

MEET – JOIN – CONNECT!

Methodik der digitalen
Internationalen Jugendarbeit



Arbeitshilfe



ijAB

Impressum

Herausgegeben von:

IJAB – Fachstelle für Internationale Jugendarbeit
der Bundesrepublik Deutschland e. V.

Godesberger Allee 142 – 148
53175 Bonn

Telefon: 0228 9506-0

Fax: 0228 9506-199

E-Mail: info@ijab.de

Internet: www.ijab.de

Stand:

Dezember 2022

Verantwortlich:

Daniel Poli

Redaktion:

Natali Petala-Weber, Ulrike Werner

Layout:

dieProjektoren.de, Berlin

Icons:

Simpleplus.de, Berlin; thenounproject.com; A. Rusch / dieProjektoren.de, Berlin

Im Internet nachzulesen unter:

Deutsch: https://ijab.de/fileadmin/redaktion/PDFs/Shop_PDFs/IJAB_Publikation_Methodik_Jugendarbeit_DE.pdf

Englisch: https://ijab.de/fileadmin/redaktion/PDFs/Shop_PDFs/IJAB_Publikation_Methodik_Jugendarbeit_EN.pdf

Foto:

Titel: IJAB

Gefördert vom:



Bundesministerium
für Familie, Senioren, Frauen
und Jugend

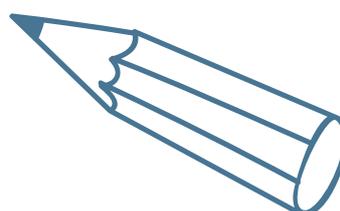


Begegnung über Grenzen hinweg, neue Menschen und Kulturen kennenlernen, sich austauschen und gemeinsam interkulturelle Kompetenzen und Weltoffenheit erlangen – all das ist in der Internationalen Jugendarbeit möglich. Dennoch hat sich in den letzten Jahren etwas verändert: Die Internationale Jugendarbeit wird nicht mehr nur offline gedacht, sondern konnte vom digitalen Wandel profitieren. Digitale Formate haben sich etabliert und digitale Elemente sind fester Bestandteil im Arbeitsfeld der Internationalen Jugendarbeit geworden. Die Erfahrungen und die Erkenntnisse aus dem Digitalisierungsprozess haben bestätigt: Digitale Elemente schaffen einen facettenreichen Mehrwert in der Lernmobilität. Entweder weil sie ermöglichen, junge Menschen stärker in die Programmgestaltung einzubeziehen, weil durch sie neue Zielgruppen erreicht werden können oder etwa, weil ein erstes intensives Kennenlernen bereits vor dem Treffen vor Ort stattfinden kann. Doch wie können digitale Elemente pädagogisch sinnvoll in die Internationale Jugendarbeit integriert werden und welche methodischen Aspekte und Herausforderungen gilt es hierfür zu beachten?

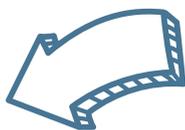
Diesen Fragen sind IJAB und JFF – Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis in Kooperation mit den Fach- und Förderstellen der *Internationalen Jugendarbeit im Rahmen des Forschungsprojekts Internationale Jugendarbeit.digital* 2021–2022 nachgegangen. Nachdem IJAB 2020 mit der Broschüre **„MEET – JOIN – CONNECT! Digitale Tools für die Praxis Internationaler Jugendarbeit“** eine Übersicht über die Einsatzmöglichkeiten digitaler Tools geschaffen hat, sollen jetzt die pädagogisch-methodische Expertise aus der Trägerlandschaft und die Erkenntnisse aus der Umsetzung digitaler Formate wie den DIY²-Laboren und den Internationalen BarCamps *Digital Transformer Days* zusammengeführt werden.

Die vorliegende Arbeitshilfe **„MEET – JOIN – CONNECT! Methodik der digitalen Internationalen Jugendarbeit“** bietet einen Überblick methodisch-pädagogischer Ansätze für die Umsetzung digitaler Formate. Im ersten Teil der Publikation werden zunächst durch Dr. Niels Brüggem und Franziska Koschei (*JFF – Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis*) Grundlagen der digitalen Internationalen Jugendarbeit eingeführt. Denn: Die digitale Internationale Jugendarbeit als Teil der digitalen Jugendarbeit vereint pädagogische Ansprüche der Medienpädagogik und des Smart Youth Work mit den Bedarfen und den Ansprüchen der Internationalen Jugendarbeit. Im Anschluss an den Überblick über die Rahmenbedingungen digitaler Settings werden methodische Überlegungen zur Gestaltung der Gruppendynamik (Christoph Schneider-Laris) und zum Umgang mit Sprache und Kommunikation in digitalen Formaten (Bettina Wissing – Kompetenzstelle Sprache – IJAB) dargestellt.

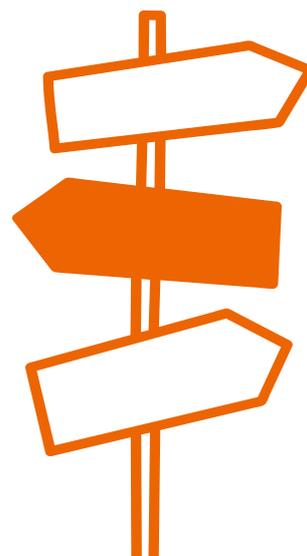
Im zweiten Teil der Publikation werden Beispiele aus der Praxis digitaler Internationaler Jugendarbeit präsentiert. Mit der Hervorhebung gelungener Methoden und den Grafiken zu den jeweiligen Settings können sich Fachkräfte und Teamende einen schnellen Einblick verschaffen. Die Literaturhinweise und Links am Ende der Publikation bieten nützliche Tipps und Informationen rund um Methodik und Tools digitaler Internationaler Jugendarbeit. Die Check-Liste im Anhang fasst die wichtigsten Aspekte, die bei der Planung und Umsetzung von digitalen Formaten bedacht werden müssen, zusammen.



Inhalt



Vorwort	3
Grundlagen der digitalen Internationalen Jugendarbeit	5
Digitale Jugendarbeit als Hintergrund	6
<i>Dr. Niels Brügger, Franziska Koschei JFF - Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis</i>	
Digitalisierung der Internationalen Jugendarbeit	8
<i>Dr. Niels Brügger, Franziska Koschei JFF - Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis</i>	
Gruppendynamik in digitalen Begegnungen	14
<i>Christoph Schneider-Laris freiberuflicher Trainer u. a. für das Deutsch-Polnische Jugendwerk</i>	
Sprache und Kommunikation in der digitalen Internationalen Jugendarbeit	18
<i>Bettina Wissing Kompetenzstelle Sprache – IJAB</i>	
Digitale Begegnungen in der Praxis	22
Virtuelle Workcamps – Chancen und Herausforderungen digitaler und hybrider Formate gemeinnütziger Freiwilligenarbeit	23
<i>Janina Hansmeier, Christoph Meder, Lukas Wurtinger IBG – Internationale Begegnung in Gemeinschaftsdiensten e. V.</i>	
Eine bilaterale deutsch-französische Kinderbegegnung	30
<i>Anne-Laure Leroy Jugendbildungszentrum Blossin e. V.</i>	
Multilaterale hybride Jugendbegegnung „Dream your future – Zukunftsträume“	36
<i>Elena Neu IJAB</i>	
Ortsgebundene digitale Jugendbegegnungen: die Living Labs	39
<i>Natali Petala-Weber IJAB</i>	
Methodenübersicht	44
Checkliste: Digitale Begegnungen planen und umsetzen	47
Literaturhinweise und weitere Informationen	50



GRUNDLAGEN



Grundlagen

der digitalen Internationalen Jugendarbeit





Digitale Jugendarbeit als Hintergrund

Dr. Niels Brügger, Franziska Koschei | JFF - Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis

Zum pädagogischen Einsatz von digitalen Medien in der Jugendarbeit bestehen vielfältige Konzepte und Ansatzpunkte. Um digitale Medien sinnvoll in die Internationale Jugendarbeit einbinden zu können, ist es hilfreich, sich einen Überblick zu verschaffen. Die folgenden Abschnitte sollen vor diesem Hintergrund Klarheit in den Begriffsdschungel zum Thema „Jugendarbeit mit und über digitale Medien“ bringen und wichtiges Hintergrundwissen bereitstellen. Ausgehend von Digitaler Jugendarbeit werden die Felder *Medienpädagogik* und *Smart Youth Work* vorgestellt.

Ziele der Digitalen Jugendarbeit

Zunächst ist festzuhalten: Digitale Jugendarbeit verfolgt die gleichen Ziele und unterliegt den gleichen Wertvorstellungen wie Jugendarbeit (vgl. Brügger/Rösch 2022, S. 21.; vgl. European Commission 2018, S. 6.; vgl. YouthLink Scotland, o.S.). Jugendarbeit und Internationale Jugendarbeit sind im Sozialgesetzbuch VIII (Kinder- und Jugendhilfegesetz) der Bundesrepublik Deutschland gesetzlich verankert und arbeiten nach den Grundsätzen der Kinder- und Jugendhilfe. Wichtige Grundprinzipien der Kinder- und Jugendhilfe sind unter anderem, dass jeder junge Mensch ein Recht auf Förderung seiner Entwicklung und auf die Erziehung zu einer eigenverantwortlichen und gemeinschaftsfähigen Persönlichkeit hat. Vor diesem Hintergrund hat Jugendhilfe die Aufgabe junge Menschen in ihrer individuellen und sozialen Entwicklung zu fördern und dazu beizutragen, Benachteiligungen zu vermeiden oder abzubauen (nach §1 SGB VIII).¹ Handlungsleitend ist demnach die Förderung von Jugendlichen in ihrer Entwicklung. Junge Menschen sollen zur Selbstbestimmung befähigt sowie zur gesellschaftlichen Mitverantwortung und zum sozialen Engagement angeregt werden. Angebote knüpfen dabei an den Interessen junger Menschen an und werden von ihnen mitgestaltet und mitbestimmt (vgl. §11 SGB VIII). Durch den Einsatz und die Thematisierung von Technologien birgt Digitale Jugendarbeit dabei das Potenzial, Angebote noch zugänglicher und passgenauer zu machen.

Digitale Jugendarbeit verfolgt zugleich Ziele, die sich direkt auf die Lebenssituation von jungen Menschen im digitalen Wandel beziehen. So zielt Digitale Jugendarbeit auf die Befähigung junger Menschen in folgenden Bereichen ab:

- » Aktives und kreatives Einbringen in der digitalen Gesellschaft
- » Einschätzen der Risiken der Digitalisierung und damit fundierte und begründete Entscheidungsfindung
- » Übernahme von Kontrolle über die eigene digitale Identität
- » Ausdrücken der eigenen Meinung mit digitalen Mitteln
- » Erschließen von neuen Mitteln zur Vernetzung, Zusammenarbeit und Beteiligung an der Gesellschaft.
- » (vgl. YouthLink Scotland et al. 2019, o.S.)

Digitale Jugendarbeit und Medienpädagogik

Gerade das genannte Ziel, Jugendlichen Möglichkeiten zur kompetenten Teilhabe an einer vom digitalen Wandel geprägten Gesellschaft zu eröffnen, verbinden Digitale Jugendarbeit und Medienpädagogik miteinander. Entsprechend gelten viele medienpädagogische Ansätze, bei denen mit Jugendlichen mit digitalen Medien gearbeitet wird auch als Beispiele für Digitale Jugendarbeit. Digitale Jugendarbeit beinhaltet jedoch auch Bereiche, die über die medienpädagogische Tradition hinausreichen (vgl. Brügger/Rösch 2022, S. 21). Neben der Förderung von Medienkompetenz sind Themen relevant wie: digitale Infrastruktur (also Softwarelösungen für die pädagogische Arbeit), Ansätze zur Organisationsentwicklung sowie die professionelle Weiterentwicklung

¹ Weitere Grundprinzipien sowie Aufgaben der Jugendhilfe gibt es unter <https://www.bmfsfj.de/resource/blob/94106/40b8c4734ba05dad4639ca34908ca367/kinder-und-jugendhilfegesetz-sgb-viii-data.pdf>. Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend (2020).

von Fachkräften mit digitalen Werkzeugen. Erkennbar ist dies in zentralen europäischen Rahmenpapieren wie den Ratsbeschlüssen zu Digitaler Jugendarbeit (13935/19), den Empfehlungen der von der EU-Kommission bestellten Expert*innengruppe (European Commission 2018) sowie den in paneuropäischer Zusammenarbeit entwickelten Leitlinien für digitale (Kinder- und) Jugendarbeit (YouthLink Scotland et al. 2019).

Smart Youth Work

In Abgrenzung zur Digitalen Jugendarbeit nimmt Smart Youth Work zusätzlich auch die fachliche Entwicklung von Software-Lösungen für die Kinder- und Jugendarbeit verstärkt in den Blick. Digitale Werkzeuge, die pädagogische Fachkräfte beim Erfassen ihrer Arbeit unterstützen, oder spielerische medienpädagogische Apps, deren Entwicklung fachlich begleitet wurde, sind Beispiele solcher Software-Lösungen. Ein Ziel der Smart Youth Work ist es, passgenaue Programme zu gestalten, die auf die Bedarfe der verschiedenen Akteur*innen von Kinder- und Jugendarbeit abgestimmt sind. Ein zentrales Dokument ist der Ratsbeschluss zur Smart Youth Work (2017/C 418/02), der explizit hervorhebt, dass die Entwicklung der Software-Lösungen unter Einbezug der vorhandenen medialen Expertise der jungen Menschen stattfinden soll.

Digital- und Medienkompetenz

In vielen, gerade internationalen Papieren zu Digitaler Jugendarbeit wird der Begriff der Digitalkompetenz genutzt. Dieses Kompetenzmodell beinhaltet zwar viele Aspekte des in Deutschland verbreiteten Medienkompetenzmodells, jedoch rücken vor allem instrumentell-qualifikatorische Dimensionen, wie etwa Bedienfertigkeiten, in den Vorder- und kritisch-reflexive Ansprüche in den Hintergrund (vgl. Brüggem/Rösch 2022, S. 17). Das spiegelt sich auch in den Kompetenzanforderungen an Fachkräfte wider, die digitale Medien so nutzen können sollen, dass sie damit Maßnahmen für Jugendliche gestalten können. Die Reflexion über den digitalen Wandel und was dieser für die Lebensperspektiven von jungen Menschen bedeutet, wird weniger deutlich akzentuiert. In den Empfehlungen der Expert*innen-Gruppe der Europäischen Kommission wird allerdings auch auf diesen Aspekt hingewiesen (European Commission 2018).

Formen Digitaler Jugendarbeit

Es gibt unterschiedliche Formen, wie digitale Medien in der Digitalen Jugendarbeit zum Einsatz kommen. Aufschluss über diese Einsatzmöglichkeit gibt folgendes Schaubild aus den bereits erwähnten Leitlinien für digitale (Kinder- und) Jugendarbeit der europäischen Expert*innengruppe. Demnach können digitale Medien in folgenden Formen in der Digitalen Jugendarbeit eingesetzt werden:

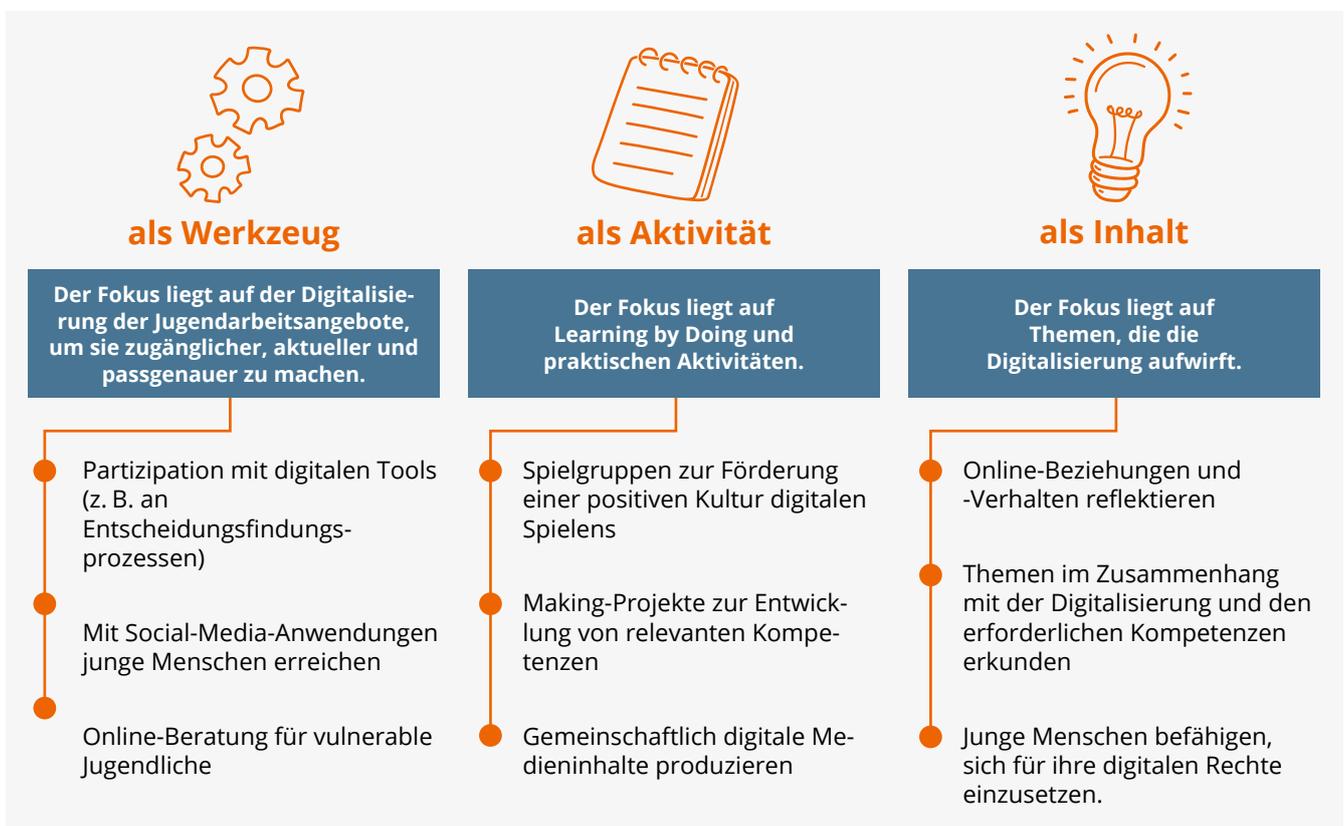


Abbildung 1: Einsatzmöglichkeiten digitaler Medien in der Digitalen Jugendarbeit.

Quelle: https://www.digitallyouthwork.eu/wp-content/uploads/2019/11/Europaeische_Leitlinie_fuer_digitale_Jugendarbeit.pdf.

Digitalisierung der Internationalen Jugendarbeit

Dr. Niels Brügger, Franziska Koschei | JFF - Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis

Was bedeutet Digitalisierung im Kontext der Internationalen Jugendarbeit? Um diese Frage zu beantworten, ist es sinnvoll, sich noch einmal die Ziele und Besonderheiten der Internationalen Jugendarbeit vor Augen zu führen. Der folgende Abschnitt erklärt, welche Ziele Internationale Jugendarbeit verfolgt und was Internationale Jugendarbeit im Vergleich zur Jugendarbeit vor dem Hintergrund des digitalen Wandels ausmacht.

Ziele der Internationalen Jugendarbeit

Internationale Jugendarbeit verfolgt die allgemeinen Ziele der Jugendarbeit gemäß §11 SGB VIII und ist zugleich inhaltlichen Zielen verpflichtet, die mittels Begegnung und den Austausch über Grenzen hinweg verfolgt werden. Internationale Begegnungen und grenzüberschreitender Austausch sollen insbesondere beitragen zu:

- » Vermittlung interkultureller Kompetenzen, internationaler Bildung und Förderung des Verständnisses von globalen Zusammenhängen,
- » Stärkung von Toleranz und einer diversitätssensiblen Haltung in einer von Vielfalt geprägten Gesellschaft,
- » Aufarbeitung der gemeinsamen Geschichte und Versöhnung,
- » Stärkung der europäischen Integration und des Friedens innerhalb von Europa und in der Welt.

Um die Ziele der Internationalen Jugendarbeit nachhaltig verfolgen zu können, wurden 2004 Qualitätskriterien für die Internationale Jugendarbeit sowie diesbezügliche Indikatoren formuliert (vgl. Qualitätskriterien und Indikatoren für die Internationale Jugendarbeit, IJAB 2004). Im Prozess der Digitalisierung der Internationalen Jugendarbeit sind diese Qualitätskriterien neu zu bewerten und weiterzuentwickeln. Die Besonderheiten der digitalen Internationalen Jugendarbeit, die im Folgenden dargestellt werden, sollten dabei Berücksichtigung finden.

Wenn es um die Entwicklung einer Methodik für eine digitale Internationale Jugendarbeit geht, können Besonderheiten entlang der Variation eines Modells von Kutscher et al. (2015) herausgearbeitet werden. Dieses Modell ist im Bereich der sozialen Arbeit für die Betrachtung von Prozessen der Mediatisierung und Digitalisierung etabliert und fokussiert das Dreieck zwischen Adressat*innen, Fachkräften (haupt- und ehrenamtlich) sowie der Organisation. Jeweils bezogen auf diese drei Gruppen und auf ihre Relationen zueinander können Einflussfaktoren und Veränderungsgrößen mit Blick auf eine (zu entwickelnde) digitale Methodik verortet werden. Bei der Internationalen Jugendarbeit ist nun charakteristisch, dass mindestens zwei solcher Dreiecke im Zusammenspiel stehen (s. Abbildung 2).

Für die Gestaltung von online, blended oder hybriden Formaten der digitalen Internationalen Jugendarbeit können an dieser Grafik verschiedene Gestaltungsaspekte in den Blick genommen werden. Um die oben genannten Ziele umzusetzen und eine sinnhafte Begegnung zwischen den Jugendlichen zu ermöglichen, sind in digitalen Formaten zusätzliche Fragen zu klären.

Exemplarisch herausgegriffen sind das:

- » In Bezug auf die Jugendlichen
 - » Welche Kompetenzen bringen die Jugendlichen mit, um mit digitalen Medien umzugehen?
 - » Wie können diese Kompetenzen gezielt genutzt werden?
 - » Welche digitalen Dienste (Apps und Software) werden in den jeweiligen Ländern für (auch informelle) Kommunikation unter Jugendlichen genutzt?





- » In Bezug auf die Partner-Organisationen:
- > Gibt es Vorgaben der Organisationen, die bei der Gestaltung von digitalen Formaten berücksichtigt werden müssen? (z. B. Ausschluss bestimmter Dienste, Vorgaben für die Nutzung von Social Media)
 - > Welche rechtlichen Vorgaben sind in dem jeweiligen Land bindend? (z. B. hinsichtlich Datenschutzes, Datenverarbeitung und Einwilligung)
 - > Wie kann das Gastgeberprinzip in digitalen Begegnungen interpretiert und umgesetzt werden? Soll es das überhaupt?

- » In Bezug auf die Fachkräfte:
- > Welche Kompetenzen und Erfahrungen bringen die Fachkräfte zur Gestaltung und Umsetzung digitaler Formate mit?
 - > Welche Rollen sind bei der Umsetzung digitaler Formate notwendig? Welche Unterstützungsangebote durch andere Fachkräfte sind jeweils verfügbar?
 - > Wie werden diese Rollen in den pädagogischen Teams aufgeteilt?

Diese Aspekte haben oft auch Einfluss auf „klassische“ Fragen der Planung, bspw. wie der Tagesablauf gestaltet wird.

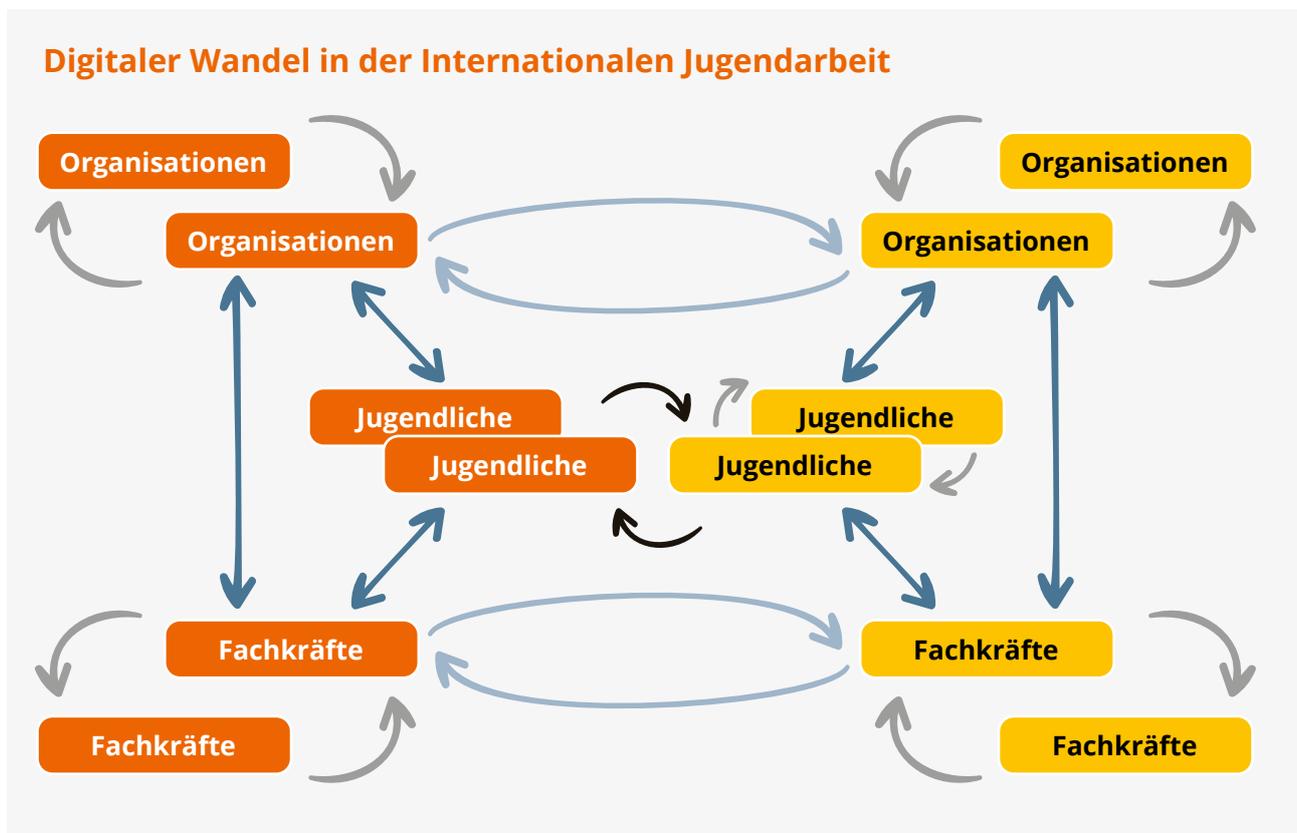


Abbildung 2: Die spezifische Konstellation für den digitalen Wandel in der Internationalen Jugendarbeit (Brüggen/Koschei nach Kutscher/Ley/Seelmeyer 2015)

Chancen und Herausforderungen des digitalen Wandels für die Internationale Jugendarbeit

Der oben beschriebene Wandlungsprozess kann Einfluss auf die Gestaltung von Projekten in der Internationalen Jugendarbeit haben. Die folgende Gegenüberstellung skizziert, welche Chancen und Herausforderungen sich für Maßnahmen im außerschulischen Bereich ergeben.²

HERAUSFORDERUNGEN

Neue Teilnehmehürden

Durch den Einsatz von Online-Tools können neue Teilnehmehürden sowie Benachteiligungsformen entstehen. Ein Beispiel ist die Benachteiligung von Jugendlichen, denen keine oder eine wenig leistungsfähige Ausstattung zur Verfügung steht.

