Klick & Klar – digital leben im Alter

Anleitung für Kommunen

Digitalpatenschaften zwischen Jugendlichen und Seniorinnen und Senioren aufbauen · Gabi Eckert und Fridolin Koch, November 2026

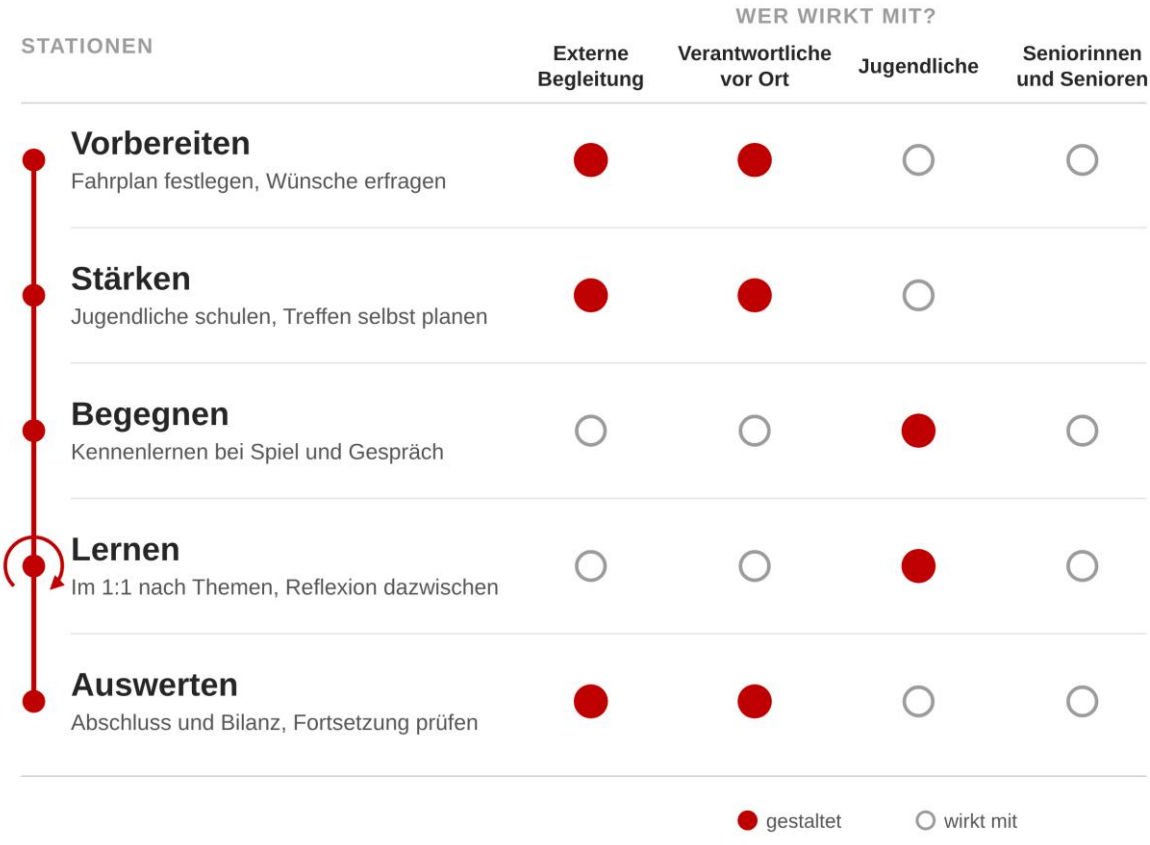
Worum es geht

Bei Klick & Klar begleiten Jugendliche aus Ihrem Ort ältere Menschen beim Umgang mit Smartphone und Apps. In wenigen Treffen lernen die Seniorinnen und Senioren genau das, was sie gerade brauchen: die Bahn-App, die WhatsApp-Gruppe der Familie oder ein E-Rezept einzulösen. Die Jugendlichen erleben, dass ihr Wissen gefragt ist, und übernehmen Verantwortung.

Das Vorgehen wurde von Juli 2025 bis Dezember 2026 in Willstätt (Ortenaukreis) und Reute-Gaisbeuren (Bad Waldsee) erprobt und vom Ministerium für Ländlichen Raum, Landwirtschaft und Heimat gefördert. Die wichtigste Erfahrung: Getragen hat das Projekt die Begegnung. Die Technik ist der Anlass, Vertrauen zwischen den Generationen ist das Ergebnis.

