

Living Labs

Internationale Begegnungsorte für
Toleranz | IJA.digital



Dokumentation

ijAB

Inhaltsverzeichnis

Inhaltsverzeichnis	2
Hintergrund: IJA.digital.....	4
Living Labs: I am another	7
Living Labs: Silence is no longer here because of us.....	14
Chancen, Herausforderungen, Lösungen	19
Schlussfolgerungen.....	25
Literaturhinweise und weitere Informationen	26
Impressum	28

*Καὶ νὰ ἀδελφέ μου ποὺ μάθαμε νὰ κουβεντιάζουμε ἤσυχα κι ἀπλά.
Καταλαβαίνόμαστε τώρα, δὲν χρειάζονται περισσότερα.
Κι αὔριο λέω θὰ γίνουμε ἀκόμα πιὸ ἀπλοί.
Θὰ βροῦμε αὐτὰ τὰ λόγια ποὺ παίρνουνε τὸ ἴδιο βάρος
σ' ὄλες τὶς καρδιές, σ' ὄλα τὰ χεῖλη.
Ἔτσι νὰ λέμε πιὰ τὰ σύκα-σύκα καὶ τὴ σκάφη-σκάφη.
Κι ἔτσι ποὺ νὰ χαμογελᾶνε οἱ ἄλλοι καὶ νὰ λένε,
«Τέτοια ποιήματα, σοῦ φτιάχνουμε ἕκατὸ τὴν ὥρα.»
Αὐτὸ θέλουμε κι ἐμεῖς.
Γιατὶ ἐμεῖς δὲν τραγουδάμε γιὰ νὰ ξεχωρίσουμε ἀδελφέ μου ἀπ' τὸν κόσμο.
Ἐμεῖς τραγουδάμε γιὰ νὰ σμίξουμε τὸν κόσμο.*

Γιάννης Ρίτσος – Καπνισμένο Τσουκάλι (ἀπόσπασμα)

*Und siehe, mein Bruder, wir lernten noch miteinander zu sprechen, ganz ruhig und einfach.
Jetzt verstehen wir uns – mehr braucht es nicht.
Und morgen, meine ich, werden wir noch schlichter sein.
Diese Worte finden, die das gleiche Gewicht haben
für alle Herzen für alle Lippen.
Damit wir endlich Tacheles sprechen.
Und so, dass die andern alle lächeln und sagen werden,
„Solche Gedichte, machen wir Hunderte die Stunde für dich“
Denn wir singen nicht, um uns über die Menschen zu erheben, mein Bruder,
wir singen, um die Menschen zu vereinen.*

Jannis Ritsos – Der rußgeschwärzte Topf (Auszug)

Hintergrund: IJA.digital

In den Jahren 2020 bis 2022 haben die Kontaktbeschränkungen durch die Corona-Pandemie zu einer Beschleunigung der digitalen Transformation auch in der Internationalen Jugendarbeit geführt. Partner internationaler Jugendbegegnungen haben digitale Wege der Begegnung eröffnet und dafür mit digitalen Tools und Methoden experimentiert. Im Projekt IJA.digital von IJAB wurden diese Erfahrungen systematisch erforscht. Die Living Labs wurden als Experimentierraum für die Forschung ins Leben gerufen.

Internationale Jugendarbeit.digital

IJAB führte 2021 und 2022 in Kooperation mit dem Forschungsinstitut [JFF – Medienpädagogik in Forschung und Praxis](#) (JFF) sowie den Fach- und Förderstellen der Internationalen Jugendarbeit das Forschungsprojekt [IJA.digital](#) durch. Ziel des Forschungsprojekts war es, digitale Formate der Internationalen Jugendarbeit (IJA) unter die Lupe zu nehmen, um auf einer evidenzbasierten Grundlage Gelingensbedingungen für Begegnungen mit digitalen Elementen zu identifizieren. Hierfür untersuchte das Forscher*innen-Team von JFF Formate, die über die bilateralen Jugendwerke und Koordinierungsstellen in den Jahren 2020 bis 2022 gefördert wurden: Projektberichte, teilnehmende Beobachtungen an Begegnungen sowie Interviews und Gruppendiskussionen mit Fachkräften und teilnehmenden Jugendlichen wurden systematisch ausgewertet und die Ergebnisse in acht Bereichen dargestellt.¹ Schlussfolgerungen und Handlungsempfehlungen fließen auf dieser wissenschaftlichen Grundlage in die Weiterentwicklung der Internationalen Jugendarbeit.

Der Experimentierraum *Living Labs*

Bereits das 2020 von IJAB und JFF durchgeführte Fachsymposium zur Entwicklung einer digitalen Methodik in der Internationalen Jugendarbeit zeigte auf, dass es wichtig ist, Experimentierräume zu schaffen, „in denen neue Arbeitsweisen in der digitalen Internationalen Jugendarbeit erprobt“ (JFF, 2021:17) und von der Forschung begleitet werden. Mit dem Anliegen einen Experimentierraum zu schaffen, der – soweit möglich – unabhängig von bestehenden Förderkriterien ist, wurde das Projekt *Living Labs: Internationale Begegnungsorte für Toleranz* (kurz: Living Labs) ins Leben gerufen. Dabei ist der Name Programm: Mit den Living Labs als „lebendigen Laboren“ zielte IJAB darauf ab, neue Formate zu initiieren, die die Chancen der digitalen Dimension – unabhängig von der jeweiligen Förderinstitution – nutzen. Auf diese Weise sollte beobachtet werden, was möglich ist, wenn nicht Finanzierung oder Förderkriterien eine Rolle spielen, sondern die pädagogischen Ziele eines digitalen Formats im Vordergrund stehen.

Die Living Labs bestehen aus zwei deutsch-griechischen blended und hybriden Jugendbegegnungen über einen Zeitraum von jeweils sieben Monaten: Die Projekte *I am another* und *Silence is no longer here because of us*. Durchgeführt wurden sie von August 2021 bis August 2022 in Kooperation mit JFF und dem [Deutsch-Griechischen Jugendwerk](#) (DGJW) sowie mit regionalen Trägern in Deutschland und Griechenland. Konzipiert wurden sie als Beitrag zum Maßnahmenkatalog des Kabinettsausschusses (KabA) vom 25. November 2020 zur Bekämpfung von Rechtsextremismus und Rassismus und als solcher vom Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend (BMFSFJ) über das Programm *Vielfalt erleben durch Austausch und Begegnung – Jugendaustausch stärken* finanziert. IJAB lud ausgewählte Partner in

¹ S. Abschlussbericht des Forschungsprojekts: <https://ijab.de/bestellservice/digitale-projekte-in-der-internationalen-jugendarbeit>.

Deutschland und Griechenland ein, jeweils eine hybride Begegnung zum Thema „Prävention von Rassismus, Rechtsextremismus und Antisemitismus“ mit einer Dauer von mindestens sechs Monaten zu konzipieren und umzusetzen. Dabei übernahm IJAB die Steuerung aller mit dem Projekt zusammenhängenden Prozesse: Koordination der begleitenden Forschung, Koordination und Dokumentation der monatlichen Reflexionstreffen mit den Partnern, Unterstützung bei der Antragsstellung beim DGJW sowie Bereitstellung von zusätzlichen Mitteln und Technik bei Bedarf.

Übersicht Living Labs: Internationale Begegnungsorte für Toleranz

Projektlaufzeit: August 2021 bis August 2022

Kooperationspartner:

- JFF – Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis
- Deutsch-Griechisches Jugendwerk
- Arbeit und Leben DGB/VHS NRW e.V. (Düsseldorf, Deutschland) in Zusammenarbeit mit Theater der Klänge e.V. (Düsseldorf, Deutschland)
- Thoi, Civil Non-Profit Company of Performing Arts (Monemvasia, Griechenland)
- Dare.Dance.Digitalize (Athen, Griechenland)
- Mahn- und Gedenkstätte Ravensbrück (Fürstenberg/Havel, Deutschland)
- Internationaler Freundeskreis Ravensbrück e.V. (Fürstenberg/Havel, Deutschland)
- Ernst-Litfaß-Schule (Berlin, Deutschland)

Prävention von Rassismus: Inhalt und Ziele

Häufig wird Rassismus mit radikalen Handlungen von rechts außen assoziiert und dabei vergessen, dass Alltagsrassismus viel früher beginnt und oft unbewusst stattfindet. Abwehr und Verharmlosung gegenüber rassistischem Verhalten sowie ein fehlendes Bewusstsein für Antisemitismus und Rassismus als gesellschaftliche Probleme sind weit verbreitet. Internationaler Jugendaustausch leistet einen wichtigen Beitrag für ein friedliches und demokratisches Miteinander – auch und ganz besonders in Zeiten der Krise oder in Zeiten, in denen physische Begegnungen zwischen jungen Menschen teilweise oder ganz eingeschränkt sind. Die Erfahrungen der letzten Jahre haben gezeigt, dass die globalen Pandemieentwicklungen unsere Gesellschaft vor neue Herausforderungen stellen, die leicht zu gesellschaftlicher Spaltung führen können. Diese Entwicklungen werden nicht selten zur Stärkung rassistischer Ideologien genutzt, die zu Phänomenen verstärkter Diskriminierung und durch Rassismus motivierte Gewalt leiten.

Träger der Kinder- und Jugendhilfe erkennen den Bedarf, gerade in Krisenzeiten Begegnung zum Partner im Partnerland und zwischen Jugendlichen aus verschiedenen Ländern zu ermöglichen und hierfür auch digitale Mittel zu nutzen. Diese Formen der Zusammenarbeit und Kommunikation haben das Instrumentarium grenzüberschreitender Lernmobilität nachhaltig verändert, erweitert und bereichert. Das Ziel ist stets: Ein vielfältiges, gewaltfreies und respektvolles Miteinander zu fördern und mehr junge Menschen partizipativ gegen menschen- und demokratiefeindliche Einstellungen stark zu machen.

In den Living Labs haben sich die Partner aus Deutschland und Griechenland diesem Ziel verschrieben und sich dabei gefragt: Wie kann Internationale Jugendarbeit digital – vor allem auch im Themenfeld der Prävention von Rassismus – gelingen? Konkret wurde das Projekt von folgenden Fragen und Zielen geleitet:

Fragen der Living Labs

- Auf welche Weise können digitale Elemente die Erreichung der Lernziele Internationaler Jugendarbeit fördern? Welche Bedingungen sind hierfür ausschlaggebend?
- Welche methodischen Ansätze spielen eine besondere Rolle in hybriden Formaten, um Verständigung, Begegnung und Zusammenarbeit zwischen jungen Menschen international zu fördern?
- Welche digitalen Tools sind geeignet für die Erreichung der Lernziele und warum?
- Wie entwickeln sich gruppendynamische Prozesse in hybriden Formaten? Wie können sie durch das pädagogische Team identifiziert und unterstützt werden? Welche Rolle spielen informelle Kommunikationsanlässe, Sprache und non-verbale Kommunikation?
- Wie muss ein digitales Setting methodisch und technisch gestaltet werden, um junge Menschen anzusprechen und die Erreichung der Lernziele der Begegnung zu fördern?
- Wie kann die Medienkompetenz junger Menschen genutzt und gefördert werden?
- Welche Kompetenzen benötigen pädagogische Leitungsteams, um hybride internationale Formate mit Jugendlichen erfolgreich umzusetzen?

