

# Unsere Angebote für Schulen und Bildungseinrichtungen 2021

100%  
digital

2021 startet mit einer Verlängerung des Lockdowns, der im Besonderen wieder die Aus- und Weiterbildung junger Menschen beeinträchtigt. Das vergangene Jahr hat uns alle gezwungen den eigenen Horizont für **digitales Lernen** zu erweitern und wir haben verstanden – es kann funktionieren! Wir möchten Sie mit unseren Erfahrungen und unserem Know-How in dieser Zeit unterstützen. Unser Angebot beinhaltet **Workshops und Planspiele der Demokratie- und Europabildung**. Näheres zu technischen Voraussetzungen findet sich auf Seite 10.

Im Folgenden fassen wir unser Angebot in Bezug auf **Inhalt, Zielgruppe, Dauer, Teilnehmeranzahl und Sprachen** kurz zusammen. Alle Workshops und Planspiele sind in **deutscher Sprache** verfügbar, einzelne Angebote lassen sich allerdings auch in englischer oder russischer Sprache durchführen, dies ist in der linken Spalte markiert. Für mehr Informationen finden Sie jeden Workshop und jedes Planspiel auf den nachfolgenden Seiten ausführlich beschrieben.



Bei Rückfragen und für Buchungen erreichen Sie uns unter [info@civic-institute.eu](mailto:info@civic-institute.eu) Wir freuen uns auf Ihre Mitteilung!

## Workshops

EU-Basis Workshop	4 Zeitstunden	Ab Klasse 8	Bis 25 TN
-------------------	---------------	-------------	-----------

Der EU-Basis Workshop möchte jungen Menschen einen umfassenden Einblick in europäische Politik und ein tiefgreifendes Verständnis für die Zusammenhänge und Funktionsweisen der europäischen Institutionen liefern.

Workshop Demokratie	4-5 Zeitstunden	Ab Klasse 8	Bis 25 TN
---------------------	-----------------	-------------	-----------

In diesem Workshop bekommen die Teilnehmerinnen und Teilnehmer durch viele Schlüssellöcher einen Einblick in das Thema Demokratie.

## Planspiele



Destination Europe	6-8 Zeitstunden	Ab Klasse 9	Bis 60 TN
--------------------	-----------------	-------------	-----------

Das Planspiel thematisiert die aktuelle Situation von Flüchtlingen in Europa und die Frage, ob und wie eine gemeinsame europäische Asyl- und Flüchtlingspolitik im Spannungsfeld von humanitärem Asylrecht und der Frage der Aufnahmebedingungen und -willigkeit der EU gestaltet sein könnte. Gespielt wird das Ordentliche Gesetzgebungsverfahren der EU.

<b>SOS Europa</b>	<b>4-6 Zeitstunden</b>	<b>Ab Klasse 10</b>	<b>Bis 37 TN</b>
-------------------	------------------------	---------------------	------------------

Das Planspiel stellt eine Sitzung des Europäischen Rates nach, bei der über die Flüchtlingsthematik beraten und über eine gemeinsame Politik entschieden werden soll.



<b>Die Daten sind frei? Kommerz oder Kontrolle?</b>	<b>6-8 Zeitstunden</b>	<b>Ab Klasse 10</b>	<b>Bis 60 TN</b>
---	------------------------	---------------------	------------------

Das Planspiel thematisiert vor dem Hintergrund der neuen Datenschutzgrundverordnung von 2018 wichtige Aspekte des Schutzes persönlicher Daten in Europa. Simuliert wird die EU-Gesetzgebung durch Kommission, Europäisches Parlament und Rat.

<b>HighSpeed.eu</b>	<b>4-6 Zeitstunden</b>	<b>Ab Klasse 9</b>	<b>Bis 40 TN</b>
---------------------	------------------------	--------------------	------------------

Die Kommission macht in diesem Planspiel einen Vorschlag, wie in der EU der Ausbau des schnellen Internets über die Breitbandtechnologien vorangebracht werden kann. Wer soll den Ausbau des schnellen Internets fördern: die EU oder die Mitgliedstaaten? Gespielt wird das Ordentliche Gesetzgebungsverfahren der EU.