Auch andere Rahmenbedingungen, wie eine instabile Internetverbindung oder ein fehlender Rückzugsort können dazu führen, dass Jugendliche erst gar nicht an Projekten mit digitalen Elementen teilnehmen können oder im Laufe des Projekts aussteigen (müssen). Ein Lösungsansatz sind hybride Formate, bei denen die Jugendlichen gemeinsam mit den Teamer*innen in einem Raum sitzen (siehe Abschnitt „Formate“, S. 12).

So ist sichergestellt, dass alle Teilnehmende einen gleichwertigen Zugang haben.

Erschwelter interkultureller Austausch

Das Eintauchen in andere Lebenswelten und insbesondere das Kennenlernen anderer Kulturen kann im Online-Setting herausfordernd sein und muss gezielt organisiert werden. Hilfreich können in diesem Zusammenhang von den Teilnehmenden produzierte Filme oder Audioaufnahmen sein, in denen die Jugendlichen ihr Land oder ihre Stadt vorstellen. Auch gemeinsame Online-Kochabende, in denen ländertypische Gerichte auf dem Speiseplan stehen, oder gemeinsame Filmabende mit Filmen aus der Heimat der Teilnehmenden können dieser Herausforderung entgegenwirken. Zugleich bieten diese Veranstaltungen Anlässe für informellen Austausch zwischen den Jugendlichen.

Besonders dieser informelle Austausch wirkt sich positiv auf das Knüpfen von Freundschaften im Online-Setting aus, welches häufig als „unpersönlich“ wahrgenommen wird.

Wie Sprachanimation digital den interkulturellen Austausch fördert, stellt IJAB ausführlich in der Arbeitshilfe „Sprachanimation bei Online-Jugendbegegnungen“ dar.³

CHANCEN

Abbau von Teilnehmehürden

Der Einsatz digitaler Medien bietet die Chance, dass bestimmte Teilnehmehürden abgebaut werden. Das können z. B. begrenzte zeitliche und finanzielle Ressourcen, Mobilitätsbeschränkungen durch Behinderungen oder aufgrund von Reiserestriktionen, einer schwierigen politischen Lage, Beschränkungen aufgrund des Aufenthaltsstatus oder fehlende Visa-Genehmigungen sein. Darüber hinaus können digitale Treffen einen sicheren Raum bieten, in denen sich die Jugendlichen in einem ihnen vertrauten Setting, wie z. B. ihrem Zuhause, digital kennenlernen. Denn soziale Interaktionen können für manche Jugendliche herausfordernd sein, vor allem wenn sie in einem ungewohnten Umfeld, wie etwa einem fremden Land, stattfinden.

Einblicke in individuelle Lebensweisen

Auf der anderen Seite ermöglicht die Teilnahme von zuhause aus niedrigschwellige Einblicke in die individuellen Lebensweisen der Teilnehmenden: Ohne an einen anderen Ort reisen zu müssen, kann ein Eindruck vom Alltag der Jugendlichen vermittelt werden – und sogar für alle nationalen Gruppen gleichzeitig, d.h. ohne großen zeitlichen Abstand. Dies kann von einer Live-Rundtour durch die eigene Wohnung bei einer Online-Session, bis hin zu einem vorproduzierten Follow-me-around reichen, bei dem die Teilnehmenden einen Tag lang ihren Alltag mithilfe einer Kamera festhalten. Online-Räume, die im Unterschied zu Begegnungen vor Ort einen „neutralen“, länderunabhängigen Ort darstellen, können außerdem die Chance bieten, den Fokus auf neue und diverse, kulturunabhängige Unterschiede und Gemeinsamkeiten zu richten.

2 Dieser Abschnitt beruht zum einen auf eine im Jahr 2021 veröffentlichte Expertise mit dem Titel „Veränderungen und Handlungsbedarfe angesichts des digitalen Wandels Internationaler Jugendarbeit“, die auf Basis aktueller Diskurse Chancen und Herausforderungen für Jugendbegegnungen und Workcamps sowie Transformationsanforderungen an die Internationale Jugendarbeit systematisiert, s. Brüggem et al. (2021). Zum anderen wurden Ergebnisse aus dem ebenfalls 2021 erschienenen Artikel „Digitaler Wandel – Veränderungen und Handlungsbedarfe für die Internationale Jugendarbeit“ herangezogen: Koschei/Brüggem (2021).

3 <https://ijab.de/bestellservice/sprachanimation-bei-online-jugendbegegnungen>. S. auch S. 18 zum Thema Kommunikation in Online-Begegnungen.



HERAUSFORDERUNGEN

Erschwerte Kommunikation

Kommunikation kann im Online-Setting ebenfalls ein herausforderndes Thema sein. Unterschiedliche Herkunftssprachen und Sprachkenntnisse, eingeschränkte Wahrnehmung der Gestik und Mimik, das Versagen der Technik spielen hier eine Rolle. Welche Aspekte in Online-Settings für die Kommunikation wesentlich sind und was bedacht werden muss, um Kommunikation möglichst effizient zu gestalten, wird ausführlich in Abschnitt 4 ab S. 18 dargestellt.

Zusätzliche Vorbereitung

Projekte, in denen Online-Tools eingesetzt werden, erfordern neue Formen der Vorbereitung der Teilnehmenden. Neben einer landeskundlichen wird auch eine medienbezogene Vorbereitung relevant, um die Handlungsfähigkeit der Jugendlichen im jeweiligen Setting sicherzustellen. Dies kann z. B. bedeuten, manche Teilnehmende mit den nötigen Endgeräten auszustatten. Außerdem sollte sichergestellt werden, dass die Teilnehmenden über die nötigen Kenntnisse zum Umgang mit den eingesetzten Tools verfügen.

Fehlende Verbindlichkeit

Im Hinblick auf die Verbindlichkeit der Teilnahme kann es bei digitalen Projekten zu Herausforderungen kommen. Lange Pausen zwischen Online-Terminen, Alltagsverpflichtungen der Teilnehmenden sowie Zeitverschiebungen können dazu führen, dass Vereinbarungen und Termine nicht eingehalten werden. Die Möglichkeit während eines Online-Termins jederzeit Mikrofon und Kamera auszuschalten, birgt das Potenzial, dass Teilnehmende weniger bis gar nicht aktiv an Online-Sessions teilnehmen. Mit der Gestaltung der Online-Termine kann dem entgegengewirkt werden. Längere Redezeiten einzelner Personen, zu wenig Pausen oder Interaktionsmöglichkeiten gilt es zu vermeiden, da sie sich negativ auf die aktive Teilnahme der Jugendlichen auswirken können. Vielmehr gilt es, eher kurze, interaktive und abwechslungsreiche Formate zu entwickeln, die auf den aktiven Austausch zwischen den Teilnehmenden sowohl während einer Online-Session als auch zwischen einzelnen Terminen abzielen. Hilfreich kann auch eine gemeinsam mit den Jugendlichen erstellte „Netiquette“ sein, in der Verhaltensregeln im Projekt festgelegt werden.

CHANCEN

Zusätzliche Kommunikationskanäle

Durch bestimmte Online-Funktionen können Kommunikationsprozesse jedoch auch vereinfacht werden. So erlauben Dolmetschfunktionen auf Videokonferenzplattformen simultane Übersetzung in verschiedene Sprachen sowie Schriftdolmetschen für höreingeschränkte Teilnehmende. Gleichzeitig können Jugendliche während eines Projekts Übersetzungsdienste nutzen. Messenger-Dienste ermöglichen es, dass Jugendliche zu Beginn eines Projekts, zwischen zwei Projektphasen oder über das Projekt hinaus miteinander in Kontakt bleiben. Hier sind jedoch datenschutzrechtliche Aspekte zu beachten, wenn kommerzielle Anbieter wie WhatsApp genutzt werden.

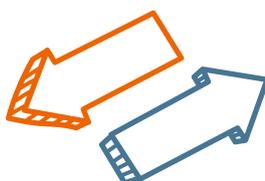
Erwerb von Medienkompetenz

Digitale Projekte eröffnen die Chance, dass sich Jugendliche Kompetenzen im Umgang mit Online-Tools aneignen. So erwerben Jugendliche Technikwissen, wenn sie neue Geräte und Tools kennenlernen und sie bei digitalen Projekten selbstständig einsetzen. Zudem können digitale Projekte Anknüpfungspunkte bieten, um gemeinsam mit den Jugendlichen das eigene mediale Handeln zu reflektieren, Medienstrukturen zu hinterfragen oder um gemeinsame Medienprodukte zu erstellen.



Zusätzliche Partizipationsmöglichkeiten

Online-Tools eröffnen gleichzeitig neue Partizipationsmöglichkeiten für Jugendliche. So können sie sich mithilfe digitaler Elemente im Vorfeld an der Organisation von Maßnahmen beteiligen. Dies kann z. B. in digitalen Vorbereitungstreffen geschehen, in denen die Struktur des Projekts sowie einzelne Programmpunkte zusammen mit den Teilnehmenden vorbereitet werden. Bei diesen Treffen können auch die Online-Tools, die im Projekt eingesetzt werden sollen, festgelegt werden. Übernehmen Jugendliche mithilfe der von ihnen vorgeschlagenen Tools Aufgaben im Projekt können Kompetenzen, die sie in ihrer Lebenswelt erworben haben, eingebunden und aktiviert werden. Diese Mitgestaltung kann das Gefühl der Selbstwirksamkeit bei den Jugendlichen stärken und sie für das Projekt motivieren. Außerdem ist eine frühzeitige Einbindung der Jugendlichen förderlich für eine lebensweltnahe Gestaltung der Maßnahme.





Gestaltungsmöglichkeiten digitaler Internationaler Jugendarbeit – ein Überblick

ZOOM, BigBlueButton oder doch etwas ganz anderes? Ein Tag, eine Woche oder mehrere Monate? Die Gestaltungsmöglichkeiten digitaler Projekte sind zahlreich und können je nach Projektziel, Ressourcen sowie Förderrichtlinien variieren. Der folgende Abschnitt liefert einen Überblick darüber, wie digitale Projekte im Hinblick auf Formate, Angebotslänge, Einsatzformen digitaler Elemente, Endgeräte, Online-Tools und der Zusammenstellung des pädagogischen Teams aussehen können.

Formate: online, hybrid, blended

Je nach Anlage der Online- und Offlinephasen können digitale Projekte verschiedene Formate annehmen. Dabei können folgende Kategorien unterschieden werden: online, hybrid oder blended. Diese Unterscheidung ist als Definitionsvorschlag zu sehen und dient der ungefähren Einordnung von Projekten. Im aktuellen Diskurs werden die Begriffe unterschiedlich verwendet.



Online

Bei reinen Online-Formaten findet die gesamte Begegnung online statt. Das bedeutet, dass alle Teilnehmenden online miteinander verbunden sind. Sie nehmen jeweils einzeln über ein eigenes Gerät an einem Online-Meeting teil bzw. beteiligen sich mittels verschiedener digitaler Tools.

Beispiel: Alle Teilnehmenden aus den Partnerländern nehmen von unterschiedlichen Orten, einzeln und mit einem eigenen Gerät am Projekt teil.



Hybrid

Bei hybriden Formaten finden Online- und Offline-Aktivitäten simultan statt, etwa wenn sich eine Jugendgruppe an einem Ort befindet und eine andere zeitgleich online von einem anderen Ort zugeschaltet wird. Als hybrid können zudem Formate beschrieben werden, bei denen einzelne Teilnehmende einer Gruppe online teilnehmen, während der Rest der Gruppe vor Ort teilnimmt.

Beispiel: Jugendgruppe A befindet sich in einem Jugendzentrum in Land A. Jugendgruppe B befindet sich in einem Tagungshaus in Land B. Beide Gruppen sind über je ein Gerät online miteinander verbunden.



Blended

Bei Blended-Formaten wechseln sich Online- und Offlinephasen zeitlich ab. Die Online-Phasen können dabei unterschiedlich in die Projektstruktur eingebaut werden: vorgelagert, parallel oder nachgelagert. Die Bezeichnung „Blended-Formate“ ist angelehnt an das Lernmodell „Blended Learning“. Das englische Wort „blended“ entstammt ursprünglich der Genussmittelindustrie, in der verschiedene Sorten z. B. von Kaffee oder Tabak mitein-

ander vermischt werden, um ein anderes, verbessertes Produkt zu erhalten. (vgl. Stecher et al. 2019, S. 21.)

Beispiel: Ein Projekt mit zwei Partnerländern startet mit einer Online-Phase, bei der alle Teilnehmenden einzeln online miteinander verbunden sind. Anschließend erfolgt eine Offline-Phase, in der eine physische Begegnung aller Teilnehmenden in einem der beiden Partnerländer stattfindet.

Es gibt jedoch auch Projekte, die sich keiner der beschriebenen Kategorien zuordnen lassen, da unterschiedliche Formattypen miteinander verknüpft werden. Ein solches Projekt sieht z. B. wie folgt aus: Am Anfang erfolgen nationale Treffen in Präsenz, bei denen zwei Ländergruppen zu bestimmten Phasen online miteinander verbunden sind. Anschließend findet eine Präsenzbegegnung mit beiden Ländergruppen statt. Es werden also hybride Momente (Präsenz-Treffen mit Online-Zuschaltung der Partnergruppe) mit blended Elementen (Online-Phase am Anfang, Offline-Phase am Ende) verbunden.

Projektdauer

Durch den Einsatz digitaler Elemente in der Internationalen Jugendarbeit kann sich die Projektdauer von Maßnahmen verändern. Auch hier gibt es vielfältige Gestaltungsmöglichkeiten. So sind eintägige Online-Kurzformate ebenso möglich wie die Ausweitung eines digitalen Projekts über mehrere Wochen und Monate hinweg. Auch bei der Anzahl von Treffen innerhalb dieser mehrwöchigen bzw. mehr monatigen Maßnahmen sind verschiedene Optionen möglich: von einem längeren Online-Treffen im Monat bis hin zu beispielsweise täglichen, kürzeren Treffen innerhalb von zwei Wochen. Zu beachten ist, dass Prozesse im Online-Setting häufig länger dauern, z. B. durch technische Verzögerungen, Erklärungen zur Technik oder auch andere Dynamiken in Gruppenprozessen. Anders als im Offline-Setting können Wartezeiten, die für die Teilnehmenden entstehen, schwieriger mit informellen Gesprächen o.ä. gefüllt werden. Dies kann sich wiederum negativ auf die Motivation der Teilnehmenden sowie auf verschiedene gruppenspezifische Prozesse wie das Bilden einer Wahrnehmung als Gruppe auswirken. Dies ist bei der Konzeption eines digitalen Projekts zu berücksichtigen.

Konzepte für Offline-Treffen können nicht eins zu eins in das Online-Setting übertragen werden.

Vielmehr sollten digitale Projekte von Anfang an als solche konzipiert und online-spezifische Aspekte bedacht werden. Das kann z. B. bedeuten, Online-Termine kürzer als Offline-Termine anzusetzen und mit online-spezifischen, auflockernden und interaktiven Methoden zu gestalten (s. Gruppendynamik in digitalen Begegnungen).



Einsatzformen digitaler Elemente

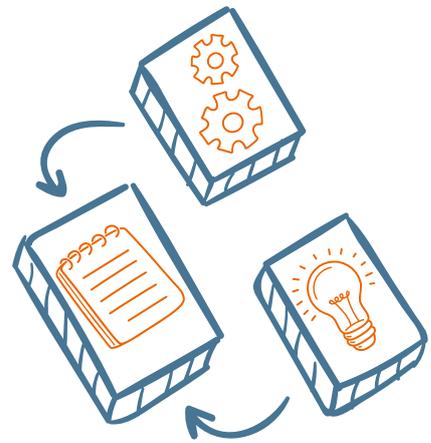
Im oberen Abschnitt „Formen Digitaler Jugendarbeit“ (S. 7) wurde dargelegt, dass digitale Elemente als Werkzeug, Aktivität oder Inhalt eingesetzt werden können. In der Internationalen Jugendarbeit sieht das beispielsweise wie folgt aus:

- » **Werkzeug:** Eine Jugendbegegnung findet mithilfe einer bestimmten Videokonferenzplattform statt, um Jugendliche zu erreichen, denen es nicht möglich ist zu reisen.
- » **Aktivität:** Bei einer Maßnahme werden Medienprodukte, wie etwa Filme oder Podcasts erstellt.
- » **Inhalt:** Jugendliche arbeiten gemeinsam zum Thema Datenschutz oder anderen medialen Themen.

Endgeräte

Mit welchen Endgeräten Jugendliche an Online-Phasen eines Projekts teilnehmen, kann sich ebenfalls von Projekt zu Projekt unterscheiden. In vielen Projekten kommt der „Bring Your Own Device“-Ansatz zum Tragen, bei dem die Teilnehmenden ihre eigenen Geräte benutzen und ggf. mitbringen.⁴ Das kann einige Vorteile haben: Zum einen werden Kosten und organisatorischer Aufwand reduziert. Zum anderen benötigen die Teilnehmenden keine gerätespezifische Einführung, sondern verwenden ihnen vertraute Geräte. Auch aus Sicht der Nachhaltigkeit erscheint es sinnvoll, die Anschaffung neuer Geräte zu vermeiden, wenn dies nicht zwingend notwendig ist.

Gleichzeitig birgt die Verwendung eigener Geräte auch Nachteile: So ist beispielsweise ein hohes Ablenkungspotenzial gegeben: Der Weg zu privat genutzten Applikationen und Programmen (Messengern, Spielen etc.) ist kurz und die Versuchung groß, sich während einer Online-Session mit themenfremden Dingen zu beschäftigen. Der Ansatz des „Bring Your Own Device“ kann aber auch zur Benachteiligung von Jugendlichen führen, die über keine entsprechende Ausstattung verfügen. Unterschiedliche Betriebssysteme und Software-Versionen auf den privaten Geräten können für Teamer*innen herausfordernd sein. So können Programme, die bei einer Maßnahme eingesetzt werden sollen, auf verschiedenen Geräten unterschiedlich gut funktionieren. Hier kann es hilfreich sein, im Vorfeld die Ausstattung der Jugendlichen (Endgeräte, deren Betriebssystem und Software-Versionen) abzufragen. Dieses Vorgehen ermöglicht es, digitale Methoden auf die Ausstattung der Jugendlichen abzustimmen, wobei man berücksichtigen muss, dass dies ein aufwändiger Prozess sein kann.



Online-Tools

Die Bandbreite an für digitale Jugendprojekte geeigneten Tools ist groß. Hauptsächlich genutzt werden Videokonferenztools, digitale Pinnwände und Tools zum kollaborativen Schreiben. Einen Überblick zu digitalen Tools für die Internationale Jugendarbeit gibt die IJAB-Broschüre „MEET – JOIN – CONNECT! Digitale Tools für die Praxis Internationaler Jugendarbeit“.⁵ Die digitale Begegnungs-Plattform „DINA.international“ (<https://dina.international/>) vereint unterschiedliche Tools an einem Ort und ermöglicht es, neben der Vor- und Nachbereitung einer Begegnung, ganze Austauschprojekte online durchzuführen.

Pädagogisches Ziel vor Tool: Bei der Auswahl und dem Einsatz von Tools sollte darauf geachtet werden, dass sie der Zielerreichung dienen. Das pädagogische Ziel und die gewählte Methodik bestimmen die Tools – dabei ist weniger oft mehr. Zudem ist zu beachten, dass die Tools datenschutzrechtliche Vorgaben der teilnehmenden Länder einhalten und möglichst nah an der Lebenswelt der Teilnehmenden sind. Die nationalen und internationalen Vorbereitungstreffen sollten dazu genutzt werden, mit den jugendlichen Teilnehmenden gemeinsam Wünsche und Vorlieben im Hinblick auf die digitalen Tools zu sammeln und auszuhandeln.

Zusammenstellung pädagogischer Teams

Welche Kompetenzen werden in Teams gebraucht, die digitale Projekte in der Internationalen Jugendarbeit durchführen? Grundsätzlich sind diejenigen Kompetenzen erforderlich, die auch im Offline-Setting der Internationalen Jugendarbeit wichtig sind. Darüberhinaus sind für die Durchführung von digitalen Projekten weitere Kompetenzen notwendig: technische Kompetenzen, spezifische Moderationskompetenzen und Kompetenzen in digitaler Methodik-Pädagogik. Grundsätzlich bedarf es einer Offenheit dafür, sich mit digitalen Technologien in Verbindung mit den pädagogischen Fragen auseinander zu setzen (vgl. open mindset in European Commission 2018). Auf einer positiven Grundhaltung können Expertise für den Einsatz von digitalen Tools in der pädagogischen Arbeit aufgebaut und dies mit gezielten Fortbildungsangeboten unterstützt werden.

⁴ Weitere Definitionen und Konzepte rund um das Thema „Bring Your Own Device“ sind beispielsweise in „BYOD - Start in die nächste Generation“ zu finden. Es handelt sich dabei um den Abschlussbericht eines Forschungsteams zu einem Pilotprojekt, in dem Online-Tools im Kontext Schule eingesetzt wurden Kammerl et al. (2016).

⁵ IJAB – Fachstelle für Internationale Jugendarbeit der Bundesrepublik Deutschland e.V (2020): <https://ijab.de/bestellservice/meet-join-connect>.

Rollen im Team

Leitungsteams von digitalen Projekten sollten personell möglichst vielfältig zusammengesetzt sein. Entsprechend sind ausreichend Ressourcen einzuplanen. Unterschiedliche Rollen in pädagogischen Teams von digitalen Projekten können sein:

- » Moderation,
- » technische Organisation/Unterstützung (z. B. Einrichtung von Break-Out-Räumen, Anwendung externer Tools, Hilfestellung bei Problemen mit der Kamera und dem Mikrofon, Einrichten digitaler Umgebungen),
- » Sprachanimation und/oder Sprachmittlung,
- » Vermittlung von Inhalten/Inputs,
- » Beobachtung des Chats.

Die Rollen müssen nicht für die Gesamtdauer des Projekts festgelegt werden, sondern können sich zum Beispiel in den unterschiedlichen Sitzungen abwechseln. Dennoch ist es wichtig, dass sie im Vorfeld abgestimmt und festgehalten werden, damit ein gleichwertiges Zusammenarbeiten ohne Überlastung einzelner Fachkräfte sichergestellt ist. Da sich im digitalen Raum diese Rollen schnell „überlappen“ können ist es empfehlenswert ein gemeinsames Drehbuch im Leitungsteam zu erarbeiten, bei dem festgehalten wird, wer welche Zuständigkeiten hat und Aufgaben übernimmt. Auch Teilnehmende können je nach Interesse und Kompetenz unterschiedliche Rollen und Verantwortlichkeiten in digitalen Begegnungen übernehmen und somit stärker an der Gestaltung des Projekts mitwirken.

Gruppendynamik in digitalen Begegnungen

Christoph Schneider-Laris | freiberuflicher Trainer u. a. für das Deutsch-Polnische Jugendwerk



Gruppendynamik bezeichnet in der Internationalen Jugendarbeit die Entwicklung von Gruppenprozessen über unterschiedliche Phasen einer Begegnung hinweg. In internationalen Jugendbegegnungen werden in der Regel fünf Phasen der Gruppendynamik beschrieben, die sich allerdings in digitalen Formaten nicht eins zu eins wiederfinden lassen: die Kennenlernphase, die Orientierungsphase, die Kreativphase, die Differenzierungsphase und schließlich die Abschiedsphase. Fachkräfte stehen im digitalen Raum vor der großen Herausforderung, neue Wege zu suchen, um gruppendynamische Prozesse und Phasen erkennen und auch steuern zu können.⁶

Wie gestaltet sich die Gruppendynamik in digitalen Begegnungen?

Es darf ruhig länger dauern

Da die informelle Zeit in digitalen Begegnungen gezielt organisiert werden muss, ist die gemeinsame Programmzeit digital kürzer: gemeinsame Mahlzeiten und Pausen, Abendgestaltung oder Zeit im Zimmer gehören nicht automatisch dazu, sondern müssen ggf. zusätzlich geplant werden. Daher entsprechen drei Tage digital nicht drei Tagen in Präsenz. Die Inhalte und der Ablauf – wie sie sich in der Regel in Präsenzbegegnungen gestalten – können schwer eins zu eins übertragen werden. Dazu kommt, dass die gemeinsame Zeit am Bildschirm

Grenzen der Aufmerksamkeit kennt. Eine Woche Begegnung mit mehreren Stunden täglich am Bildschirm schlaucht. Die Teilnehmenden und die Leitung benötigen dann Abwechslung und Bewegung. Für digitale Formate gilt grundsätzlich die Faustregel, dass sich die Aktivitäten in etwa alle 15 Minuten abwechseln. So kann zum Beispiel einer interaktiven Aktivität im Plenum ein Input von 15 Minuten folgen und anschließend eine Mauschelgruppe in Tandems durchgeführt werden. Hier gilt es, zu experimentieren, was gut zur Gruppe und zum Rahmen passt. Wenn mehrere Stunden am Bildschirm geplant sind, dann sind maximal zwei bis drei Tage am Stück zu empfehlen.

⁶ Vgl. zur Gruppendynamik in digitalen Formaten auch die IJAB-Dokumentationen der DIY²-Labore „Gruppendynamik online in 5 Rhythmen“ unter: <https://ijab.de/bestellservice/gruppendynamik-online-in-5-rhythmen> sowie „Group dynamics online“ unter: <https://ijab.de/bestellservice/group-dynamics-online>.

Für den Einstieg eignet sich erstmal eine kürzere Einheit von ca. zwei Stunden. So sind der organisatorische Aufwand und die Hürde der Teilnahme bzw. die Gefahr, dass die Teilnehmenden „abspringen“, nicht so hoch. Ein erstes Miteinander, Sprechen und Ausprobieren sind so möglich und Ideen für weitere Einheiten können entstehen.

Details wahrnehmen

Die Gruppendynamik hat viel mit Wahrnehmung zu tun: Wie reagieren meine Teilnehmenden? Wie gut passt die Aufgabe zum Bedarf? Was ist gerade Thema und wie gut ist ein Fokus möglich? Es empfiehlt sich, bei digitalen Begegnungen das Mikrofon der Teilnehmenden stumm zu schalten, während es eine Erklärung oder eine Aufgabe gibt, bei der eine Person spricht. Andernfalls ist die Ablenkung durch Geräusche zu groß. Das, was wir ansonsten im Seminarraum im Umfeld wahrnehmen, fällt dadurch weg. Reaktionen, Kommentare, Nachfragen sind online schwieriger. Stattdessen können wir uns auf die Gesichtsausdrücke konzentrieren, einfache und klare Anweisungen geben, Reaktionen nicht nur verbal erwarten oder direkte Ansprache nutzen. Im Folgenden werden ein paar Hinweise gegeben, wie gruppendynamische Prozesse am besten erkannt werden können.