Ziele der Living Labs im Überblick

- Förderung des Engagements gegen Rechtsextremismus, Rassismus und Antisemitismus bei jungen Menschen und Beitrag zur Rassismus- und Antisemitismus-Prävention bei jungen Menschen
- Förderung von Initiativen junger Menschen, die sich im Rahmen bi- oder multilateraler Projekte gegen Rassismus, Antisemitismus, Rechtsextremismus und für Zusammenarbeit in Europa und der Welt engagieren
- Erprobung neuer Formate des Jugendaustauschs, mit Hilfe von Peer-to-Peer-Ansätzen
- Erreichung neuer Zielgruppen, Zugänge für alle jungen Menschen
- Förderung der Partizipation und Teilhabe von jungen Menschen im Bereich der internationalen politischen Bildung
- Förderung der Medienkompetenz junger Menschen
- Stärkung der Träger in Bezug auf digitale Kompetenzen zur Erreichung ihrer Bildungsziele im digitalen Raum
- Weiterentwicklung einer Digitalstrategie für die Internationale Jugendarbeit durch die Schaffung von Laborbedingungen, um Gelingensbedingungen hybrider und digitaler Formate zu erforschen

Living Labs: I am another

Im Projekt *I am another* kamen die Organisationen *Arbeit und Leben DGB/VHS NRW e.V.* und *Theater der Klänge e.V.* in Düsseldorf mit der Organisation *Thoi, Civil Non-Profit Company of Performing Arts* in Monemvasia (Griechenland) und mit dem Projekt *Dare.Dance.Digitalize* in Athen zusammen. Mithilfe tanz-, theater- und medienpädagogischer Methoden setzten sich die Jugendlichen mit den Themen *Identität*, *Alterität* und *Rassismus* auseinander. Die Jugendlichen erarbeiteten eine multimediale Performance, die zum Ende des Projekts in Monemvasia öffentlich präsentiert wurde.



Performance in Monemvasia | Bild: Paola Evelina Gallarato

I am another im Überblick

Übergeordnetes Ziel des Projekts *I am another* war es, das Thema *Rassismus* über den eigenen biografischen Zugang der Jugendlichen anzugehen, um mittels kunst- und medienpädagogischer Ansätze den Jugendlichen eine breite Palette an Möglichkeiten für die eigene Ausdrucksform zu eröffnen, die sie kollaborativ ausgestalten konnten. Die blended Jugendbegegnung erstreckte sich über sieben Monate und

bestand aus digitalen, hybriden und Begegnungen vor Ort der Jugendlichen aus Deutschland und Griechenland untereinander oder in nationalen Gruppen in unterschiedlichen Formaten. In diesem Zeitraum arbeiteten die Jugendlichen zusammen zu den Themen *Identität*, *Alterität* und *Rassismus* mit



Formaten wie Video-Storytelling, Sound-Design, Film und Kamera, TED-Talks, und kunstvermittelnder Methodik wie Tanz, Theater, Bewegung, Embodiment und interdisziplinären Workshops aus dem Bereich der Psychologie. Das große Highlight des Projekts war die öffentliche Präsentation auf dem Hauptplatz der Burg von Monemvasia.

Gruppendynamische Stärkung | Bild: IJAB

Fakten

Zeitraum

26.02.2022 – 17.07.2022

Begegnung in Monemvasia: 10.07.-17.07.2022

Projektpartner

Deutschland: Arbeit und Leben DGB/VHS NRW e.V. und Theater der Klänge e.V. (Düsseldorf)

Griechenland: THOI Civil Non Profit Company of Performing Arts (Monemvasia) und Dare.Dance.Digitalize (Athen)

Standorte Monemvasia, Athen, Düsseldorf

*Monemvasia ist eine malerische griechische Kleinstadt mit ca. 22.000 Einwohner*innen im Südosten der Halbinsel Peloponnes an der Küste von Lakonien, ca. fünf Fahrtstunden von Athen entfernt. Die „Perle“ der Stadt ist ihre mittelalterliche Burg auf dem monolithischen Felsen, wo auf der „Platia“, dem Hauptplatz der Burg, die Performance der jugendlichen Teilnehmenden am Projekt I am another präsentiert wurde. In Monemvasia wurde am 01. Mai 1909 der international bekannte griechische Lyriker Giannis Ritsos geboren, dessen Lyrik die Jugendlichen aus Deutschland und Griechenland inspirierte.*



Jugendliche auf dem Platz der alten Burg von Monemvasia | Bild: Paola Evelina Gallarato

Teilnehmende

15 Jugendliche aus Deutschland und 18 Jugendliche aus Griechenland im Alter zwischen 19 und 29 Jahren

Zielgruppe: Jugendliche mit und ohne Tanzerfahrung sowie Jugendliche, die bisher keine Erfahrungen mit internationalem Jugendaustausch und/oder einen eingeschränkten Zugang dazu haben, sowie Jugendliche aus dem ländlichen Raum. Einige Jugendliche hatten viel, andere keine Tanzerfahrung. Manche haben vor Kurzem eine professionelle Tanzausbildung abgeschlossen und waren gerade dabei, sich beruflich zu orientieren. Einige Jugendliche studierten Politikwissenschaften oder Soziologie und hatten sich mit dem Thema *Rassismus* bereits auf wissenschaftlicher Ebene auseinandergesetzt. Die beteiligten Organisationen sind zwar in Düsseldorf, Monemvasia und Athen angesiedelt, die Teilnehmenden wohnen jedoch in unterschiedlichen Orten in Deutschland und in Griechenland, z. B. Düsseldorf, Freiburg, Münster, Berlin, Thessaloniki, Dilessi, Monemvasia, Neapoli und Athen.

Der Großteil der Jugendlichen nahm an allen Phasen des Projekts teil, allerdings wurde sowohl auf deutscher als auch von griechischer Seite eine gewisse Fluktuation verzeichnet, d.h. einige Plätze mussten nachbesetzt werden, weil nicht alle Jugendlichen an den physischen Treffen teilnehmen konnten aufgrund von Arbeit, Hochschulprüfungen oder anderen Verpflichtungen.

Pädagogisches Team

Vier Teamer*innen aus Deutschland und Griechenland

Rollen im Team:

Die vier Teamer*innen waren zuständig für die pädagogische Umsetzung der hybriden Jugendbegegnung, wobei Jacqueline Fischer (Theater der Klänge e. V.) und Adonis Bertos (Dare.Dance.Digitalize) federführend für die Gesamtkoordination des Projekts verantwortlich waren. Besonders gelungen erschien bei diesem Partner-Matching, dass die beiden hauptverantwortlichen Projektleiter*innen nicht nur Erfahrung im Internationalen Jugendaustausch aufwiesen, sondern auch beide professionelle Choreograph*innen sind.



Ein verbundenes Leitungsteam | Bild: IJAB

Ein Teamer – und Medienpädagoge – im deutschen Team war hauptsächlich zuständig für die medienpädagogischen Inhalte des Projekts, während die weitere griechische Teamerin als professionelle Tänzerin die künstlerische Ausgestaltung koordinierte. Begleitet wurde das Projekt von einem professionellen Kameramann, der den Jugendlichen mit Rat und Tat zur Seite stand, vor allem aber für die Gestaltung der Videodance-Performances eingesetzt wurde. Technische Fragen hinsichtlich der digitalen bzw. hybriden Umsetzung der Meetings wurden gemeinsam im Leitungsteam angegangen; hierfür wurde keine externe technische Assistenz in Anspruch genommen. Erwähnt werden müssen aber auch diejenigen Personen, die als Vertreter*innen der beteiligten Organisationen im Hintergrund organisatorische und finanztechnische Fragen und Herausforderungen abwickelten, wie z. B. Fenna Godhoff von Arbeit und Leben VHS/DGB NRW e. V. und Maria Zervou von der griechischen Organisation THOI. Zudem wurden externe Referent*innen für eine Vielzahl an Inputs und Workshops eingesetzt.



Kameramann: Vangelis Papaevangeliou
Bild: Paola Evelina Gallarato



Teamerin: Artemis Manakou
Bild: Paola Evelina Gallarato

Ablauf

Die Jugendbegegnung *I am another* erstreckte sich über einen Zeitraum von etwa sieben Monaten und bestand aus mehreren Bestandteilen mit digitalen und hybriden Treffen sowie einer Begegnung vor Ort. Die Partnerorganisationen entschieden sich nach Abschluss des Projekts die Rückbegegnung in Präsenz im Dezember 2022 in Düsseldorf durchzuführen.²

26.02.2022 11.00-14.00 MEZ	1te digitale deutsch-griechische Begegnung	„Who am I“
19.03.2022 11.00-14.00 MEZ	2te digitale deutsch-griechische Begegnung	„The other“
Sa, 09.04.2022 11.00-14.00 MEZ	3te digitale deutsch-griechische Begegnung Teilnehmende Beobachtung durch JFF und anschließend Interview mit den Fachkräften	„Between the lines“
11.04.2022	Interview mit den Jugendlichen aus Deutschland durch JFF	
25.04.2022	Interview mit den Jugendlichen aus Griechenland durch JFF	
07.05.2022 11.00-14.00 MEZ	4te digitale deutsch-griechische Begegnung	“What skin colour do you wear“
04.06.2022 11.00-14.00 MEZ	5te digitale deutsch-griechische Begegnung	Begegnung mit dem Kameramann, Vangelis Papavangeliou: Kameratechnik, verschiedene Winkel, Aufnahmen und Visual Storyboard
02.07.2022 11.00-14.00 MEZ	6te digitale deutsch-griechische Begegnung	Begegnung mit Jörg Lensig, Sound Design Experte: Soundtechnik und ihr Beitrag zu Storytelling. Vorbereitung der Begegnung in Präsenz in Monemvasia
So, 10.07.2022- So, 17.07.2022	Jugendbegegnung in Präsenz in Monemvasia	Erarbeitung von drei live Performances und einer Videodance-Performance “Rise.Fall. Rise Again“ zu den Themen <i>Rassismus</i> und <i>Ausgrenzung</i> mit öffentlicher Aufführung auf dem Ritsos-Platz in der historischen Burg von Monemvasia

² Da die Rückbegegnung nicht mehr im Projektzeitraum der Living Labs stattfand, wird sie hier nicht dokumentiert.