<b>EnergieMachtKlima</b>	<b>6-8 Zeitstunden</b>	<b>Ab Klasse 10</b>	<b>Bis 50 TN</b>
--------------------------	------------------------	---------------------	------------------

Die Europäische Union zählte sich lange zu den Vorreitern in der Klimapolitik. Ziel: eine CO<sup>2</sup>-arme Wirtschaft. Unser Planspiel simuliert die Vorbereitungen der EU auf internationale Klimaverhandlungen, um eine gemeinsame europäische Position zu finden.

<b>Global Fashion</b>	<b>4-6 Zeitstunden</b>	<b>Ab Klasse 9</b>	<b>Bis 35 TN</b>
-----------------------	------------------------	--------------------	------------------

In diesem Planspiel werden Regelungen für Bekleidungsimporte diskutiert. Es geht um Mindeststandards im sozialen, gesundheitlichen und ökologischen Bereich. Simuliert wird das Ordentliche Gesetzgebungsverfahren der EU.

<b>Phantastic Plastic</b>	<b>6-8 Zeitstunden</b>	<b>Ab Klasse 10</b>	<b>Bis 60 TN</b>
---------------------------	------------------------	---------------------	------------------

Die Vermüllung durch Plastik ist auch in der EU ein großes Problem. Dieses Planspiel sensibilisiert für den Umgang mit Einwegplastik und verdeutlicht aber auch, an welchen Stellen Plastik unverzichtbar sein kann. Gespielt wird das Ordentliche Gesetzgebungsverfahren der EU.



<b>Europa ein Zuhause geben</b>	<b>6-8 Zeitstunden</b>	<b>Ab Klasse 10</b>	<b>Bis 36 TN</b>
---------------------------------	------------------------	---------------------	------------------

Nach innen wie nach außen scheint das Projekt EU so wenig attraktiv wie nie zuvor. Darum will die Europäische Kommission den ganz großen Wurf wagen: Eine neue gesamteuropäische Idee muss her. Die Europäische Kommission legt zur Stärkung der Kulturpolitik einen Vorschlag zur Einrichtung „Europäischer Kulturinstitute“ vor. Gespielt wird das Ordentliche Gesetzgebungsverfahren der EU.

<b>Caesar und Cleopatra</b>	<b>2-4 Zeitstunden</b>	<b>Ab Klasse 8</b>	<b>Bis 20 TN</b>
-----------------------------	------------------------	--------------------	------------------

Das Planspiel eignet sich auch für ungeübte Planspielteams und für den Politikunterricht. Die Spielerinnen und Spieler schlüpfen in die Rollen von EU-Kommissarinnen und Kommissaren, Mitgliedern des Europäischen Parlaments oder Außenministerinnen und Außenministern der EU. Es geht um den Balanceakt zwischen Bildung und Kultur.



<b>Europas „neue“ Nachbarn</b>	<b>6-8 Zeitstunden</b>	<b>Ab Klasse 10</b>	<b>Bis 60 TN</b>
--------------------------------	------------------------	---------------------	------------------

In diesem Planspiel geht es um die Frage, wie die Beziehungen zu den Ländern der „Östlichen Partnerschaft“ (Armenien, Aserbaidschan, Belarus, Georgien, Moldau und Ukraine) ausgestaltet sein können.



<b>Fokus Balkan</b>	<b>6-8 Zeitstunden</b>	<b>Ab Klasse 9</b>	<b>Bis 80 TN</b>
---------------------	------------------------	--------------------	------------------

Nachdem Kroatien im Sommer 2013 beigetreten ist, sind noch Albanien, Bosnien und Herzegowina, Montenegro, Nord-Mazedonien, Serbien, die Türkei, Kosovo und auch Island Beitrittsaspiranten. Aber: Wie kommt man in die EU?

