsentieren und eine Diskussion über die Strategien und Herausforderungen zu führen, mit denen die Aktivisten konfrontiert waren, um ihre Ziele zu erreichen. Durch die Analyse der Fallstudie werden die Teilnehmer*innen ein tieferes Verständnis für die Auswirkungen von digitalem Aktivismus auf soziale Themen gewinnen, kritisches Denken und analytische Fähigkeiten entwickeln und theoretische Konzepte auf reale Beispiele anwenden.

Das Ziel der Aktivität ist es, die digitalen Fähigkeiten der Teilnehmer*innen zu verbessern, wie z.B. Online-Recherche und Kommunikation, und gleichzeitig ihr Verständnis für digitalen Aktivismus zu stärken und zu zeigen, wie dieser effektiv genutzt werden kann, um sozialen Wandel zu bewirken. Darüber hinaus soll die Aktivität die Zusammenarbeit und Diskussion unter den Teilnehmer*innen fördern und ihnen die Möglichkeit geben, ihre eigenen Erfahrungen auszutauschen und von den anderen zu lernen. Am Ende der Aktivität sollten die Teilnehmer*innen in der Lage sein, darüber nachzudenken, was sie über digitalen Aktivismus gelernt haben und wie sie diese Erkenntnisse auf ihre eigenen Aktivismusbemühungen anwenden können.



Lernergebnisse:

- Verstehen der Auswirkungen von digitalem Aktivismus auf soziale Themen
- Entwicklung von kritischem Denken und analytischen Fähigkeiten
- Anwendung theoretischer Konzepte auf Beispiele aus der Praxis
- Stärkung digitaler Fähigkeiten, wie Online-Recherche und Kommunikation.



Co-funded by
the European Union

2. Aktivität

Das Internet für einen guten Zweck durchbrechen

Online Version



Verwendete Trainingsmethode:

1. Stellen Sie den Teilnehmer*innen eine Fallstudie einer erfolgreichen digitalen Aktivismuskampagne vor, wie z.B. die Fridays for Future-Bewegung. (Informationen und Video der Fallstudie unten) (30 Minuten)
2. Teilen Sie die Teilnehmer*innen in kleine Gruppen auf und lassen Sie sie die Fallstudie analysieren und Fragen beantworten, wie z. B.: (20 Minuten)
3. Was waren die Ziele der Kampagne?
4. Welche Strategien wurden eingesetzt, um diese Ziele zu erreichen?
5. Welche Rolle spielten die sozialen Medien bei der Kampagne?
6. Mit welchen Herausforderungen sahen sich die Aktivist*innen konfrontiert, und wie wurden diese bewältigt?
7. Lassen Sie jede Gruppe ihre Analyse der größeren Gruppe vorstellen und eine Diskussion über die Gemeinsamkeiten und Unterschiede zwischen den verschiedenen Analysen führen (20 Minuten)
8. Beenden Sie die Aktivität, indem Sie die Teilnehmer*innen bitten, darüber nachzudenken, was sie über digitalen Aktivismus gelernt haben und wie sie das, was sie gelernt haben in ihre digitalen Projekte integrieren wollen.



Erforderliche Materialien

- Schreibutensilien (Stifte oder Bleistifte) und A3-Papier
- Laptop und Internetanschluss für Präsentation und Video



Tipps für die Online-Umsetzung

- Verwenden Sie Bildmaterial: Binden Sie relevante Bilder, Videos oder Grafiken ein, um wichtige Punkte in Ihrer Präsentation zu veranschaulichen. Dies kann dazu beitragen, das Engagement der Teilnehmer aufrechtzuerhalten und ihr Verständnis der Fallstudie zu verbessern.



2. Aktivität

Das Internet für einen guten Zweck nutzen

Online Version



Quellen

Fridays for Future: <https://fridaysforfuture.org/about-us/>

Extinction Rebellion: <https://rebellion.global/the-truth/about-us/>

Youth Climate Strike: <https://www.youthclimatestrikeus.org/>

School Strike 4 Climate: <https://www.schoolstrike4climate.com/>



Bewertung

In diesem Fall besteht die Bewertung darin, dass die Teilnehmer*innen die folgende Tabelle (Anhang 2) entweder allein oder in kleinen Gruppen ausfüllen, um ihr Wissen und ihre erworbenen Fähigkeiten zu bewerten.



Anhang 1

(Quiz)



1. Welcher Begriff wird verwendet, um die Nutzung sozialer Medien zur Förderung einer Sache oder Kampagne zu beschreiben?
A) Soziales Marketing B) Sozialer Aktivismus C) Sozialer Medienaktivismus
D) Soziales Medienmarketing
2. Welche der folgenden Online-Plattformen kann für Spendenaktionen für eine Sache oder ein Projekt genutzt werden?
A) Facebook B) Twitter C) Instagram D) Alle genannten
3. Welcher Begriff beschreibt die Verwendung von Online-Tools, um eine fesselnde Geschichte über ein soziales Thema zu erzählen?
A) Digitales Geschichtenerzählen B) Social Media Marketing C) Online-Befürwortung D) Fundraising
4. Welche der folgenden ist eine erfolgreiche digitale Aktivismuskampagne, die sich auf Umweltthemen konzentriert?
A) Black Lives Matter B) #MeToo C) Fridays for Future D) Keine der oben genannten
5. Welcher Begriff wird verwendet, um die Verwendung von Online-Petitionen zur Förderung einer Sache oder Kampagne zu beschreiben?
A) Digitale Lobbyarbeit B) Online-Petitionen C) E-Aktivismus D) Keine der oben genannten Möglichkeiten
6. Wie lautet der Begriff für die Nutzung sozialer Medien, um persönliche Geschichten und Erfahrungen im Zusammenhang mit einem sozialen Thema zu teilen?
A) Digitales Geschichtenerzählen B) Social Media Marketing C) Online-Befürwortung D) Fundraising
7. Welche der folgenden ist eine erfolgreiche digitale Aktivismuskampagne, die sich auf Fragen der sozialen Gerechtigkeit konzentriert?
A) ALS Ice Bucket Challenge B) Arabischer Frühling C) #BlackLivesMatter
D) Keine der oben genannten





8. Wie nennt man die Nutzung von Online-Plattformen, um Menschen zu mobilisieren, sich für ein soziales Thema einzusetzen?

A) Digitaler Aktivismus B) Online-Befürwortung C) E-Aktivismus D) Keiner der oben genannten Begriffe

9. Welche der folgenden ist ein Beispiel für eine erfolgreiche Online-Plattform für Crowdfunding?

A) Kickstarter B) Facebook C) Instagram D) Alle oben genannten

10. Welches ist eine erfolgreiche digitale Aktivismus-Kampagne, die sich auf Frauenrechtsfragen konzentrierte?

A) #MeToo B) Arabischer Frühling C) Fridays for Future D) Keine der oben genannten

Antworten:

1. C) Sozialer Medienaktivismus

2. D) Alle genannten

3. A) Digitales Geschichtenerzählen

4. C) Fridays for Future

5. C) E-Aktivismus



Anhang 2



Activism Campaign:.....