Setting

Die Begegnungen zwischen den beiden nationalen Gruppen fanden digital über das Videokonferenztool *Zoom* statt. Für die nationalen Treffen der Teilnehmenden aus Deutschland sowie für die hybriden Treffen der deutschen und der griechischen Gruppe wurden die Räume der Partnerorganisation *Theater der Klänge e.V.* in Düsseldorf genutzt. Für die nationalen Treffen der Gruppe in Griechenland wurden Räumlichkeiten im Veranstaltungsort *Gazsymphony* in Athen gebucht. Für die binationalen digitalen Treffen schalteten sich die Teilnehmenden aus Griechenland jedoch jeweils über ihr eigenes Gerät von zuhause zu.

Sprache

Im Projekt wurde hauptsächlich auf Englisch kommuniziert, wobei zum Kennenlernen der deutschen und griechischen Sprache sowie bei Unterstützungsbedarf eine Sprachanimateurin eingesetzt wurde.

Technik

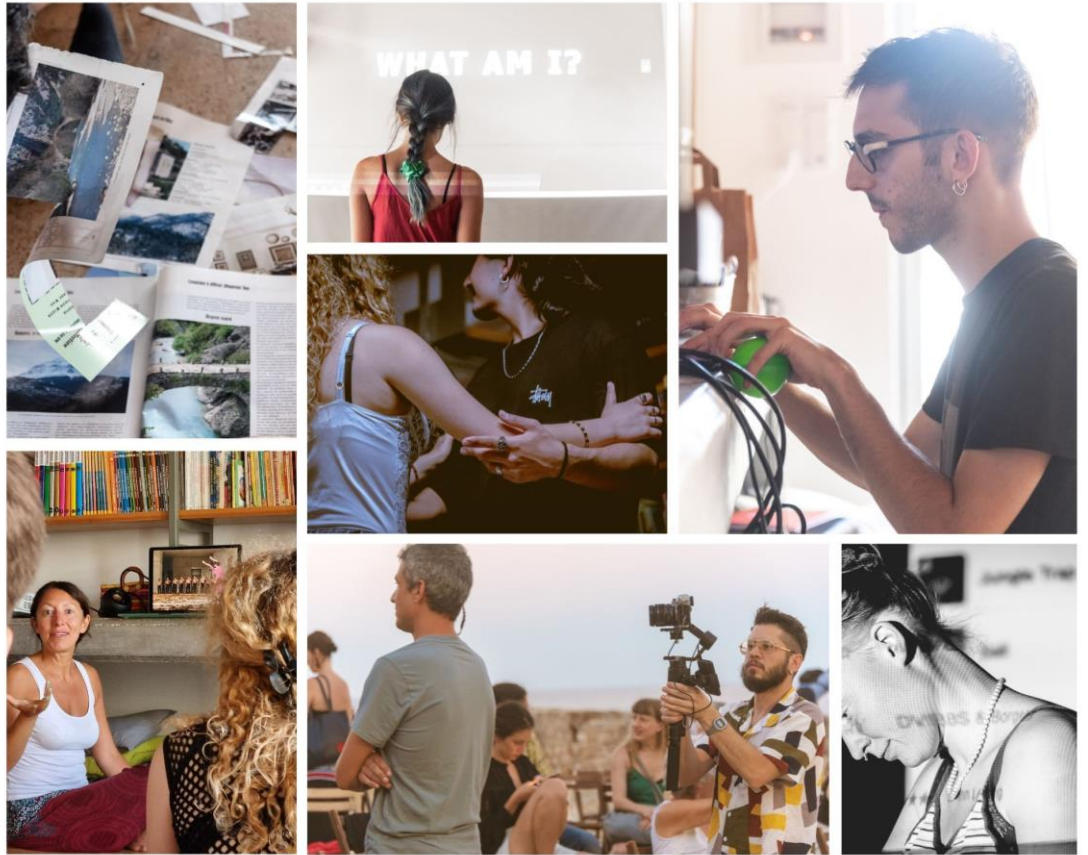
Den Zugang zu Zoom erhielten die Partner über IJAB. Darüber hinaus organisierten sich die nationalen Gruppen in Messenger-Apps wie Signal und WhatsApp und es wurde eine binationale WhatsApp-Gruppe eröffnet. Im Verlauf des Projekts erstellten die teilnehmenden Jugendlichen untereinander eine eigene WhatsApp-Gruppe, an der die Teamer*innen nicht beteiligt waren.

IJAB stellte beiden Partnern aus Deutschland und Griechenland jeweils einen Laptop, eine Webcam, ein Ruummikrofon und jeweils fünf Camtasia-Webcams mit SD-Karten und Stativen zur Verfügung, die für die Tanzaufnahmen in den Kleingruppen in den verschiedenen Begegnungsorten genutzt wurden. Die deutsche Partnerorganisation, Theater der Klänge e. V., hat zudem ihre Internetleistung inklusive Router aufgestockt und von *Arbeit und Leben* eine Webcam, Lautsprecher, zwei weitere Laptops, ein Ruummikrofon und Smartphones erhalten.

Inhalt und Methodik

Den beiden Partnern aus Deutschland und Griechenland war es zunächst wichtig, eine gemeinsame Sprache der Methodik im Bereich der Kunstvermittlung zu finden, um die Teilnehmenden mit dem richtigen Handwerkszeug auszustatten, damit sie sich künstlerisch zum Thema „Aktiv gegen Rassismus“ ausdrücken können. Hierzu wurden mehrere Workshops durchgeführt, zu denen teilweise auch externe Referent*innen eingeladen waren. Die Workshops behandelten u. a. folgende Themen: Rassismus, TED-Talks, Filmen, Sound-Design, Bewegung in Verbindung mit Psychologie und Videodance-Storytelling, Tanz und Theater. Die Jugendlichen erlernten zudem die Verwendung eines Schnittprogramms für die Bearbeitung ihrer Aufnahmen. Das gemeinsame methodische Werkzeug in allen Workshops war das Storyboard. Storyboarding ist eine kreative und interaktive Methode, um Ideen zusammenzuführen und diese zu visualisieren.

In der Jugendbegegnung in Monemvasia erarbeiteten die Jugendlichen in Kleingruppen eine multimediale Performance. Die Teilnehmenden hatten die Wahl am Videodance-Konzept "Rise. Fall. Rise Again" mit Antonis Bertos und dem Kameramann, Vangelis Papaevaggioliou, mitzuwirken und/oder eigene Ideen für die Performance einzubringen. Aus diesem partizipativen Prozess heraus bildeten sich vier Kleingruppen, die ihren eigenen Beitrag zur Performance erarbeiteten. In allen Performance-Elementen setzten sich die Jugendlichen mit eigenen biografischen Erfahrungen mit Rassismus auseinander.



Highlights der Workshops | Bild: Paola Evelina Gallarato

Die multimediale Performance wurde am vorletzten Tag der Begegnung auf dem öffentlichen Platz der alten Burg von Monemvasia aufgeführt. Hierzu erhielt das Projekt die Unterstützung der Gemeinde von Monemvasia.



Poster der Performance in Monemvasia im Juli 2022 | Bild: Kyriakos Kalojerinis

Living Labs: Silence is no longer here because of us

Im Projekt *Silence is no longer here because of us – Young Greek and German Voices about the Past* (kurz: *Silence is no longer here*) 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. Das Projekt fokussierte darauf, den Ort der Erinnerung in den digitalen Raum zu bringen.³



***Silence is no longer here* im Überblick**

Ziel des Projekts *Silence is no longer here* war es, die Teilnehmenden zu ermutigen, sich kreativ mit der gemeinsamen Geschichte der Partnerländer sowie den Orten der Erinnerung auseinanderzusetzen. Die Jugendlichen konnten ihre Erfahrungen, den gemeinsamen Austausch, die Erkenntnisse und Impressionen mithilfe von Drucktechnik, kreativem Schreiben und Poetry-Slam festgehalten. Darüber hinaus wurden die Teilnehmenden eingeladen, gemeinsam Wege zu erarbeiten, wie

der Erinnerungsort in den digitalen Raum gebracht



Impressionen der physischen Begegnungen | Bild: IJAB

werden kann.⁴ Die Jugendlichen erarbeiteten gemeinsam Podcasts, die ihren Zugang zum Ort der Erinnerung für andere Jugendliche verfügbar machen.

³ Die hybride Jugendbegegnung „Silence is no longer here because of us“ wird ebenfalls in der Arbeitshilfe von IJAB „MEET – JOIN – CONNECT! Methodik der digitalen Internationalen Jugendarbeit“ als eines von vier Praxisbeispielen präsentiert. Die Arbeitshilfe findet sich im Bestellservice von IJAB unter: <https://ijab.de/bestellservice/meet-join-connect-2> .

⁴ Zum Thema *Erinnerungs- und Gedenkstättenarbeit in digitalen Begegnungen* führte IJAB in Zusammenarbeit mit der Mahn- und Gedenkstätte in Ravensbrück ein gleichnamiges DIY²-Labor durch. Die Dokumentation hierzu findet sich im Bestellservice von IJAB unter: <https://ijab.de/projekte/aktuelle-beitraege-zu-internationale-jugendarbeitdigital/erinnerungs-und-gedenkstaettenarbeit-in-digitalen-begegnungen-1> .