<b>Power-Play im Euroraum</b>	<b>6-8 Zeitstunden</b>	<b>Ab Klasse 10</b>	<b>Bis 40 TN</b>
-------------------------------	------------------------	---------------------	------------------

In diesem Planspiel versuchen die EU-Institutionen neue Regeln zu etablieren, so dass Haushalte und makroökonomisches Gleichgewicht besser unter Kontrolle gebracht werden können – aber die Interessen sind sehr unterschiedlich: Ring frei für das Power-Play im Euroraum.



<b>Our Community</b>	<b>6-8 Zeitstunden</b>	<b>Ab Klasse 8</b>	<b>Bis 45 TN</b>
----------------------	------------------------	--------------------	------------------

In diesem Planspiel werden Funktionen von Demokratien simuliert. In einer fiktiven Stadt muss ein neuer Bürgermeister gewählt werden und es geht um die Neugestaltung eines zentralen Grundstücks, welche Lobby-Gruppen auf den Plan ruft. Wie wird zusammengearbeitet?



<b>Klasse mit Klasse</b>	<b>3-4 Zeitstunden</b>	<b>Ab Klasse 5</b>	<b>Bis 35 TN</b>
--------------------------	------------------------	--------------------	------------------

Schülerinnen und Schüler nehmen ihre Zukunft selbst in die Hand und engagieren sich gemeinsam mit Lehrerinnen und Lehrern sowie dem Elternrat für die Gestaltung eines Schülercafés. Dieses Planspiel ist vor allem zur Kompetenzförderung im Fremdsprachenunterricht gedacht.



## EU-Basis Workshop

Die Europäische Union und ihre Institutionen haben in den letzten Jahren mehr und mehr Einzug gefunden in Seminare und Workshops schulischer und außerschulischer Bildung. Viele unterschiedliche europäische Themen können dabei in den Fokus gerückt werden. Der EU-Basis Workshop möchte jungen Menschen einen umfassenden Einblick in europäische Politik und ein tiefgreifendes Verständnis für die Zusammenhänge und Funktionsweisen der europäischen Institutionen liefern. Mit spielerischen und dabei realitätsnahen, didaktisch reduzierten Ansätzen zum Zusammenspiel europäischer Politik wird auf Abwechslung und Interaktion gesetzt. Mit niederschweligen und aktivierenden Methoden, die für Teilnehmende aller Altersklassen konzipiert wurden, werden Grundlagen zur Europäischen Union gelegt, auf welche in späteren Seminaren erneut Bezug genommen werden kann.



## Online-Workshop: demOKratie.

In unserem neuen online Workshop-Angebot steht das Thema Demokratie im Mittelpunkt. In unterschiedlichen Online-Sequenzen werden Grundlagen und Herausforderungen von Demokratie von den Teilnehmerinnen und Teilnehmer erarbeitet. Der Fokus aller Methoden liegt dabei auf der Selbst-Erfahrung als politisches Wesen der Teilnehmerinnen und Teilnehmer. Es ist wichtig, dass sie sich als entscheidender Bestandteil von Demokratie verstehen lernen. Die Methoden sind interaktiv gestaltet und richten sich gezielt an die Teilnehmerinnen und Teilnehmer mit ihren Fragen und Themen. In diesem Workshop bekommen die Teilnehmerinnen und Teilnehmer durch viele Schlüssellöcher einen Einblick in das Thema Demokratie. Es geht insbesondere um die Fragen: Welche Akteure gibt es in der Demokratie? Warum arbeiten diese Akteure wie zusammen? Welche Rolle spielt der Einzelne? Wie kann ICH mich engagieren und wie ist eigentlich die Lage in Deutschland?