Gruppendynamische Prozesse online erkennen und steuern

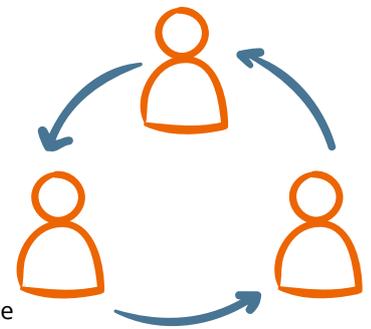
Die Phasen der Gruppendynamik bei Online-Begegnungen

Die gruppendynamischen Phasen laufen typischerweise bei Online-Begegnungen nicht so klar differenziert ab wie bei Begegnungen in Präsenz. Und sie bedürfen deutlich mehr Unterstützung, vor allem zu Beginn. Dazu kommt, dass die oben genannte informelle Zeit wegfällt oder Teil des Online-Programms wird, also weniger Zeit für die Gruppe zur Verfügung steht. Trotzdem kann durch entsprechende Methoden und ein abwechslungsreiches Programm überraschend viel Interaktion in kurzer Zeit entstehen. Die Teilnahme an einer Online-Begegnung ist im Vergleich zu einer mehrtägigen Reise zu einer Begegnung in Präsenz viel niedrigschwelliger und damit die Möglichkeit, einfach mal vorbeizuschauen, größer. Auch bei Online-Begegnungen gibt es Instrumente, um kreativ als Gruppe tätig zu sein und nicht nur zuzuhören. Einige werden nachfolgend vorgestellt:

Breakout-Rooms

Die Aufteilung in kleine Räume mit mindestens zwei Personen oder auch Kleingruppen von drei bis fünf Personen ermöglicht viel Austausch in kurzer Zeit. Das ist eines der effektivsten Instrumente, um online Kontakt zwischen den Teilnehmenden zu schaffen, und sollte in keiner Gruppeneinheit fehlen. Die Teilnehmenden können per Zufall oder durch die Leitung Breakout-Räumen zugeordnet werden, oder sie suchen sich selbst einen der vorab eingerichteten Räume aus und treten diesem bei. Nach Ablauf der eingestellten Zeit kommt

die Gruppe wieder in den Hauptraum zurück. Aus der Perspektive der Leitung ist das ein Traum: Schnell aufgeteilt und schnell wieder zurück, zwischendurch eine bestimmte Zeit Austausch zu einem konkreten



Thema und die Interaktion in der Gruppe ist deutlich dynamischer. Durch den Charakter der Räume entsteht eine vertrauensvolle Atmosphäre, ohne dass die Leitung anwesend ist und „kontrolliert“. Man traut sich mehr über persönliche Dinge zu reden, die man im Plenum vielleicht nicht so einfach ansprechen würde.

Rückmeldung organisieren

Wer Online-Begegnungen leitet, wird schnell feststellen, dass es wertvoll ist, regelmäßig eine Rückmeldung zur Stimmung oder zu den Aufgaben zu bekommen, da man größtenteils ins „Leere“ redet, während die anderen Teilnehmenden stumm sind. Also gilt es die Rückmeldung aktiv zu gestalten, beispielsweise eine Runde mit Kommentaren von allen Personen. Bei kleineren Gruppen bis 25 Personen geht das auch verbal. Ein wichtiger Hinweis dazu: Wer dran war, benennt einfach eine andere Person, die weitermacht. So wird die Wartezeit dazwischen verkürzt, man schafft einen virtuellen Kreis und mehr Interaktion. Bei größeren Gruppen bieten sich andere Moderations-Tools an wie z. B. eine Online-Pinnwand, Whiteboard, Padlet, Mentimeter etc. Dabei entsteht gemeinsam ein Ergebnis, das alle sehen und entsprechend weiter kommentieren können.

Abwechslung ermöglichen

So schnell, wie man sich online dazu schalten kann, so schnell kann man auch wieder heraus. So funktioniert die Niedrigschwelligkeit. In fast jeder Online-Einheit gibt es Personen, die sich anfangs etwas herausnehmen, mit der Kamera zögern, technische Probleme haben oder ansonsten lieber passiv dabei sein wollen. Hier ist zu empfehlen, dass sich die Teamer*innen auf die Teilnehmenden konzentrieren, die aktiv dabei sind und denjenigen helfen, die Unterstützung brauchen. Am besten teilen sie sich die Rollen im Team auf. Um einen schnellen Ausstieg zu verhindern, braucht es Abwechslung im Programm. Wenn ich in ein Online-Treffen komme und am Anfang nur zuhöre, dann ist die Verlockung groß, nebenbei noch die Mail zu Ende zu lesen oder kurz etwas nachzuschauen. Daher empfiehlt es sich, die Teilnehmenden nach einem kurzen Einstieg mitzunehmen, ihnen das Programm vorzustellen und ihnen die Chance zu geben, sich zu beteiligen. Unterschiedliche Einheiten, die Reaktionen oder Kommentare von der Gruppe hervorlocken, eignen sich gut. Zwischendurch ein Warm-up kann ebenso Wunder wirken. Teamer*innen könnten überlegen, wie und woran eine längere kreative Arbeit online möglich wäre, damit sie der Gruppe in der kreativen Phase eine spannende Aufgabe geben können. Hier geht online viel z. B. über Foto, Film und Animation

und sicherlich haben die Jugendlichen selbst gute eigene Ideen. Eine Aufgabe für die Kleingruppen kann ebenso in Präsenz durchgeführt werden und die Präsentation erfolgt dann später online.

Neuen Rahmen entdecken

Videokonferenzen waren für viele von uns bis zum Frühjahr 2020 nur eine Randerscheinung. Seitdem haben wir mit unterschiedlichen Dingen experimentiert, an verschiedenen Online-Treffen teilgenommen und sicher auch schon selbst organisiert. Wichtig ist es, uns immer wieder bewusst zu machen, dass wir gemeinsam lernen und neue Möglichkeiten entdecken. Das ist ein Prozess, bei dem auch mal etwas nicht funktionieren darf. Wir üben und können so experimentieren. Um den Teilnehmenden einen Rahmen und einen Einblick zu geben, hilft ein visualisierter Ablauf auch für kürzere Treffen. Was ist in welcher Reihenfolge geplant? Wann ist welche Methode vorgesehen und wann ein Austausch und eine Pause? An welcher Stelle sind wir gerade? Das bringt Orientierung und die Teilnehmenden können ihre Aufmerksamkeit so besser fokussieren.

Mittels Online-Begegnungen kommt noch ein ganzes neues Element in den Jugendaustausch: Das physische Umfeld der Teilnehmenden ersetzt den gemeinsamen Seminarraum. Mit der entsprechenden Sensibilität kann dieser neue Rahmen entdeckt werden. Die Teilnehmenden können sich gegenseitig Dinge aus ihrem Zimmer zeigen und so mehr übereinander erfahren und ins Gespräch kommen. Sehr spannend ist es, Gegenstände aus dem Umfeld zu suchen, die eine bestimmte Farbe haben, mit einem bestimmten Buchstaben beginnen oder besonders skurril sind. So kommt Bewegung in das Online-Treffen und wir erfahren interessante Dinge über die anderen und die Sprachen in der Begegnung. Eine Methode dazu ist auf S. 17 beschrieben.

Zeit für informelle Gespräche organisieren

Eine besondere Herausforderung für die Gruppendynamik besteht in der Organisation von formeller und weniger formeller Zeit. Im Seminarraum machen wir Pause und es entstehen idealerweise spontane Gespräche unter den Teilnehmenden, die vor Ort sind. Die Seminarleitung plant in der Zeit vielleicht schon die nächsten Einheiten. Automatisch funktioniert der Kontakt zwischen den Teilnehmenden auch nicht, aber zumindest ist es deutlich einfacher diesen aufzubauen. Bei Online-

Treffen endet die gemeinsame Zeit mit dem Ende der Videokonferenz. Alternativ kann man eine gemeinsam durchgeführte „Pause“

ausprobieren, am besten mit ein wenig Struktur, z. B. indem Themenräume vorgegeben werden, zwischen denen man sich frei bewegen kann. Eine andere Möglichkeit ist die Nutzung eines Pads, auf dem in der



Zwischenzeit interessante Informationen und Bilder von den Teilnehmenden hochgeladen werden können. Bei der Vernetzung können auch soziale Medien unterstützen, über die man sich auf dem Laufenden hält (z. B. Instagram, WhatsApp, Signal). Wichtig ist, die informelle Zeit im Auge zu behalten, um das Potential zu nutzen und die Teilnehmenden einzubinden. Die Teamer*innen sollten prüfen – auch gemeinsam mit den Teilnehmenden – was zur Gruppe passt und was helfen kann, die Gruppendynamik zu unterstützen.

FRAGEN ZUR UMSETZUNG UND ZUM PROGRAMM KÖNNEN GEMEINSAM BESPROCHEN UND MIT DEN TEILNEHMENDEN IDEEN GESAMMELT WERDEN - EINE NEUE CHANCE FÜR DIE PARTIZIPATION.

Wann sind digitale Elemente besonders gut geeignet?

Ein erstes Kennenlernen schon vorher

Die Vorbereitung von Begegnungen bestand vor dem digitalen Push durch die Lockdowns hauptsächlich aus der Vorbereitung innerhalb der einzelnen Gruppen, die sich anschließend am Begegnungsort erstmals trafen. Auch wenn es einige Instrumente gab, mit denen bereits vorher Kontakte geknüpft werden konnten, so wurden diese nur von wenigen Organisationen genutzt. Jetzt können im digitalen Raum einfach und niedrigschwellig erste Treffen organisiert und so bereits im Vorfeld ein Kennenlernen ermöglicht, Informationen weitergeben und die Beteiligung der Teilnehmenden erhöht werden. Fragen zur Umsetzung und zum Programm können gemeinsam besprochen und mit den Teilnehmenden Ideen gesammelt werden – eine neue Chance für die Partizipation. Eine anschließende Absprache im Leitungsteam bietet schnelle Rückmeldung und kurze Entscheidungswege. Das kann sich positiv auf eine gute Vorbereitung auswirken. Die Vorfreude auf die Begegnung vor Ort kann so größer werden und der gefühlte Begegnungszeitraum wird länger. Zusammenfassend ist gerade für den Einstieg und die Kennenlernphase der digitale Raum eine spannende Option.

Wer weiß, wie herausfordernd ein erstes Kennenlernen bei größeren Gruppen ist, wird die Online-Optionen schätzen. Egal ob 20, 30 oder 40 Teilnehmende – mit einem Klick sind diese in Kleingruppen aufgeteilt und pünktlich wieder zurück. Das ist eine Alternative für die Gruppenleitung, die im Seminarraum versucht Gehör zu finden oder die Teilnehmenden in unterschiedlichen Räumen im Bildungshaus sucht.

Kannst du mal kurz dazu kommen?

Wer Begegnungen organisiert, möchte die Teilnehmenden mit interessanten Menschen in Verbindung bringen. Dafür werden bisweilen auch Expert*innen oder Gesprächspartner*innen für bestimmte Themen eingeladen. Wenn diese lange Wege zurücklegen müssen, ist das immer ein Abwägen von Aufwand und Nutzen.

Das fällt im digitalen Raum weg. Schließlich kann ein*e Referent*in für einen kürzeren Zeitraum zur Begegnung zugeschaltet werden, online oder hybrid. Der Aufwand der Anreise spielt dabei keine Rolle mehr. Dadurch entstehen mehr – und auch internationale – Möglichkeiten. Wir lernen gerade, wie wir Begegnungen online ergänzen können und welche neuen Möglichkeiten dadurch entstehen. Aktuell ist aus der Sicht der Praxis das Potential vor allem in der Vorbereitung und der Nachbereitung sehr groß, um die reine Begegnung noch intensiver zu erleben und zu gestalten.

Beispiele von Methoden für die Gestaltung der Gruppendynamik

Kurze Gespräche zum Einstieg

Beschreibung:

Einen interaktiven Einstieg in das Online-Treffen ermöglichen kurze Interviews in Paaren oder Kleingruppen. Wählen Sie ein paar Fragen, zu denen die Teilnehmenden ins Gespräch kommen können. Das kann mit dem Thema der Begegnung zusammenhängen oder die Stimmung, den Ort, die Erwartung beinhalten. Es geht hier um Interaktion und Neugierde gegenüber den anderen im digitalen Raum. Jede Runde ist zeitlich begrenzt: Empfohlen wird der Modus 3x3 (drei Runden mit einer Länge von jeweils drei Minuten).

Ablauf:

1. Erklären Sie den Teilnehmenden das Vorgehen:
 - » Gleich bekommt ihr eine Frage, zu der ihr zu zweit/dritt ins Gespräch kommen könnt. Im Anschluss werdet ihr automatisch in Breakout-Räume geschickt und habt dann drei Minuten Zeit, euch zu dem Thema auszutauschen.
 - » Danach kommen alle Personen wieder zurück und es gibt eine neue Frage und eine neue Aufteilung.
2. Nach der letzten Runde können Sie nach den Eindrücken der Teilnehmenden fragen oder Infos aufschreiben lassen.

Hinweise:

- » Formulieren Sie die Fragen so einfach wie möglich, um das Gespräch anzuregen. Das gilt besonders, wenn die Teilnehmenden unterschiedliche Herkunftssprachen haben., Ergänzend können Übersetzungsprogramme als Hilfsmittel für die Verständigung genutzt werden.
- » Mit Visualisierungen können persönliche Informationen ausgetauscht werden: z. B. drei Emojis, die die Teilnehmenden besonders gerne nutzten oder die Dinge zeigen, die sie gerne machen.

- » Der Unterschied in den Gesichtern vor und nach der Übung, wenn alle wieder zusammenkommen, ist unverkennbar. Die Übung trägt maßgeblich zu einem guten Einstieg und Kennenlernen bei und lockert die Online-Begegnung auf.

Einen Gegenstand holen

Beschreibung:

Das ist eine Methode aus dem Bereich der Sprachanimation, die das Umfeld der Teilnehmenden mit einbezieht und dazu noch Bewegung ermöglicht. Ein Einsatz ist entweder als kleine Einheit, als Abwechslung für zwischendurch oder auch als thematischer Einstieg möglich. Spannend ist vor allem die sprachliche Komponente bei Begegnungen. Neue Worte können mittels der Kamera als Gegenstand gezeigt werden, dazu werden sie benannt und auch als Text in den Chat geschrieben.

Ablauf:

1. Sie schreiben oder zeigen einen zufällig ausgewählten Buchstaben. Es sollte ein Buchstabe sein, der recht häufig vorkommt.
2. Im Anschluss suchen die Teilnehmenden in ihrer direkten Umgebung einen Gegenstand, der mit diesem Buchstaben beginnt. Sie können dabei die Sprache nutzen, die ihnen als erstes einfällt (vermutlich die Herkunftssprache). Der Gegenstand sollte dann sichtbar in die Kamera gehalten werden.
3. Das Wort kann dann deutlich für alle genannt und gleichzeitig aufgeschrieben werden, z. B. im Chat oder auf dem Whiteboard.

Hinweis:

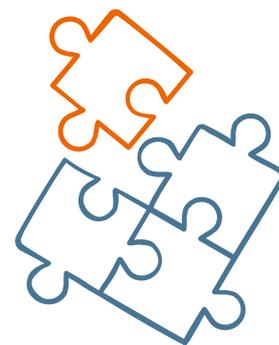
- » Gegenstände können auch gut als ein Einstieg in ein Gesprächsthema genutzt werden. Stellen Sie die Frage: Welchen Gegenstand verbindest du mit ... ? Anschließend können die Teilnehmenden in Kleingruppen mehr darüber erzählen. So entsteht eine persönliche Atmosphäre und Sie können etwas über die Teilnehmenden erfahren.

Weitere Szenarien für online Jugendbegegnungsprojekte mit konkreten Ideen und Methodenbeschreibungen gibt es hier: <https://dpjw.org/szenarien-fur-online-austauschprojekte/>

Ideensammlungen für kurze Auflockerungsübungen und Warm-Ups gibt es mittlerweile viele, die sich auch gut für Jugendbegegnungen anpassen lassen. Hier eine Empfehlung: www.workshop-spiele.de/online-warm-up-finder/

Sprache und Kommunikation in der digitalen Internationalen Jugendarbeit

Bettina Wissing | Kompetenzstelle Sprache – IJAB



Zur Konzeption einer internationalen Jugendbegegnung gehört die Frage, wie die (fremd-)sprachliche Kommunikation geregelt werden soll.⁷ Was bereits eine wichtige Aufgabe für in Präsenz stattfindende Begegnungen ist, stellt für digitale oder hybride Veranstaltungen eine besondere Herausforderung dar. Auf der anderen Seite bieten sich neue Möglichkeiten dadurch, dass technische Hilfsmittel am Platz der Teilnehmenden „zur Hand“ sind – wie z. B. die Möglichkeit, fremdsprachliche Wörter im Internet nachzuschlagen. Mit diesem Beitrag sollen Veranstalter*innen und Teamende dazu angeregt werden, sprachliche Aspekte für die Vorbereitung einer Begegnung in den Blick zu nehmen.

Verschiedene Kommunikationswege im digitalen Raum

Kommunikation im digitalen Raum gestaltet sich anders als im analogen Raum. Sie fließt weniger natürlich, da sie technisch begleitet werden muss: das Stummschalten des Mikrofons als Regelfall oder die Aufhebung der Stummschaltung, um gehört werden zu können. Darüber hinaus kann man sich nie sicher sein, wie der eigene Ton bei den übrigen Teilnehmenden ankommt, wie das eigene Mikrofon den Ton überträgt, ob die eigene Internetleitung oder die der übrigen Teilnehmenden eine gute Übertragung ermöglicht. Seitengespräche mit den Sitznachbar*innen sind nicht möglich. Auch der unmittelbare Augenkontakt fehlt. Ob ein optisches Gruppenzugehörigkeitsgefühl entsteht, hängt auch davon ab, ob alle Teilnehmenden mit Kamerabild anwesend sein können oder wollen.

Auf der anderen Seite ergeben sich durch die Situation einer digitalen Veranstaltung alternative Kommunikationsmöglichkeiten. Die meisten Videokonferenztools bieten die Möglichkeit, dass Teilnehmende sich im privaten Chat Nachrichten schreiben. Dies ermöglicht Seitengespräche mit jedem*jeder Teilnehmenden. Dies kann aber auch zu versteckten Dynamiken führen, die den Teamer*innen verborgen bleiben. Im Gruppenchat können für alle sichtbare Kommentare geschrieben werden. Damit kann zeitgleich das Geschehen vor der Kamera kommentiert werden. Parallel zu Präsentationen oder Diskussionen kann eine schriftliche Diskussion geführt werden. Das bietet Vorteile für eine größere kommunikative Dynamik. Andererseits stellt es auch eine Herausforderung dar: Moderator*innen müssen den Chat im Blick haben und gegebenenfalls auch auf diesen reagieren. Nicht zuletzt muss darauf geachtet werden, dass im Chat niemand beleidigt wird.

Gestaltung fremdsprachlicher Kommunikation

In internationalen Kontexten gilt für die schriftliche Kommunikation – genau wie für die mündliche – die Herausforderung der Fremdsprachen. Im Vorfeld von digitalen Veranstaltungen muss überlegt werden, wie die fremdsprachliche Kommunikation digital gestaltet werden soll. Zunächst gelten ähnliche Überlegungen wie für eine Präsenzveranstaltung.

- » Gibt es eine gemeinsame Veranstaltungssprache, die alle Teilnehmenden ausreichend gut verstehen und sprechen, um miteinander ins Gespräch zu kommen und sich auszutauschen? Der Grad der notwendigen Kenntnisse dieser gemeinsamen Veranstaltungssprache hängt vom Inhalt und der Methodik ab. Je kognitiver die Herangehensweise und je fachlicher der Austausch, desto größer müssen die Sprachkenntnisse sein. Je kreativer, intuitiver die Herangehensweise ist, desto weniger ausgefeilt müssen sie sein.
- » Oder sollen sich alle Teilnehmenden in ihrer Landessprache beteiligen können, damit der Austausch vertieft stattfinden kann und damit jede*r in der Lage ist, das zu sagen, was er*sie sagen möchte und nicht nur das, was er*sie in der Fremdsprache sagen kann? Wenn ja, soll eine Dolmetschung simultan stattfinden oder konsekutiv?
- » Oder soll es eine Mischform geben: zentrale Veranstaltungsteile, wie Präsentationen oder Inputs, die gedolmetscht werden sollen, und andere, kooperativere Teile wie z. B. Kleingruppen oder BarCamp-Sessions, in denen eine gemeinsame Veranstaltungssprache genutzt wird?

⁷ Siehe Wissing: Fremdsprache als Hemmnis oder Chance? Sprachbarrieren in der Internationalen Jugendarbeit, in: IJAB (2019): Forum Jugendarbeit International 2016 – 2018, Bonn, S. 191–204.

Die Entscheidung für die Sprachgestaltung einer Veranstaltung hat letztlich auch Auswirkungen darauf, ob Interessierte sich überhaupt anmelden oder ob die sprachliche Hürde sie daran hindert.

Dolmetschung im digitalen Raum

Eine Simultan-Dolmetschung hat den Vorteil, dass es keinen Zeitverlust durch die Verdolmetschung gibt. Da die Aufmerksamkeitsspanne bei Online-Veranstaltungen geringer ist und digitale Veranstaltungen häufig kürzer geplant werden als Präsenzveranstaltungen, kann dies eine sinnvolle Entscheidung sein. Vor allem bei Veranstaltungen, die größere Vortragsanteile haben, ist dies gut umsetzbar. Herausfordernder ist es, wenn der Schwerpunkt auf der Diskussion zwischen den Teilnehmenden liegt. Entscheidend ist allerdings auch die Anzahl der Sprachen. Ist eine Simultan-Dolmetschung zwischen zwei Sprachen technisch unkompliziert, wird es bei mehr als zwei Sprachen herausfordernder. Die gängigsten Videokonferenztools erlauben es mittlerweile, sowohl in mehrere Sprachen zu dolmetschen als auch zwischen mehreren Sprachen (auch als Relais-Dolmetschen bezeichnet). Jedoch sollte während eines Testlaufs im Vorfeld der Veranstaltung darauf geachtet werden, dass insbesondere das Dolmetschteam vertraut ist mit der hierfür erforderlichen Kanalauswahl.

Für eine konsekutive Dolmetschung wird keine zusätzliche Technik benötigt, daher ist diese technisch und finanziell niederschwellig möglich, insbesondere in bilateralen Begegnungen. Die Dolmetschenden schalten sich, wie die Teilnehmenden, von ihrem Arbeitsplatz in die Videokonferenz hinzu. Ein weiterer Vorteil besteht darin, dass die andere Sprache bewusst wahrgenommen wird, was ein internationales Gruppengefühl stärken und zum gegenseitigen Verständnis beitragen kann.

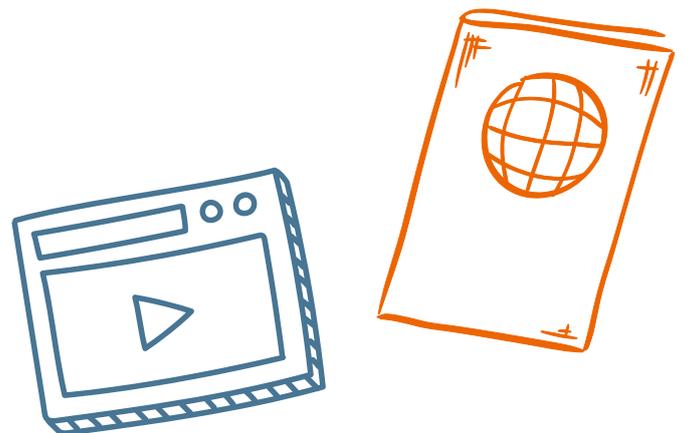
Ein wesentlicher Punkt für die Online-Dolmetschung, insbesondere für die Simultan-Dolmetschung: Sie steht und fällt damit, dass die Sprechenden Personen sehr gut zu verstehen sind. Eine gute Internetverbindung, ein gut funktionierendes Headset und eine ruhige Umgebung sind also eine wichtige Voraussetzung. Je nach Zielgruppe der Veranstaltung ist es nicht immer möglich, den Teilnehmenden anspruchsvolle Vorgaben für die technische Ausstattung zu machen. Wichtig ist aber für die Organisierenden zu wissen, dass die Dolmetschung nur funktionieren kann, wenn die Teilnehmenden gut zu verstehen sind. Dabei ist v.a. für die Simultan-Dolmetschenden ein höherer Standard für die Tonqualität notwendig als für die Teilnehmenden, da die Dolmetschenden gleichzeitig hören und sprechen müssen.

Für beide Dolmetscharten – konsekutiv wie simultan – muss beachtet werden, dass das Dolmetschen online (auch Remote Interpreting genannt) für die Dolmetschenden eine höhere Beanspruchung darstellt. Daher müssen kürzere Einsatzzeiten geplant bzw. gegebenenfalls mehr Dolmetschende eingeplant werden.⁸ Dies gilt insbesondere auch, wenn keine Berufsdolmetscher*innen eingesetzt werden, sondern Sprachmittler*innen, wie es häufig in Jugendbegegnungen der Fall ist. Dies sind Menschen, die über sehr gute Sprachkenntnisse verfügen, sich aber auch gut in die Situation der Jugendgruppen einfühlen können.⁹

Sprachen schriftlich genutzt

Bei der Planung der Sprache für eine Begegnung fällt der Blick zumeist auf die gesprochene Sprache. Gerade bei Online-Begegnungen darf allerdings auch die Schriftsprache nicht aus den Augen verloren werden und bedarf eigener Vorüberlegungen:

- » In welcher Sprache soll der Chat genutzt werden? Nur in einer gemeinsamen Sprache, z. B. Englisch? In jeder Teilnehmersprache? Wer aus dem Team stellt in diesem Fall die Übersetzung sicher? Oder werden nur mündliche Fragen, z. B. für ein Q&A nach einem Input zugelassen, die dann von Dolmetscher*innen übertragen werden?
- » In welcher Sprache stehen Dokumente zur Verfügung, die über den Bildschirm geteilt werden? Können sie von allen verstanden werden? Werden Filme geteilt, in denen gesprochen wird?
- » Welche zusätzlichen Tools oder Apps werden eingesetzt? Stehen sie in verschiedenen Sprachen zur Verfügung?



8 Weitere Hinweise zu inhaltlichen und technischen Aspekten der Online-Dolmetschung, siehe: IJAB (2021): Leitfaden Verdolmetschung Online-Veranstaltungen, Arbeitshilfe.