Fakten

Zeitraum

26.02.2022 – 26.07.2022

Begegnung in der Mahn- und Gedenkstätte Ravensbrück: 17.06.-22.06.2022

Begegnung in Lechovo: 19.07.-26.07.2022

Projektpartner

Deutschland: Mahn- und Gedenkstätte Ravensbrück, Internationaler Freundeskreis Ravensbrück e.V. – IFK (Fürstenberg/Havel) und die Ernst-Litfaß-Schule, OSZ Mediengestaltung und Medientechnologie (Berlin)

Griechenland: Kulturverein *Prophet Elias* (Lechovo)

Standorte

Ravensbrück und Lechovo⁵

Teilnehmende

13 Jugendliche aus Deutschland und 15 Jugendliche aus Griechenland im Alter zwischen 15 und 24 Jahren.

Zielgruppe: Jugendliche, die bisher keine Erfahrungen mit internationalem Jugendaustausch und/oder einen eingeschränkten Zugang dazu haben, sowie Jugendliche im ländlichen Raum. Die Teilnehmenden aus Deutschland waren Schüler*innen der Ernst-Litfaß-Schule in Berlin sowie Freiwillige aus Österreich an der Mahn- und Gedenkstätte in Ravensbrück. Die Teilnehmenden aus Griechenland stammen aus dem kleinen Dorf Lechovo in Nordgriechenland (ca. drei Stunden mit dem Auto von Thessaloniki entfernt). Am Projekt teilgenommen hat aus Griechenland zudem eine Freiwillige aus Belgien, die im Zeitraum des Projekts ihr freiwilliges Jahr in Lechovo absolvierte. Fast alle Schüler*innen aus Berlin und Lechovo hatten

Die Mahn- und Gedenkstätte in Ravensbrück ist eine Gedenkstätte in der Stadt Fürstenberg/Havel etwa eine Stunde von Berlin entfernt. In Ravensbrück ließ die SS 1939 das größte Frauen-Konzentrationslager in Deutschland errichten. Dorthin wurden auch die meisten jüdischen Frauen aus Griechenland deportiert, weshalb die Mahn- und Gedenkstätte in Ravensbrück für die deutsch-griechischen Beziehungen von besonderem Interesse ist. Die Internationale Jugendbegegnungsstätte und Jugendherberge Ravensbrück, die an der Mahn- und Gedenkstätte angeschlossen ist, bietet ideale Voraussetzungen für die Begegnung von jungen Menschen.

*Lechovo ist ein kleines Dorf in Westmakedonien/Nordgriechenland, etwa drei Stunden von Thessaloniki entfernt. Im Juli 1943 brannten Wehrmachtstruppen drei Tage Lechovo und umliegende Dörfer nieder. Im Opferdorf Lechovo ist die enge Verbindung der Bevölkerung zu Deutschland besonders ausgeprägt. Nach der Zeit der Besatzung und dem sich anschließenden griechischen Bürgerkrieg kamen viele der Bewohner*innen in der zweiten Hälfte des 20. Jahrhunderts als sogenannte Gastarbeiter*innen nach Deutschland. Lechovo ist seit 2013 aktiv im deutsch-griechischen Jugendaustausch insbesondere zur Aufarbeitung der Geschichte.*

⁵ Mehr Informationen über die Zerstörung von Lechovo durch die Nationalsozialisten finden sich auf der interaktiven Erinnerungskarte von IJAB: <https://ijab.de/angebote-fuer-die-praxis/jugenderinnert>.

bis zu diesem Zeitpunkt keine internationale Erfahrung.

Pädagogisches Team

Vier Teamer*innen, zwei aus Deutschland und zwei aus Griechenland.

Die Jugendbegegnung wurde von deutscher Seite von Dr. Matthias Heyl, dem pädagogischen Leiter der Mahn- und Gedenkstätte in Ravensbrück, und Ingo Grolmus, Druckgrafik-Lehrer der Ernst-Litfaß-Schule, begleitet. Auf griechischer Seite bestand das Leitungsteam aus der Vorsitzenden des Kulturvereins *Prophet Elias* und Englisch-Lehrerin Tania Galavou, und Anastasis Kaltsis, zum Zeitpunkt des Projekts Student an der Aristoteles-Universität von Thessaloniki und ehemaliger Teilnehmender an deutsch-griechischen Jugendbegegnungen.

Rollen im Team:

Auch in diesem Projekt waren alle vier Teamer*innen zuständig für die pädagogische Umsetzung der hybriden Jugendbegegnung und der Begegnungen vor Ort, wobei Dr. Matthias Heyl und Tania Galavou federführend die konzeptionelle Planung übernahmen. Erwähnt werden müssen aber auch in diesem Projekt diejenigen Personen, die als Vertreter*innen der beteiligten Organisationen im Hintergrund organisatorische und finanztechnische Fragen und Herausforderungen abwickelten. Zudem wurden externe Referent*innen für Inputs und Workshops eingesetzt.

Ablauf

Die hybride Jugendbegegnung *Silence is no longer here* erstreckte sich über einen Zeitraum von sechs Monaten und bestand aus mehreren Bestandteilen mit digitalen, hybriden und analogen Begegnungen.

26.02.2022	1. digitale deutsch-griechische Begegnung	Get-together: Erstes Kennenlernen, Organisatorisches, gemeinsames Programmgestalten Die Orte der Erinnerung: Ravensbrück und Lechovo
19.03.2022	2. digitale deutsch-griechische Begegnung	Rap-Workshop mit Dan Wolf
21.05.2022	3. digitale deutsch-griechische Begegnung	Input zu Gestaltung von Podcasts mit externem Referenten – eigene Soundaufnahmen gestalten
22.05.2022	Gruppendiskussion mit JFF	
02.06.2022	Interview mit den Jugendlichen aus Deutschland durch JFF	
03.06.2022	Interview mit den Jugendlichen aus Griechenland durch JFF	
17.06.22- 22.06.22	Jugendbegegnung in Präsenz in Ravensbrück/Berlin	
19.07.22- 26.07.22	Jugendbegegnung in Präsenz in Lechovo	

Setting

Die Teilnehmenden aus Griechenland waren bei den digitalen Treffen hybrid, d.h. als Gesamtgruppe im Zoom-Raum, zugeschaltet. Zu diesem Zweck stellte der Kulturverein *Prophet Elias* seinen Sitzungssaal zur Verfügung. Dazu stellte IJAB dem griechischen Verein einen Projektor, einen Laptop, eine Webcam sowie ein Rummikrofon zu Verfügung. Die Teilnehmenden aus Deutschland schalteten sich individuell von zuhause aus über ihre eigenen Geräte zu.

Da die griechische Gruppe zu groß war, was die Kommunikation im digitalen Raum teilweise erschwerte, wurde die nationale Gruppe bei einigen digitalen Treffen in zwei Untergruppen aufgeteilt. Bei anderen Sitzungen wurden die Teilnehmenden gebeten, sich über ihre eigenen Endgeräte in Breakout-Sessions zu begeben. Dabei befanden sie sich aber durchgehend in den Räumlichkeiten des Kulturvereins.

Sprache

Auch in diesem Projekt wurde hauptsächlich auf Englisch kommuniziert, wobei die Teamer*innen bei Bedarf bei der Nutzung der englischen Sprache oder bei Verständnisschwierigkeiten in der jeweiligen Herkunftssprache der Teilnehmenden unterstützten. In der Teilnehmendengruppe aus Deutschland gab es zudem einen Teilnehmenden mit Griechisch- und Deutschkenntnissen, der bei Bedarf ebenfalls unterstützte. In der physischen Begegnung in Lechovo wurde zusätzlich ein Sprachanimateur eingesetzt, der mit den Teilnehmenden täglich Sprachanimationsspiele durchführte.

Technik

Die Gruppen nutzten für die digitalen internationalen Treffen das Videokonferenztool Zoom. Zudem organisierten sich die nationalen Gruppen in Messenger-Apps wie Signal und WhatsApp.

Für die hybride Zuschaltung stellte IJAB der griechischen Gruppe einen Laptop, ein Rummikrofon, eine Webcam und einen Projektor zur Verfügung. Für die Aufnahmen an den Gedenkorten selbst stellte IJAB dem Projekt eine GOpro-Webcam, Modell Hero10, zur Verfügung, mit der 360-Grad-Aufnahmen vor Ort gemacht werden können.

Inhalt und Methodik

Das Projekt *Silence is no longer here* bestand aus digitalen und hybriden Phasen und physischen Treffen vor Ort national und bilateral. Im Zeitraum zwischen Ende Februar und Juni 2022 arbeiteten die Jugendlichen aus Griechenland und Deutschland zunächst digital bzw. hybrid miteinander: Sie lernten sich und ihre Lebensumgebung kennen, sprachen über ihren Alltag, ihre Hobbies und die gemeinsame Geschichte, die beide Länder miteinander vereint. Sie lernten Wege für einen kreativen Umgang mit der Vergangenheit kennen und tauschten sich über ihre Wünsche in Bezug auf den weiteren Verlauf des Projekts aus. So sprachen die Jugendlichen aus beiden Ländern darüber, auf welche Art und Weise sie anderen Jugendlichen Informationen zu den Orten der Erinnerung zugänglich machen könnten, und einigten sich darauf, eigene Podcasts zu erstellen, die virtuell – z.B. über QR-Codes – zur Verfügung gestellt werden können. Das Leitungsteam nutzte zur Vorbereitung der Teilnehmenden national bereits vorhandenes Material wie z. B. das digitale Zeitzeugenarchiv „Erinnerungen an die Okkupation in Griechenland“, www.occupation-memories.org, der Freien Universität Berlin in Kooperation mit der Deutschen Schule und der Nationalen Kapodistrias-Universität in Athen, den Video-Interviews der Ravensbrück-Überlebenden und griechischen weiblichen Überlebenden im Archiv „Die Frauen von Ravensbrück“ ([Seite 17](http://www.videoarchiv-</p></div><div data-bbox=)

[ravensbrueck.de](https://www.ravensbrueck.de)) oder auch Filmen wie „Der Balkon“. Um den Jugendlichen einen ersten Eindruck von Lechovo zu vermitteln, ergriffen die griechischen Teilnehmenden zu Beginn des Projekts die Initiative und drehten mit ihren Handys ein Video des Ortes, in dem sie leben, das sie bei der ersten Sitzung den Teilnehmenden aus Deutschland präsentierten. Von deutscher Seite gab es zunächst eine digitale Führung durch die Mahn- und Gedenkstätte in Ravensbrück, ein Format, das die Gedenkstätte während der Einschränkungen durch die Pandemie ausgebaut hat.

In der Projektplanung vorgesehen waren vom Leitungsteam unterschiedliche Zugänge zu kreativen Methoden, darunter: Kreatives Schreiben, Video- und Podcast-Produktion, Poetry-Slam und Drucktechnik. Hierfür wurden teilweise externe Referent*innen beauftragt, darunter z. B. der Hip-Hopper Dan Wolf⁶, der bereits seit längerem mit der Gedenkstätte in Ravensbrück zusammenarbeitet und der aus den USA zugeschaltet werden konnte. In den Begegnungen vor Ort wurde die Drucktechnik erlernt⁷ und es wurden historisch und kulturelle bedeutsame Orte bzw. Ereignisse besucht. So wurde zum Beispiel die Rückbegegnung in Lechovo in einen Zeitraum gelegt, in dem die Feierlichkeiten für den Schutzpatronen des Ortes „Prophet Elias“ stattfinden, eines der wichtigsten kulturellen Ereignisse des Dorfes. So hatten die Teilnehmenden aus Deutschland die Möglichkeit, in das kulturelle Geschehen des Dorfes einzutauchen und Teil davon zu werden.