## Destination Europe

Die Europäische Union ist für viele Flüchtlinge aus aller Welt aus unterschiedlichen Gründen ihr Ziel. Die EU muss sich dieser Herausforderung stellen. Das Planspiel „Destination Europe“ thematisiert die aktuelle Situation von Flüchtlingen in Europa und die Frage, ob und wie eine gemeinsame europäische Asyl- und Flüchtlingspolitik im Spannungsfeld von humanitärem Asylrecht und der Frage der Aufnahmebedingungen und -willigkeit der EU gestaltet sein könnte. Simuliert wird die EU-Gesetzgebung durch Kommission, Europäisches Parlament und Rat.

Das Planspiel wurde in Kooperation mit der Landeszentrale für politische Bildung in Baden-Württemberg entwickelt.



## SOS Europa

Das Planspiel stellt eine Sitzung des Europäischen Rates nach, bei der über die Flüchtlingsproblematik beraten und über eine gemeinsame Politik entschieden werden soll. Die Teilnehmerinnen und Teilnehmer schlüpfen in die Rollen der Staats- und Regierungschefs sowie der Innenministerinnen und Innenminister verschiedener europäischer Staaten. Vertreten sind auch der EU-Ratspräsident/die EU-Ratspräsidentin sowie der/die EU-Innenkommissar/in und der/die Präsidentin der Europäischen Kommission. Alle gemeinsam müssen versuchen, trotz unterschiedlicher Positionen, zu einer gemeinsamen Politik zu gelangen.



## Die Daten sind frei? Kommerz oder Kontrolle?

Laut einer Eurobarometer-Umfrage von 2017 sind 70 % der Europäerinnen und Europäer besorgt, dass ihre persönlichen Daten missbraucht werden könnten. Besonders durch die Digitalisierung sind die Möglichkeiten zum Datenmissbrauch enorm gewachsen. Und damit auch die Notwendigkeit, in der EU gemeinsame Regeln für den Schutz der persönlichen Daten zu beschließen. Dabei ist aber natürlich auch zu bedenken, dass die europäischen Unternehmen im globalen Wettbewerb stehen, in dem allzu strenge Regeln einen Wettbewerbsnachteil bedeuten könnten. Das Planspiel thematisiert vor dem Hintergrund der neuen Datenschutzgrundverordnung von 2018 wichtige Aspekte des Schutzes persönlicher Daten in Europa. Simuliert wird die EU-Gesetzgebung durch Kommission, Europäisches Parlament und Rat.



## HighSpeed.eu

Die Europäische Union ist ein gemeinsamer Wirtschaftsraum für knapp 450 Mio. Menschen und Standort unzähliger Unternehmen. Die Regeln für die Wirtschaft müssen gemeinsam gesetzt werden, damit sie fair sind und den Wettbewerb fördern können. Der Zugang zu schnellem Internet ist für Konsumenten wie Unternehmen überaus wichtig. Die Kommission macht in diesem Planspiel einen Vorschlag, wie in der EU der Ausbau des schnellen Internets über die Breitbandtechnologien vorangebracht werden kann. Wer soll den Ausbau des schnellen Internets fördern: die EU oder die Mitgliedstaaten? Wie hoch soll die Förderung ausfallen? Sollen nur kleine und mittlere Unternehmen oder auch Großunternehmen gefördert werden? Welche Technik soll zum Einsatz kommen? Simuliert wird die EU-Gesetzgebung durch Kommission, Europäisches Parlament und Rat.



## EnergieMachtKlima

Die Europäische Union zählte sich lange zu den Vorreitern in der Klimapolitik. Ziel: eine CO<sup>2</sup>-arme Wirtschaft. Aber das Ganze ist kompliziert. Nicht nur intern streiten die unterschiedlichen Interessengruppen. Auch internationale Partner müssen gehört und berücksichtigt werden. Und das passiert auf den Welt-Klimagipfeln und ihren Vorbereitungstreffen. Es muss aber eine Entscheidung gefällt werden, um eine Klimakatastrophe abwenden zu können! Unser Planspiel simuliert die Vorbereitungen der EU auf internationale Klimaverhandlungen, um eine gemeinsame europäische Position zu finden.