Diese Anleitung führt Sie in fünf Stationen durch das Projekt: Vorbereiten, Stärken, Begegnen, Lernen, Auswerten. In den Modellorten waren es je nach Zuschnitt vier bis acht Treffen mit den Jugendlichen. Bewährt haben sich Abstände von vier bis acht Wochen dazwischen.

Abbildung 1: Die fünf Stationen und wer sie gestaltet. Im Verlauf wandert die Gestaltung zu den Jugendlichen.



Gefördert durch
Baden-Württemberg
Ministerium für Ländlichen Raum, Landwirtschaft und Heimat

Bevor es losgeht

Klick & Klar braucht drei Dinge als Startvoraussetzung: eine bestehende Gruppe Jugendlicher, Zugang zu Seniorinnen und Senioren und im besten Fall eine Begleitung von außen.

Passende Gruppen. Docken Sie an Gruppen an, die es schon gibt und die im Ort Vertrauen genießen:

- Jugend: Jugendgemeinderat, Schule (etwa als AG oder Projektgruppe), Jugendzentrum, Jugendfeuerwehr, Landjugend oder andere Vereine und Gruppen
- Ältere: Seniorenrat, Solidarische Gemeinde bzw. Caring Community, Vereine mit einem hohen Anteil älterer Menschen oder andere Vereine und Gruppen

Vier Ebenen wirken mit. Jede hat ihre eigene Aufgabe:

Tabelle 1: Die vier Ebenen und ihre Aufgaben

Ebene	Aufgabe	In den Modellorten
Externe Begleitung	hält den Prozess in Gang, moderiert Kickoff, Schulung, Reflexion und Auswertung	Institut für angewandte Sozialwissenschaften
Verantwortliche vor Ort	koordinieren, laden ein, stellen Raum und Essen, sind Vertrauenspersonen	Gemeinde mit Seniorenbeauftragter und Jugendzentrum; Schule mit zwei Lehrkräften und Solidarische Gemeinde
Jugendliche	gestalten Kennenlernen und Lerntreffen	Jugendgemeinderat, 16–19 Jahre; Schülerinnen und Schüler, 14–16 Jahre
Seniorinnen und Senioren	bringen ihre Fragen und Geräte mit, gerne auch Kuchen	über Seniorenrat bzw. Solidarische Gemeinde, ca. 70–85 Jahre

Rahmen klären. Bestimmen Sie eine koordinierende Person vor Ort und sichern Sie Rückhalt bei der Leitung, also Gemeindeverwaltung oder Schulleitung. Planen Sie eine feste Gruppe von etwa acht bis zehn Jugendlichen und ebenso vielen Älteren ein. Klären Sie früh, wann beide Gruppen Zeit haben: Schülerinnen und Schüler brauchen eine Freistellung für Vormittagstermine.

Station 1: Vorbereiten

Am Anfang steht ein gemeinsamer Fahrplan: Wer macht was, wann finden die Treffen statt, wie kommen Jung und Alt zusammen?

1. **Kickoff mit den Verantwortlichen vor Ort.** Die externe Begleitung schlägt einen Fahr- und Zeitplan vor, gemeinsam legen Sie die Termine fest. Benennen Sie dabei die absehbaren Herausforderungen, etwa die Zeitschiene, das Matching und die spätere Verstetigung.
2. **Gremien und Gruppen gewinnen.** Stellen Sie das Projekt dort vor, wo die Beteiligten schon zusammenkommen, etwa im Jugendgemeinderat und im Seniorenrat. Die Jugendlichen sagen, welche Unterstützung sie brauchen; die Älteren bringen Wünsche ein. Ein Pressebericht macht das Projekt im Ort bekannt.

3. **Wünsche der Älteren erfragen.** Erheben Sie vorab, welches Gerät und Betriebssystem die Seniorinnen und Senioren nutzen und welche Themen sie interessieren. In Reute-Gaisbeuren übernahm das die Solidarische Gemeinde, in Willstätt wählten die Älteren beim Kennenlernen ihre Wunsch-Apps mit Klebepunkten.
4. **Matching vorbereiten.** Aus den Wünschen ergeben sich die Paare für die Lerntreffen: Wer kennt sich mit welchem Thema und welchem Betriebssystem aus? Feste Tandems für die ganze Laufzeit sind nicht nötig; zugeordnet wird nach Themen.