Besuch im historischen Museum von Lechovo | Bild: IJAB



Das Leitungsteam in der Bibliothek des Kulturvereins „Prophet Elias“ | Bild: IJAB

⁶ Mehr zum Projekt „Sound in the Silence“ der Mahn- und Gedenkstätte Ravensbrück mit Dan Wolf unter: <https://www.ravensbrueck-sbg.de/bildungsangebote/projektgalerie/>.

⁷ Im Anhang findet sich das Poster der 9ten Ravensdruck mit den Drucken der Teilnehmenden aus Deutschland und Griechenland.

Chancen, Herausforderungen, Lösungen

Die Herausforderungen, denen in beiden Projekten begegnet wurde, lassen sich unter bestimmte Aspekte bündeln, die auch das Forschungsprojekt IJA.digital fokussiert wurden. Im Folgenden werden Herausforderungen und Lösungsansätze, aber auch Chancen aus den beiden Projekten zusammengefasst.

➤ Sprache und Kommunikation⁸

Sprache und Kommunikation im digitalen Raum stellen Fachkräfte der Internationalen Jugendarbeit vor neue Herausforderungen. Insgesamt zeigte sich in diesem Punkt ein höherer Bedarf an Beratung der Partner z. B. zu technischen und pädagogischen Möglichkeiten bei der Dolmetschung, der Sprachmittlung sowie der Sprachanimation im digitalen Raum. Im Vergleich zu Begegnungen vor Ort unterliegt die Begegnung im digitalen Raum besonderen kommunikativen Herausforderungen (z. B. Gestik und Mimik können nicht unmittelbar wahrgenommen werden, Ton funktioniert nicht immer optimal etc.) – die Hürde der Sprache kommt dann zusätzlich obendrauf. Die Begleitung von Projekten durch Sprachmittelnde und Dolmetschende im digitalen Raum ist aufwändiger, die dafür vorgesehenen Förderpauschalen aber nicht ausreichend. Im digitalen Raum kann nicht „mal eben“ jemand sprachmitteln oder den Chat übersetzen und konsekutives Sprachmitteln streckt die Zeit im digitalen Raum oft zu sehr, sodass Sitzungen, die nicht selten bereits ohne Dolmetschung zu lang angelegt sind, in die Länge gezogen werden.

Dabei ist zu beachten: Teamer*innen können nicht zugleich Sprachmittelnde sein. Und wenn doch, müssen die Rollen ganz klar aufgeteilt werden, denn Dolmetschung funktioniert – wie eben erwähnt – nicht einfach mal so. In den beiden Living Labs-Projekten haben die Teamenden teilweise selbst diese Rolle der*des Sprachmittelnden übernommen, d.h. sie haben jeweils für ihre nationale Gruppe englischsprachige Beiträge in der Herkunftssprache der Teilnehmenden zusammengefasst oder einzelne Teilnehmende bei der Kommunikation unterstützt. Solange die pädagogische Arbeit dabei nicht zu kurz kommt und sichergestellt ist, dass die Teamenden mit den Aufgaben nicht überfordert werden, kann diese Herangehensweise funktionieren. Dennoch ist zu empfehlen, auch für digitale Projekte externe Sprachanimateur*innen/Sprachmittelnde mit dieser Aufgabe zu beauftragen.

Dann noch: Im Vergleich zu physischen Begegnungen ist es leichter, eine*n Expert*in zu einem bestimmten Thema in den digitalen Raum einzuladen. Dennoch muss geklärt werden, in welcher Sprache der Input gehalten wird und welche sprachliche Unterstützung benötigt wird, damit alle Teilnehmenden die Inhalte gleichermaßen gut aufnehmen können.

Der digitale Raum bietet vielfältige – teilweise neue – Möglichkeiten mit Sprache und Kommunikation umzugehen, wie zum Beispiel die Funktion der automatischen Untertitelung oder der automatischen Übersetzung im Chat. Diese Möglichkeiten müssen strategisch und am besten

⁸ Dem Bereich *Sprache und Kommunikation* im digitalen Raum widmet die IJAB-Arbeitshilfe „Methodik der digitalen Internationalen Jugendarbeit“ ein eigenes Kapitel, s.

https://ijab.de/fileadmin/redaktion/PDFs/Shop_PDFs/IJAB_Publikation_Methodik_Jugendarbeit_DE.pdf. S. hierzu auch die Arbeitshilfen der Kompetenzstelle Sprache bei IJAB zu „[Verdolmetschung von Online-Veranstaltungen](#)“ und „[Sprachanimation bei Online-Jugendbegegnungen](#)“.

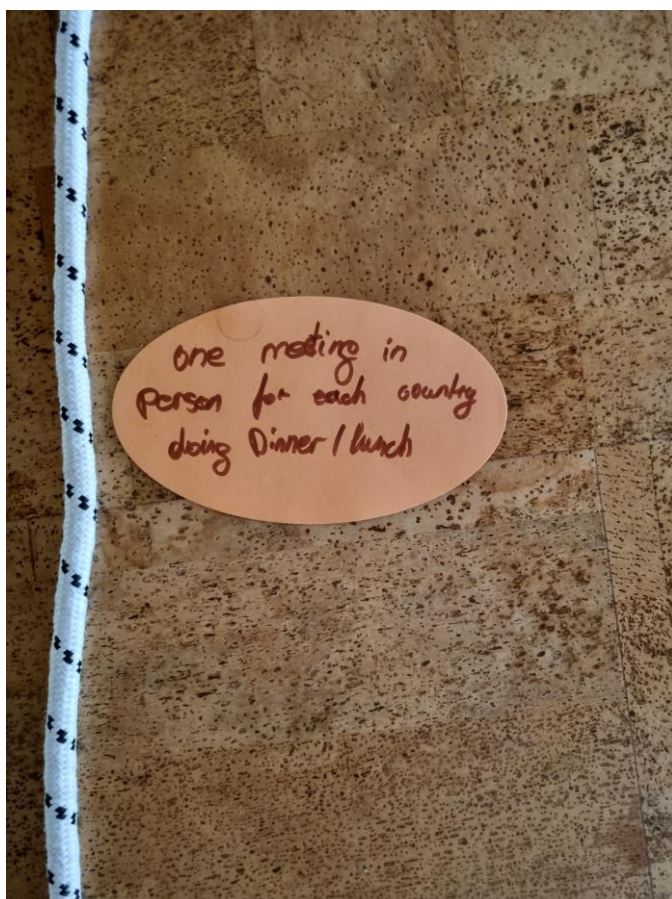
mit den Teilnehmenden selbst geplant werden. Welche Sprachkenntnisse bringen die Jugendlichen mit? Könnten Jugendliche selbst bei der Sprachmittlung behilflich sein? Kennen sie vielleicht Tools, die sie gut und gerne zur Übersetzung/Sprachmittlung nutzen?

➤ Hybride Settings

In hybriden Settings müssen – nicht nur – Kommunikation und Sprachmittlung anders geplant werden als in online Formaten, denn in hybriden Sitzungen sitzen mehrere Teilnehmende in einem Raum. Die Interaktion kann dadurch erschwert werden, dass man aus dem digitalen Raum einzelne Teilnehmende, die gemeinsam in einem Raum sitzen, nicht immer deutlich sehen oder hören kann. Methoden, die in online Sitzungen schnell und einfach funktionieren, können in hybriden Settings ebenfalls eine Herausforderung darstellen. Wie ist es z. B. mit den Break-Out-Sessions? Wie werden die Teilnehmenden aus einem Raum in ländergemischte Break-Out-Sessions geschickt? Gibt es dafür ausreichend Geräte und/oder Räumlichkeiten? Hybride Settings bieten auf der anderen Seite pädagogische Möglichkeiten, die in online Formaten nicht immer gegeben sind: Die pädagogische

Leitung kann mit den Teilnehmenden vor Ort analoge Methoden anwenden und die Gruppendynamik – zumindest innerhalb der Gruppe vor Ort – besser fördern.

Wie sich außerdem gezeigt hat, weisen Teilnehmende, die sich bereits persönlich kennengelernt haben, dem Projekt gegenüber eine größere Verbindlichkeit auf. Die Teilnehmenden des Projekts *I am another* haben diesen Aspekt explizit angesprochen: Sie haben sich mehr nationale verbindliche Treffen vor Ort gewünscht – mit und ohne Zuschaltung der Teilnehmenden aus dem Partnerland. Es lohnt sich auf jeden Fall mit hybriden Settings und auch mit Mischformaten in den unterschiedlichen Phasen eines Projekts zu experimentieren und die Möglichkeiten, die diese Settings mitbringen, zu erforschen.⁹



Anwendung des Forschungstools: Antwort eines Teilnehmenden | Bild: IJAB

⁹ S. zu hybriden Settings auch die Kurzdokumentation des DIY²-Labors „How to hybrid? Hybride Jugendbegegnungen gestalten“ im IJAB-Bestellservice: <https://ijab.de/bestellservice/how-to-hybrid>.

➤ Gruppendynamik digitaler Formate¹⁰

Wie bereits angedeutet: Dass die Gestaltung der Gruppendynamik in digitalen Formaten besonders herausfordernd ist, haben Träger der IJA bereits zu Beginn der Pandemie in 2020 festgestellt. Auch in den Living Labs war es so – jedoch waren die Living Labs von Beginn an darauf ausgelegt, dass sich die Jugendlichen aus beiden Ländern auch in Präsenz treffen. Die Aussicht auf ein persönliches Kennenlernen und die gemeinsame Mobilitätserfahrung stärkten in beiden Gruppen die Verbindlichkeit, die Neugierde auf die*den Andere*n und die Bereitschaft an den digitalen Sitzungen mitzuwirken. Da aktuell davon auszugehen ist, dass künftig mehr Mischformate den Jugendaustausch prägen werden, kann dieser Aspekt eine wichtige Rolle bei der Gestaltung gruppendynamischer Prozesse spielen. So können digitale Treffen vor der Begegnung vor Ort für ein erstes Kennenlernen, den Abbau von Hürden und die gemeinsame Programmgestaltung genutzt werden.

Digitale Treffen ermöglichen aber auch eine inhaltliche und organisatorische Vorbereitung, die dazu beitragen kann, dass die gemeinsame Arbeit vor Ort fokussierter und inhaltsreicher wird: Die Erinnerungs- und Gedenkstättenarbeit im digitalen Raum zeigte zum Beispiel, dass die Vermittlung von Informationen zu Orten, an denen Menschen auf grausame Art ermordet wurden, eine Vorentlastung ermöglicht und die Überforderung von Jugendlichen beim eigentlichen ersten Besuch der Gedenkstätte bzw. des Erinnerungsortes reduziert.

