



Die EU-Jugendprogramme: Den digitalen Wandel verstehen und (mit)gestalten

Die Idee

Unsere Welt und unsere Gesellschaften verändern sich mit zunehmender Geschwindigkeit. Dabei spielen u. a. der technologische Fortschritt und die Digitalisierung eine wesentliche Rolle. Damit Fachkräfte und Organisationen aus den Bereichen Jugend und Engagement sowie junge Menschen den digitalen Wandel verstehen und (mit)gestalten können, bieten die EU-Jugendprogramme verschiedene Möglichkeiten, sich mit dem Thema zu beschäftigen.

Konkrete Möglichkeiten der Umsetzung

In Projekten der internationalen Jugendarbeit und des Engagementbereichs kann das Thema in unterschiedlicher Form angegangen und integriert werden:

1. Der digitale Wandel und damit einhergehende Fragen können als **Thema** bzw. als **Inhalte** der Projekte behandelt werden. Die Teilnehmenden können sich z. B. mit dem Einfluss von digitalen Medien auf die mentale Gesundheit von jungen Menschen, mit dem Einsatz von Künstlicher

Intelligenz, mit Datenschutz u. v. m. befassen. Dabei liegt ein Schwerpunkt auf der Entwicklung und Stärkung von digitalen Kompetenzen durch die Auseinandersetzung mit dem jeweiligen Thema.

2. **Digitale Methoden und Aktivitäten** können in Projekten gezielt zu pädagogischen Zwecken eingesetzt werden. Beliebt sind z. B. Online-Quiz, Schnitzeljagden, die über eine App angeleitet werden, die Erstellung von Foto- und Videoformaten usw. Durch deren Anwendung können verschiedene Kompetenzen der Teilnehmenden geschult werden, z. B. im Umgang mit unterschiedlicher Soft- und Hardware, bei der Erstellung von digitalen Medieninhalten o. ä. Auch können digitale Aktivitäten in die Projekte eingebunden werden, entweder als reine Online-Aktivitäten oder als sogenannte „blended mobilities“ (eine Kombination von Aktivitäten, die online, und solchen, die in Präsenz stattfinden).

3. **Digitale Tools** können als **Werkzeuge** genutzt werden, um zielgruppengerechte aktuelle Angebote zu schaffen. Dabei kann auf bestehende Tools zurückgegriffen werden (z. B. Evaluations- und Abstimmungstools), oder es können eigene Materialien und Instrumente entwickelt werden.

Projektbeispiel Erasmus+ Jugend



In der Jugendbegegnung »Digital Citizenship: Encouraging Active Citizenship and Critical Thinking in the Digital Age« von Jugend, Bildung und Kultur e. V. setzen sich die teilnehmenden jungen Menschen kritisch mit sozialen Medien und anderen digitalen Räumen auseinander. Thematisiert werden z. B. Fake News, Hate Speech, Sicherheit im Netz/Datenschutz und Online-Kampagnenarbeit. Durch das Projekt werden das Bewusstsein der Teilnehmenden für Risiken und Chancen dieser digitalen Umgebungen geschärft und verschiedene digitale Kompetenzen gefördert. Auch ihre aktive Bürgerschaft und interkulturellen Kompetenzen werden gestärkt.

Projektbeispiel Europäisches Solidaritätskorps



Das Solidaritätsprojekt »Elderly AR«, initiiert von einer Gruppe junger Menschen, zielt darauf ab, die Teilhabe älterer Menschen mit eingeschränkter Mobilität zu fördern. Durch den Einsatz von Virtual und Augmented Reality werden Geschichten und Erlebnisse dieser Zielgruppe gesammelt, digital aufbereitet und in die virtuelle Welt übertragen. So sollen wertvolle Erinnerungen wiedererlebt und geteilt werden. Das Projekt stärkt nicht nur die sozialen Verbindungen, sondern fördert auch das Verständnis und die Empathie zwischen den Generationen.

Kontakt und Beratung

JUGEND für Europa

Nationale Agentur Erasmus+ Jugend
Nationale Agentur Europäisches Solidaritätskorps
Nationale Agentur Erasmus+ Sport

Godesberger Allee 142–148
53175 Bonn

🖱️ Direkte Kontaktmöglichkeiten Ihrer Ansprechpartner*innen finden Sie hier:
www.erasmusplus-jugend.de/kontakt/

🖱️ www.solidaritaetskorps.de/service/kontakt/

✉️ leitaktion1@jfemail.de

✉️ leitaktion2@jfemail.de

✉️ solidaritaetskorps@jfemail.de

Alle ausführlichen Informationen finden Sie unter:

🖱️ www.erasmusplus-jugend.de
und

🖱️ www.solidaritaetskorps.de

📘 www.facebook.com/jugendfuereuropa.de

📷 www.instagram.com/jugend_fuer_europa/