Tipp: *Legen Sie alle Termine gleich zu Beginn fest, in regelmäßigen Abständen. Große Pausen zwischen den Treffen wurden in der Auswertung kritisch gesehen. Bei einem Lerntreffen im Monat können die Älteren zwischendurch ausprobieren und beim nächsten Mal daran anknüpfen. Bedenken Sie aber: Die Jugendlichen bereiten zwischen den Lerntreffen nach und vor.*

Station 2: Stärken

In einer Schulung bereiten sich die Jugendlichen auf ihre Rolle vor und planen das erste Treffen selbst. Sie müssen keine Expertinnen und Experten sein: Wichtiger als App-Wissen sind Geduld und Freude an der Begegnung.

- **Wie lernen Ältere?** Ein kurzer Impuls, etwa per Video, zeigt, worauf es ankommt: langsam erklären, in Alltagssprache, das Smartphone selbst bedienen lassen, zum Nachfragen ermutigen.
- **Unsicherheiten aussprechen.** Die Jugendlichen überlegen, welche Herausforderungen sie erwarten und wie sie damit umgehen. Die Botschaft: Niemand muss perfekt sein, Nichtwissen ist erlaubt, gemeinsam nachschauen auch.
- **Datenschutz und Sicherheit.** Ein Grundwissen zu Phishing, App-Berechtigungen und sicheren Passwörtern hilft bei vielen Fragen der Älteren.
- **Das Kennenlernen planen.** Die Jugendlichen sammeln Spiele und Ideen und übernehmen Aufgaben für das erste Treffen.

Station 3: Begegnen

Vor der Technik kommt das Kennenlernen. Gemeinsames Essen und verbindende Spiele schaffen das Vertrauen, auf dem die Lerntreffen aufbauen. Die Jugendlichen sind Gastgeber und gestalten das Treffen, sofern sich das für sie gut anfühlt.

- **Ein vertrauter Ort.** Ein Raum, den eine der beiden Gruppen gut kennt, etwa das Jugendzentrum, die Schule oder die Räume einer Seniorengemeinschaft. Bedenken Sie: Die Jugendlichen brauchen den vertrauten Ort noch mehr als die Seniorinnen und Senioren.
- **Essen und Ankommen.** Getränke, eine Kleinigkeit zu essen, eine Pinnwand oder beklebbare Wand.
- **Spiele, die beide Seiten verbinden.** In Willstätt bauten die Jugendlichen eine Spiel-Landschaft auf, vom Kindergartenspiel „Obstsalat“ über Lego und Karten bis zu Wii und Playstation. In Reute-Gaisbeuren erzählten Jung und Alt anhand einer Landkarte von ihrer Herkunft und tauschten „Schulgeschichten“ aus; ein Kahoot-Quiz im Tandem führte zum Smartphone, war für die Älteren allerdings zu schnell.

- **In beide Richtungen.** Nicht nur die Älteren erzählen: Auch die Jugendlichen zeigen etwas aus ihrer Lebenswelt, zum Beispiel mit digitalen Gruppenspielen auf Konsole oder Smartphone.
- **Themen sammeln.** Am Ende wählen die Seniorinnen und Senioren ihre Wunsch-Themen für die Lerntreffen.

Kennenlernen und erstes Lerntreffen können auch an einem Termin stattfinden, wie in Reute-Gaisbeuren. Auch dort entstand Vertrauen zwischen Jung und Alt.

Station 4: Lernen

In den Lerntreffen arbeiten Jugendliche und Ältere im 1:1 an den Fragen, die die Seniorinnen und Senioren mitbringen. Die Jugendlichen gestalten, die Projektverantwortlichen halten sich im Hintergrund und sind ansprechbar, wenn die Jugendlichen nicht weiterwissen.

So läuft ein Lerntreffen ab

1. Ankommen und „Eisbrecher“, etwa ein Gruppenspiel.
2. Bei Bedarf ein gemeinsamer Video-Impuls, etwa zu Phishing, mit anschließendem Nachgespräch im Stuhlkreis.
3. Paare nach Themen-Matching bilden; die Älteren arbeiten an ihrem eigenen Gerät.
4. Im 1:1 üben: zeigen, selbst tippen lassen, wiederholen.
5. Zum Schluss Themen für das nächste Mal sammeln.