Die Gruppendiskussion mit den Jugendlichen beider Projekte vor Ort zeigte auch, dass die Jugendlichen das erste Kennenlernen untereinander im digitalen Raum und die inhaltliche Vorarbeit für die physische Begegnung als sehr hilfreich empfanden. Das Forschungstool von JFF sah vor, dass die Jugendlichen über die Rahmenbedingungen ihres Wunschprojektes diskutieren, u. a. Dauer, online- und offline Phasen, Anzahl der beteiligten Länder etc. Bei der Gestaltung der Wunschprojekte haben beide Gruppen von Jugendlichen einen ähnlichen Projektverlauf konzipiert: mit mehreren digitalen Treffen im Vorfeld und physischen Begegnungen im Anschluss. Beide Gruppen haben zudem klar geäußert, dass sie sich mehr informelles Kennenlernen wünschen über Tools wie Discord oder Instagram, d.h. Tools, die sie in ihrem Alltag nutzen.

„Aber natürlich ist es schon so, dass man sich jetzt so ein bisschen gemeinsam wie bei diesem Projekt jetzt hier gemeinsam vorbereiten kann, auch schon mal, zumindest schon mal sieht, wie sehen denn die aus, die da alle mitmachen. [...] Da war das so ein Kennenlernen, was eigentlich recht gut funktionierte, was man sonst so vielleicht so bei einer, na ja, bei einer richtigen Begegnung in so einem Stuhlkreis, oder so was gemacht hätte. Jeder erzählt mal ein bisschen was über sich, und da wird aber dann schon der Raum, da wäre schon Zeit verloren gegangen für das, was man dann vielleicht eigentlich da an dem Ort machen will.“ – Einschätzung einer der Living Labs-Fachkräfte zu den digitalen Treffen im Interview mit dem Forschungsteam

¹⁰ Zur Gestaltung der Gruppendynamik in digitalen Formaten führte IJAB zwei DIY²-Labore durch. S. hierzu die Dokumentationen im IJAB-Bestellservice: „Groupdynamics online“ (nur auf Englisch) unter <https://ijab.de/bestellservice/group-dynamics-online> und „Gruppendynamik in fünf Rhythmen“ (auf Englisch und Deutsch verfügbar) unter <https://ijab.de/bestellservice/gruppendynamik-online-in-5-rhythmen>.

Methoden, die sich in den digitalen vorbereitenden Treffen der Living Labs zur Förderung der Gruppendynamik als erfolgreich erwiesen haben, waren unter anderem:

- > selbstgedrehte Videos der eigenen Ortschaft bzw. mit kurzen Videos zur eigenen Person
- > gemeinsam virtuelles, interkulturelles Kochen und Essen
- > Live-Touren mit dem Smartphone durch den eigenen Ort bzw. das eigene Zimmer
- > gemeinsame Absprachen zu den Inhalten und zum Ablauf des Projekts (s.u. zu *Partizipation*)
- > gemeinsames kreatives Arbeiten

Insbesondere der letzte Punkt sei hervorzuheben: Jugendliche sind gerne gemeinsam kreativ – und das auch digital. Es ist daher empfehlenswert, digitale Projekte so zu gestalten, dass die Jugendlichen gemeinsam kreativ werden können – ob das die Vorbereitung einer Performance ist, einer digitalen Ausstellung oder eines online Theaterstücks auf der virtuellen Bühne. Am besten ist es mit den Teilnehmenden selbst darüber zu sprechen, worauf sie Lust haben bzw. was für sie inhaltlich als sinnvoll erscheint und was am Ende des Projekts stehen soll.



Collage-Workshop im Rahmen von „I am another“ in Monvemvasia | Bild: Paola Evelina Gallarato

- > Methodik
Ergänzend zur Methodik für das erste Kennenlernen sollte hier allgemein erwähnt werden: Beide Projekte nutzten die Chancen des digitalen Settings, um Expert*innen für Fachinputs in die digitalen Meetings einzuladen. Der digitale Raum ermöglicht einen leichteren Einsatz von (internationalen)

Expert*innen dadurch, dass Reise- und Übernachtungskosten sowie Zeit gespart werden. So können sich auch die Honorare geringer als bei Begegnungen in Präsenz gestalten. In beiden Projekten allerdings evaluierten die Jugendlichen die Inputs teilweise als viel zu lang und anstrengend und wenig interaktiv. Hinzu kommt die sprachliche Hürde (s. o.). Wichtig ist daher, dass den Projektleitungen bewusst ist, dass externe Referent*innen nicht immer für ein digitales Setting qualifiziert sind und daher in der Regel ebenfalls auf das technische und das pädagogische Setting im digitalen Raum vorbereitet werden müssen. Dies gilt jedoch auch für die Teilnehmenden. Im digitalen Raum gelten andere Rahmenbedingungen, die nicht selbsterklärend sind: Es ist wichtig, die Teilnehmenden abzuholen, sie vertraut zu machen mit der Umgebung – ob digital oder analog in hybriden Settings – sowie mit dem Ablauf. So können frühzeitig Fragen geklärt werden und keine*r „bleibt auf der Strecke“.

Fazit ist: Es lohnt sich bei der Programmgestaltung genauer zu prüfen, welche Inhalte und Methoden eher digital oder eher vor Ort umgesetzt werden sollten. Bei der Entscheidungsfindung spielen nicht nur pädagogische und inhaltliche Fragen eine Rolle, sondern eventuell auch Aspekte wie die zur Verfügung stehenden Ressourcen (technisch, personell, finanziell), der Zeitaufwand und weiteres. Offenheit und Flexibilität sind für ein „digitales Mindset“ besonders gefragt, da im Digitalen weitere Herausforderungen – wie technische Schwierigkeiten, Bildschirm-Müdigkeit etc. – hinzukommen.

➤ Partizipation der Teilnehmenden

Obwohl eine frühzeitige partizipative Einbindung der Jugendlichen im Konzept der Living Labs angelegt war, konnte beobachtet werden, dass dies für die pädagogischen Teams eine Herausforderung darstellte. Auch die Jugendlichen selbst äußerten in beiden Projekten, dass ihnen in den digitalen Begegnungen Projektziele und -inhalte nicht ganz klar waren und diese erst in den Begegnungen vor Ort deutlich wurden. Diese Beobachtung bzw. das Feedback der Teilnehmenden deckt sich auch mit den Ergebnissen des Forschungsprojekts IJA.digital. Digitale Elemente können zur Vorbereitung und Ausgestaltung des Projektes dienlich sein, indem in den digitalen Treffen, die Kompetenzen und Wünsche der Teilnehmenden eruiert werden und z. B. mit einem digitalen Tool festgehalten und ausgebaut werden: Was möchten die Jugendlichen selbst für sich in der Jugendbegegnung erreichen? Was möchten sie lernen und was gemeinsam erschaffen? Welche Medienkompetenzen bringen sie mit? Wie können diese im Projekt Anwendung finden?

Wichtig ist es hier vor allem, regelmäßige Reflexionsrunden mit den Teilnehmenden einzuplanen, damit Wünsche und Bedarfe abgefragt und das Projekt nachgesteuert werden kann. Das ist keine neue Erkenntnis für die IJA, aber umso wichtiger im digitalen Jugendaustausch, wo Teilnehmende schwieriger zu „greifen“ sind. Außerdem können zur Reflexion gut digitale Tools genutzt werden. Digitale Tools bieten neue Möglichkeiten, der Einbeziehung von Jugendlichen in die Projektgestaltung und können auch während der physischen Begegnungen genutzt werden.

➤ Verbindlichkeit der Teilnehmenden

Eine Herausforderung für die Gestaltung der Gruppendynamik war im Projekt *I am another*, dass nicht alle Teilnehmer*innen verbindlich und gleichermaßen allen Teilen des Projekts zusagen konnten. Dadurch sind neue Teilnehmende nachgerückt und nicht alle Teilnehmenden, die an den

physischen Begegnungen teilgenommen hatten, kannten sich bereits oder hatten digital miteinander gearbeitet. Beobachtet werden konnte allerdings, dass dieser Aspekt keine großen Auswirkungen auf das Gruppengefüge in den Begegnungen vor Ort hatte, da die Gruppe und die Teamleitung insgesamt sehr bemüht waren, alle Teilnehmenden einzubeziehen.

Die Partner signalisierten, dass rein digitale Begegnungen neben schulischen, universitären oder anderweitigen Verpflichtungen nicht an sich auf ein Interesse bei der Zielgruppe der Jugendlichen stoßen, sondern viel mehr die Aussicht darauf, im Laufe des Projekts in das Partnerland reisen zu können, um die Partnergruppe vor Ort zu treffen. Die Aussicht auf die interkulturelle Auslandserfahrung hat die Akquise erfolgreicher gestaltet und die Verbindlichkeit der teilnehmenden Jugendlichen erhöht.

➤ Technik

Im Projekt *I am another* musste der Raum für die deutsche Gruppe technisch ausgestattet werden, was sehr zeitaufwändig war. Die Internetleistung war nicht ausreichend für die Zuschaltung mehrerer Geräte über das Videokonferenztool Zoom, sodass der Träger sich aus diesem Grund eine Internetverbindung mit höherer Leistung sowie einen neuen Router anschaffen musste. Die Ausgaben hierfür konnten allerdings nicht über Projektmittel erstattet werden. Der deutsche Partner hat über IJAB einen Laptop, eine Webcam und ein Räummikrofon zur Verfügung gestellt bekommen sowie zusätzlich über den Kooperationspartner *Arbeit und Leben* weitere Laptops, eine Webcam, die den gesamten Seminarraum aufnehmen kann, Lautsprecher, ein besseres Räummikrofon, Verbindungskabel und zwei weitere Smartphones. Diese Geräte wurden an *Theater der Klänge e. V.* verliehen und nach dem Projekt an die Partner zurückgegeben.

Beobachtet werden konnte, dass das digitale Setting der Begegnung auch in die Begegnungen vor Ort einfließen konnte. So wurden die digitalen Tools aus den digitalen Begegnungen auch in den Begegnungen in Präsenz genutzt. Dies hatte den Vorteil, dass in der Begegnung in Monemvasia, ein Teamer und eine Teilnehmerin, die aufgrund einer Corona-Infektion isoliert werden mussten, trotzdem teilweise am Projekt partizipieren konnten – z. B. über ZOOM oder Messenger-Apps.

