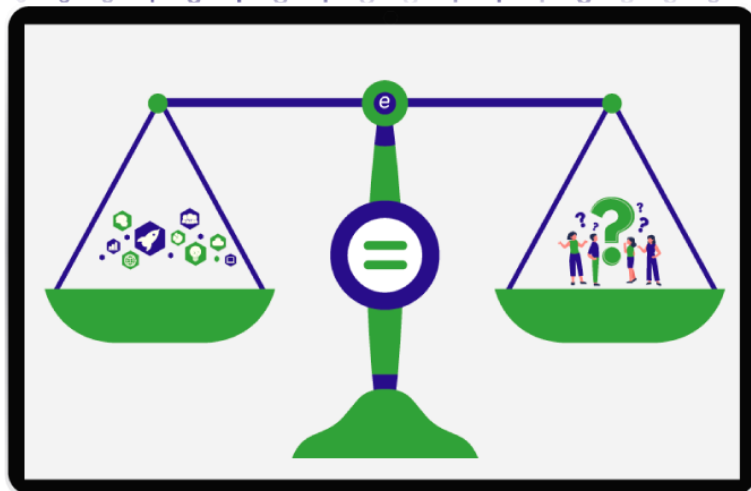




Proj. No: 2021-1-IT02-KA220-ADU-000035139

# Aktivität 3

## Digitale Bürgerbeteiligung





---

### **Ecological Thinking!**

*Think before printing any dissemination material if it is necessary. In case something needs to be printed, it is worth thinking about where to print it (e.g., local print shop, eco friendly online print shop, etc.), on what kind of paper (e.g., recycled paper, grass paper, other alternatives to usual white paper) and with what kind of colors.*

***Let's protect our environment!***

## Aktivität 3

<b>Bereich</b>	<b>Digitale Bürgerbeteiligung</b>
<b>Abgedecktes Thema</b>	Digitale Bürgerbeteiligung
<b>Lernergebnisse und Kompetenzen</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Die Teilnehmenden mit dem Thema Digitale Bürgerbeteiligung vertraut machen und sie dafür begeistern.</li> <li>Abgrenzung der Digitale Bürgerbeteiligung von anderen E-Government-Diensten (als Bedeutung).</li> <li>Wissen was sich dahinter verbirgt, warum sie wichtig ist, wann und wie sie entstanden ist usw.).</li> </ul>
<b>Dauer</b>	Ca. 45 Minuten (Übung - 15 Minuten, Diskussion - 30 Minuten)
<b>Angewandte Methode</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>nicht-formale Bildung</li> <li>interaktive Diskussion</li> <li>Teamspiel</li> </ul>
<b>Erforderliche Materialien</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Requisiten</li> <li>Notizheft + Stift</li> </ul>
<b>Lernumgebung und Beschreibung der Aktivität (SLIDES 2-5)</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Die Teilnehmenden werden in Teams aufgeteilt; wie viele, hängt von der Anzahl der Teilnehmenden ab. Die Lehrkraft verteilt eine Reihe von Requisiten an jedes Team. Jedes Requisit hat ein Wort, das mit E-Government-Diensten zu tun hat. Die Teilnehmenden müssen die Requisiten gruppieren, die nur mit Digitale Bürgerbeteiligung zu tun haben. Das erste Team, das dies schafft, gewinnt.</li> <li>Nachdem das Spiel beendet ist, folgt die Diskussion. Die Lehrkraft stellt offene Fragen zur Digitale Bürgerbeteiligung, ihren Diensten, Möglichkeiten und Praktiken, d.h. <i>"Was ist Digitale Bürgerbeteiligung?"</i>, <i>"Wann und warum glaubst du, wurde Partizipation digital?"</i>, <i>"Warum ist sie wichtig?"</i> <ul style="list-style-type: none"> <li>Das Spiel ist in seinem Kern nicht wettbewerbsorientiert. Es zielt darauf ab, die Lernenden für das Konzept der Digitalen Bürgerbeteiligung zu begeistern und ein solides Verständnis dafür zu entwickeln.</li> <li>Die Begriffe, die auf den Requisiten stehen, müssen nicht direkt damit zu tun haben (z. B. <i>Abstimmung, Zahlung, Verwaltung usw.</i>), sondern können auch weiter gefasst und offener sein, damit das Spiel mehr zum Nachdenken anregt und den Schwierigkeitsgrad erhöht.</li> </ul> </li> </ol>
<b>Bewertung/ Reflexion der Aktivität</b>	Durch das Spiel und die anschließende Diskussion entwickeln die Teilnehmenden eine konkrete Vorstellung von der Welt der Digitalen Bürgerbeteiligung. Darüber hinaus stärkt die Arbeit in Teams, insbesondere bei einem solchen Konzept, das Bewusstsein für die Bedeutung von Partizipation und führt die Schüler zu einer anderen Denkweise in Bezug auf öffentliche Angelegenheiten.
<b>Unterstützende Materialien</b>	<a href="#">Präsentation Aktivität 3</a>





Co-funded by  
the European Union



**Thank You !**