



Co-funded by  
the European Union

Finanziert von der Europäischen Union. Die geäußerten Ansichten und Meinungen sind jedoch ausschließlich die des Autors/der Autoren und spiegeln nicht unbedingt die der Europäischen Union oder der Europäischen Exekutivagentur für Bildung und Kultur (EACEA) wider. Weder die Europäische Union noch die EACEA können für diese



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

# Digitale Bürgerbeteiligung

Entwickelt von p-consulting.gr





---

### **Nachhaltig Denken!**

*Überlegen Sie, ob es notwendig ist, Materialien zu drucken. Wenn etwas gedruckt werden muss, lohnt es sich, darüber nachzudenken, wo es gedruckt werden soll (z. B. lokale Druckerei, umweltfreundliche Online-Druckerei usw.), auf welcher Art von Papier (z. B. Recycling-Papier, andere Alternativen zu herkömmlichem weißem Papier) und mit welchen Farben.*

***Lassen Sie uns unsere Umwelt schützen!***





## Aktivität 1

<b>Bereich</b>	<b>Digitale Bürgerbeteiligung</b>
<b>Abgedecktes Thema</b>	E-Voting
<b>Lernergebnisse und Kompetenzen, die erworben werden können</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● sich mit dem Konzept und den Praktiken der elektronischen Stimmabgabe vertraut machen</li> <li>● Die Vorteile von E-Voting verstehen</li> </ul>
<b>Dauer</b>	Ca. 45 Minuten
<b>Art der Methode</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Digitale Plattform</li> <li>● interaktive Diskussion</li> <li>● nicht-formale Bildung</li> </ul>
<b>Erforderliche Materialien</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Beamer/Monitor</li> <li>● Laptops/Smartphones</li> <li>● Notizbuch-Stift (<i>für Notizen</i>)</li> </ul>
<b>Lernumgebung und Beschreibung der Aktivität</b>	<p>Bei dieser Aktivität führt die Lehrkraft in das Thema mit einer allgemeinen, interaktiven Diskussion ein, bevor sie zu den eher praktischen Elementen übergeht.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. <b>(PPT-Folie 1):</b> Einleitung einer Diskussion über traditionelle Abstimmungen, begleitet von einer Reihe von Fragen. <ul style="list-style-type: none"> <li>● Ist die Entfernung ein abschreckender Faktor, wenn es um die Stimmabgabe geht?</li> <li>● Wie lange warten Sie normalerweise in Warteschlangen?</li> <li>● Gibt es irgendwelche Vertrauensprobleme?</li> </ul> </li> <li>2. Auf einer zweiten Ebene vergleicht die Lehrkraft die traditionelle Praxis der Stimmabgabe (physische Anwesenheit) mit dem E-Voting. Unterschiede, Vor- und Nachteile, Anwendung. Es findet eine Diskussion über das Thema statt.</li> <li>3. Der 3. und letzte Teil ist die praktische Tätigkeit. Die Lehrkraft nutzt eine der vielen verfügbaren E-Voting-Plattformen. In unserem Fall haben wir electrobox.com als Beispiel gewählt, um ein Abstimmungsszenario mit einer Hintergrundgeschichte, Teilnehmern und Wählern zu entwickeln. Anhand der vorgegebenen Schritte</li> </ol>





	<p>verwenden die Teilnehmenden ihre Geräte, um abzustimmen, und machen sich mit dem Konzept der elektronischen Stimmabgabe und deren Verfahren vertraut.</p>
<b>Bewertung/ Reflexion der Aktivität</b>	<p>Die Teilnehmenden lernen das Konzept und die Praxis der elektronischen Stimmabgabe sowie die Struktur der Plattformen kennen.</p>
<b>Unterstützende Materialien</b>	<p><a href="#">Präsentation von Aktivität 1</a></p> <p><a href="http://elektobox.de">elektobox.de</a></p> <p><a href="http://eballot.de">eballot.de</a></p> <p><a href="#">zeus digital voting</a></p>