9 Für weitere Informationen zu Sprachmittler*innen in der Internationalen Jugendarbeit: siehe Wissing 2019 und Ackermann/Domachowska: Was hat sie gesagt? Übersetz doch mal schnell! Zu den Aufgaben, Herausforderungen und der Rolle von Sprachmittlerinnen bei deutsch-polnischen Begegnungen und Projekten, DPJW, 2018.

Beispiel: Dolmetschung in DINA.international

Die digitale Begegnungs-Plattform der Internationalen Jugendarbeit – DINA.international – bietet im eingebundenen Videokonferenztool BigBlueButton die Möglichkeit einer Dolmetschfunktion. In DINA ist – wie auch beispielsweise bei Zoom oder Webex – auch das Relais-Dolmetschen ohne zusätzliche Technik möglich. Das bedeutet, dass zwischen allen Sprachen gedolmetscht werden kann. Beim Relais-Dolmetschen greifen die Dolmetscher*innen nicht den Originalton der sprechenden Person ab, sondern den Ton eines*r Kollegen*in.

Ein Beispiel: Sind bei einer Veranstaltung Dolmetschende für die Sprachpaare Deutsch-Englisch, Deutsch-Französisch und Deutsch-Polnisch beteiligt, kann auch zwischen Französisch und Polnisch gedolmetscht werden, indem die Deutsch-Polnisch-Dolmetscher*innen das abhören, was die Kolleg*innen vom Französischen ins Deutsche dolmetschen, und dies dann wiederum ins Polnische übertragen.

Die Dolmetschung in DINA konnte beim Internationalen Barcamp „Digital Transformer Days 2022“ erfolgreich eingesetzt werden. Die Plenumsteile des Barcamps wurden in sechs Sprachen gedolmetscht: Englisch, Deutsch, Französisch, Polnisch, Tschechisch und Türkisch. In den Barcamp Sessions wurde in der Regel Englisch gesprochen, aber auch eine Präsentation vom Deutschen ins Englische gedolmetscht. Einige wichtige Erfahrungswerte aus der Dolmetschung in DINA bei den Digital Transformer Days:

- » Unverzichtbar ist ein vorgeschaltetes Testmeeting mit allen Dolmetschenden und der Person, die den technischen Support übernimmt. Da die Bedienung der Dolmetschfunktion nicht intuitiv funktioniert, müssen alle Dolmetschenden die Funktionen ausprobieren und dabei auch die eigene Technik überprüfen können.

- » Um bei DINA die Dolmetschkanäle nutzen zu können, werden den Dolmetschenden die Moderationsrechte zugeteilt. Damit verfügen sie automatisch über Rechte, die über die Notwendigkeiten des Dolmetschens hinausgehen. Hierüber müssen die Dolmetschenden informiert werden, damit sie nicht aus Versehen Funktionen ausführen, die nicht beabsichtigt sind (z. B. Redner*innen stumm schalten).
- » Während des Meetings muss es einen technischen Support für die Dolmetschenden geben.
- » Bei großen Dolmetschteams ist es darüber hinaus sinnvoll, eine koordinierende Person für das Dolmetschteam einzusetzen, die über einen gemeinsamen Kommunikationskanal mit allen Dolmetschenden verfügt, um schnell auf mögliche Eventualitäten reagieren zu können. Dies geschieht idealerweise nicht im Gruppenchat, den alle Teilnehmenden einsehen können, aber auch nicht in Einzelchats, da dies zu zeitaufwändig ist. Zusätzlich sollte auch eine Notfall-erreichbarkeit z. B. per Telefon gegeben sein.
- » Wenn Präsentationen über die Bildschirmteilung gezeigt werden, sollten diese vorab an die Dolmetschenden geschickt werden. Zum einen können sie sich dann besser auf die Inhalte vorbereiten. Zum anderen haben sie die Möglichkeit, die Präsentation auf einem anderen Bildschirm zu öffnen und damit größer darzustellen, als dies in DINA möglich ist.
- » Beim Relais-Dolmetschen ist es wichtig, kleine Pausen beim Wechsel der Redner*innen zu beachten, damit nichts verloren geht. Bei der Dolmetschung entsteht automatisch eine leichte Verschiebung. Die Dolmetschenden brauchen Zeit, den (über das Relais gedolmetschten) Satz zu Ende zu bringen und dann wieder auf den Floor (Eingangston) umzuschalten. Dies muss allen Teilnehmenden zu Beginn der Veranstaltung erläutert und die Einhaltung während der Veranstaltung im Blick behalten werden.



Dolmetschung bei hybriden Veranstaltungen

Wie kann die Sprachmittlung gestaltet werden, wenn nicht alle Teilnehmenden online zugeschaltet sind, sondern bei einem hybriden Setting einige Teilnehmende am eigenen Computer sitzen, andere als Gruppe in einem gemeinsamen Raum? Auch diese Konstellation wurde im Projekt Internationale Jugendarbeit.digital erprobt. Das DIY²-Labor „How to Hybrid“, in dem es um die Frage ging, wie hybride Jugendbegegnungen gestaltet werden können, wurde als hybride Veranstaltung umgesetzt. Gut die Hälfte der Teilnehmenden nahm individuell über Zoom am DIY²-Labor teil, die andere Hälfte war in Präsenz in die Zoom-Konferenz eingebunden, als Workshop innerhalb der Konferenz „Erinnern für Morgen“ des Deutsch-Griechischen Jugendwerks. Da die Einzelteilnehmenden deutschsprachig waren, die Präsenzteilnehmenden teils deutsch-, teils griechischsprachig, wurde folgende Lösung gewählt:

Im Präsenzworkshop saß eine Dolmetscherin, die alle deutschsprachigen Beiträge (sowohl der Online-Teilnehmenden und Referierenden als auch der Präsenzteilnehmenden) über eine Personenführungsanlage simultan ins Griechische übersetzte. Griechischsprachige Beiträge der Teilnehmenden dolmetschte sie konsekutiv, so dass sie von den Teilnehmenden im Raum wie auch von den Zoom-Teilnehmenden über das Raum-Mikrofon gehört werden konnten.



Dynamik fördern: Einsatz digitaler Sprachanimation

Sprachanimation hat zum Ziel, Hemmungen in der fremdsprachlichen Kommunikation abzubauen, Spaß an der Verwendung der Partnersprache zu wecken und mit ihrem interaktiven Charakter die Gruppendynamik zu fördern. All diese Ziele sind auch für digitale Begegnungen gewinnbringend. Seit Beginn der Corona-Pandemie konnten vielfältige Erfahrungen gemacht werden, die Präsenz-Methode als digitale Sprachanimation anzupassen. Als Eisbrecher, Warm-up oder auch Bewegungseinheit unterstützen Sprachanimationsaktivitäten die Online-Gruppe dabei, sich aus der starren Sitzposition zu lösen und ein Gemeinschaftsgefühl zu entwickeln. Die Teilnehmenden können sich sprachlich aufeinander zubewegen, indem sie mit der Sprache der anderen experimentieren und miteinander Kontakt aufnehmen. Die Sprachenvielfalt, die hinter der Dolmetschung oder der gemeinsamen Veranstaltungssprache (meist Englisch) versteckt ist, kann entdeckt und geschätzt werden. Non-verbale Kommunikation, die durch den kleinen Bildschirm eingeschränkter ist, kann bewusst eingesetzt werden.

Mehr zu Sprachanimation und Anregungen für Aktivitäten in digitalen Jugendbegegnungen findet sich in der IJAB-Arbeitshilfe „Sprachanimation bei Online-Jugendbegegnungen“ unter: <https://ijab.de/bestellservice/sprachanimation-bei-online-jugendbegegnungen>.



IN DER PRAXIS

Digitale Begegnungen in der Praxis



Virtuelle Workcamps – Chancen und Herausforderungen digitaler und hybrider Formate gemeinnütziger Freiwilligenarbeit

Janina Hansmeier, Christoph Meder, Lukas Wurtinger | IBG – Internationale Begegnung in Gemeinschaftsdiensten e. V.

Internationale Workcamps setzen seit über 100 Jahren Zeichen für internationale Solidarität und gegen nationale Abschottung. Dieses Format zeichnet sich durch die Kombination von vier besonderen Elementen aus: der heterogenen internationalen Gruppe, dem gemeinsamen meist manuellen Engagement in einem sinnvollen Projekt, dem von- und miteinander Lernen aller Beteiligten und der Einbindung in den gastgebenden Projektort. Spätestens mit Beginn der Pandemie im Frühjahr 2020 standen Workcamp-Organisationen weltweit vor der Frage, ob sich dieses Format auch in den digitalen Raum übertragen lässt. In diesem Beitrag reflektieren wir die unterschiedlichen Erfahrungen und Ansätze und versuchen Herausforderungen, Potentiale und Perspektiven aufzuzeigen.

Gerade das Frühjahr und der Sommer 2020 waren eine Art Wild-West-Phase digitaler Projekte: Alles schien möglich, alles wurde ausprobiert, viele wollten dabei sein. Die oft komplett ehrenamtlich konzipierten und technisch improvisierten Angebote reichten vom Home-Gardening-Projekt über gemeinsames Kochen per Videokonferenz bis hin zu Workshops in Gebärdensprache oder Sprachaustausch-Gruppen. Alle Projekte waren vollständig international – also nicht bi- oder trilateral – konzipiert. Das Interesse junger Menschen weltweit war ausgesprochen hoch: Allein in den Workcamp-Netzwerken ALLIANCE of European Voluntary Service Organisations und CCIWS nahmen zwischen Mai und Juli 2020 insgesamt 1.138 junge Menschen aus 72 Ländern an 86 unterschiedlichen virtuellen Projekten teil. 94% von ihnen gaben nach dem Projekt an, sie würden nach dieser Erfahrung gerne auch an einem internationalen Workcamp in Präsenz teilnehmen.

Virtuelle Projekte schienen nicht nur einen Ersatz für ausfallende Präsenz-Camps zu bieten, sondern darüber hinaus einen **niederschweligen Zugang zu einer ersten Erfahrung in der Welt der internationalen Freiwilligenarbeit**. Barrieren wie hohe Reisekosten oder Visabeschränkungen fallen in virtuellen Projekten komplett weg; die Teilnahme ist aus der eigenen vertrauten Umgebung heraus möglich. Nach den anfänglichen hohen Zahlen von Projekten und daran interessierten jungen Menschen stellte sich gegen Ende 2020 allerdings auf allen Seiten eine merkliche Online-Müdigkeit ein.

Von September 2020 an hatte IBG die Chance, im Rahmen der über Erasmus+ geförderten strategischen Partnerschaft „ProPaD – Progress on the Path of Digitalisation“ Erfahrungen und Ideen zur weiteren Digitalisierung

von Angeboten an junge Menschen mit den Partnerorganisationen Egyesek (Ungarn), INEX-SDA (Tschechien), Lunaria (Italien) und Compagnons Bâisseurs (Belgien) auszutauschen. Durch diese strategische Partnerschaft konnten digitale Alternativen und Ergänzungen in allen Bereichen des Angebotsspektrums ein dauerhaftes Thema in den beteiligten Organisationen bleiben und gemeinsam weiterentwickelt werden.

Begegnungs- und seminarartige Projekte stellten 2020 mit Abstand den Großteil der von Workcamp-Organisationen angebotenen virtuellen Projekte dar. Dies wurde intern vielfach kritisiert, da diese Ansätze nicht allen Zielen der Organisationen gerecht werden. Es fehlten Aspekte, die für internationale Workcamps wesentlich sind und das Projekt erst über den kleinen Kreis der Teilnehmenden hinaus wirken lassen: ein eindeutiger Volunteering-Aspekt und die Einbindung der internationalen Teilnehmenden in eine lokale Gemeinschaft. In den meisten Workcamp-Organisationen begann daher ein Umdenken und es wurde vor allem mit volunteeringartigen Projekten experimentiert – mit unterschiedlichem Erfolg und deutlich zurückgehender Quantität.



Gemeinnützigkeit und lokale Verankerung von virtuellen Workcamps

Wie kann gemeinnütziges Engagement in virtuelle Projekte eingebunden werden und wie kann ein solches Projekt an einen Projektort gebunden werden? Daran bitten wir uns alle die Zähne aus. Perfekte Ansätze haben wir noch nicht gefunden, aber zumindest Beispiele, die in die richtige Richtung gehen:

A. Virtual Workcamp Aach (IBG)

Überblick

Projektzeitraum und Ort

Mai 2020, 4 Online-Treffen innerhalb von 8 Tagen à 2-4 Stunden pro Tag sowie individuelle Arbeit zwischen den Online-Treffen.

Länder und Teilnehmende

6 Teilnehmende aus Deutschland und Mexiko, die den Ort Aach bereits aus vergangenen Workcamps in Präsenz kannten. Teilnehmende aus Estland, Japan und Italien sagten kurzfristig ab.

Pädagogisches Team

Betreuung/Begleitung durch die lokale Ortsgemeinde und Dorfgemeinschaft Aach und einen ehrenamtlichen Gruppenleiter.

Digitale Tools

Zoom, WhatsApp, Animaps.com (für die interaktiven Karten, inzwischen nicht mehr verfügbar)

Kurzbeschreibung des Projekts

IBG organisiert bereits seit mehreren Jahren mit der kleinen Gemeinde Aach bei Trier internationale Workcamps in Präsenz. Diese helfen dabei, lokale Infrastruktur zu verbessern und interkulturelle Impulse in den Ort zu bringen. Nachdem das für Frühjahr 2020 geplante Workcamp kurzfristig abgesagt werden musste, initiierten der ehrenamtliche IBG-Gruppenleiter der vergangenen Jahre und die Ortsbürgermeisterin im Mai 2020 in Koordination mit IBG ein virtuelles Projekt, zu dem alle internationalen Freiwilligen vergangener Workcamps in Aach eingeladen wurden. Alle Teilnehmenden kannten damit den Projektort Aach und einzelne lokale Akteure bereits durch die vorangegangenen Präsenz-Workcamps. IBG versprach sich dadurch, die für ein Workcamp typische lokale Einbindung auch in den digitalen Raum übertragen zu können.

„VORTEIL EINES VIRTUELLEN WORKCAMPS IST SICHERLICH, DASS MAN SICH WIEDER SEHEN KANN UND GEMEINSAM KLEINE PROJEKTE ANSTOßEN KANN, DIE NACHHALTIG SIND, WIE BEISPIELSWEISE DIE ÜBERSETZUNG DES FLYERS. LEIDER HATTEN WIR WENIG TEILNEHMENDE, ABER MEHR ERGEBNISSE ALS ERWARTET, DER FLYER WURDE IN DREI SPRACHEN ÜBERSETZT UND EINE INTERAKTIVE KARTEN MIT BILDERN AUS AACH VON FRÜHER UND HEUTE ERSTELLT. DAS GEMEINSAME KOCHEN HAT ALLEN GROßEN SPAß GEMACHT.“

Beat Seemann (Gruppenleiter)

In dem virtuellen Projekt wurde der Flyer „Jüdisches Aach“, der einen Überblick über historische und aktuelle jüdische Orte in Aach bietet, ins Englische, Spanische und Französische übersetzt. Auf Vorschlag eines Teilnehmenden hin sollte zudem anhand alter Bilder aus dem Dorf eine interaktive Karte erstellt werden. Ein gemeinsamer Kochabend per Videokonferenz bot zusätzlichen Raum zum Austausch und Kennenlernen.

Der große Vorteil dieses Projektansatzes – dass die internationalen Freiwilligen den Projektort und lokale Akteure kannten – stellte sich gleichzeitig auch als Nachteil heraus. Zwar gelang es dadurch, punktuell auch engagierte Bewohner*innen von Aach mit einzubinden, gleichzeitig führte dies allen Beteiligten aber immer wieder vor Augen, dass virtuelle Treffen nur ein unzureichender Ersatz für Begegnung in Präsenz sind und nicht an die vergangenen Präsenzprojekte heranreichen konnten. Für Claudia Thielen, Ortsbürgermeisterin von Aach, wurde dies in vielen Kleinigkeiten deutlich: „So wusste ich bspw. auch gar nicht, wie ich mich bei den Teilnehmenden am Ende für ihre Arbeit richtig bedanken kann“. Bei den vergangenen Workcamps in Präsenz bildete oft ein interkultureller Abend, bei dem Freiwillige und Dorfbewohner*innen gemeinsam kochten, feierten und Kontakte sowie kleine Andenken an das gemeinsame Projekt austauschen konnten, den Abschluss. In der virtuellen Situation schien dieser Moment der persönlichen Verabschiedung und Danksagung vergleichsweise kurz und distanziert.



Setting und Methoden



Beispiel: Methodisch-didaktischer Ablauf erstes Online-Treffen per Zoom

	Ziel	Methoden	Moderation	Zeit
Ankommen & Kennenlernen	Kennenlernen/ Wiedertreffen, Orientierung in virtueller Umge- bung	Begrüßung & Vor- stellungsrunde im Plenum	Gruppenleitung	20 Min
Warm-up	Nähe herstellen, Voraussetzungen für offenen Aus- tausch schaffen	Energizer	Gruppenleitung	5 Min
Einführung ins Projekt 1/2	Erfahrungen und Erwartungen sammeln, Projekt kennenlernen und Ziele festle- gen	Austausch im Ple- num, Sammlung von Beiträgen über Chat, Visu- alisierung über Online-Board (ge- teilter Bildschirm)	Gruppenleitung / lokale Partner	30 Min
	Bildschirmpause			5 Min
Einführung ins Projekt 2/2	Projektidee näher kennenlernen, Etappenziele & Aufgaben fest- legen, Fragen beantworten, Verbindlichkeit herstellen	Diskussion Pro- jektidee & indivi- duelle Beiträge in Kleingruppen, De- brief im Plenum	im Plenum: Gruppenleitung / Mitglied lokaler Gemeinde	40 Min
Interkultureller Austausch	persönlicher Aus- tausch, Gruppen- gefühl herstellen	eine Person (Frei- willige oder lokale Partner) nimmt die Gruppe per Video mit zu sich nach Hause für ei- nen Kurzeinblick: So sieht mein Alltag gerade aus	Freiwillige / lokale Partner	15 Min
Abschluss	Ausblick auf nächstes Treffen	Infos zum Login für das nächste Treffen, Dank & Verabschiedung	Gruppenleitung	5 Min



B. Searching for Traces

of Forced Labour (SCI)

Überblick

Projektzeitraum und Ort

August 2020, 11 Online-Treffen innerhalb von 2 Wochen à 2 Stunden pro Tag.

Länder und Teilnehmende

12 Freiwillige (18-50 Jahre) aus Mexiko, China, Südkorea, Bangladesch, Spanien, Italien, Serbien, der Ukraine und Deutschland.

Pädagogisches Team

Betreuung/Begleitung durch zwei Organisator*innen vom Dokumentationszentrum Zwangsarbeit Berlin-Schöneweide, einen Fotografen und einen ehrenamtlichen Gruppenleiter.

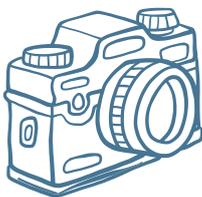
Digitale Tools

Zoom, Trello, Riseup-Pad



Kurzbeschreibung des Projekts

Der deutsche Zweig des Service Civil International (SCI) blickt auf eine langjährige Kooperation mit dem Dokumentationszentrum NS-Zwangsarbeit in Berlin-Schöneweide zurück. In der Vergangenheit fanden regelmäßig internationale Workcamps im und mit dem Dokumentationszentrum statt. Im August 2020 organisierte der SCI in Zusammenarbeit mit dem Dokumentationszentrum das virtuelle Workcamp *Searching for Traces of Forced Labour*.



Das Projekt befasste sich mit dem Thema Zwangsarbeit, das in einer historischen und aktuellen Dimension in Studiensitzungen analysiert wurde. Die Freiwilligen wurden ermutigt, lokale Bedingungen aktueller bzw. historischer Zwangsarbeit zu erforschen. Entsprechende Hilfestellung wurde vom Dokumentationszentrum geleistet. Zudem erhielten sie professionellen Input zu Fototechniken. Die Freiwilligen konnten so Eindrücke und Geschichten aus ihren Heimatländern austauschen und Inhalte und Fotos für eine Ausstellung über die Spuren der Zwangsarbeit in der jeweiligen eigenen Umgebung zusammentragen.

Nach Einschätzung des SCI konnten durch das Format als Fotoprojekt die Stärken dezentraler Online-Formate besonders genutzt und manche Austauschschwierigkeiten über Distanzen hinweg überwunden werden – der visuelle Aspekt des Projekts schaffte Nähe und ermöglichte Einblicke in unterschiedliche Lebenswirklichkeiten.

Die starke Zielorientierung auf die Erstellung einer digitalen Ausstellung übte nach Einschätzung der Organisator*innen jedoch auch Druck auf die Freiwilligen aus und verhinderte teils Möglichkeiten für eine spannendere Zusammenarbeit. Das Ausstellungsdisplay-Tool wurde durch einen externen Anbieter, die Deutsche Digitale Bibliothek, zur Verfügung gestellt und verwaltet, sodass ein professionelles Endprodukt entstand, aber verhältnismäßig wenig Eigenverantwortung für die Erstellung bei der Gruppe selbst lag. Der SCI und das Dokumentationszentrum sehen das virtuelle Camp trotz dieser Herausforderungen als eine sinnvolle Ergänzung des Präsenzangebots. Im Juli 2021 wurde das virtuelle Camp *Searching for Traces of Forced Labour* zum zweiten Mal angeboten.

Die digitale Fotoausstellung kann hier besucht werden: <https://ausstellungen.deutsche-digitale-bibliothek.de/searchingfortraces/>.

„NEBEN TRELLO GIBT ES NOCH EINIGE ANDERE ONLINE-PLATTFORMEN (Z. B. PADLET, SLACK) FÜR DEN AUSTAUSCH IN GRUPPEN. SIE ALLE KÖNNEN AUF IHRE ART EINEN BEITRAG LEISTEN, ORGANISATORISCHES FÜR ALLE ABRUFBAR ZU KOMMUNIZIEREN UND EINEN ANSTOß ZUM KENNENLERNEN ZU GEBEN. SIE KÖNNEN ABER KEINEN DIREKTEN PERSÖNLICHEN AUSTAUSCH ERSETZEN - WAS KANN DAS SCHON? AM WERTVOLLSTEN WAR FÜR ALLE DER RAUM ZUM KENNENLERNEN BEI DEN GEMEINSAMEN VIDEO-SITZUNGEN.“

Leonardo Pape (Gruppenleiter)

C. Once upon a time...

around the world (IBG)

Überblick

Projektzeitraum und Ort

September 2020, 8 Online-Treffen innerhalb von 3 Wochen à 2 Stunden (Teilnehmerinnen blieben teils länger) sowie individuelle und Tandem-Arbeit zwischen den Treffen.

Länder und Teilnehmende

10 Teilnehmerinnen aus der Slowakei, der Türkei, Rumänien, der Ukraine, Russland, Griechenland und Deutschland.

Pädagogisches Team

Eine ehrenamtliche Gruppenleiterin, technische Unterstützung durch eine ESK-Langzeitfreiwillige.

Digitale Tools

BigBlueButton



So wurden intimere Austauschmöglichkeiten geschaffen, was sich auch sehr positiv auf die Dynamik im Rahmen der Gesamtgruppe auswirkte.

Im gemeinsamen kreativen Schaffensprozess ohne externe Unterstützung waren Gestaltungsfreiheit und Erfahrungspotential in Bezug auf Selbstwirksamkeit besonders groß. Im Vergleich zu anderen virtuellen Projekten stellte das Camp eine sehr hohe Verbindlichkeit auf Seiten der Teilnehmerinnen her, da die Erstellung eigener Inhalte immer auch als Team- bzw. Paararbeit mit gegenseitiger Verantwortungsübernahme angelegt war. Als Hauptnachteil sehen wir die fehlende Anbindung der Gruppe und des Ergebnisses an eine lokale Organisation oder Gemeinschaft und deren Bedarf. Das stellt aber keinen grundsätzlichen Nachteil dar – eine solche Anbindung war in der Konzeption zwar angedacht, ließ sich aber zu dem konkreten Zeitpunkt im Herbst 2020 praktisch nicht realisieren, da in Frage kommende Einrichtungen, wie offene Angebote der Kinder- und Jugendarbeit, Kindergärten etc., weitgehend geschlossen waren oder nur im Notbetrieb stattfanden. Die Verantwortung für die inhaltliche Erstellung des finalen Ergebnisses lag so komplett bei den Teilnehmerinnen.

Die von der Gruppe zusammengestellten Texte und die dazugehörigen selbst gezeichneten Grafiken wurden nach Abschluss des Camps von der Gruppenleiterin editiert und das so entstandene interkulturelle Kinderbuch digital veröffentlicht und insbesondere an Kooperationspartner verteilt, die im Bereich der Kinder- und Jugendarbeit aktiv sind.

Kurzbeschreibung des Projekts

Das virtuelle Camp *Once upon a time... around the world* wurde von einer ehrenamtlichen Gruppenleitung von IBG als Teil ihrer Teilnahme an einem mehrmonatigen Trainingsprogramm konzipiert und koordiniert. Junge Frauen aus sieben verschiedenen Ländern nahmen im September 2020 an dem Projekt teil, um Kindergeschichten aus ihrem jeweiligen Land auszutauschen und zu diskutieren. Ziel der Gruppe war es, gemeinsam ein interkulturelles Kinderbuch zu erstellen. Dieses sollte „typische“ Kindergeschichten aus den verschiedenen Kulturen der Freiwilligen enthalten. Die Geschichten wurden sowohl in der Originalsprache der Freiwilligen als auch in einer englischen Übersetzung aufgeschrieben und von der Gruppe selbst illustriert. Neben den gemeinsamen Online-Treffen in der gesamten Gruppe, verabredeten sich die Teilnehmerinnen auch zu weiteren Videokonferenzen zu zweit, um bei der Übersetzung oder Illustration der Geschichte der jeweils anderen Teilnehmerin „live“ im Austausch stehen zu können.



Die von der Gruppe erstellte Geschichtensammlung kann hier heruntergeladen werden:
<https://ibg-workcamps.org/files/ibg/documents/InternationalChildrensStories.pdf>

Chancen und Herausforderungen virtueller Workcamps



Wie auch in Workcamps, die in Präsenz stattfinden, sind der Austausch untereinander und das Kennenlernen in der interkulturellen Gruppe oft besonders interessant für die Teilnehmenden. Hier bietet das virtuelle Format teils Vorteile gegenüber Projekten, die alle Freiwilligen am selben Ort versammeln: In virtuellen Camps können die Teilnehmenden ihr alltägliches Leben zu Hause unmittelbar mit der Gruppe teilen. Ein Einblick in das eigene Zuhause, das Mitnehmen an einzelne Orte der Umgebung oder auch das Zubereiten einer typischen Mahlzeit in der eigenen Küche – bei virtuellen Treffen kann die räumliche Distanz so direkt zum kulturellen Austausch genutzt werden.