## Global Fashion

Die Importe von Bekleidung in die Europäische Union sind bereits über viele Abkommen und eine Reihe von Rechtsakten geregelt. Einige Regelungen müssen nach und nach überarbeitet werden. In diesem Zusammenhang will die EU-Kommission gleich die wichtigsten Regeln in einem einheitlichen Rechtsakt zusammenfassen: Die neue Verordnung soll in Zukunft regeln, ob und welche Auflagen importierte Bekleidung erfüllen muss. Darunter fallen Auflagen bezüglich der ökologischen Standards und Standards zum Gesundheitsschutz. Dies gilt sowohl für die Produktion als auch die Produkte selbst. Auch die Käuferinnen und Käufer sollen schließlich nicht durch ihre Mode geschädigt werden. Daneben können soziale Mindeststandards für die Produktion verlangt werden. Die EU möchte auch einen Schutz für die heimische Bekleidungsindustrie bieten, wenn damit der Freihandel nicht gefährdet wird. Einige Regeln der neuen Verordnung sind sicher unumstritten. Andere aber werden durch die verschiedenen Interessengruppen sehr unterschiedlich beurteilt. Streit ist programmiert.



## Phantastic Plastic

Die EU hat erkannt, dass die Vermüllung mit Plastik ein sehr drängendes Problem ist. Nicht nur, dass Boden und Gewässer sowie Meere und die Küsten in unterschiedlichem Maße vermüllt sind. Plastik braucht Jahrhunderte bis es natürlich zersetzt ist. Jedes weitere Stück Plastik, das in die Umwelt gelangt, bleibt also auch sehr lange dort. Das Problem muss jetzt angegangen werden. Eine neue Richtlinie soll dies leisten.

Vor diesem Hintergrund wird in unserem Planspiel die EU-Gesetzgebung durch Kommission, Europäisches Parlament und Rat simuliert.



## Europa ein Zuhause geben

Die Europäische Union scheint in der Krise. Statt Solidarität und Gemeinsinn dominieren Eigennutz und Besitzstandswahrung den Diskurs unter den Mitgliedsländern. Nach innen wie nach außen scheint das Projekt EU so wenig attraktiv wie nie zuvor. Darum will die Europäische Kommission den ganz großen Wurf wagen: Eine neue gesamteuropäische Idee muss her. Die Europäische Kommission legt zur Stärkung der Kulturpolitik einen Vorschlag zur Einrichtung „Europäischer Kulturinstitute“ vor. Doch als sie den Vorschlag im Rat der EU vorstellt, entbrennt eine heftige Diskussion. Landet die pfiffige Idee einer jungen EU-Novizin in der Rundumablage der Geschichte? Oder absolviert die Initiative erfolgreich den Weg durch die Brüsseler Gremien und wird europäisches Recht? Das Planspiel ist entstanden in Kooperation mit ifa (Institut für Auslandsbeziehungen e.V.) und EUNIC (European Union National Institutes for Culture).



## Caesar und Cleopatra

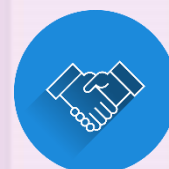
Die EU fördert in Aktionsprogrammen zum Beispiel ihre Jugend. Aber wieviel für welchen Zweck ausgegeben werden kann, muss politisch entschieden werden! Die Europäische Kommission hat hierzu etwas vorbereitet, im Rat und im Europäischen Parlament muss jetzt gestritten und entschieden werden. Und Streit ist vorprogrammiert – denn die Meinungen sind so verschieden. Viel Durchsetzungsbereitschaft brauchen die Spielerinnen und Spieler in der EU-Kommission und viel Geschick die Spielerinnen und Spieler in Rat und EP, um für Änderungen die notwendigen Mehrheiten zu organisieren. Das Planspiel eignet sich auch für ungeübte Planspielteams und für den Politikunterricht. Die Spielerinnen und Spieler schlüpfen in die Rollen von EU-Kommissarinnen und Kommissaren, Mitgliedern des Europäischen Parlaments oder Außenministerinnen und Außenministern der EU und versuchen sich im schwierigen Balanceakt zwischen nationalen und europäischen Interessen. Und wenn alles gut läuft, geben sie der EU gemeinsam eine spannende neue Vision!