In der Gruppendiskussion mit den Jugendlichen des Projekts *Silence is no longer here* äußerten die Jugendlichen den Wunsch, dass in solchen Projekten *Discord* genutzt wird, da dieses Tool alle Funktionen mitbringt, die für das Projekt benötigt würden, und sie das Tool bereits in ihrem Alltag nutzen.¹¹

➤ Interkulturelles Lernen

Was naheliegend ist und wie auch der Ergebnisbericht zum Forschungsprojekt IJA.digital zeigt (vgl. S. 10f.), gestaltet es sich im digitalen Raum etwas schwieriger, die Partnerkultur kennenzulernen, weil das unmittelbare Erleben und das Eintauchen in das andere Land durch den Aufenthalt vor Ort fehlen. Das bedeutet, dass andere Methoden eingesetzt werden müssen, wenn es darum gehen soll, die Kultur des Partnerlandes kennenzulernen. Auch haben die Living Labs gezeigt, dass dieser

¹¹ Im Anschluss an die Living Labs wurden einige Teilnehmende aus dem Projekt „Silence is no longer here“ angefragt, im Rahmen eines DIY²-Labors Discord vorzustellen und sich mit Fachkräften darüber auszutauschen, wie sie Discord in ihrem Alltag nutzen. S. hierzu die Dokumentation des DIY²-Labors: <https://ijab.de/bestellservice/diy2-dokumentation-discord>.

Aspekt leichter zu Missverständnissen führen kann, so z. B. wenn es um Absprachen zu Uhrzeiten im Programm geht. Zeitverschiebung und kulturelle Gewohnheiten waren zum Beispiel im Projekt Living Labs mehrfach eine „Stolperfalle“: Es kam aufgrund der Zeitverschiebung zu Missverständnissen in Bezug auf die vereinbarten Uhrzeiten und manchmal gestaltete es sich schwierig, für alle passende Uhrzeiten zu finden, da in Griechenland zwischen 14 und 17 Uhr, Siesta-Zeit, d.h. Ruhezeit herrscht und die Mahlzeiten in der Regel um Stunden später eingenommen werden, als das für gewöhnlich in Deutschland der Fall ist.

Schlussfolgerungen

Schlussfolgernd kann festgehalten werden, dass die Initiierung und die engmaschige (wissenschaftliche) Begleitung von zwei digitalen Jugendbegegnungen wichtige Erkenntnisse über Chancen und Herausforderungen, aber auch über Lösungswege der digitalen Transformation in der Internationalen Jugendarbeit hervorbringen konnte. Digitale Elemente erweitern das Repertoire und die Methodenvielfalt der Internationalen Jugendarbeit und sind an der Lebenswelt von jungen Menschen orientiert – so die Zusammenfassung aus der Forschung. Die Entwicklungen zeigen, dass sich digitale Elemente in der (Internationalen) Jugendarbeit – wie auch in allen anderen Arbeitsfeldern – noch stärker zu einem festen Bestandteil der Praxis integriert haben. Dieser sollte daher künftig in der Förderung, bei der Weiterentwicklung der Qualitätskriterien der IJA, in der Methodik und in der Qualifizierung von Fachkräften auch strategisch integriert werden. Die Beobachtungen bei den Living Labs und die Auswertung der Daten aus dem Forschungsprojekt IJA.digital¹² zeichnen ab, dass künftig mehr Mischformate in der IJA umgesetzt werden, die gezielter die Chancen der digitalen Elemente nutzen: die partizipative Gestaltung von Projekten, die Erreichung neuer Zielgruppen, die Ausweitung und Bereicherung internationaler Mobilitätserfahrung und somit eine Stärkung des Zusammenhalts innerhalb von Europa und weltweit. Damit dies gelingen kann, müssen auf allen Ebenen – von der Förderung bis hin zur Qualifizierung von Fachkräften – neue Konzepte erarbeitet werden, die auf diesen Beobachtungen fußen. Im Folgenden werden einige dieser Schlussfolgerungen für die Praxis der Internationalen Jugendarbeit zusammengefasst.

Förderung und Förderbedingungen digitaler Projekte

Die Partnerorganisationen kommunizierten durchgehend deutlich, dass die Förderbedingungen für mehrmonatige Mischformate (d. h. mit unterschiedlichen Elementen und sich abwechselnden Phasen, online, offline und hybrid, synchronen und asynchronen Phasen) Hürden aufweisen, die sehr viel Aufwand mit sich bringen. In beiden Projekten mussten die Partnerorganisationen für die Begegnungen vor Ort und für die digitalen Begegnungen unterschiedliche Anträge stellen und abrechnen, obwohl es sich um unterschiedliche Phasen eines Projekts handelte. Darüber hinaus mussten Drittmittel akquiriert werden, um Übernachtungs-, Verpflegungs- und Flugkosten in der Sommersaison decken zu können. Das alles ist mit sehr viel Aufwand verbunden, der die Zeit für die pädagogische Arbeit der Teams einschränkt. Der Aufwand für die Beratung der Partner bei der Kostenkalkulation, der Antragsstellung und bei der

¹² Mehr zu den Ergebnissen des Forschungsprojekts IJA.digital findet sich im Ergebnisbericht von JFF: <https://ijab.de/bestellservice/digitale-projekte-in-der-internationalen-jugendarbeit>.

Mittelverwendung stellte sich als viel höher raus, als ursprünglich von den zuständigen Projektreferentinnen eingeschätzt worden war.

Es wäre zu empfehlen, dass die Förderung für ein Projekt mit digitalen Elementen künftig nur mit einem Antrag sowie einem Verwendungsnachweis abgewickelt werden kann, die diese unterschiedlichen Elemente berücksichtigen. Insgesamt lässt die Rückmeldung der Träger darauf schließen, dass eine höhere finanzielle Unterstützung mit weniger Aufwand zu einer höheren Bereitschaft für eine künftige Umsetzung von gemischten Projekten führe.

Qualifizierung von Fachkräften für digitale Formate

Digitale Formate erfordern neue Kompetenzen, die an die bereits bestehenden Kompetenzen von Fachkräften andocken können und sollten. Die Förderung der Gruppendynamik, des interkulturellen Lernens und des Näherbringens der Sprache der Partnergruppen sind wesentliche Bestandteile einer internationalen Begegnung, die Fachkräfte der IJA aus Projekten in Präsenz bereits kennen, doch im digitalen Raum müssen diese pädagogischen Ziele methodisch und technisch anders angegangen werden. Hinzu kommen die neuen Möglichkeiten aber auch die Herausforderungen, die durch die Einbindung digitaler Elemente in die Begegnung entstehen, auf die ein Qualifizierungsformat fokussieren muss. Es wäre daher wünschenswert, „Rundum-Qualifizierungsformate“ für digitale Internationale Jugendarbeit für Teamer*innen zu entwickeln, die eine Schulung für alle diese Elemente enthält.

Qualität in der digitalen Internationaler Jugendarbeit

Eine Weiterqualifizierung von Fachkräften für die digitale Internationale Jugendarbeit ist bereits ein Schritt zur Steigerung der Qualität von digitalen Projekten. Doch es ist nur einer von mehreren Schritten, die gegangen werden müssen, damit die Qualität digitaler Projekte nachhaltig gewährleistet ist. Im Anschluss an das Forschungsprojekt IJA.digital hat IJAB eine Arbeitsgruppe zur Weiterentwicklung der Qualitätskriterien in der Internationalen Jugendarbeit ins Leben gerufen – mit einem Fokus auf digitale Projekte. Darüber hinaus entwickelte das Forscher*innen-Team von JFF auf der Grundlage der Forschungsergebnisse ein Fragenset¹³, das zur Evaluation digitaler Projekte genutzt werden kann. Wichtig ist – wie bereits oben festgehalten wurde – dass in digitalen Projekten Jugendliche regelmäßig in die Reflexion des Projektverlaufs einbezogen werden und die Möglichkeit erhalten, einzelne Phasen zu reflektieren bzw. zu evaluieren. Auf diese Weise kann die Beteiligung der Teilnehmenden gestärkt werden, was wiederum die Bindung zum Projekt und die Verbindlichkeit steigert.

Ausprobieren und experimentieren

Die digitale Transformation ist ein rasanter Prozess, der immer wieder neue Möglichkeiten auch für die Internationale Jugendarbeit hervorbringt. Um diese nutzen zu können, ist es wichtig, sich (international) auszutauschen und „einfach zu machen“, d.h. Räume zu schaffen, in denen ausprobiert und experimentiert werden kann. IJAB geht diesen Bedarf mit der regelmäßigen Umsetzung der DIY²-Labore sowie des jährlichen internationalen BarCamps *Digital Transformer Days* an. Hier wird angestrebt, dass Fachkräfte national und international voneinander lernen, Innovationen und Gute Praxis Beispiele auf internationaler Ebene vorstellen können und sich über aktuelle Entwicklungen in der digitalen Transformation informieren.

¹³ Das Fragenset ist im Bestellservice von IJAB verfügbar unter folgendem Link: <https://ijab.de/en/publications/entwicklung-und-erprobung-eines-fragenset>.

Literaturhinweise und weitere Informationen

Dare.Dance.Digitalize. The 3-D-Project.

<https://thefaceofmen.wixsite.com/the-3d-project/gallery>

I am another.

Videodokumentation des Projekts.

<https://vimeo.com/753566789>

IJAB: Internationale Jugendarbeit.digital.

Informationen über das (Forschungs-)projekt Internationale Jugendarbeit.digital und weitere Angebote.

<https://ijab.de/projekte/aktuelle-beitraege-zu-internationale-jugendarbeitdigital/forschungsprojekt-internationale-jugendarbeitdigital>

IJAB: Jugenderinnert.jetzt

Digitale interaktive Karte zu Orten in Griechenland, die von den Nationalsozialisten in der Zeit der deutschen Besetzung Griechenlands (1941-1944) angegriffen oder zerstört wurden.

www.jugenderinnert.jetzt

IJAB (2022): Meet – join – connect! Methodik der digitalen Internationalen Jugendarbeit.

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

IJAB (2022): Verdolmetschung von Online-Veranstaltungen.

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

IJAB (2022): Sprachanimation bei Online-Jugendbegegnungen.

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

JFF – Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis (2021): Veränderungen und Handlungsbedarfe angesichts des digitalen Wandels Internationaler Jugendarbeit. Auswertung des Fachsymposiums zur Entwicklung einer digitalen Methodik der Internationalen Jugendarbeit.

<https://ijab.de/bestellservice/veraenderungen-und-handlungsbedarfe-angesichts-des-digitalen-wandels-internationaler-jugendarbeit>

JFF – Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis (2023): Digitale Projekte in der Internationalen Jugendarbeit. Abschlussbericht der wissenschaftlichen Begleitung des Projekts „IJA.digital – Internationale Jugendarbeit.digital“.

<https://ijab.de/bestellservice/digitale-projekte-in-der-internationalen-jugendarbeit>

Salman, Durkje (2022): Ravensbrück meets Lechovo: Druckreifer Austausch.