## Aktivität 2

<b>Bereich</b>	<b>Digitale Bürgerbeteiligung</b>
<b>Abgedecktes Thema</b>	Politikgestaltung
<b>Lernergebnisse und Kompetenzen</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>● sich mit dem Konzept der Politikgestaltung und der Praxis ihres digitalen Aspekts vertraut machen</li><li>● das Konzept eines Forums und einer digitalen Gemeinschaft zu übernehmen</li></ul>
<b>Dauer</b>	Ca. 45 Minuten
<b>Art der Methode</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>● Digitale Plattform</li><li>● interaktive Diskussion</li><li>● nicht-formale Bildung</li></ul>
<b>Erforderliche Materialien</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>● Beamer/Monitor</li><li>● Laptops/Smartphones</li><li>● Notizbuch-Stift (<i>für Notizen</i>)</li></ul>
<b>Lernumgebung und Beschreibung der Aktivität</b>	<p>Auch hier führt die Lehrkraft in das Thema ein, indem sie über die digitalen Foren, aber auch über die Bedeutung der Teilnahme und der Meinungsäußerung der Bürger in öffentlichen Angelegenheiten spricht.</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Einleitung einer Diskussion über die Politikgestaltung und die Äußerung von Gedanken zu öffentlichen Angelegenheiten. Es folgt eine Reihe von Fragen:<ul style="list-style-type: none"><li>● Warum ist die Politikgestaltung wichtig?</li><li>● Haben Sie es jemals praktiziert?</li><li>● Auf welche Weise kann sie digital praktiziert werden?</li></ul>usw.</li><li>2. Nach Abschluss der Diskussion nutzt die Lehrkraft die zur Verfügung gestellte Plattform <a href="#">Kialo Edu</a>, um ein Forum für die Diskussionsteilnahme zu entwickeln, das eine E-Government-Plattform für die e-Policy Making darstellt. Kialo Edu ist eine benutzerdefinierte Version von Kialo (kialo.com), der weltweit größten Website für die Darstellung von Argumenten und Debatten, die speziell für den Einsatz im Unterricht entwickelt wurde. Sein klares, visuell überzeugendes Format macht es einfach, der logischen Struktur einer Diskussion zu folgen und erleichtert eine durchdachte Zusammenarbeit. Kialo hat es</li></ol>



	<p>sich zur Aufgabe gemacht, gut begründete Online-Diskussionen zu fördern, und zu diesem Zweck ist die Nutzung von Kialo für Lehrkräfte kostenlos. Die Schüler betreten die Plattform und registrieren sich als Benutzer. Die Lehrkraft gibt ein Thema von öffentlichem Interesse vor, z. B. ein neues Gesetz, eine Verordnung oder einen Aufruf zu einem Brainstorming für die Definition des letzteren.</p> <p>Die Nutzer - die Bürger - nehmen sich Zeit, um den vorgegebenen Text zu lesen und zu verstehen, und werden schließlich gebeten, eine positive/negative Antwort zu geben und eine Alternative zu erläutern bzw. zu erklären, warum sie den Vorschlag für gut halten.</p>
<b>Bewertung/Reflexion der Aktivität</b>	<p>Die Teilnehmenden reflektieren nicht nur, wie wichtig es ist, sich an öffentlichen Angelegenheiten zu beteiligen, sondern kommen auch mit einer Plattform in Berührung, die es ihnen ermöglicht, dies auf digitalem Wege zu tun. Darüber hinaus erfordert die aktuelle Aktivität die Einübung von grundlegenden digitalen Fähigkeiten, so dass sie auch diesen Aspekt üben können.</p>
<b>Unterstützende Materialien</b>	<p>Präsentation von <a href="#">Aktivität 2</a></p> <p><a href="#">Kialo edu-Plattform</a></p> <p><a href="#">Meine bb-Plattform</a></p> <p><a href="#">PROFI-VNFIL</a></p>



### 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>1. 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>2. 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</i>, <i>Zahlung</i>, <i>Verwaltung</i> usw.), sondern können auch</li> </ul> </li> </ol>



	<p>weiter gefasst und offener sein, damit das Spiel mehr zum Nachdenken anregt und den Schwierigkeitsgrad erhöht.</p>
<b>Bewertung/ Reflexion der Aktivität</b>	<p>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.</p>
<b>Unterstützende Materialien</b>	<p><a href="#">Präsentation Aktivität 3</a></p>







Co-funded by  
the European Union



# Thank You !