Die Balance zwischen inhaltlichen und pädagogischen Zielsetzungen der jeweiligen Organisation auf der einen und Interessen und Vorstellungen der Teilnehmenden auf der anderen Seite können in virtuellen Projekten jedoch eine große Herausforderung darstellen: Im Vergleich zu Workcamps in Präsenz fällt insbesondere das Element der Selbstorganisation eines Camp-Alltags bei virtuellen Camps weg. An Stelle von gemeinsamem Kochen, Putzen und der Planung von Freizeitaktivitäten müssen in virtuellen Camps andere Möglichkeiten gefunden werden, um den Teilnehmenden Mitverantwortung für das Projekt zu übergeben und die Teilnahme partizipativ zu gestalten. Die Einbindung in die gemeinsame Zielsetzung für das Projekt, beispielsweise in einem virtuellen Vortreffen, kann hier ein wertvoller Schritt zur Stärkung der Selbstwirksamkeit sein.

Eine besondere Herausforderung stellt auch die Verbindlichkeit dar. In Präsenzprojekten gibt es wenig Ablenkung durch Alternativen und die Teilnehmenden müssen sich auch durch Phasen durchbeißen, die weniger Spaß machen, oder sich persönlichen Konflikten mit anderen stellen. Bei virtuellen Projekten ist das Ausloggen aus der Videokonferenz oder das Wegbleiben dagegen eine extrem einfache Handlungsalternative. Dabei bieten gerade diese Phasen oft besondere Potentiale der eigenen persönlichen Entwicklung. Reibungsflächen und Konfliktbewältigung sind essentiell für Lernerfahrungen.

Perspektiven und Potentiale virtueller Workcamps

Den Aspekt gemeinnütziger Arbeit in einen virtuellen Kontext zu übertragen, ist möglich. In allen drei vorgestellten Projekten erarbeiteten die Teilnehmenden gemeinsam konkrete digitale Produkte. Die virtuellen Workcamps gingen so über einen reinen Austausch- und Begegnungsaspekt hinaus. Gerade für die Erstellung digitaler Produkte wie virtueller Ausstellungen, Flyer oder Textsammlungen bietet das Format Vorteile, da asynchrones Arbeiten sehr sinnvoll eingesetzt werden kann.

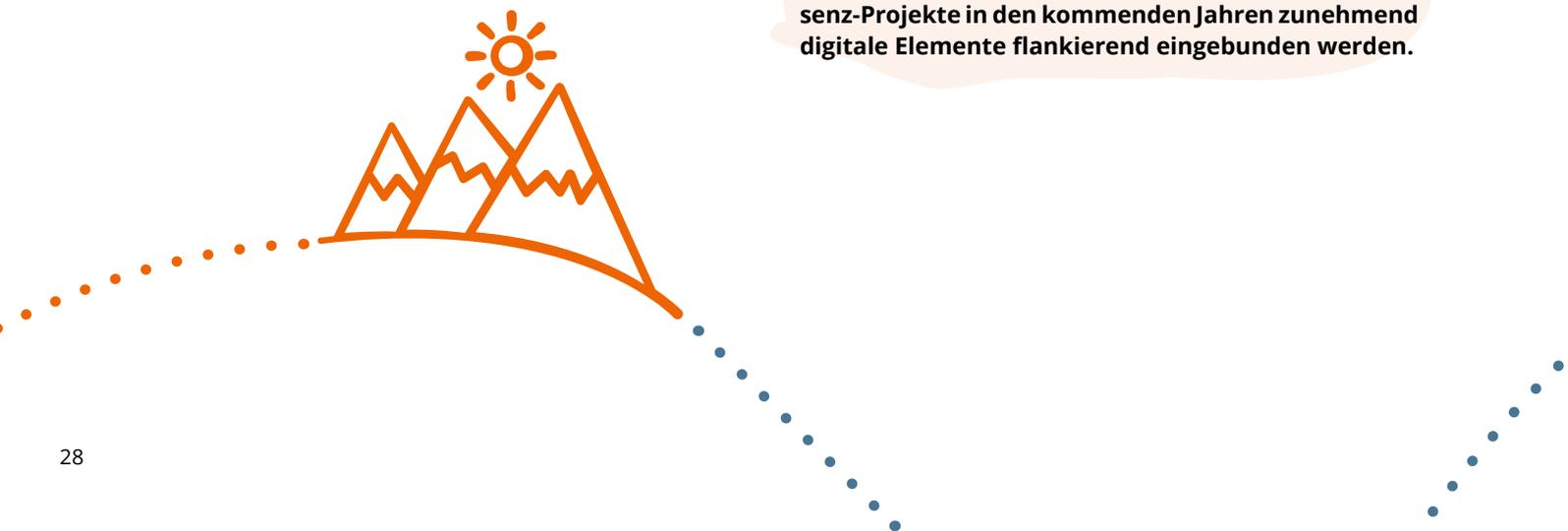
Je partizipativer die gemeinsame Arbeit am Endergebnis gestaltet werden kann, desto höher sind sowohl Selbstwirksamkeit als auch Motivation und verbindliche Teilnahme der Jugendlichen.

Eine Einbindung in eine lokale Gemeinschaft gestaltet sich in virtuellen Camps als größte Herausforderung. Während es wie auch bei Workcamps in Präsenz hilfreich sein kann, bei der inhaltlichen Anleitung lokale Kooperationspartner*innen in die Umsetzung des Projekts zu integrieren, scheint der informelle Austausch mit Jugendlichen vor Ort und das Kennenlernen einer lokalen Gemeinde in virtuellen Projekten kaum bis gar nicht möglich. Hier zeigen sich die Grenzen der Übertragbarkeit von Konzepten am deutlichsten.

Virtuelle Camps können ein barrierearmer Zugang zu internationaler Freiwilligenarbeit sein, durch den neue Zielgruppen angesprochen werden.

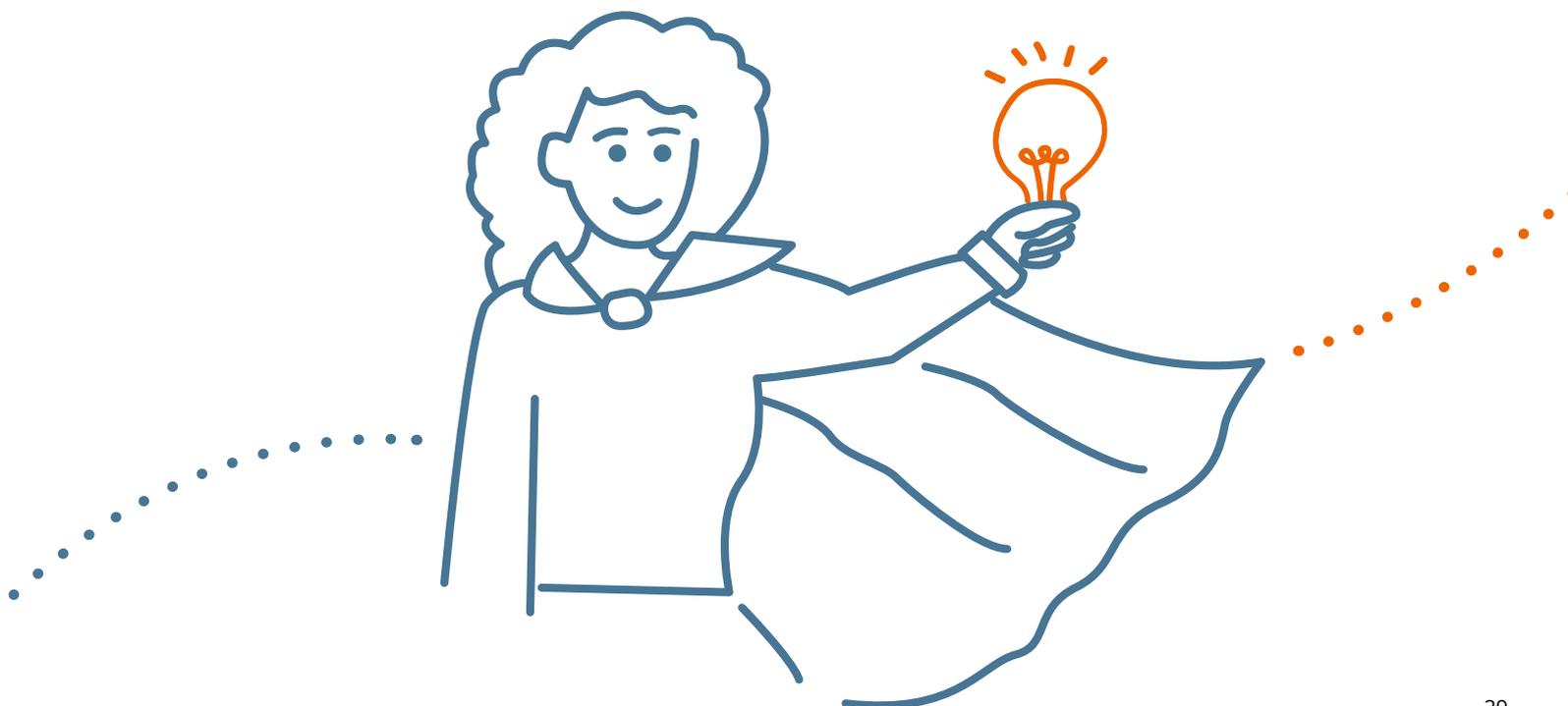
Jugendliche können hier erste Erfahrungen mit internationalem Austausch machen, ohne ihr vertrautes Umfeld verlassen zu müssen. Digitaler Austausch kann Begegnung in Präsenz zwar nicht ersetzen, er kann das Angebot Internationaler Jugendarbeit aber sehr sinnvoll ergänzen und neue Zugangsmöglichkeiten für Jugendliche schaffen. Trotzdem werden rein digitale Workcamps eine untergeordnete Rolle spielen.

Zweifellos sollten und werden aber auch in die Präsenz-Projekte in den kommenden Jahren zunehmend digitale Elemente flankierend eingebunden werden.



Empfehlungen für die Praxis

- » **Zeitverschiebung berücksichtigen:** Aufgrund der unterschiedlichen Zeitzonen kann es für Interessierte einzelner Länder je nach angebotenen Uhrzeiten fast unmöglich sein, an einem bestimmten virtuellen Camp teilzunehmen. Eine Zeit am frühen Nachmittag mitteleuropäischer Zeit bietet oft den größten Spielraum.
 - » **Verbindlichkeit stärken:** Im Gegensatz zu in Präsenz stattfindenden Camps, bei denen die Teilnehmenden vor Projektbeginn eine Anmeldegebühr sowie ihre eigenen Reisekosten zahlen, ist die Verbindlichkeit der Teilnahme bei virtuellen Camps, die meist weder Kosten noch Anreise erfordern, sehr viel geringer. Es lohnt sich, dies bei der Planung zu bedenken, konstant zu kommunizieren und beispielsweise schon vor dem ersten Treffen asynchrone Formen der Vorstellung und des Kennenlernens einzubeziehen. Dabei kann den Teilnehmenden beispielsweise die Aufgabe gestellt werden, sich bis zu einer bestimmten Deadline anhand eines Videos, Bildes oder einer Sprachnachricht vorzustellen und die entsprechende Datei auf der Plattform der Wahl (Slack, Padlet etc.) für alle zugänglich hochzuladen.
 - » **Asynchrone Phasen bewusst und gezielt planen:** Je nach Projekt kann die asynchrone Arbeit an bestimmten Aufgaben sinnvoll und hilfreich sein. Darüber hinaus stärken Impulse aus dem virtuellen Camp, die im persönlichen Umfeld direkt umgesetzt und geteilt werden, nicht nur die Ausein-
- setzung mit einem bestimmten Thema, sondern sorgen auch für Abwechslung zum Treffen vor dem Bildschirm und Anlass zum vertieften Austausch beim nächsten virtuellen Treffen in der Gruppe.
- » **Raum für informellen Austausch schaffen:** Unabhängig von Inhalt, technischer Umsetzung und Zeitrahmen der virtuellen Projekte werden der persönliche Austausch und das Kennenlernen in der interkulturellen Gruppe von den Teilnehmenden als besonders wertvolle Erfahrung geschätzt. Hier ist es sinnvoll, Räume für informellen Austausch anzubieten, beispielsweise Videokonferenz-Räume auch nach offiziellem Ende eines Treffens noch offen zu halten.
 - » **Teilnehmende aktiv einbeziehen:** Die Anleitung eines Energizers, das Vorbereiten einer Playlist für die Abschiedsparty, die Kontrolle des Zeitmanagements während einer Session... Wie auch in Präsenzformaten kann es bei virtuellen Camps hilfreich sein, wenn Teilnehmende gezielt einzelne Aufgaben und Verantwortung für die Gestaltung der Treffen übernehmen. Dies ist insbesondere bei einem längeren Zeitraum sinnvoll, wenn Aufgaben aus eigener Initiative übernommen anstatt zu Beginn zugeteilt werden.



Eine bilaterale deutsch-französische Kinderbegegnung

Anne-Laure Leroy | Jugendbildungszentrum Blossin e. V.

Überblick

Projektzeitraum und Ort

Gesamtzeitraum: 15.05.2021– 09.07.2021

Das gemeinsame Programm wechselte zwischen Offline- und Online-Momenten. Online wurden hauptsächlich Sprachanimations-Übungen durchgeführt, verschiedene Ergebnisse präsentiert und sich über die gerade durchgeführten Programmpunkte ausgetauscht.

15.05.2021, 10–17Uhr

Tagesveranstaltung in den jeweiligen Jugendeinrichtungen in Cottbus (D) und in Donchery (FR).

10.06.2021, 17–21 Uhr und

11.06.2021, 10–17Uhr

in den jeweiligen Jugendeinrichtungen in Cottbus und Donchery.

04.07.2022 – 09.07.2022

Jugendherberge in den Vogesen (französische Gruppe) und Jugendbildungszentrum Blossin (deutsche Gruppe); Ersatzmaßnahme, da die Jugendbegegnung in Präsenz aufgrund der COVID-Situation abgesagt wurde.

Partnerorganisationen und Länder

Deutschland: Jugendbildungszentrum Blossin e. V. (Heidesee) und Offene Jugendbegegnungsstätte M-ECK (Cottbus)

Frankreich: ECCO Association (Donchery, Ardennes)

Teilnehmende

7 Kinder im Alter zwischen 8 und 12 Jahren aus Cottbus in Brandenburg und 8 Kinder im Alter zwischen 8 und 12 Jahren aus Donchery im Département Ardennes.

Pädagogisches Team

Eine Sozialarbeiterin und eine interkulturelle Teamerin von deutscher Seite, ein Sozialarbeiter und eine interkulturelle Teamerin auf französischer Seite.

Förderung

Das Projekt erhielt eine Förderung des Deutsch-Französischen Jugendwerks im Rahmen der Projektausschreibung „Digital ganz nah“.

Kurzbeschreibung des Projekts

Mit diesem Projekt wurde eine deutsch-französische Kinderbegegnung ermöglicht. Die Vereine Blossin und Donchery haben bereits 2017 bis 2019 bei mehreren deutsch-französischen und trilateralen Jugendbegegnungen zusammengearbeitet und wollten diese Zusammenarbeit durch die Entwicklung von Begegnungen für acht- bis zwölfjährige Kinder erweitern.

Abgesehen von der Corona-Krise, die die Reisemöglichkeiten stark beeinträchtigt hat, erschien es uns sinnvoll, das Projekt mit digitalen Treffen zu beginnen, bei denen die Kinder an gemeinsamen Aktivitäten aus der Ferne teilnehmen. Wir wollten die Kinder langsam an die Idee der Präsenzbegegnung und der Reise in das andere Land heranzuführen. Dies galt auch für ihre Familien.

In Frankreich bestand die Gruppe aus Kindern, die in der Gegend von Donchery (Ardennen) leben. Es handelt sich um eine sehr ländliche Region, in der es nur wenige Mobilitätsangebote oder internationale Jugendbegegnungen gibt. In Deutschland kamen die Kinder aus einem Vorort von Cottbus. Die meisten Kinder, die teilnahmen, waren Kinder aus Familien, die mit verschiedenen sozialen und finanziellen Schwierigkeiten zu kämpfen haben. Auch aus diesem Grund wollten wir das Projekt schrittweise durchführen und in der ersten Phase einen Fernaustausch zwischen den beiden Gruppen durchführen. Für die teilnehmenden Kinder stellte das Projekt eine große Herausforderung dar, die weit von ihrer alltäglichen Realität entfernt war. Die Tatsache, dass der Austausch begann, ohne international reisen zu müssen, war ein entscheidender Schritt für das Wohlbefinden und die Vertrauensbildung der Kinder und ihrer Familien.

Das Programm bestand aus abwechselnden Online- und Offline-Momenten. Themen der Begegnung waren gegenseitige Hilfe und Solidarität. Dies sind zwei grundlegende Werte, die die Träger täglich in ihre Arbeit einfließen lassen. In Abstimmung zwischen den Partnern entwickelten wir die Projektaktivitäten zu diesen Themen.





Das JBZ Blossin arbeitete seit Beginn der Corona-Krise an der Erprobung und der Anpassung von Methoden an das digitale Format. Der Fokus lag dabei auf dem Kontext hybrider Gruppentausche (eine Gruppe ist an einem Ort versammelt und eine andere Gruppe an einem anderen). Die pädagogische Mitarbeiterin des DFJW in Blossin erarbeitete gemeinsam mit interkulturellen Trainer*innen eine entsprechende Methoden-Broschüre¹⁰. Diese Methoden wurden größtenteils für den Online-Kinderaustausch übernommen, teilweise angepasst und einige neue Methoden entwickelt.

Das gesamte Projekt, insbesondere die Konzeption der Methoden und die Vorbereitung der Inhalte und Programme, wurde von Anne-Laure Leroy, pädagogische Mitarbeiterin des DFJW im Jugendbildungszentrum Blossin, intensiv begleitet und koordiniert.

Setting und Methoden

Die technischen Voraussetzungen unterschieden sich je nach Projektort. Die Minimalausstattung bestand aus einem Laptop, einem Mikrofon, einer Kamera und einem Beamer – und viel Kreativität!

In jeder Phase hatten die Gruppen einen eigenen Raum zur Verfügung (z. B. Raum im Jugendclub, Seminarraum in Blossin), in dem sie sich trafen und in dem die Technik für den Online-Austausch aufgebaut war.

Es wurde auf verschiedene Arten moderiert: Einerseits wurde sich online getroffen und beide Gruppen haben über verschiedene Videokonferenz-Tools (z. B. Zoom, Jitsi) miteinander kommuniziert. Andererseits haben die Teamenden mit jeder Gruppe einzeln gearbeitet, um sie auf die Videokonferenzen vorzubereiten, aber auch um Aktivitäten durchzuführen, die in beiden Gruppen parallel und zur gleichen Zeit stattfanden. Dieses Format ermöglichte es auf beiden Seiten, die Medien und Formate zu variieren und gleichzeitig die Zeit für Austausch und Interaktion so ausgewogen wie möglich zu gestalten, sei es direkt vor/hinter dem Bildschirm oder auf indirekte Weise. Innerhalb des Teams wurde über Messenger-Tools wie WhatsApp, Signal und Telegram kommuniziert. Die Teamenden tauschten sich zwischen den einzelnen Aktivitäten, während bestimmter Aktivitäten (wenn nötig), aber auch am Ende des Tages aus, um diesen auszuwerten. Um Fotos und Videos der beiden Gruppen zu teilen, wurde die Plattform WeTransfer genutzt.

Methodik im Allgemeinen in den unterschiedlichen Phasen

Hauptziele des gesamten Projektes waren:

- » ein erstes Treffen mit Kindern des Nachbarlandes ermöglichen,
- » soziale Kompetenzen entwickeln,
- » an Selbstvertrauen gewinnen,
- » die eigenen Lebensräume wertschätzen lernen,
- » Vorbereitung auf eine Präsenzbegegnung mit einer Gruppe von Kindern aus einem anderen Land.

Die Programmpunkte waren so gestaltet, dass die Kinder die Möglichkeit hatten, die Sprache und Kultur des Partnerlandes auf spielerische und aktive Weise zu entdecken. Die Kinder hatten auch die Möglichkeit, die Lebensorte der anderen Kinder, ihre Hobbys und Interessen zu entdecken. Dadurch sollten die Kinder bestmöglich auf die geplante Präsenzphase vorbereitet und so die Qualität der interkulturellen Begegnung generell verbessert werden.

Das Programm bestand aus:

- » Programmpunkten, um sich kennenzulernen und die Lebensräume der beiden Gruppen zu erkunden,
- » Online-Sprachanimation zum Kennenlernen und zur Entdeckung der anderen Sprachen,
- » gemeinsamen Aktivitäten, die in der Regel aus einer Vorbereitungsphase bestanden (z. B. die Erstellung eines Videos über ihren Lebensort) gefolgt von einer kurzen Online-Phase (Präsentation der Videos und Zeit für den Austausch),
- » Kooperationsaktivitäten (Methoden der Erlebnispädagogik), während derer die Kinder konkrete Erfahrungen zu den Themen *gegenseitige Hilfe und Solidarität* machten (gemeinsam oder getrennt), dann anschließend eine Online-Zeit, in der die Kinder sich gegenseitig von den Aktivitäten erzählten, an denen sie teilgenommen hatten,
- » einer Vorbereitungszeit für das ursprünglich geplante Präsenztreffen.

Die Kinder aus den beiden Gruppen haben sich letztendlich nicht in Präsenz getroffen, dennoch hatten Begegnung und Dialog einen großen Stellenwert. Von Anfang an ging es darum, interkulturelle Momente zu schaffen. Dies wurde auch so angekündigt. Für alle Kinder war es der erste Kontakt und die erste Verbindung mit dem

10 Fascicule franco-allemand outils d'activités numérique – Deutsch-französische Broschüre digitale Aktivitätswerkzeuge, zweisprachige Arbeitshilfe, pdf-Download unter: <https://www.dfjw.org/ressourcen.html>.

Partnerland. Der Hauptaspekt der deutsch-französi- schen Gruppendynamik bestand darin, die Aktivitäten und Aktionen parallel zu verfolgen, wobei die Partner- gruppe jeweils die gleichen Aktivitäten in ihrem Kontext durchführte. Die beiden ersten Phasen, insgesamt drei Tage, begannen mit einem Treffen in einer Videokon- ferenz in der sich die Teilnehmenden gegenseitig vor- stellen und einander kennenlernen konnten. Videos mit ihren Lieblingsplätzen (siehe Beschreibung S. 32) halfen dabei, die Umgebung, in der die Partnergruppe die Wo- che verbrachte, kennenzulernen.

Die Kommunikation über die Ergebnisse der durchge- führten Aktivitäten (durch Video-Einspieler oder Video- konferenzen) hielt die Kinder während der beiden Pha- sen in Verbindung. Jeweils am Anfang, in der Mitte und am Ende des Tages gab es Videokonferenz-Treffen, bei denen sich die Jugendlichen über die Aktivitäten austau- schen konnten.

Während der Rezeptaktivität (siehe S. 32) hatten die Kinder die Möglichkeit, einen Nachtisch aus dem Part- nerland zu probieren, dessen Rezept die Partnergruppe zuvor zugesandt hatte. Auf diese Weise konnten sie trotz der Tatsache, weit vom Partnerland entfernt zu sein, auf eine Geschmacksreise gehen und die kulinarischen Spe- zialitäten des Partnerlandes kennenlernen. Ein anschlie- ßender Austausch vor dem Bildschirm schloss diese Ak- tivität ab.

Die Videokonferenzen ermöglichten den Kindern auch nach den Auswertungen der Aktionen zusätzliche Fra- gen zu stellen. Die Präsentationen weckten die Neugier der Jugendlichen, die Gruppe begann sich für die Part- nergruppe zu interessieren und lernte sie mit immer neuen Aspekten, die im Laufe des Treffens eingebracht wurden, nach und nach besser kennen.

Ein weiteres Instrument, um die Verbindung zwischen den beiden Gruppen aufrechtzuerhalten, war der vom Team verwaltete Instant-Messenger, der es ermöglichte, „live“ über das zu berichten, was die andere Gruppe er- lebte, vor allem durch Fotos, die während der Aktivitäten aufgenommen wurden. All diese Elemente machten die Präsenz der Partnergruppe im Laufe der beiden Phasen immer spürbarer.

Für die gesamte Gruppe war es etwas Besonderes und Neues, über den Bildschirm mit Kindern aus dem Part- nerland in Kontakt zu kommen. Das Kooperationsspiel „Das Ei“ war zum Beispiel eine große Herausforderung (siehe Beschreibung S. 33). Sich per Videokonferenz auf den Bau einer Struktur zu einigen, war eine schwierige Übung. Nach einigen Schwierigkeiten und dank eines großen Willens erreichten die Teilnehmenden das Ziel. Nach der Übung wurde die Vision der gemeinsamen Arbeit und des Kooperationsprozesses von den Teilneh- menden positiv bewertet.

Methodenbeschreibungen

PHASE 1

Videopräsentation

Um sich gegenseitig die eigene Umgebung zu zeigen, drehen die Teilnehmenden aus den beteiligten Gruppen jeweils ein gemeinsames Video, das die Orte vorstellt, an denen sich ihr Alltag abspielt: z. B. Jugendclub, Kinder- zentrum, Kiez...

Dabei sind folgende Vorgaben einzuhalten: maximal 1 Minute, 5 verschiedene Szenen, ohne Sprache, mit Ge- räuschen und Pantomime, mit Bewegung, Nah- und Fernsicht und mit Humor. Sobald der Film geschnitten ist, wird er an die andere(n) Gruppe(n) weitergeleitet. Jede Gruppe sieht sich ihr eigenes Video und dann das der anderen Gruppe an. Die beiden Gruppen können sich dann online treffen, um ihre Eindrücke von der Akti- vität, die sie durchgeführt haben, zu teilen. „Hat euch die Aktivität gefallen?“ „Habt ihr durch das Video der ande- ren Gruppe etwas Neues entdeckt?“ „Habt ihr Lust bekommen, die andere Gruppe zu besuchen und ihre Umgebung zu erkun- den?“



PHASE 2

Interkulturelles Backen und gemeinsam essen

Die Teilnehmenden jeder Gruppe schlagen ein Backre- zept vor, das typisch und traditionell für die jeweilige Region ist, und schicken das Rezept (Zutaten, Mengen, Anleitung etc.) an die jeweils andere Gruppe. Bevor die Rezepte der anderen Gruppe vorgestellt werden, führt der*die Teamer*in eine Sprachanimation zu den Zuta- ten im Rezept durch, um den zweiten Schritt der Aktivi- tät (das Einkaufen der Zutaten) vorzubereiten.

Dann gehen die Teilnehmenden los, um die benötigten Zutaten gemeinsam einzukaufen. Nach ihrer Rückkehr fangen sie mit dem Backen an. Sobald beide Gruppen fertig sind, kehren sie zu den Bildschirmen zurück und zeigen sich die Kuchen gegenseitig. Alle nehmen sich ein Stück und beginnen zu essen. Das Team kann folgende Fragen stellen: Warum habt ihr euch für dieses Rezept entschieden? Denkt ihr, dass der Kuchen, den ihr gerade gebacken habt, gelungen ist? Schmeckt er euch?