Tabelle 2: Themen, die in den Modellorten gefragt waren

Themenfeld	Beispiele
Kommunikation und soziale Medien	WhatsApp, Signal, E-Mail, Facebook, Instagram
Alltag und Mobilität	Bahn-App, Google Maps / Apple Maps, E-Rezept
Natur entdecken	Pflanzenbestimmung, Vogelstimmen-Bestimmung
Grundlagen der Bedienung	Schriftgröße, Helligkeit, Zugangscode, Updates
Sicherheit im Netz	Phishing, Accounts anlegen, Passwort-Manager, App-Berechtigungen

Reflexion zwischen den Lerntreffen. Nach dem ersten Lerntreffen schauen die Jugendlichen mit der Begleitung zurück, etwa mit einer 4L-Retrospektive: Was hat gefallen, was haben wir gelernt, was hat gefehlt, was wünschen wir uns? Daraus planen sie das nächste Treffen. In Reute-Gaisbeuren hielten die Jugendlichen fest: langsam sein, zum Nachfragen ermutigen, sich zurückhalten.

Sicherheitsthemen eigenen Raum geben. Phishing und Datenschutz blieben für viele Ältere schwierig. Planen Sie dafür einen eigenen Impuls ein, etwa ein kurzes Video oder einen Input im Plenum, geben Sie die Möglichkeit, eigene Erfahrungen auszutauschen, und üben Sie anschließend am eigenen Gerät: Berechtigungen prüfen, verdächtige Nachrichten erkennen, „Handy verloren – was tun?“.

Station 5: Auswerten und verstetigen

Zum Abschluss feiern Sie gemeinsam, holen Rückmeldungen ein und klären, wie es weitergeht.

- **Abschlusstreffen.** Es darf den Rollentausch zeigen: In Willstätt gestalteten die Seniorinnen und Senioren das Treffen selbst, luden zum Vesper ein und leiteten Spiele aus ihrer Kindheit an, von Gummitwist über Eierlauf und Murmeln bis zum Volksliedraten.
- **Rückmeldung einholen.** Einfache Formen genügen: Skalenfragen auf einem Plakat mit Klebepunkten, Karten für offene Rückmeldungen oder eine kurze Online-Umfrage für die Jugendlichen.
- **Auswertung mit den Verantwortlichen.** Gemeinsam mit der Begleitung halten Sie fest, was gelungen ist, was gehindert hat und was es für eine Fortführung oder Wiederholung braucht.
- **Fortsetzung klären.** Wirkung braucht Routine. Prüfen Sie früh, wie das Angebot weiterlaufen kann: Reute-Gaisbeuren prüft eine Schul-AG über mehrere Jahre, Willstätt die Fortsetzung mit dem neuen Jugendgemeinderat.

Zwei Beispiele

Die beiden Modellkommunen haben Klick & Klar unter sehr unterschiedlichen Bedingungen umgesetzt. Das zeigt: Das Format trägt in verschiedenen Settings, wenn es in der Vorbereitungsphase sorgfältig auf die Bedingungen vor Ort zugeschnitten wird.

Tabelle 3: Die beiden Modellkommunen im Vergleich

	Willstätt	**Reute-Gaisbeuren (Bad Waldsee)**
Träger vor Ort	Gemeinde mit Jugendgemeinderat und Seniorenrat	Döchtbühlschule und Solidarische Gemeinde
Jugendliche	Jugendgemeinderat, 16–19 Jahre	Schülerinnen und Schüler, 14–16 Jahre, von Lehrkräften ausgewählt
Treffpunkt	Jugendzentrum	Mediathek der Schule, vormittags
Einstieg	Spielenachmittag zum Kennenlernen	Kennenlernen und 1. Lerntreffen an einem Termin
Zwischen den Lerntreffen	Reflexion mit den Jugendlichen	Nachbereitung durch Lehrkräfte und Jugendliche
Abschluss	Seniorinnen und Senioren gestalten das Abschlusstreffen	Auswertungsgespräch, Schul-AG wird geprüft

In Willstätt war Spiel der rote Faden vom Kennenlernen bis zum Abschluss. In Reute-Gaisbeuren trugen die Schule als vertrauter Rahmen und die Lehrkräfte als Vertrauenspersonen das Projekt.