Das Planspiel ist entstanden in Kooperation mit ifa (Institut für Auslandsbeziehungen e.V.) und EUNIC (European Union National Institutes for Culture).



## Europas „neue“ Nachbarn

Die Europäische Union ist insbesondere für die Länder in der unmittelbaren Nachbarschaft äußerst attraktiv. Möglichst enge Beziehungen zur EU sind den Bürgerinnen und Bürger dieser Länder wichtig. In diesem Planspiel geht es um die Frage, wie die Beziehungen zu den Ländern der „Östlichen Partnerschaft“ (Armenien, Aserbaidshan, Belarus, Georgien, Moldau und Ukraine) ausgestaltet sein können. Unter welchen Bedingungen ist der Abschluss von Assoziierungsabkommen möglich und welche Aspekte können diese umfassen? Diese Fragen werden im Planspiel von den Europäischen Gremien (Europäisches Parlament, Europäischen Kommission und Rat der EU) kontrovers diskutiert und entschieden. Letztlich geht es um die Frage, wie die EU ihre östlichen Nachbarn möglichst gut einbinden kann, auch ohne diesen eine Beitrittsperspektive einzuräumen.



## Fokus Balkan

Die Europäische Integration geht weiter! Nicht nur die Integrationstiefe nimmt zu, auch die regionale Ausdehnung der EU ist noch nicht absehbar. Nachdem Kroatien im Sommer 2013 beigetreten ist, sind noch Albanien, Bosnien und Herzegowina, Montenegro, Nord-Mazedonien, Serbien, die Türkei, Kosovo und auch Island Beitrittsaspiranten. Aber: Wie kommt man in die EU? Welche Interessen verfolgen Mitgliedstaaten, Beitrittskandidaten und die Bürgerinnen und Bürger? Und wie werden die Interessen in der EU verhandelt? „Fokus Balkan - 27 plus“ gewährt Einblicke und ermöglicht Erfahrungen. Das Planspiel wurde in Kooperation mit der Landeszentrale für politische Bildung in Baden-Württemberg entwickelt.



## Power-Play im Euroraum

Der Euro hat die Mehrheit der EU-Staaten eng aneinandergebunden und ermöglicht es, in 19 Staaten Preise direkt zu vergleichen und einzukaufen. Die globale Finanz- und Wirtschaftskrise hat aber gezeigt, dass die Wettbewerbsfähigkeit der Wirtschaft in den Mitgliedstaaten unterschiedlich ist, was zu makroökonomischen Ungleichgewichten führt und folglich durch die einheitliche Geldpolitik der EZB nur unzureichend austariert werden kann. Rettungspakete und Sparmaßnahmen schnüren die Handlungsfähigkeit der Staaten gerade jetzt ein, wo aktive Politik nötig wäre. Die EU-Institutionen versuchen, neue Regeln zu etablieren, so dass Haushalte und makroökonomisches Gleichgewicht besser unter Kontrolle gebracht werden können – aber die Interessen sind sehr unterschiedlich: Ring frei für das Power-Play im Euroraum.





## Our Community

Bürgerinnen und Bürger erleben Politik auf lokaler Ebene, in einer Gemeinde oder Region oft als Diskussion über öffentliche Plätze. Die Ideen zur Nutzung dieser öffentlichen Plätze sind meist sehr unterschiedlich. Die Auswirkungen einer neuen Nutzung betreffen alle, ganz besonders, wenn es um den zentralen Platz im Zentrum geht. Das Planspiel „Our Community“ beschäftigt sich genau mit dieser Frage. Das Szenario spielt in einer fiktiven Stadt in Europa, die eher klein ist und über eine multi-ethnische Bevölkerung ohne größere Konflikte verfügt. Die Frage, wie der zentrale Platz im Zentrum genutzt werden soll, fordert alle Beteiligten, ihre Interessen ernsthaft zu vertreten, sich gegenseitig zu respektieren und Kompromisse zu schließen. Diese Aufgabe ist nicht einfach, weil nicht jede und jeder die eigene Position durchsetzen kann.