Feedback zur Aktivität: Die Kinder hatten großen Spaß daran, ein Rezept auszuwählen und dieses an die an- dere Gruppe zu schicken, aber vor allem daran, sich vorzustellen, was die andere Gruppe ihnen schicken könnte. Die Gruppe aus Cottbus hat Crêpes geba-

cken und die Gruppe aus Donchery eine Erdbeertorte mit Sahne. Das Erstellen einer Einkaufsliste und das gemeinsame Einkaufen förderte die Dynamik in den Gruppen. Jede*r konnte dann auf seine*ihre Weise mithelfen. Die Methode kann auch für andere Mahlzeiten eingesetzt werden – z. B. zum gemeinsamen Abendessen.

Kooperationsspiel: Das Ei

Das Ziel: Eine ästhetische Struktur bauen, die ein Ei, das aus 2 Metern Höhe fallen gelassen wird, auffangen kann, ohne dass es zerbricht. Die Strukturen der beiden Gruppen sollten sich so ähnlich wie möglich sein.

Beide Teams erhalten das gleiche Baumaterial. Jede Gruppe baut ihre eigene Struktur, ohne dass sie sehen kann, was die andere Gruppe tut. Um sich mit der anderen Gruppe darüber zu verständigen, wie die gleiche Struktur gebaut werden kann, werden zwei Sprecher*innen bestimmt (die nach jeder Runde wechseln können). Sie tauschen sich per Videokonferenz mit den beiden Sprecher*innen der anderen Gruppe aus und spiegeln das Ergebnis anschließend in ihre eigene Gruppe zurück. Die TN haben dafür drei gemeinsame Online-Zeitfenster:

- 1) Form der Struktur? (danach 10 Minuten Zeit in der Gruppe vor dem nächsten Online-Termin)
- 2) Ästhetische Details der Struktur? (danach 10 Minuten Zeit in der Gruppe vor dem nächsten Online-Termin)
- 3) Letzte Punkte, die noch geklärt werden müssen? (danach 10 Minuten Zeit in der Gruppe vor dem nächsten Online-Termin).

In Bezug auf die Kommunikation können die Teilnehmenden alle möglichen Mittel verwenden (Zeichnungen, Pantomime, verbal, nonverbal usw.). Das Team bzw. die Dolmetscher*innen übersetzen die Gespräche nicht.

In der dritten Phase im Juli 2021 (die ursprünglich als Präsenzveranstaltung geplant war) ging es darum, sich weiterhin gegenseitig und auf einer persönlicheren Ebene als in den beiden vorangegangenen Phasen zu entdecken. Die Kommunikation über die Ergebnisse der vorgeschlagenen Aktivitäten (durch Video-Einspieler oder Videokonferenzen) hielt die Kinder wie in den beiden vorangegangenen Phasen in Verbindung. Während der Videokonferenzen konnten sie sich über die Aktivitäten austauschen, die sie im Laufe des Tages unternommen hatten. Wieder gab es am Ende die Möglichkeit für die Teilnehmenden, Fragen an die andere Gruppe zu stellen.

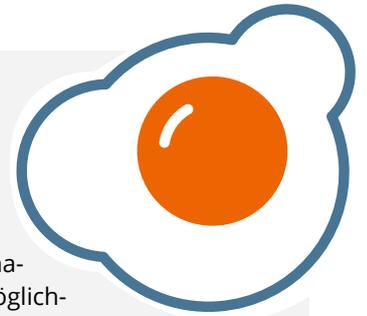
Für den Notfall haben die Teilnehmenden drei Übersetzungsjoker zur Verfügung, die sie während des gesamten Spiels einsetzen können. Zu jedem Zeitpunkt des Spiels haben die Teilnehmenden die Möglichkeit, die Struktur mit einem Tischtennisball zu testen. Nach dem letzten Online-Termin, bei dem abschließende Details geklärt worden sind, zeigen die Teilnehmenden ihre Struktur der anderen Gruppe per Videokonferenz und beide Strukturen werden gleichzeitig live getestet.

Feedback zur Aktivität: Die Kinder waren bei dieser Aktivität sehr geduldig. Sie konnten sich nicht immer mit der anderen Gruppe verständigen, nutzten einige Joker, waren aber sehr entgegenkommend, was die Verhandlungen während des Spiels betraf. Jede*r konnte sich auf seine*ihre Weise einbringen.

Aktivität: Austausch von Snacks

Die Kinder werden im Vorfeld gebeten, an diesem Tag süße und salzige Snacks mitzubringen, die sie selbst im Alltag gerne essen. Es wird eine Online-Verbindung hergestellt. Alle zeigen ihren Snack vor der Kamera und erklären den anderen, was es ist und warum sie es gerne essen.

Feedback zur Aktivität: Diese Aktivität war für beide Gruppen eine der beliebtesten Aktivitäten. Sie freuten sich sehr, dass sie sich über ihre Lieblingssnacks austauschen konnten. In der Pause tauschten sie sich hinter der Kamera weiter darüber aus und stellten sich gegenseitig eine Vielzahl von Fragen. Sie äußerten auch den Wunsch, diese Aktion in der nächsten Phase des Projekts zu wiederholen.



In dieser Phase wurden viele Kooperationsspiele durchgeführt. Danach gab es jedes Mal eine gemeinsame Auswertung mit allen Teilnehmenden beider Gruppen. Auf diese Weise erfuhren sie, was die andere Gruppe während der Spiele erlebt hatte, und tauschten sich über ihre eigenen Erfahrungen aus. Am Ende der Luftballon-Challenge (siehe Beschreibung S. 34) war es überraschend, dass beide Gruppen die gleiche Idee umsetzten, ohne sich abgesprochen zu haben. Auch hier konnten sie viele Gemeinsamkeiten zwischen sich und der Partnergruppe feststellen, was eine Verbindung zwischen den Teilnehmenden auf beiden Seiten herstellte und den interkulturellen Lernprozess verstärkte.

PHASE 3

Digitale Schnitzeljagd

Mit einer digitalen Schnitzeljagd haben die Teilnehmenden die Möglichkeit, die Umgebung, in der sie sich befinden, zu entdecken. Mit Hilfe ihrer Handys und der App „Action Bound“ bilden die Teilnehmenden kleine Gruppen und wählen einen Teamnamen. Sie haben so viel Zeit, wie sie wollen, um den Ort zu erkunden und dabei verschiedene Aufgaben zu lösen. Zusätzlich zu den Aufgaben auf der App wurden folgende Aufgaben für die beiden Gruppen hinzugefügt: „Welches ist der wichtigste Ort auf dem Gelände, den ihr der anderen Gruppe zeigen möchtet?“ „Welches ist der wichtigste Ort in der Umgebung, den ihr der anderen Gruppe zeigen möchtet?“. Selbstverständlich können auch andere Fotos versendet werden. Darüber hinaus zeigt das Team den Teilnehmenden auf einer Karte, wo sich die andere Gruppe gerade befindet. Um der anderen Gruppe die Umgebung zu zeigen, drehen die Teilnehmenden ein Video, in dem sie die Orte vorstellen, an denen sie sich befinden. Sobald die Schnitzeljagd abgeschlossen ist, werden die Fotos und Videos an die andere Gruppe gesendet. Jede Gruppe sieht sich ihre eigenen Videos und dann die der anderen Gruppe an. Beide Gruppen treffen sich dann online, um ihre Eindrücke von der Aktivität zu teilen. Mögliche Fragen: „Wie fandet ihr die Aktivität?“ „Habt ihr durch das Video der anderen Gruppe etwas Neues entdeckt?“ „Habt ihr Lust bekommen, die andere Gruppe zu besuchen und ihre Umgebung zu erkunden? Warum?“

Die digitale Talentbörse

In der Talentbörse zeigen sich alle ihre Interessen und Hobbys. Das Ziel ist es, den Teilnehmenden beider Gruppen die Möglichkeit zu geben, sich gegenseitig neue Dinge vorzustellen und sich darin auszuprobieren.

Alle überlegen sich eine Aktivität, die sie anbieten möchten (z. B. Tanz, Zeichnen, Sport usw.). Die Teilnehmenden haben insgesamt zwei Stunden Zeit, um ein Tutorial in Form eines Videos zu erstellen, das ihre Aktivität erklärt. Nach Ablauf der zwei Stunden senden sie ihre Video-Tutorials per E-Mail oder WeTransfer an die andere Gruppe. Anschließend werden die Video-Tutorials der anderen Gruppe angesehen, beide Gruppen treffen sich

vor dem Bildschirm, um letzte Punkte zu klären und ggf. Fragen zu stellen, und die Teilnehmenden können beginnen, die ihnen zugesandten Tutorials umzusetzen.

Nachdem die Aktivitäten ausprobiert wurden, bietet das Team eine Videokonferenz an, bei der sich beide Gruppen gemeinsam darüber austauschen, was sie ausprobiert haben, was ihnen gefallen hat etc.

Kooperationsspiel mit Luftballons

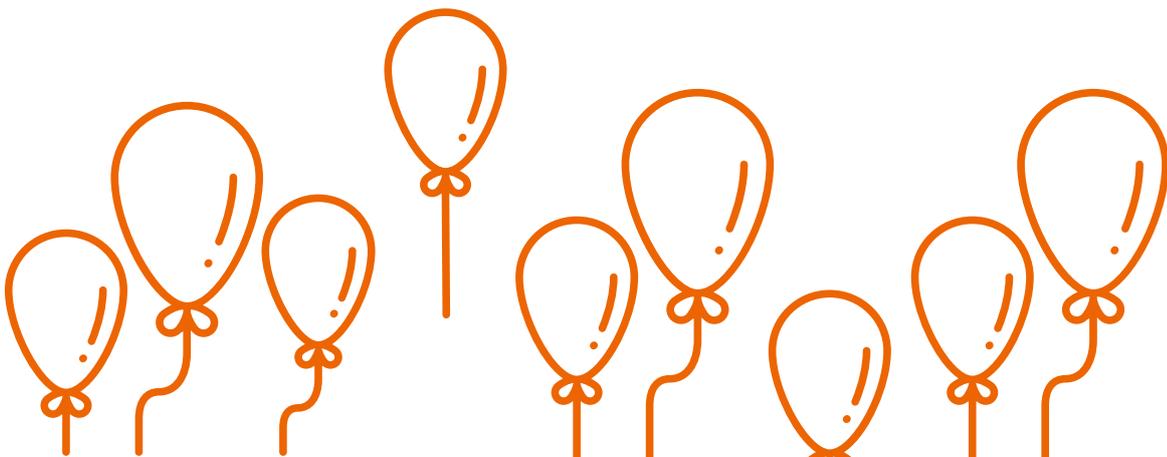
(Die gleiche Aktivität wird von beiden Gruppen parallel durchgeführt)

Das Ziel: Baut etwas Schönes und Nützliches aus 50 Luftballons! Dafür haben die Teilnehmenden 30 Minuten Zeit. Jedes Team muss sich zunächst über das zu erstellende Objekt abstimmen und miteinander kommunizieren, um gemeinsam zum Ziel zu gelangen. Das Endergebnis wird auf beiden Seiten unterschiedlich ausfallen. Am Ende der Aktivität bietet das Team ein Online-Feedback zur Aktivität an. Es geht darum, die Struktur der anderen Gruppe zu entdecken und herauszufinden, welche Kommunikations- und Handlungsstrategien in der jeweiligen Gruppe verfolgt wurden.

Feedback zur Aktivität: Beide Gruppen hatten die gleiche Idee und schufen eine Girlande aus Luftballons! Die Girlande war hübsch, farbenfroh und nützlich für die Dekoration des Saals und die Disko am letzten Tag.

Playlist-Boum

Für eine „Online-Mini-Boum“ (Boum frz. für Party) am letzten Abend wird eine deutsch-französische Playlist erstellt. Alle schlagen ein Lied vor, das sie mit der Partnergruppe teilen möchten. Diese Lieder werden auf einer Musikplattform wie Spotify oder Deezer zu einer Playlist zusammengestellt, sodass beide Gruppen zur gleichen Zeit darauf zugreifen können. Während beide Gruppen gleichzeitig die Playlist anhören (dank der Tonübertragung über ZOOM), besteht die Möglichkeit abwechselnd ein französisches Lied und ein deutsches Lied zu spielen. Während der informellen Zeit im Anschluss kann die Musik weiterlaufen und der Chat der Videokonferenzplattform offen bleiben, sodass die Teilnehmenden aus beiden Ländern die Möglichkeit haben sich zu schreiben oder ihre Kontakte auszutauschen.



Fazit

Da die ersten Schritte des Projekts nicht als Ersatz für die Präsenzphasen gedacht, sondern von Anfang an digital geplant waren, konnte das Team keine Frustrationen in Bezug auf das Format feststellen. Die Kinder brauchten aber eine gewisse Zeit, um sich an das Zusammentreffen mit einer Gruppe von Kindern zu gewöhnen, mit denen sie keine gemeinsame Sprache hatten. Nach und nach zeigte sich dann in den Rückmeldungen, dass die Kinder sowohl alternative Kommunikationsmöglichkeiten außerhalb der Sprache (s. u.) entdeckten als auch in der Lage waren, mit Kindern aus einem anderen Land aus der Ferne Spaß zu haben. Im Allgemeinen gaben die Kinder sehr positive Rückmeldungen zu dieser Erfahrung, die im Laufe des Projekts immer positiver wurden. Auch zu den Projektaktivitäten gab es insgesamt sehr positive Bewertungen. Es war nicht ungewöhnlich, dass die Kinder darum baten, das eine oder andere Spiel noch einmal zu spielen.

Der letzte Schritt (die beiden Gruppen verbrachten getrennt eine Woche an einem dritten Ort) war entschei-

dend für die weitere Zusammenarbeit. Diese Etappe ermöglichte es den Betreuer*innen, die getrennten Kindergruppen zu versammeln und ein Gruppenerlebnis in einer gemeinsamen Unterkunft zu ermöglichen. Die Entfernung von zu Hause ist für diese Altersgruppe sowieso schon eine besondere Herausforderung. Für viele Kinder dieser spezifischen Gruppe gilt das aufgrund verschiedener Benachteiligungen noch viel mehr. Die verschiedenen hybriden und blended Phasen im Vorfeld hatten daher einen großen Anteil am Erfolg der letzten Phase.

Umgang mit Sprache und Kommunikation

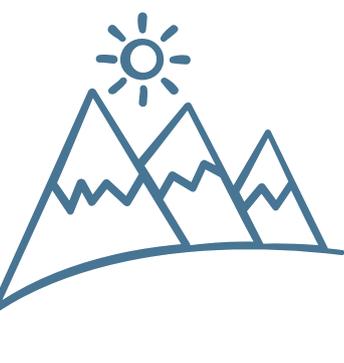
Jede Gruppe wurde bei jeder Phase des Projektes von einer Person begleitet, die sowohl Deutsch als auch Französisch sprach. Alle Aktivitäten waren so konzipiert, dass die Kinder sowohl die Sprache des Partners als auch andere Arten der Kommunikation (z. B. zeigen, malen, Gestik) kennenlernen konnten. Außerdem wurde viel Wert auf die Wahl aktiver und handlungsorientierter Methoden gelegt, um die Interaktion innerhalb und zwischen den beiden Gruppen zu erleichtern und zu fördern.

Chancen und Herausforderungen

- » Auch bei guter Vorbereitung muss immer mit technischen Herausforderungen gerechnet werden.
- » Das Team hat sehr viel Zeit in die Vorbereitung dieser drei Phasen investiert und das aus der Ferne und ohne gemeinsame Sprache (alle Treffen wurden konsekutiv übersetzt). Dies war eine große Herausforderung, insbesondere bei den ständigen Änderungen der Gesundheitskonzepte für Jugendzentren in beiden Ländern und den damit notwendigen Anpassungen der Termine bzw. der Programmpunkte (z. B. Kochen erlaubt in einem Land, in dem anderen aber nicht oder Schließung einer der Jugendeinrichtungen aufgrund von COVID-Infektionen etc.)

Empfehlungen für die Praxis

- » Auf den Datenschutz achten¹¹.
- » Nicht zu viele Online-Momente einplanen.
- » Nicht zu viele verschiedene Online-Tools nutzen.
- » Die Dauer der Online-Sessions an die Gruppe anpassen (hier max. 30 Min.).
- » Einfache Aktivitäten auswählen, die an die Interessen der Gruppe angepasst sind.
- » Online-Aktivitäten auswählen, die viele nonverbale Elemente haben und nicht viel Übersetzung erfordern.
- » Gute Vorbereitung und Abstimmung des Teams im Vorfeld: Wer macht was wann?
- » Flexibel bleiben, um die Aktivitäten nach Bedarf an die Gruppendynamik anzupassen.



11 In der Arbeitshilfe Fascicule franco-allemand outils d'activités numérique – Deutsch-französische Broschüre digitale Aktivitätswerkzeuge gibt es dazu einen eigenen Abschnitt (pdf-Download unter: <https://www.dfjw.org/media/fascicule-fr-all-activites-numeriques-blossin.pdf>).

Multilaterale hybride Jugendbegegnung „Dream your future – Zukunftsträume“

Elena Neu | IJAB



Überblick

Projektzeitraum und Ort

11.–13.12.2020, digital

Zwischen Oktober und Dezember 2022 fanden 11 Vorbereitungstreffen im pädagogischen Team statt.

Partnerorganisationen und Länder

Deutschland: IJAB in Zusammenarbeit mit kommunalen Trägern des Netzwerks „Kommune goes International“ aus Eislingen/Fils (Baden-Württemberg), Köln und Hamm (Nordrhein-Westfalen), Kassel (Hessen), Oldenburg (Niedersachsen), Landkreis Teltow-Fläming (Brandenburg)

Partnerkommunen im Ausland:

Seferihisar (Türkei)
Poznan und Torun (Polen)
Thessaloniki (Griechenland)
Huarte (Spanien)
Bradford (England)

Teilnehmende

40 Teilnehmende aus 6 Ländern im Alter zwischen 14 und 24 Jahren

Pädagogisches Team

- » 3 IJAB-Koordinator*innen
- » 6 Koordinator*innen aus den Kommunen
- » 6 Workshopleitende
- » 1 Moderation
- » 2 Techniker*innen

Das pädagogische Team hat im Rahmen der virtuellen Begegnungen folgende Rollen/Funktionen eingeteilt:

- » Moderator*in
- » Techniker*in
- » Chatbeauftragte*r
- » Pädagogische Workshopleitung
- » Dokumentator*in (Screenshots etc.)
- » Bildschirm-Freigeber*in (Präsentationen, Videos, Bilder, Musik etc.)
- » Ansprechpartner*in für Teilnehmende
- » Ansprechpartner*in für Referent*innen

Digitale Tools

Zoom, Discord

Förderung

„Dream your future“ fand im Rahmen des Projekts „Kommune goes International“ statt und wurde gefördert vom Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend. Die Stadt Hamm stellte Mittel für eine Workshopleitende zu Verfügung.



Kurzbeschreibung des Projekts

Da Jugendbegegnungen aufgrund der pandemiebedingten Restriktionen kaum durchführbar waren, lud IJAB im Sommer 2020 die Mitglieder des bundesweiten Netzwerks „Kommune goes International“ ein, sich an einem virtuellen Experiment zu beteiligen. Ziel war es, die Möglichkeiten der digitalen Durchführung einer Jugendbegegnung zu erproben und die Erkenntnisse zu verbreiten. Ziele waren außerdem die Förderung der Kommunikationsmöglichkeiten mit Teilnehmenden anderer Muttersprachen sowie der Abbau von Hemmungen, sich in einer Fremdsprache zu verständigen. Ferner sollten die Teilnehmenden durch die Begegnung lernen, fremden Personen offener zu begegnen und Kontakte zu Jugendlichen aus anderen Ländern aufzubauen. Dadurch werden sie in die Lage versetzt, unbekannte Situationen besser zu bewältigen und Offenheit für neuartige Erfahrungen mit Menschen aus anderen Kulturen zu entwickeln.

Setting und Methodik

Programm

FREITAG, 11. Dezember 2020

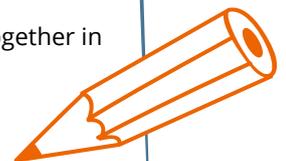
17:00–20:00 (22:00) Uhr

- 17:00 Uhr** Start
Kennenlernen
(Plenum und Breakout-Sessions)
Sprachanimation (Plenum)
- 19:20 Uhr** Vorstellung der Workshopleiter*innen
(Plenum)
- 20:00 Uhr** Ende Tag 1
- 20:00–** Informelles, freiwilliges Get-Together in
- 22:00 Uhr** Break-Out-Sessions / Discord

SAMSTAG, 12. Dezember 2020

11:00–18:00 (20:00) Uhr

- 11:00 Uhr** Start und Warm-Up (Plenum)
- 11:20 Uhr** Workshops Runde 1: 6 parallele Workshops (Break-Out-Sessions)





17:30 Uhr Treffen im Hauptraum Sprachanimation (Plenum)

18:00 Uhr Ende Tag 2

18:00- Informelles, freiwilliges Get-Together

20:00 Uhr in Discord

SONNTAG, 13. Dezember 2020

11:00-18:00 (20:00 Uhr)

11:00 Uhr Start und Warm-Up (Plenum)

11:20 Uhr Workshops Runde 2: 6 parallele Workshops (Break-Out-Sessions)

16:00 Uhr Finale Präsentation der Ergebnisse aus den Workshops (Plenum)

17:30 Uhr Auswertung (Plenum)

18:00 Uhr Ende Tag 3

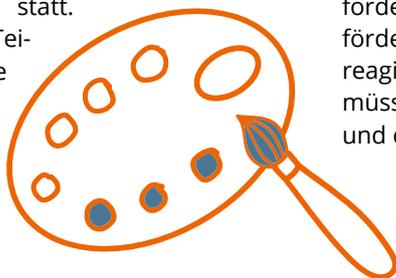
18:00- Informelles, freiwilliges Get-Together

20:00 Uhr

„Dream your future“ war eine digitale bzw. hybride Jugendbegegnung. Die meisten Teilnehmenden nahmen einzeln über ein eigenes (mobiles) Endgerät teil und waren von zuhause oder aus einem Jugendzentrum heraus zugeschaltet. Einzelne Gruppen waren hybrid einbezogen und nahmen abwechselnd einzeln und als Gruppe im digitalen Raum teil. Dazu waren je nach Setting vor allem PCs, Laptops, Kameras, Headsets sowie ggf. Beamer, Lautsprecher und Leinwände für die Teilnahme erforderlich. Eine Gruppe traf sich für die Teilnahme an der Begegnung in einem lokalen Jugendzentrum. Teilweise wurden die Jugendlichen von den zwei Betreuungspersonen persönlich abgeholt. Im Jugendzentrum gab es dann die Möglichkeit, sich über Kamera und Beamer als Gruppe in die Sitzung zu schalten oder aber individuell über PCs teilzunehmen. Das hatte für die Teilnehmenden mehrere Vorteile. Zum einen konnten die Betreuungspersonen bei technischen oder sonstigen Schwierigkeiten direkt eingreifen. Sie konnten außerdem Fragen beantworten und moralische Unterstützung leisten. Auch die Teilnehmenden selbst hatten die Möglichkeit, sich zu unterstützen, z. B. dann, wenn jemand nicht gerne Englisch sprechen wollte oder sich nicht traute, ohne Freund*in in einen Workshop zu gehen. Zum anderen konnten den Jugendlichen in den Pausen sowie am Abend weitere Angebote gemacht werden, z. B. ein gemeinsames Frühstück zum Auftakt der Begegnung oder eine Disko am letzten Abend. Das erleichterte insgesamt den Einstieg und erhöhte die Verbindlichkeit der Teilnahme sowie die Qualität der möglichen Betreuung.

Die Begegnung wurde mit der Videokonferenzsoftware Zoom durchgeführt. Informelle Teile, an denen die Jugendlichen ohne Betreuung teilnahmen, fanden über Discord statt.

An diesen informellen Teilen waren bewusst keine Betreuer*innen beteiligt.



Die Begegnung bestand aus Gruppen-, Kleingruppen- (Break-Out Sessions) und Einzelarbeit (offline), je nachdem an welchem kreativen Workshop die Jugendlichen teilnahmen. Gruppenphasen dienten vor allem als Energizer und zum Aufbrechen von Sprachbarrieren sowie zum Kennenlernen und für die Abschlusspräsentation. In Kleingruppen arbeiteten die Teilnehmenden an gemeinsamen Performances, die sie teilweise in Offline-Phasen für sich einstudieren und/oder aufzeichnen konnten.

Bei der Ausgestaltung des Programms wurde besonderer Wert darauf gelegt, unterschiedliche Ausdrucks- und Beteiligungsformen sowie Gruppen- und Einzelsettings zu ermöglichen und diverse audiovisuelle Reize zu setzen. Aufgrund der hohen Teilnehmendenzahl war es wichtig, immer wieder in Kleingruppen zusammenzukommen, um sich besser kennenlernen und vertrauensvoller miteinander arbeiten zu können. Sprachanimation half gleich zu Beginn der Begegnung dabei, Sprachbarrieren abzubauen, die verschiedenen Sprachen in der Gruppe kennen zu lernen und sich auf Englisch als Verkehrssprache einzupendeln.

Es stellte sich heraus, dass die kreativen, teils nonverbalen Methoden aus den Workshops (Tanz, Theater, Trommeln, Kunst, Fotografie, Rap-Musik) sich hervorragend für die Bearbeitung im digitalen Raum eignen, spannende kreative Prozesse und schöne Ergebnisse hervorbringen. Sie ermöglichten es den Teilnehmenden außerdem, sich abseits von verbaler Kommunikation zu begegnen und kennen zu lernen.

Entwicklung der Gruppendynamik

Im Vorfeld der Begegnung kannten sich die teilnehmenden jungen Menschen zum Großteil nicht. Demnach sind sie im digitalen Setting auf viele fremde Menschen getroffen. Aufgrund mangelnder Angebote während der Corona-Pandemie waren die Jugendlichen jedoch von Beginn an motiviert, sich an der Begegnung zu beteiligen, was sich in der Gruppendynamik widerspiegelte. Energizer und vor allem die Sprachanimation halfen dabei, das Eis zu brechen und ohne Angst vor Sprachbarrieren in den Austausch zu gehen. Die Bindung der Gruppe wurde am ersten Abend durch informellen Austausch auf Discord gestärkt. Dieser wurde von einer Gruppe teilnehmender Jugendlicher selbst organisiert und stellte somit einen geschützten Raum dar. Durch die Arbeit in Kleingruppen war es den Jugendlichen möglich, sich in vertraulicheren Settings besser kennenzulernen. Am Ende waren so verbindliche kleine Workshop-Teams entstanden. Es stellte sich heraus, dass ein intensiver Betreuungsschlüssel erforderlich ist, um Gruppenprozesse im digitalen Raum zu fördern und positiv zu beeinflussen sowie bei Störungen reagieren und eingreifen zu können. Zu diesem Zweck müssen klare Kommunikationswege angeboten werden und den Teilnehmenden bekannt sein.



Hybrid teilnehmende Gruppen profitierten davon, dass sie sich gegenseitig unterstützen und so Hemmschwellen in der Kommunikation abbauen konnten. Das war vor allem für Programmpunkte wichtig, in denen Kleingruppen gebildet wurden. Für viele war es leichter, sich mit einer*inem Freund*in gemeinsam in einen Workshop zu begeben als allein. Gerade für zurückhaltende oder jüngere Teilnehmende ist das hilfreich. Das hat zu einer positiven Gruppendynamik beigetragen, denn die Teilnehmenden brachten in den Teams mehr Mut auf, miteinander zu sprechen zu interagieren, was wiederum zu einer schönen Kommunikation beitrug. Insgesamt haben die unterschiedlichen Teilnahmeformen im Laufe der Begegnung keine erkennbaren negativen Auswirkungen auf die Gruppendynamik gehabt.