Beitrag der Teilnehmerin, Salma Durkje, über die Begegnung Silence is no longer here, because of us für das Blog über das Deutsch-Griechische Jugendwerk Agora Youth.

<https://agorayouth.com/2022/09/05/ravensbruck-meets-lechovo-druckreifer-austausch/>

Impressum

Die „Dokumentation Living Labs: Internationale Begegnungsorte für Toleranz“ wurde zusammengestellt von



Godesberger Allee 142-148
53175 Bonn

Telefon: 0228 9506-0

Fax: 0228 9506-199

E-Mail: info@ijab.de

Internet: <https://www.ijab.de>

Stand: Dezember 2022

Verantwortlich: Daniel Poli

Redaktion und Ansprechpartnerinnen: Natali Petala-Weber, Julia Hallebach

Layout und Fotos: Paola Evelina Gallarato | IJAB

Bei Fragen zum Projekt **Living Labs: Internationale Begegnungsorte für Toleranz** wenden Sie sich bitte an: Natali Petala-Weber (petala-weber@ijab.de), Julia Hallebach (hallebach@ijab.de)

Vorlagengestaltung: simpelplus.de, Berlin

Im Internet nachzulesen unter: <https://ijab.de/bestellservice/dokumentation-living-labs>.

In Zusammenarbeit mit:



Gefördert durch das
Deutsch-Griechische
Jugendwerk
Με την επιχορήγηση του
Ελληνογερμανικού
Ιδρύματος Νεολαίας

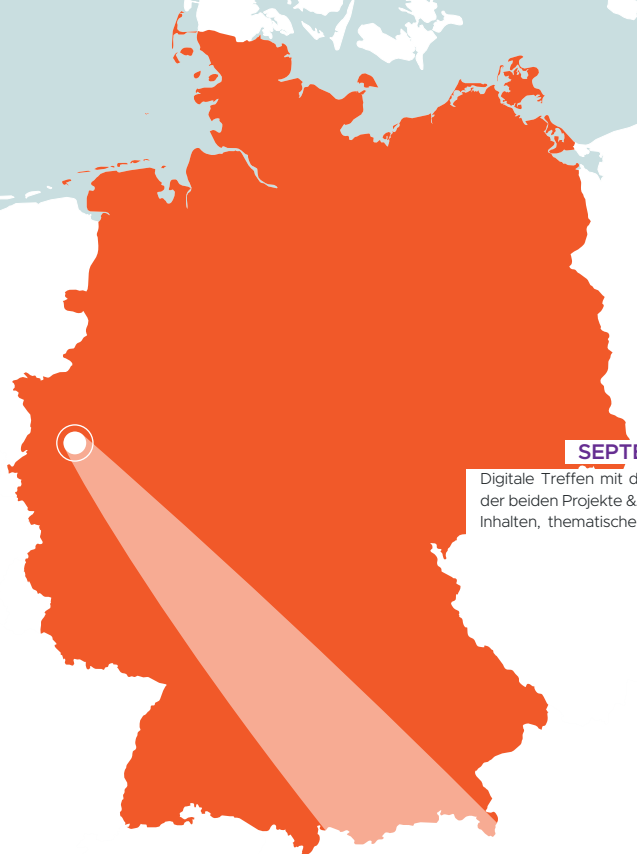


Gefördert vom:



Bundesministerium
für Familie, Senioren, Frauen
und Jugend

TIMELINE LIVINGLABS



2021

AUGUST / SEPTEMBER

Identifizierung von geeigneten Projektpartnern in Deutschland und Griechenland
Akquise Projektpartner in Deutschland und Griechenland und Partnermatching



2021

SEPTEMBER

Abstimmung mit dem Deutsch-Griechischen Jugendwerk und JFF – Institut für Medienpädagogik zu Forschungs- und Praxis zu den Rahmenbedingungen und Zielen des Projekts



2021

SEPTEMBER / NOVEMBER

Digitale Treffen mit den jeweiligen Projektpartnern der beiden Projekte & Abstimmung zu Projektzielen, Inhalten, thematischer Ausrichtung, Ablauf, Zielen, Methodik, Technik



2021

NOVEMBER / DEZEMBER

Abschließen von Kooperationsvereinbarungen mit den Kooperationspartnern
Entwicklung eines Reflexionsbogens zur Begleitung der hybriden Jugendbegegnungen durch IJAB

2021/22

DEZEMBER / JANUAR

Ausschreibung der beiden Jugendbegegnungen Teilnehmendenakquise für die beiden Projekte "I am another" und "Silence is no longer here because of us - Young Greek and German Voices About the Past"



2021/22

DEZEMBER / FEBRUAR

Beschaffung und Versand von Equipment für die hybride Umsetzung der hybriden Begegnungen an die Projektpartner in Deutschland und Griechenland

2022

FEBRUAR / JUNI

Umsetzung der digitalen Begegnungen in den beiden Projekten durch die Projektpartner



Teilnehmende Beobachtung der digitalen/hybriden Begegnungen und Gruppendiskussionen mit den Jugendlichen und Interviews mit den Fachkräften der Projekte durch den Forschungspartner JFF

Monatliche Reflexionstreffen zwischen IJAB und den jeweiligen Projektpartnern



2022

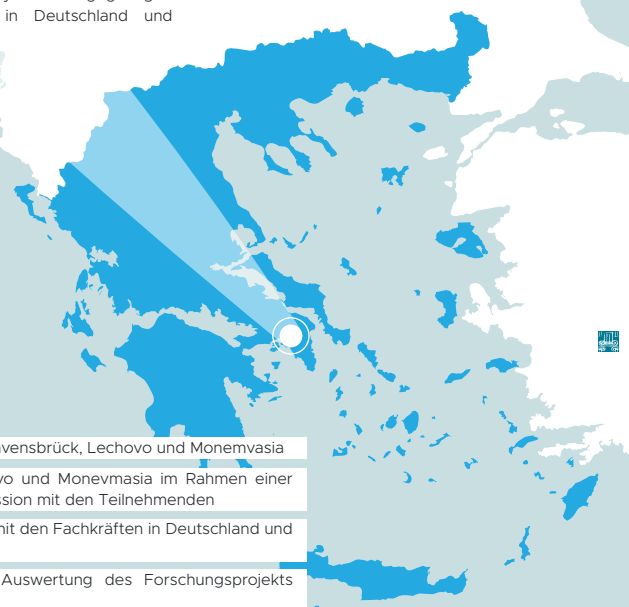
JUNI / JULI

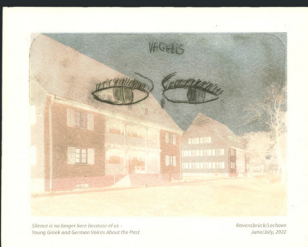
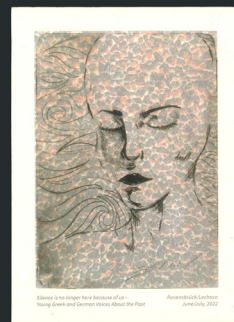
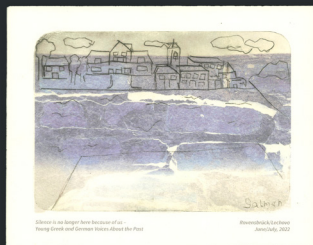
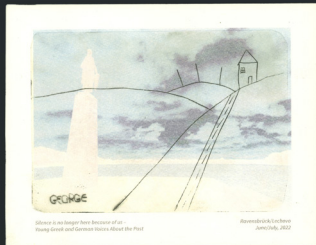
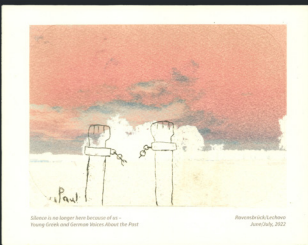
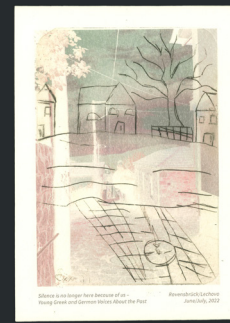
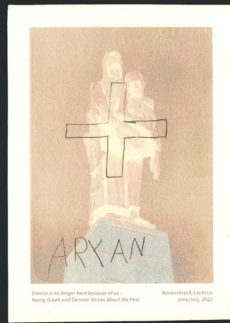
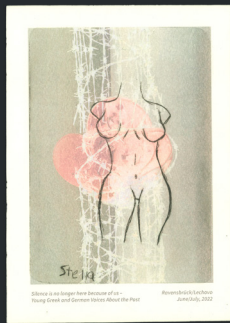
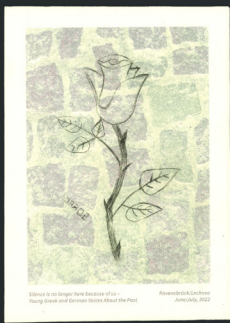
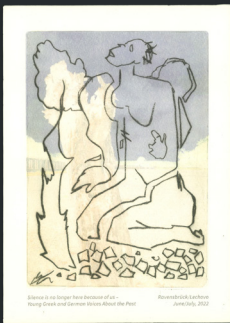
Begleitung der physischen Begegnungen vor Ort in Ravensbrück, Lechovo und Monemvasia

Anwendung des Forschungstools von JFF in Lechovo und Monemvasia im Rahmen einer teilnehmenden Beobachtung und einer Gruppendiskussion mit den Teilnehmenden

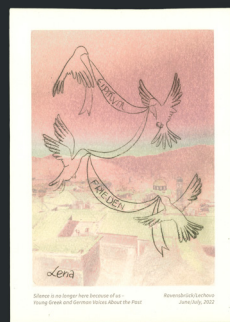
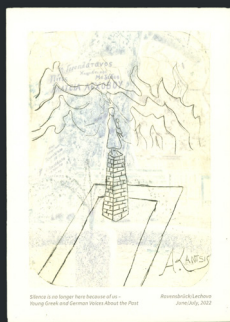
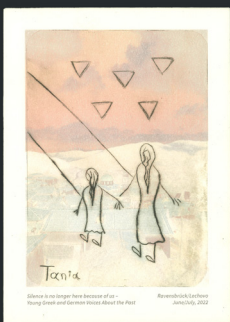
Abschließende Reflexionstreffen zum Gesamtprojekt mit den Fachkräften in Deutschland und Griechenland

Aufbereitung der Ergebnisse, Integrierung in die Auswertung des Forschungsprojekts IJA.digital und Dokumentation





9th RAVENSBRÜCK as a part of SILENCE IS NO LONGER HERE BECAUSE OF US



- Greek and German Voices About the Past

JUNE, 17th to 22nd, 2022