Checkliste und Stolpersteine

Checkliste

- ☐ Bestehende Gruppe Jugendlicher und Partner für die Älteren gewonnen
- ☐ Externe Begleitung geklärt
- ☐ Koordinierende Person vor Ort benannt, Leitung steht dahinter
- ☐ Vertrauenspersonen für beide Gruppen benannt
- ☐ Alle Termine in regelmäßigen Abständen festgelegt, Freistellung geklärt

☐ Geräte, Betriebssysteme und Wunsch-Themen der Älteren erhoben

☐ Schulung der Jugendlichen geplant

☐ Raum, Technik und Essen für die Treffen organisiert

☐ Eigener Baustein zu Phishing und Datenschutz eingeplant

☐ Rückmeldung und Auswertung vorbereitet, Fortsetzung angesprochen

Stolpersteine aus den Modellorten

- **Ungefragt eingreifen.** Erwachsene, die die Erklärung übernehmen, nehmen den Jugendlichen die Rolle, an der sie wachsen.
- **Ein festes Lernprogramm.** Offenheit entsteht, wenn die Fragen der Älteren im Mittelpunkt stehen.
- **Tempo und Fachsprache.** Viele Seniorinnen und Senioren trauen sich nicht zu unterbrechen. Schnelle Quizformate überfordern sie.
- **Lange Pausen ohne Ansprechperson.** Zwischen den Treffen geht sonst Schwung verloren.
- **Jugendliche nur nach Technikwissen auswählen.** Wichtiger sind kommunikative und soziale Fähigkeiten.
- **Sicherheitsthemen nebenbei behandeln.** Hier fühlen sich die Älteren am unsichersten.
- **Das Konzept unverändert kopieren.** Passen Sie den Ablauf an Ihre Gruppen und Ihren Ort an.

Material und Kontakt

Für den Einstieg stehen zur Verfügung:

- Zusammenfassung der Modellphase und Prozessübersichten beider Orte
- Anhang: Videos, Links und eine Kurzinfo zu Datenschutz und Sicherheit auf dem Smartphone
- Projektfilm

Schulungsangebot: Das Institut für angewandte Sozialwissenschaften bietet eine Schulungsreihe für Projektverantwortliche vor Ort an. In fünf Bausteinen bereiten wir Sie darauf vor, Klick & Klar in Ihrem Ort selbst umzusetzen: von der Planung über die Vorbereitung der Jugendlichen und die Gestaltung der Lerntreffen bis zur Auswertung und Verstetigung. Zwischen den Bausteinen setzen Sie die Schritte vor Ort um und werten sie im nächsten Baustein gemeinsam aus. Für die Schulung kann eine Förderung als Inhouse-Fortbildung bei der Quartiersakademie Baden-Württemberg beantragt werden.

Kontakt: Institut für angewandte Sozialwissenschaften, Gabi Eckert und Fridolin Koch, fridolin.koch@sozialwissenschaften-stuttgart.de, www.sozialwissenschaften-stuttgart.de

Anhang: Videos, Links und Kurzinfo Datenschutz

Die folgenden Materialien stammen aus der Modellphase. Sie eignen sich für die Vorbereitung der Jugendlichen und für die Sicherheitsthemen in den Lerntreffen.

Videos

- „Wie lernen Ältere?“ – kurzes Video für die Schulung der Jugendlichen: youtu.be/GMj-QPgMvV0 (weitere Hinweise: wissensdurstig.de/wissen-vermitteln)
- Phishing-Videos der Forschungsgruppe SECUSO am Karlsruher Institut für Technologie (KIT): secuso.aifb.kit.edu/1047.php
    - Einstiegsfilm zu Phishing: youtu.be/THdzA8VCUlo
    - Tracking, Profiling, Phishing: youtube.com/watch?v=dLxJssJPUFo

Weitere Informationen

- Bundesamt für Sicherheit in der Informationstechnik: bsi.de
- Initiative für sicheres Surfen: spardasurfsafe-bw.de

Kurzinfo Datenschutz und Sicherheit auf dem Smartphone

- **App-Berechtigungen prüfen:** Für jede App einzeln festlegen, ob sie Standort, Kamera und Mikrofon nutzen darf (iOS: Einstellungen > Datenschutz; Android: Einstellungen > Apps > Berechtigungen).
- **Tracking begrenzen:** Unter iOS „Apps dürfen nicht nachverfolgen“ einstellen; die Werbe-ID unter iOS und Android zurücksetzen.
- **Sichere Passwörter:** Für jedes Konto ein eigenes Passwort mit mindestens 12 Zeichen. Ein Passwortmanager (z. B. iCloud-Schlüsselbund, Google Passwortmanager, KeePass, Bitwarden) und die Zwei-Faktor-Authentifizierung helfen.
- **Datensparsame Alternativen kennen:** etwa Signal als Messenger oder DuckDuckGo als Suchmaschine.
- **Phishing erkennen:** Bei unerwarteten Nachrichten oder Anrufen misstrauisch sein, nie unter Zeitdruck handeln und im Zweifel nachfragen, bei der Bank direkt oder bei einer Vertrauensperson.