Informelle Räume

Als informeller Raum im digitalen Setting wurde Discord genutzt. Ganz bewusst wurden diese Räume von Teilnehmenden selbst gestaltet und nicht durch Teamer*innen begleitet. Gruppen, die phasenweise hybrid teilnahmen, wurden in Einzelfällen im analogen Raum informelle Angebote gemacht wie z. B. ein gemeinsames Frühstück, Mittagessen oder Ausklang.

Umgang mit Sprache und Kommunikation

Aufgrund der unterschiedlichen Sprachen in der Begegnung wurde Englisch als Programmsprache festgelegt. Um alle offiziellen Sprachen der Programmteilnehmenden wertzuschätzen, wurden diese in der Sprachanimation spielerisch aufgegriffen. Zum Einsatz kamen u. a. die Spiele „Hallo, wie geht's“ und „Farbenjagd“. Letzteres fordert Teilnehmende auf, einen Gegenstand in einer bestimmten Farbe zu suchen und in die Kamera zu halten. Anschließend konnten die Teilnehmenden den Namen des Gegenstands in ihrer eigenen Sprache und/oder auf Englisch in den Chat schreiben. Für beide Spiele wurden zuvor Schlüsselbegriffe (hier z. B. Farben) aus allen beteiligten Sprachen gezeigt und in der Gruppe eingeübt (Methoden nachzulesen hier: <https://ijab.de/bestellservice/sprachanimation-bei-online-jugendbegegnungen>, S. 7 ff). Gerade für eine so große Gruppe waren die Spiele eine tolle Möglichkeit, miteinander warm zu werden und erste Schritte im Chat oder durch Freischalten des Mikros zu machen.

Es wurden bewusst kreative und nonverbale Methoden, gewählt, die es möglich machten, ohne große Worte miteinander in den Austausch zu kommen oder sich in der eigenen Sprache auszudrücken. So konnten für die Aufnahme eines Raps Texte in der eigenen Sprache geschrieben und eingesungen bzw. ausgesprochen werden.

Herausforderungen und Empfehlungen für die Praxis

Als große Herausforderung erwies es sich, im digitalen Setting jeder einzelnen teilnehmenden Person gerecht zu werden und niemanden aus dem Blick zu verlieren. Schwierige Situationen oder die sprichwörtliche „dicke Luft“ sind im digitalen Raum schwer zu erfassen, was einen intensiven Betreuungsschlüssel erforderlich macht. Hybride Gruppen waren im Vorteil, weil die Teamer*innen mit ihren Teilnehmenden an einem Ort waren und sofort eingreifen bzw. reagieren konnten. Für hybride Teilnehmende sollte aber darauf geachtet werden, dass sie auch die Möglichkeit haben, in ruhigen und geschützten Räumen individuell teilzunehmen, vor allem dann, wenn sie etwas einstudieren oder sich konzentrieren müssen.

Empfehlenswert ist neben der Begleitung während der Begegnung auch eine Vorbereitung darauf.

Auch für Teamer*innen sind eine intensive Vorbereitung, klare Absprachen und eindeutige Rollenverteilungen wichtig, um einen reibungslosen Ablauf sicherzustellen.

Externe technische Unterstützung hat sich als nicht unabdingbar, aber sehr hilfreich erwiesen. Im Hinblick darauf war eine weitere Herausforderung der Umgang mit datenschutzrechtlichen Fragen. Vor allem bei der Teilnahme von Minderjährigen sollte immer auf einen sorgsamen Umgang mit persönlichen Daten hingewiesen werden. Außerdem sollten bereits vor der Veranstaltung die notwendigen Einverständniserklärungen für die Veröffentlichung von Ergebnissen eingeholt werden, damit man schöne Produkte am Ende auch publizieren kann.

Zum Weiterlesen:

Artikel auf IJAB.de:

<https://ijab.de/projekte/kommune-goes-international/aktuelle-beitraege-zu-kommune-goes-international/virtuelle-internationale-jugendbegegnungen-organisieren>

Arbeitshilfe:

<https://ijab.de/bestellservice/arbeitshilfe-virtuelle-internationale-jugendbegegnungen-organisieren>





Ortsgebundene digitale Jugendbegegnungen: die Living Labs

Natali Petala-Weber | IJAB

Die Living Labs: Internationale Begegnungsorte für Toleranz waren ein Projekt, das 2021–2022 von IJAB im Auftrag des Bundesministeriums für Familie, Senioren, Frauen und Jugend und in Kooperation mit dem Deutsch-Griechischen Jugendwerk initiiert wurde. Mit den Living Labs wurden Experimentierräume für hybride Jugendbegegnungen zu einem bestimmten Thema geschaffen, die vom Forschungspartner JFF – Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis begleitet wurden. Im Teilprojekt „Silence is no longer here, because of us“ ging es um Erinnerungs- und Gedenkstättenarbeit sowie die Einbindung des physischen Ortes in den digitalen Raum.¹²

Überblick

Projektzeitraum und Ort

02.–05.2022: hybride Treffen 1-mal im Monat samstags (unterschiedlich lang, 2,5 bis 7 Stunden) über das Videokonferenztool Zoom.

17.–22.06.2022 in der Mahn- und Gedenkstätte Ravensbrück

19.–26.07.2022 in Lechovo – Nordgriechenland

Partnerorganisationen und Länder

Deutschland:

Mahn- und Gedenkstätte Ravensbrück
Internationaler Freundeskreis e.V. (IFK), Ravensbrück

Ernst-Litfaß-Schule, OSZ Mediengestaltung und Medientechnologie, Berlin

Griechenland:

Kulturverein *Prophet Elias*, Lechovo

Teilnehmende

13 Jugendliche und junge Erwachsene aus Deutschland und 15 aus Griechenland im Alter zwischen 15 und 24 Jahren. Die jungen Menschen aus Griechenland leben in einer ländlichen Region im Norden Griechenlands, drei Stunden Autofahrt von Thessaloniki entfernt. Die Teilnehmenden aus Deutschland waren Schüler*innen der Ernst-Litfaß-Schule.

Pädagogisches Team

Die hybride Jugendbegegnung wurde von deutscher Seite von dem pädagogischen Leiter der Mahn- und Gedenkstätte in Ravensbrück und dem Druckgrafik-Lehrer der Ernst-Litfaß-Schule, OSZ Mediengestaltung und Medientechnologie in Berlin begleitet. Auf griechischer Seite bestand das Leitungsteam aus der Vorsitzenden des Kulturvereins Prophet Elias in Lechovo, die Pädagogin ist, und einem Studierenden, der in der Vergangenheit an mehreren deutsch-griechischen Jugendbegegnungen teilgenommen hatte.

Digitale Tools

Zoom

Förderung

Die Living Labs wurden gefördert über das Programm „Vielfalt erleben durch Austausch und Begegnung – Jugendaustausch stärken“ des Bundesministeriums für Familie, Senioren, Frauen und Jugend. Die digitalen/hybriden Begegnungen sowie die Hin- und Rückbegegnung wurden über einen Zuschuss des Deutsch-Griechischen Jugendwerks gefördert.



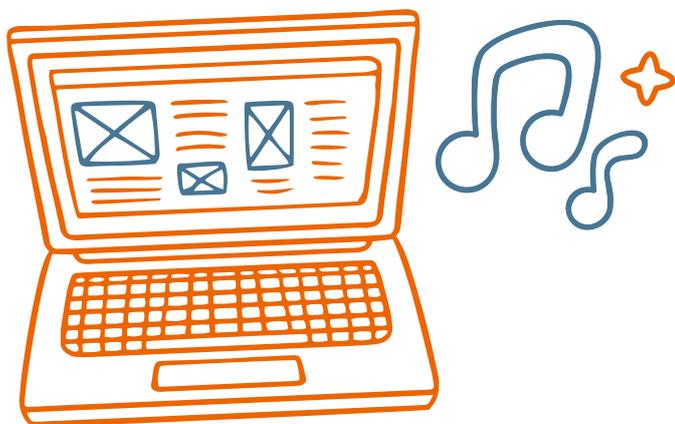
¹² Zur Erinnerungs- und Gedenkstättenarbeit in digitalen Begegnungen s. gleichnamige Kurzdokumentation des DIY²-Labors (2022) von IJAB: <https://ijab.de/bestellservice/erinnerungs-und-gedenkstaettenarbeit-in-digitalen-begegnungen>.

Kurzbeschreibung

Mit dem Projekt „Silence is no longer here, because of us“ zielten die Partnerorganisationen darauf ab, einen Beitrag zur Prävention von Rassismus und Antisemitismus bei jungen Menschen zu leisten und zur Förderung des Engagements junger Menschen in der Erinnerungs- und Gedenkstättenarbeit sowie zur Förderung der Medienkompetenz junger Menschen beizutragen. Als Kooperationspartner im Forschungsprojekt Internationale Jugendarbeit.digital¹³ wurden die Organisationen aus Deutschland und Griechenland von IJAB eingeladen, mit neuen Formaten des Jugendaustausches zu experimentieren und hierfür passende digitale Mittel für ihre pädagogischen Ziele zu wählen. Um den Mehraufwand für digitale/hybride Lösungen zu decken, hatten die Partner die Möglichkeit, technische Geräte/Ausstattung und/oder Software von IJAB zur Verfügung gestellt zu bekommen. In Bezug auf das Forschungsprojekt wurde mit dem Projekt untersucht, welche Möglichkeiten der digitale Raum für die Beteiligung der Teilnehmenden bei der Ausgestaltung des Projekts bietet und ob über digitale Mittel auch junge Menschen erreicht werden, die einen erschwerten Zugang zu internationalem Austausch haben.

Inhaltliche Ziele der Projektpartner waren:

- » die Ermöglichung einer kreativen Auseinandersetzung mit der gemeinsamen Geschichte der Partnerländer
- » die Auseinandersetzung mit dem Ort der Erinnerung sowohl in Präsenz als auch im digitalen Raum
- » ein kreatives Zusammenarbeiten sowie die Stärkung der Medienkompetenz der teilnehmenden Jugendlichen über die Produktion von gemeinsamen Podcasts, Slam-Poetry und kreatives Schreiben sowie dem Erlernen von Drucktechnik.



Das Projekt wurde durch monatliche Reflexionstreffen zwischen IJAB, dem Leitungsteam und der Forschung begleitet. JFF – Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis hat mit der Methode der teilnehmenden Beobachtung die hybriden Begegnungen sowie die Begegnungen vor Ort begleitet, Fachkräfte- und Teilnehmendeninterviews sowie eine Gruppendiskussion mit den Jugendlichen aus Deutschland und Griechenland geführt.

Setting und Methodik

Im Zeitraum zwischen März und Mai 2022 lernten sich die Gruppen digital kennen und erarbeiteten gemeinsame Zugänge zur Geschichte und den Orten der Erinnerung in Deutschland und in Griechenland. In einem hybriden Setting saßen die Teilnehmenden aus Griechenland stets gemeinsam im Seminarraum des Kulturvereins „Prophet Elias“, während sich die Teilnehmenden aus Deutschland individuell über eigene Geräte in den Zoom-Raum schalteten. Für die Umsetzung dieses Settings hat der Kulturverein einen Laptop, einen Beamer sowie ein Rummikrofon von IJAB zur Verfügung gestellt bekommen.

Die Partner entschieden sich für Englisch als Kommunikationssprache der digitalen Begegnungen, da die Teilnehmenden über ausreichend Englischkenntnisse verfügten und eine direkte Kommunikation effektiver erschien als Sprachmittlung. Die Teamer*innen standen als Unterstützung zur Verfügung, wenn es Verständnisprobleme seitens der Teilnehmenden gab oder übersetzten bei Bedarf einzelne Beiträge. In der Gruppe aus Deutschland gab es zudem einen Teilnehmenden mit Griechisch- und Deutschkenntnissen, der bei Bedarf ebenfalls unterstützte.

Digitale Begegnung im Februar 2022

5 Stunden mit einer Pause

Bei der ersten digitalen Begegnung der jungen Menschen ging es zunächst darum, sich gegenseitig kennenzulernen, sich über die Projektziele und -inhalte auszutauschen und einen ersten Einstieg in das Thema „Erinnerungs- und Gedenkstättenarbeit“ zu finden. Für das gegenseitige Kennenlernen wurden die Teilnehmenden im Speed-Dating-Format in Break-Out-Sessions geschickt und haben auf vorgegebene Fragen geantwortet wie zum Beispiel „Welche Musik hörst du gerne?“. Die Fragen waren an der Lebenswelt der jungen Menschen orientiert und ermöglichten den Einstieg in die Inhalte des Projekts. Zudem wurden die Orte der Erinnerung in Lechovo und Ravensbrück vorgestellt. Die Vermittlung von Informationen zu Orten, an denen Menschen auf grausame Art ermordet wurden, bot eine Vorentlastung und reduzierte die Überforderung von Jugendlichen beim Besuch der Gedenkstätte bzw. des Erinnerungsortes.

¹³ Mehr über das Projekt Internationale Jugendarbeit.digital: <https://ijab.de/internationale-jugendarbeitdigital>.

Um eine Arbeit in Breakout-Sessions zu ermöglichen, wurden die Teilnehmenden aus Griechenland gebeten, eigene mobile Endgeräte zu nutzen.

Digitale Begegnung im März 2022 4 Stunden mit zwei Pausen

Zur zweiten digitalen Begegnung war Dan Wolf, ein US-amerikanischer Rapper, als Workshopleiter eingeladen, der bereits in der Vergangenheit in Zusammenarbeit mit der Mahn- und Gedenkstätte in Ravensbrück kreativpädagogische Workshops durchgeführt hatte¹⁴. Lediglich aufgrund des digitalen Settings war es möglich, Dan Wolf als externen Experten einzuladen, da ansonsten zu hohe Reisekosten und viel Zeit investiert hätten werden müssen. Ein Nachteil war, dass aufgrund der Zeitverschiebung zwischen Europa und USA die Begegnung in den späten Abendstunden stattfinden musste und die Teilnehmenden aus diesem Grund etwas müde waren. Dan Wolf startete den Workshop mit einer eigenen Hip-Hop-Performance, um den Jugendlichen anschließend zu zeigen, wie sie selbst Texte zu ihrem Ort der Erinnerung verfassen können. Die Texte wurden anschließend im Zoom-Raum von den Jugendlichen selbst vorgetragen und Dan Wolf begleitete sie mit einem Beat, damit die Teilnehmenden erleben konnten, wie beim Sprech-Gesang Rhythmus eingebracht werden kann.

Für diesen Workshop wurden die griechischen Teilnehmenden in zwei Gruppen mit jeweils einem Laptop aufgeteilt.

Digitale Begegnung im Mai 2022

7 Stunden, 2 Pausen à 15 Minuten und eine Arbeitspause von 2 Stunden

Mit dem Ziel, dass die Teilnehmenden bei den Begegnungen in Präsenz im Juni und Juli gemeinsame Podcasts zu den Orten der Erinnerung kreieren, wurde für die digitale Begegnung im Mai ein Workshop zu „Soundaufnahmen und Podcasts“ mit einem externen Referenten aus Deutschland durchgeführt. Bei diesem Treffen war eine zweistündige Arbeitspause, d.h. eine Offline-Phase, eingeplant. In dieser Zeit konnten sich die Teilnehmenden ausruhen, hatten aber auch die Aufgabe, mit ihrem Handy Ton-Aufnahmen von dem Ort, in dem sie leben, zu machen. Die Aufnahmen sollten Bezüge zur Geschichte des Ortes herstellen. Dabei konnten sich die Teilnehmenden in den nationalen Gruppen aussuchen, ob sie die Aufnahmen in Tandems oder alleine machen wollten. Nach dem Input des Referenten, worauf bei Sound-Aufnahmen geachtet werden muss und wie Podcasts erstellt werden, wurden die Teilnehmenden in die Pause geschickt. Nach der Pause wurden die Aufnahmen vorgestellt und gemeinsam besprochen. Zum Ende des Workshops wurde den Teilnehmenden gezeigt, wie sie literarische Texte – z. B. ein Gedicht aus dem Internet – mit Aufnahmen oder Instrumentalmusik im Hintergrund verbinden können.

Bei dieser Begegnung nutzten die Teilnehmenden ebenfalls ihre Handys für die Soundaufnahmen.

Chancen und Herausforderungen

Verbindlichkeit der Teilnehmenden

Es zeigte sich, dass sich bei digitalen Formaten die Verbindlichkeit der Teilnehmenden anders gestaltet als in Begegnungen vor Ort. Die Teilnehmenden aus Deutschland, die sich individuell digital dazuschalten konnten, nutzten die Möglichkeit, ihre Kamera nach Belieben an- und auszuschalten, aus unterschiedlichen Orten teilzunehmen – wie zum Beispiel beim Laufen auf der Straße oder beim Einkaufen – oder nur zeitweise bzw. gar nicht an einzelnen Treffen teilzunehmen. Das könnte ein Hinweis darauf sein, dass sich die Verbindlichkeit der Teilnehmenden erst im Laufe des Projekts entwickeln muss und nicht von Anfang an vorausgesetzt werden kann. Wenn Fachkräfte diesen Aspekt berücksichtigen, können sie gezielt die intrinsische Motivation der Teilnehmenden stärken, sich an den digitalen Treffen zu beteiligen. Wie kann das gelingen?

Das gegenseitige Kennenlernen der Teilnehmenden, ihrer Lebenswelt und Umgebung stärkt die Neugierde und

die Beziehungen untereinander. Sie möchten sich wiedersehen und mehr über die andere Person, ihre Kultur und Sprache erfahren. Hierfür eignen sich Methoden der Sprachanimation und Methoden, die das interkulturelle Lernen stärken. So hat zum Beispiel die griechische Gruppe zu Beginn des Projekts Videos erarbeitet, in denen der Ort Lechovo für die Teilnehmenden aus Deutschland präsentiert wurde. Diese Videos wurden dann zusammen in der Zoom-Sitzung vorgestellt und besprochen. Die Aufnahmen der griechischen Gruppe haben die deutsche Gruppe dazu animiert, ebenfalls Aufnahmen von ihrer Umgebung zu machen und diese der griechischen Gruppe vorzustellen. Eine Idee ist auch, von den Teilnehmenden ein Quiz oder ein Escape Game über den eigenen Wohnort erstellen zu lassen.

In diesem Projekt hat sich gezeigt, dass das gemeinsame kreative Arbeiten die Motivation der Teilnehmenden an digitalen Treffen teilzunehmen, stärken kann. Kreative Übungen oder Spiele sollten in unterschiedlichen Sozi-

14 Mehr zum Projekt „Sound in the Silence“ der Mahn- und Gedenkstätte Ravensbrück mit Dan Wolf unter: <https://www.ravensbrueck-sbg.de/bildungsangebote/projektgalerie/>.

alformen umgesetzt werden: in Einzelarbeit, in gemischten Tandems, in den nationalen Gruppen und in der Gesamtgruppe. Wenn am Ende ein gemeinsames Ergebnis präsentiert werden kann, steigert dies das Gefühl der Gruppenzugehörigkeit.

Gruppendynamik und gegenseitiges Kennenlernen in hybriden Settings

Dadurch, dass sich die Teilnehmenden aus Griechenland aus einem Raum gemeinsam in die Videokonferenz einschalteten, war es für die Teilnehmenden aus Deutschland schwierig, einzelne Teilnehmende kennenzulernen. Einzelne Personen waren teilweise schwer zu erkennen, weil in der Zoom-Kachel die gesamte Gruppe und nicht einzelne Teilnehmende dargestellt wurden. In einem solchen hybriden Setting mit der Nutzung eines Raummikrofon ist es schwieriger zu sehen, wer aus der Gruppe gerade spricht, und man erkennt Mimik und Gestik nicht genau. Erschwerend kam bei diesem Setting hinzu, dass die Teilnehmenden aus Griechenland oft auf Griechisch gesprochen haben und ihre Beiträge von der Teamerin für die Teilnehmenden in Deutschland auf Englisch übertragen wurden. Das behindert die direkte Kommunikation unter den Teilnehmenden und erschwert somit das gegenseitige Kennenlernen. Hybride Settings können Vor- und Nachteile haben, die man für ein gelungenes Projekt beachten muss. Entscheidet man sich für ein hybrides Setting, sollte man Methoden anwenden, die das gegenseitige Kennenlernen und die Gruppendynamik besonders stärken und auf die Art der Sprachmittlung achten. Zur Stärkung der Gruppendynamik ist es zum Beispiel gut, die Teilnehmenden in deutsch-griechischen Tandems arbeiten zu lassen. Die Teilnehmenden können sich dann zum Beispiel über ein Mobiltelefon mit einer App wie WhatsApp oder Telegram austauschen. Um eine bessere Sicht auf einzelne Teilnehmende in einem Raum zu haben, ist es empfehlenswert, über ein weiteres Endgerät – Mobiltelefon oder Laptop – einen zweiten Zugang zur Videokonferenz einzurichten, der von einzelnen Teilnehmenden genutzt werden kann, sobald sie etwas sagen möchten. Das zweite Gerät kann mobil eingesetzt werden, um einzelne Teilnehmende oder die Umgebung – den Raum oder einen Blick aus dem Fenster – zu zeigen. Außerdem kann ein fester „Sprecher*innen-Platz“ eingerichtet werden, auf den die Teilnehmenden für einen Redebeitrag wechseln können und wo sie dann in Nahaufnahme auch für die digital teilnehmenden Jugendlichen sichtbar werden.¹⁵



Zeitunterschied und kulturelle Gewohnheiten

Bei digitalen Projekten ist zu beachten, dass selbst eine Stunde Zeitunterschied zu Missverständnissen und Herausforderungen führen kann. Es ist frustrierend, wenn man sich in eine Sitzung schaltet und alleine dasetzt. Daher ist es wichtig, die Uhrzeiten stets transparent für alle „Zuschaltorte“ zu kommunizieren, z. B. 14 Uhr griechische Zeit, 13 Uhr deutsche Zeit.

Kulturelle Unterschiede können die Einigung auf „passende“ Uhrzeiten erschweren: In Griechenland wird zum Beispiel in der Regel später zu Mittag und zu Abend gegessen als in Deutschland. Für griechische Teilnehmende mag es nicht besonders herausfordernd sein, eine Videokonferenz bis 22:00 Uhr zu gestalten, während für deutsche Teilnehmende und Fachkräfte diese Uhrzeit vielleicht zu spät ist. Anders als in Begegnungen vor Ort, bei denen man in die kulturellen Gewohnheiten des Partnerlandes eintaucht, können Teilnehmende an digitalen Begegnungen immer noch in ihrem Alltag zuhause eingebunden sein und Faktoren wie Schul- oder Ausbildungszeiten, „Siesta-Zeit“, Abendessen mit der Familie etc. wirken sich dann auf die Abstimmung zu passenden Uhrzeiten aus. Daher ist es wichtig, im Vorfeld diese kulturellen Gewohnheiten miteinander zu besprechen, um ein geeignetes Format für alle zu finden. Diese Abstimmung, bzw. dieser interkulturelle Austausch, kann auch auf spielerische Art zu Beginn der Begegnung gemeinsam mit den Teilnehmenden erarbeitet werden, zum Beispiel in Form eines Partnerinterviews, um sich anschließend im Plenum über die neu gewonnenen Erkenntnisse aus dem Partnerland auszutauschen.

15 Zum Aufbau von hybriden Settings und der Dolmetschung in hybriden Settings s. auch die Kurzdokumentation des DIY²-Labors „How to hybrid“: <https://ijab.de/bestellservice/how-to-hybrid>.

Empfehlungen für die Praxis

- » Zu Beginn der Begegnung sollten sich die Teilnehmenden über kulturelle Gewohnheiten austauschen und sicherstellen, dass die abgestimmten Uhrzeiten in den Alltag aller Teilnehmenden passen.
- » Viele interaktive Elemente und wechselnde Methoden einplanen, bei denen die Teilnehmenden in intensiven Kontakt miteinander kommen.
- » Berücksichtigen, dass die Gruppendynamik im digitalen Raum stärker und bewusster gefördert werden muss und sich vielleicht langsamer entwickelt als in der Präsenzbegegnung. Eine gute Gruppendynamik kann durch kreatives Zusammenarbeiten gefördert werden und stärkt auch die Lust der Teilnehmenden, an den digitalen Begegnungen teilzunehmen.
- » Falls externe Referent*innen eingeplant werden, ist es wichtig, mit ihnen im Vorfeld zu besprechen, dass sie interaktive Elemente in ihren Input einbauen und ihre theoretischen Beiträge nicht zu lang werden. Expert*innen zu bestimmten Fachthemen sind nicht immer versiert in digitalen Formaten und ein zu langer Input kann ermüdend auf die Teilnehmenden wirken.
- » Bei hybriden Formaten darauf achten, dass die Teilnehmenden, die gemeinsam in einem Raum sitzen, gut zu erkennen oder zu hören sind. Hier kann ein Raummikrofon helfen sowie ein zweiter Zugang in die Videokonferenz, auf dem jeweils die Sprechenden Teilnehmenden in Nahaufnahme zu sehen sind.
- » Regelmäßige Reflexionsrunden mit den Teilnehmenden einplanen, damit sie ihre Erlebnisse im digitalen Raum teilen und ihre Bedürfnisse/Wünsche äußern können.

„ALLE SCHWIERIGKEITEN, DIE AUCH IN
PHYSISCHEN BEGEGNUNGEN EXISTIEREN,
SIND DIGITAL MANCHMAL DURCH EINE
VERSTÄRKUNGSLINSE GEGANGEN“

*Dr. Matthias Heyl –
pädagogischer Leiter der Mahn-
und Gedenkstätte in Ravensbrück*



METHODENÜBERSICHT



Methoden- übersicht



Methodenübersicht

Titel	für folgende Formate geeignet	Methoden- beschreibung auf Seite
Warm-Up Methoden		
Kurze Gespräche zum Einstieg (Speeddating)	 für Online-Projekte evtl. auch hybrid, wenn es genügend Endgeräte gibt	 S. 17
In zeitlich begrenzten Runden kommen die Teilnehmenden in Tandems oder Kleingruppen zu vorgegebenen Fragen ins Gespräch.		
Einen Gegenstand holen	 für Online- und hybride Projekte	 S. 17
Die Teilnehmenden suchen in ihrer direkten Umgebung einen Gegenstand, der mit dem Buchstaben beginnt, der zuvor von der Moderation genannt bzw. aufgeschrieben wurde. Sie können dabei die Sprache nutzen, die sie möchten. Der Gegenstand wird dann in die Kamera gehalten.		
Kooperationsmethoden zur Förderung der Gruppendynamik		
Kooperationsspiel: Das Ei	für hybride Projekte	 S. 33
Die verschiedenen Gruppen bauen aus vorgegebenen Materialien eine Struktur, die ein fallendes Ei, auffangen kann, ohne dass dieses zerbricht. Die Strukturen der Gruppen sollen sich so ähnlich wie möglich sein.		
Kooperationsspiel mit Luftballons	für hybride Projekte	 S. 34
Die Teilnehmenden sollen aus 50 Luftballons etwas Schönes und Nützliches bauen. Die gleiche Aktivität wird von den verschiedenen Gruppen parallel durchgeführt. Erst im Nachhinein werden die Kommunikations- und Handlungsstrategien digital miteinander verglichen.		
Methoden zum vertieften gegenseitigen Kennenlernen, Kennenlernen der Umgebung und interkulturellen Austausch		
Videopräsentation	 für Online- und hybride Projekte	 S. 32
Um sich gegenseitig die eigene Umgebung zu zeigen, drehen die Teilnehmenden aus den beteiligten Gruppen jeweils ein gemeinsames Video, das die Orte vorstellt, an denen sich ihr Alltag abspielt. Die Videos können getrennt oder gemeinsam angeschaut und online kommentiert werden.		