## Klasse mit Klasse

Die Schule steht Kopf! Was ist los? Niemand hat je daran gedacht, dass so etwas passieren könnte. Doch jetzt steht die Schule Nr. 99 in der Listopad-Straße in Zlatogorsk auf einmal ohne Verpflegung da. Die schreckliche Nachricht wurde gerade bekannt. Angesichts dessen beschließen die Schülerinnen und Schüler das Problem selbst in die Hand zu nehmen. Einige von ihnen träumen schon lange von einem eigenen Schulcafé! So einfach ist es aber nicht. Von ihrer Idee müssen sie nicht nur die Schulleitung, sondern auch die Eltern und Lehrkräfte überzeugen. Der Erfolg von ihrem Vorhaben hängt davon ab, ob alle eine gemeinsame Lösung finden können. Wird es gelingen, obwohl einige der Erwachsenen von der Idee nichts halten? Das Planspiel „Klasse mit Klasse“ sensibilisiert Jugendliche für die Bedeutung von Partizipation im Schulalltag. Die Teilnehmerinnen und Teilnehmer lernen zusammenzuarbeiten und auf ihre unmittelbare Umgebung Einfluss zu nehmen.



Bei der Suche nach einer Lösung müssen sie nicht nur die Bedürfnisse aller Beteiligten berücksichtigen, sondern sie auch davon überzeugen, dass auch ihre Stimme zählt.

# Hinweise zu technischen Teilnahmevoraussetzungen

## 1. ZOOM/Cisco WebEx

Als Web-Konferenzplattform sind insbesondere ZOOM oder Cisco WebEx vorgesehen. Beide Plattformen sind in der Nutzung einfach handzuhaben und die einzelnen Arbeitsschritte selbsterklärend zu nutzen. An Arbeitsmethoden stehen jeweils Audio- und Videooptionen zur Verfügung, darüber hinaus eine Chatfunktion mit den Teilnehmenden und Screen-Sharing, wodurch Texte und visuelle Inhalte allen zeitgleich zugänglich und verständlich gemacht werden können. Das CIVIC-Institut verfügt über die jeweiligen Lizenzen zur Nutzung im Seminar. Gerne nutzen wir aber auch Ihre Kommunikationsplattform.



## 2. Benötigte digitale Endgeräte

Zur Nutzung unseres digitalen Angebots ist eine Internetverbindung zwingend erforderlich, es ist von Vorteil, wenn diese während des Seminars eine ausreichende Stabilität aufweist, um kleinere Unterbrechungen zu verhindern. Der Zugang erfolgt entweder per stationärem Endgerät, Laptop/PC (diese Option wird von uns empfohlen) oder mobilem Endgerät, Smartphone/Tablet. Das Endgerät muss hierbei mit einem internen oder externen Mikrofon ausgestattet sein, bestenfalls sollte auch der Kamerazugriff möglich sein.

## 3. Weiterführende Hinweise

Alle genutzten Tools sind barrierefrei zugänglich, so dass weder Registrierung noch Anmeldung erforderlich sind! Gerne bieten wir auch technische Vorentlastungsmodule an, die besonders unerfahrenen Teilnehmerinnen und Teilnehmern die Möglichkeit zum Austesten unserer digitalen Tools bieten. Unser gesamtes Angebot ist ebenso als Blended-Learning-Veranstaltung durchführbar. In diesem Falle können Online-Einheiten mit Präsenz-Einheiten sinnvoll verknüpft werden.