Titel	für folgende Formate geeignet	Methoden- beschreibung auf Seite
Austausch von Snacks	 für Online- und hybride Projekte	 S. 33
<p>Die Teilnehmenden bringen süße oder salzige Snacks mit, die sie selbst im Alltag gerne essen. Sie zeigen ihren Snack vor der Kamera und erklären, worum es sich handelt und was ihnen daran gefällt.</p>		
Die digitale Talentbörse	 für Online- und hybride Projekte	 S. 34
<p>Die Teilnehmenden zeigen sich ihre Interessen und Hobbys und geben den anderen die Möglichkeit sich darin auszuprobieren.</p>		
Digitale Schnitzeljagd	für hybride Projekte an einem fremden Ort	 S. 34
<p>Die Teilnehmenden erkunden in kleinen Gruppen die Umgebung, in der sie sich befinden, z. B. mit der App „Action Bound“.</p>		
Interkulturelles Backen und essen	 für Online- und hybride Projekte	 S. 32
<p>Die Teilnehmenden schicken ein Backrezept, das typisch für die jeweilige Region ist, an die andere Gruppe. Wenn alle mit dem Backen fertig sind, zeigt man sich die Ergebnisse online und isst gemeinsam.</p>		
Playlist-Boum	 für hybride Projekte	 S. 34
<p>Für eine Online-Party, z. B. am letzten Abend, wird eine gemeinsame Playlist erstellt. Jede*r Teilnehmende schlägt ein Lied vor, das sie*er mit der Partnergruppe teilen möchte.</p>		





Checkliste:

Digitale Begegnungen planen und umsetzen



Checkliste: Digitale Begegnungen planen und umsetzen

Diese Check-Liste dient als Unterstützung bei der Planung von digitalen Begegnungen und fasst in Stichworten die Elemente zusammen, die bedacht werden sollten. Sie kann in den Absprachen im Team und mit den Partnerorganisationen als Gesprächsgrundlage genutzt werden. Wichtig dabei: Das pädagogische Ziel ist Ausgangspunkt für alle Entscheidungen.

Setting: Format, Dauer und Rhythmus definieren

- online, hybrid, blended
- Zuschaltort der Teilnehmenden besprechen (von zuhause, im Jugendzentrum, dritter Ort etc.)
- synchrone/asynchrone Phasen
- Projekt-Gesamtdauer, Dauer einzelner Phasen

Methodik abstimmen

- Interaktion und abwechselnde Aktivitäten in unterschiedlichen Konstellationen (Tandems, Gruppen, Plenum, einzeln etc.)
- gemeinsam kreativ werden und etwas erschaffen
- interkulturelles Lernen ermöglichen
- Sprachanimation
- analoge und digitale Elemente kombinieren
- Bewegung einplanen
- ausreichend Pausen einbauen
- Check-Ins und Check-Outs
- Raum und Zeit für informellen Austausch ermöglichen
- Stimmung auffangen: regelmäßige Reflexionsrunden, Feedback einholen
- externe Referent*innen / Inputs
- Alles nicht zu lang!

Tools auswählen

- Datenschutz: kompatibel mit der Datenschutzgrundverordnung (DSGVO) bzw. mit den Regelungen in den beteiligten Ländern
- Open Source und klimaneutrale Alternativen recherchieren
- Sprachen, die diese Tools verwenden, berücksichtigen
- Tools, die Jugendliche in den beteiligten Ländern in ihrem Alltag nutzen, bevorzugen
- Altersbeschränkungen für die Tools in den jeweiligen Ländern beachten
- technische Voraussetzungen für die Nutzung der Tools (auf welchem Endgerät nutzbar, wird Kamera oder Headset benötigt, über Browser oder als installierte App, erforderliche Internetleistung etc.)
- Barrierefreiheit
- anfallende Kosten

Technik

- Anzahl und Art der Endgeräte
- weitere Technik (je nach Setting): Kameras, Räummikrofon(e), Beamer, Headsets...
- Ausstattung aller Beteiligten (Leitungsteam, Teilnehmende, Referierende, Sprachmittler*innen) mit notwendiger Technik sicherstellen
- ausreichende Internetverbindung der Beteiligten prüfen
- Unterstützungsbedarf bei der Nutzung der Technik nachhalten
- technische Unterstützung (Wer ist zuständig aus dem Team oder aus der Gruppe der Teilnehmenden, technischer Dienstleister oder weitere Dritte?)

Sprache, Kommunikation und Sprachmittlung

- Sprachkompetenzen der Teilnehmenden und Teamer*innen berücksichtigen
- Begegnungssprache(n) abstimmen
- Dolmetschung/Sprachmittlung abstimmen, falls nötig (Wie wird wann gedolmetscht? Simultan? Konsekutiv? Wer?)
- Tools, Präsentationen, Programmbestandteile in allen Begegnungssprachen verfügbar machen
- mehrere Sinne zugleich ansprechen, z.B. Sehen und Hören (Zwei-Sinne-Prinzip)
- Chat: Sprachen im Chat abstimmen, Nutzung des Chats als Hilfsmittel, ggf. Übersetzung des Chats (Wer macht das?)
- Nutzung von Online-Übersetzungstools
- Bedarf an Gebärdensprach- oder Schrift-dolmetschung klären
- Sprachanimation (wann, wie, wer)
- Möglichkeiten der non-verbalen Kommunikation (Mimik, Gestik, Likes, Emojis...) nutzen

Rollen im Team klären

- Pädagogische Leitung
- Moderation
- Chat-Betreuung
- Technische Assistenz
- Sprachmittlung/Dolmetschung/Sprachanimation
- Inputs, Referierende

Partizipation: Die Teilnehmenden möglichst früh beteiligen

- bei der Programmgestaltung
- bei der Auswahl lebensweltnaher digitaler Tools
- Eine „Netiquette“ mit den Teilnehmenden verhandeln:
 - Wie wollen wir miteinander online arbeiten?
 - Was brauchen wir, um uns digital wohlfühlen?
 - Was ist uns wichtig?
 - Welche Regeln für ein wertschätzendes Miteinander im digitalen Raum wollen wir für uns festhalten?
- Die Ressourcen und Kompetenzen der Teilnehmenden aufgreifen und gezielt nutzen:
 - Medienkompetenzen
 - technische Kompetenzen
 - Methodenkompetenzen
 - Sprachkompetenzen



Literaturhinweise und weitere Informationen

Arbeitshilfen

Austausch macht Schule (2023): **How to? Internationale digitale Austausch – Handreichung für den Einstieg in den digitalen Schulaustausch.**

<https://www.austausch-macht-schule.org/publikation/how-internationale-digitale-austausche>

Daniel Hunter and Jeanne Rewa (2020): **Leading Groups Online: a down-and-dirty guide to leading online courses, meetings, trainings, and events during the coronavirus pandemic.** Arbeitshilfe in Englisch; auch in Polnisch, Spanisch, Chinesisch und Koreanisch verfügbar.

<https://www.leadinggroupsonline.org/>

dare Netzwerk (2022): **Competendo – Digital Toolbox.** Englischsprachige Toolbox des dare Netzwerks: Der freie und offene Werkzeugkasten für Demokratielernen, Digitalisierung und non-formale Bildung.

<https://competendo.net>

Deutsch-Französisches Jugendwerk (2021): **KreaKamera. Kreativworkshops planen und durchführen.**

<https://www.dfjw.org/ressourcen/kreakamera.html>

Deutsch-Französisches Jugendwerk (2021): **Sprachanimation Online. Anregungen für spielerische Aktivitäten im digitalen Raum.**

<https://www.dfjw.org/ressourcen/sprachanimation-online-anregungen-fur-spielerische-aktivitaten-im-virtuellen-raum.html>

Deutsch-Polnisches Jugendwerk (2021): **Szenarien für online Jugendbegegnungsprojekte mit konkreten Ideen und Methodenbeschreibungen.**

<https://dpjw.org/szenarien-fur-online-austauschprojekte/>

Deutsch-Polnisches Jugendwerk: **Förderung von hybriden und Online-Begegnungen für Jugendliche aus Deutschland und Polen, Beispiele gelungener Online-Projekte.**

<https://dpjw.org/projektfc3%B6rderung/online-projekte/>

Deutsch-Polnisches Jugendwerk: **Zusammenstellung von Online-Szenarien, -Methoden und -Tools für den (deutsch-polnischen) Jugendaustausch.**

<https://www.dpjwonline.org/austausch-online>

DPJWOnline: Angebot von Online-Schulungen zur Methodik und Medienpädagogik im deutsch-polnischen Jugendaustausch, Online-Beratungscafés zu Fördermodalitäten des Deutsch-Polnischen Jugendwerks, Online-Kontaktseminare für deutsch-polnische Projekt-Partnerschaften. www.dpjwonline.org

DIGIT-AL: Das Projekt DIGIT-AL Digital Transformation in Adult Learning for Active Citizenship hat 2021/22 eine Reihe von englischsprachigen „Facilitator Handbooks“ erstellt, z.B. das „Competendo Facilitator Handbook. LEARNING THE DIGITAL“.

<https://dare-network.eu/digit-al/>

<https://dare-network.eu/facilitator-handbook-learning-the-digital/>

Frassek, Dorota/Zatylna, Magdalena (2019): **Das DPJW- Starterpaket.** Grundlegende Informationen und Methoden für Organisatorinnen und Organisatoren deutsch-polnischer Jugendbegegnungen, **Heft 5: Datentarif: Wie lassen sich digitale Medien bei Jugendbegegnungen nutzen?**

<https://dpjw.org/publikationen/das-dpjw-starterpaket/>

ICJA Freiwilligenaustausch weltweit e.V. (2021): **Global? Globales Lernen digital – Ein Leitfaden zur Gestaltung digitaler Seminare im Bereich Globales Lernen.**

https://www.icja.de/fileadmin/Daten/Servicebereich/Downloads/ICJA_Leitfaden_Global_Globales_Lernen_Digital_2021.pdf

IJAB (2020): **Internationale Jugendarbeit inklusiv gestalten | MATERIALIEN.** Insbesondere in Modul 4, Factsheet 4.2.: Unterstützende Dienstleistungen und Technologien für barrierefreie Kommunikation und Information gibt es ab S. 53 zahlreiche Tipps und Links für die barrierefreie (digitale) Kommunikation.

<https://ijab.de/bestellservice/internationale-jugendarbeit-inklusive-gestalten-materialien>

IJAB (2020): **MEET – JOIN – CONNECT! Digitale Tools für die Praxis Internationaler Jugendarbeit.**

https://ijab.de/fileadmin/redaktion/PDFs/Shop_PDFs/Meet-join-connect_Digitale_Tools_fuer_die_Praxis_Internationaler_Jugendarbeit_WEB.pdf

Englisch: <https://ijab.de/bestellservice/meet-join-connect-1>

Polnisch: https://issuu.com/dpjw_pnwm/docs/meet_-_join_-_connect_wersja_polska

(herausgegeben vom Deutsch-Polnischen Jugendwerk)

IJAB (2021): **Leitfaden Verdolmetschung Online-Veranstaltungen. Arbeitshilfe.**

<https://ijab.de/bestellservice/leitfaden-verdolmetschung-von-online-veranstaltungen>

IJAB (2021): **Sprachanimation bei Online-Jugendbegegnungen. Arbeitshilfe.**

<https://ijab.de/bestellservice/sprachanimation-bei-online-jugendbegegnungen>

IJAB (2021): **Virtuelle internationale Jugendbegegnungen organisieren. Arbeitshilfe.**

<https://ijab.de/bestellservice/arbeitshilfe-virtuelle-internationale-jugendbegegnungen-organisieren>

Innobox: ein Werkzeug, um innovative Ansätze der digitalen Jugendarbeit zu entwickeln.

Die Übersetzung der VERKE-Innobox stellt verschiedenen Übungen nun auch auf Deutsch zur Verfügung, mit denen neue Ideen für die digitale Jugendarbeit entwickelt und alte verbessert werden können.

<https://www.jff.de/veroeffentlichungen/detail/innobox-ein-werkzeug-um-innovative-ansaeetze-der-digitalen-jugendarbeit-zu-entwickeln/>

Jugendbildungszentrum Blossin e. V., Centre Social indigo und Centre social du Chemillois (2020): **Fascicule franco-allemand outils d'activités numérique - Deutsch-französische Broschüre digitale Aktivitätswerkzeuge.**

Eine zweisprachige Arbeitshilfe mit vielen Methoden für digitale und hybride internationale Begegnungen.

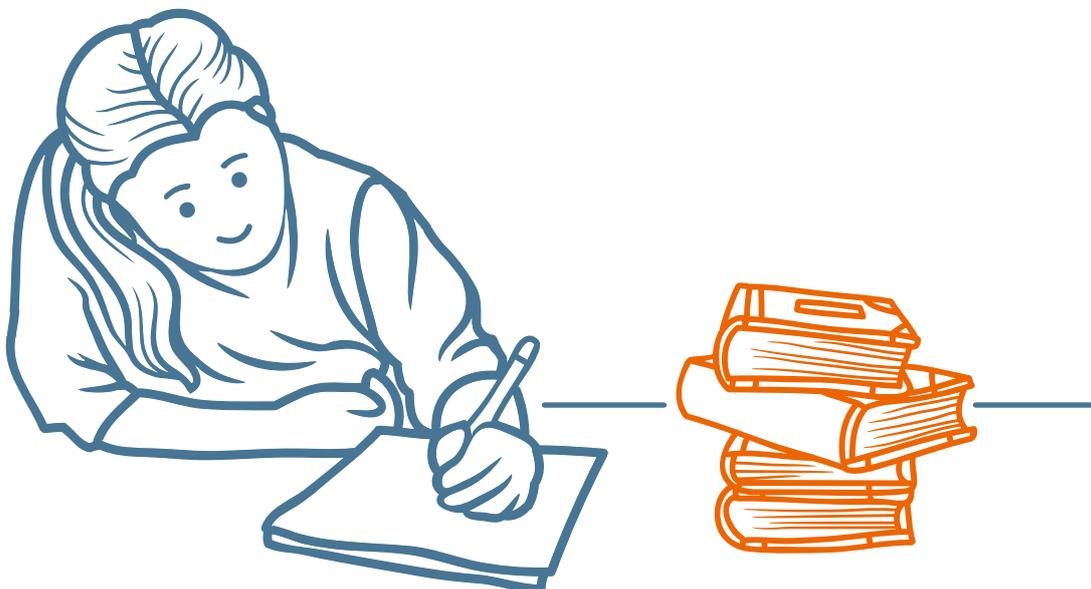
<https://www.dfjw.org/media/fascicule-fr-all-activites-numeriques-blossin.pdf>

Schulz, Lea/ Krstoski, Igor/ Lüneberger, Martin / Wichmann, Dorothea (Hgg.) (2021):

Diklusive Lernwelten - Zeitgemäßes Lernen für alle Schülerinnen und Schüler.

Eine praxisorientierte Arbeitshilfe, in der Digitalisierung und Inklusion zusammen gedacht werden.

<https://visual-books.com/diklusion/>



Weitere Angebote

Aktion Mensch: **Einfach für Alle. Das Angebot der Aktion Mensch für ein barrierefreies Internet.**

<https://www.einfach-fuer-alle.de/>

Deutsch-Polnisches Jugendwerk: **Ideenfundus.** Der Ideenfundus ist ein Portal, auf dem Organisator/-innen von Jugendbegegnungen die passenden Methoden für ihre Gruppe, ihr Projekt und eine Begegnungsphase finden können. Auch für Online-Formate geeignet. Je nachdem, was gerade im Vordergrund steht, kann nach Zielen, Schlagworten und weiteren Optionen gesucht werden.

<https://ideenfundus.dpjw.org/>

Deutsch-Polnisches Jugendwerk: **App: Sprachführer deutsch-polnisch.**

<https://dpjw.org/publikationen/dpjw-apps/>

DINA.international – die digitale Begegnungs-Plattform der Internationalen Jugendarbeit.

<http://dina.international>

JFF – Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis: **Medien_Weiter_Bildung.** Dieses Weiterbildungsangebot bietet Informationen zu aktuellen Veranstaltungen sowie Wissenswertes und Inspiration rund um Medienpädagogik für pädagogische Fachkräfte aus der Kinder- und Jugendhilfe.

<https://www.medien-weiter-bildung.de/>

Netzwerk Inklusion mit Medien (nimm!): Zahlreiche Informationen, Tipps, Veranstaltungen und Vernetzung für eine inklusive Medienarbeit und barrierefreie digitale Medien.

<https://www.inklusive-medienarbeit.de/>

Siebel, Caspar (2021): **Wilde Workshop-Spiele. Für Trainings und Meetings.**

Ideensammlung für kurze Auflockerungsübungen und Warm-Ups, die sich auch gut für digitale Jugendbegegnungen anpassen lassen.

<https://www.workshop-spiele.de/online-warm-up-finder/>



Dokumentationen digitaler Formate

Dokumentationszentrum NS-Zwangsarbeit/Service civil international/ IBG – Internationale Begegnung in Gemeinschaftsdiensten e.V.: **Virtuelle Ausstellung “Searching for Traces of Forced Labour”**.

<https://ausstellungen.deutsche-digitale-bibliothek.de/searchingfortraces>

IBG – Internationale Begegnung in Gemeinschaftsdiensten e.V.: **Once upon a time around the world**. Internationale Sammlung von Kindergeschichten des gleichnamigen digitalen Projekts. Durchgehend in Englisch, ergänzt durch die Originalsprachen der jeweiligen Geschichten: Ukrainisch, Griechisch, Rumänisch, Slowakisch, Russisch, Finnisch, Türkisch, Deutsch.

<https://ibg-workcamps.org/files/ibg/documents/InternationalChildrensStories.pdf>

IJAB (2021-2022): **DIY²-Labor. Kurzdokumentationen**.

Die Kurzdokumentationen des digitalen Qualifizierungsformats DIY²-Labor bieten interessante Methoden, Tools und Erkenntnisse zu unterschiedlichen Aspekten von digitalen Formaten. Im Folgenden werden die Dokumentationen aufgeführt, die in dieser Publikation erwähnt sind. Weitere Dokumentationen finden sich im IJAB-Bestellservice unter Internationale Jugendarbeit.digital: <https://ijab.de/bestellservice>.

IJAB (2021): **DIY²-Labor: Gruppendynamik online in 5 Rhythmen** (in Deutsch und Englisch verfügbar).

Deutsch: <https://ijab.de/bestellservice/gruppendynamik-online-in-5-rhythmen>

Englisch: <https://ijab.de/bestellservice/online-group-dynamics-using-the-5-rhythms>

IJAB (2022): DIY²-Labor: **Group dynamics online** (nur in Englisch).

<https://ijab.de/bestellservice/group-dynamics-online>

IJAB (2022): **DIY²-Labor: How to hybrid. Hybride Jugendbegegnungen gestalten** (nur in Deutsch).

<https://ijab.de/bestellservice/how-to-hybrid>

Mahn- und Gedenkstätte Ravensbrück: **Projektgalerie. Kulturelle Bildung @Ravensbrück. Sound in the Silence**. In der Projektgalerie der Mahn- und Gedenkstätte Ravensbrück finden sich Informationen zu Jugendbildungsprojekten und internationalen Jugendbegegnungen wie „Sound in the Silence“.

www.ravensbrueck-sbg.de/bildungsangebote/projektgalerie



Literaturverzeichnis

Ackermann/Domachowska (2018). **Was hat sie gesagt? Übersetz doch mal schnell!** Zu den Aufgaben, Herausforderungen und der Rolle von Sprachmittlerinnen bei deutsch-polnischen Begegnungen und Projekten, DPJW (Hg.).

Brüggen, Niels/Koschei, Franziska/Schober, Maximilian (2021). **Veränderungen und Handlungsbedarfe angesichts des digitalen Wandels Internationaler Jugendarbeit.** Auswertung des Fachsymposiums zur Entwicklung einer digitalen Methodik der Internationalen Jugendarbeit. München. https://www.jff.de/fileadmin/user_upload/jff/projekte/internationale_jugendarbeit_digital/jff_muenchen_2021_veroeffentlichung_digitaler_wandel_int_jugendarbeit.pdf [Zugriff: 09.06.2022].

Brüggen, Niels/Rösch, Eike (2022). **((Post-)digitale) Jugendarbeit ermöglichen. Aktuelle und zukünftige Perspektiven der ‚digitalen‘ Jugendarbeit.** In: merz - Zeitschrift für Medienpädagogik, 66 (3).

Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend (2020). **Kinder- und Jugendhilfe. Achstes Buch Sozialgesetzbuch.** Berlin. <https://www.bmfsfj.de/resource/blob/94106/40b8c4734ba05dad4639ca34908ca367/kinder-und-jugendhilfegesetz-sgb-viii-data.pdf> [Zugriff: 17.08.2022].

European Commission (2018). **Developing digital youth work. Policy recommendations, training needs and good practice examples.** Luxembourg. <https://op.europa.eu/oportal-service/download-handler?identifizier=fbcb18822-07cb-11e8-b8f5-01aa75ed71a1&format=pdf&language=en&productionSystem=cellar&part=> [Zugriff: 09.06.22]

IJAB (2004): **Qualitätskriterien und Indikatoren für die internationale Jugendarbeit.** Bonn. https://ijab.de/fileadmin/redaktion/PDFs/Shop_PDFs/Katalog_Qualitaetskriterien_Indikatoren_Deutsch_IJAB_2004.pdf [Zugriff: 09.06.22].

Kammerl, Rudolf/Unger, Alexander/Günther, Silke/Schwedler, Anja (2016). **BYOD. Start in die nächste Generation. Abschlussbericht der wissenschaftlichen Evaluation des Pilotprojekts.** Hamburg. <https://www.ew.uni-hamburg.de/einrichtungen/ew1/medienpaedagogik-aesthetische-bildung/medienpaedagogik/dokumente/byod-bericht-final.pdf> [Zugriff: 10.08.22].

Koschei, Franziska/Brüggen, Niels (2021). **Digitaler Wandel – Veränderungen und Handlungsbedarfe für die Internationale Jugendarbeit.** In: IJAB journal, 15 (1), S. 26–28.

Kutscher, Nadia/Ley, Thomas/Seelmeyer, Udo (2015). **Mediatisierung (in) der Sozialen Arbeit.** In: Kutscher, Nadia/Ley, Thomas/Seelmeyer, Udo (Hrsg.) (2015). **Mediatisierung (in) der sozialen Arbeit.** Baltmannsweiler: Schneider Verlag Hohengehren GmbH. S. 3-15.

Ratsbeschlüsse zu digitaler Jugendarbeit (13935/19): <https://data.consilium.europa.eu/doc/document/ST-13935-2019-INIT/en/pdf> [Zugriff: 10.08.22].

Ratsbeschluss zur Smart Youth Work (2017/C418/02): [https://eur-lex.europa.eu/legal-content/DE/TXT/PDF/?uri=CELEX:52017XG1207\(01\)](https://eur-lex.europa.eu/legal-content/DE/TXT/PDF/?uri=CELEX:52017XG1207(01)) [Zugriff: 10.08.22].

Riechert, Theresa/Jung, Micha/Nick, Peter (2020). **Qualifikationsprofil Jugendarbeit. Benötigte Kompetenzen von hauptberuflichen Fachkräften in der Kinder- und Jugendarbeit.** Kempten.

Stecher, Sina/Mellitzer, Sophia/Demmler, Kathrin (2019). **Blended Learning in der Weiterbildung pädagogischer Fachkräfte der Kinder- und Jugendhilfe.** München. www.jff.de/veroeffentlichungen/detail/expertise-blended-learning-in-der-weiterbildung-loom [Zugriff: 17.08.2022].

Wissing, Bettina: **Fremdsprache als Hemmnis oder Chance? Sprachbarrieren in der Internationalen Jugendarbeit,** in: IJAB (2019): Forum Jugendarbeit International 2016 – 2018, Bonn, S. 191-204.

YouthLink Scotland. **Digitally Agile National Principles. Digitally Agile CLD. Future Fit.** https://issuu.com/dacl2012/docs/digitally_agile_national_principles [Zugriff: 27.10.2020].

YouthLink Scotland/Camara Education Limited/Center for Digital Youth Care/JFF - Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis/National Youth Council of Ireland/Verke - The National Digital Youth Work Centre/wienXtra Medienzentrum (2019). **Europäische Leitlinien für digitale Jugendarbeit.** https://www.digitalyouthwork.eu/wp-content/uploads/2019/11/Europaeische-Leitlinie_fuer_digitale_Jugendarbeit.pdf [Zugriff: 09.06.22].



Haftungsausschluss für Links

Die Literaturhinweise der vorliegenden Publikation enthalten Links zu externen Webseiten Dritter, auf deren Inhalte IJAB keinen Einfluss hat. IJAB übernimmt keine Gewähr für die Inhalte dieser Links. Für die Inhalte der verlinkten Seiten ist stets der jeweilige Anbieter oder Betreiber der Seiten verantwortlich. Die verlinkten Seiten wurden zum Zeitpunkt der Verlinkung auf mögliche Rechtsverstöße überprüft. Rechtswidrige Inhalte waren zum Zeitpunkt der Verlinkung nicht erkennbar.

Zugriffsdatum: Sofern nicht anders vermerkt, fand der letzte Zugriff auf alle hier aufgeführten Links bei Fertigstellung der Publikation am 22.12.2022 statt.

MEET – JOIN – CONNECT!

Methodik der digitalen Internationalen Jugendarbeit

Die Arbeitshilfe bietet einen Überblick methodisch-pädagogischer Ansätze für die Umsetzung digitaler Formate. Im ersten Teil der Publikation werden Grundlagen der digitalen Internationalen Jugendarbeit eingeführt: Hintergrund und Rahmenbedingungen digitaler Settings, Gestaltung der Gruppendynamik und Umgang mit Sprache und Kommunikation. Im zweiten Teil finden sich unterschiedliche Formate aus der Praxis der Internationalen Jugendarbeit mit vielfältigen Methodenbeschreibungen. Eine Checkliste sowie Literaturhinweise mit weiteren Informationen unterstützen die praktische Arbeit.



Fachstelle für Internationale Jugendarbeit
der Bundesrepublik Deutschland e.V.

Gefördert vom:



Bundesministerium
für Familie, Senioren, Frauen
und Jugend