

**DIY²
Labor**



DIY²-Labor, 22.04.2021

Aspekte virtueller Jugendbegegnungen

Kurz-Dokumentation



Fachstelle für Internationale Jugendarbeit
der Bundesrepublik Deutschland e.V.

DIY²-Labor: Aspekte virtueller Jugendbegegnungen

Donnerstag, 22.04.2021

14:00 -15:30 Uhr

IJAB startete im März 2021 mit dem Digital-Labor DIY²: Do-it-yourself in Digital International Youth Work für Fachkräfte, Projektverantwortliche und Teamer*innen, die sich in der digitalen Internationalen Jugendarbeit ausprobieren möchten. Das DIY²-Labor bietet Fachkräften und Teamer*innen niedrigschwellig, online und partizipativ die Möglichkeit, sich mit digitalen Tools und Methoden zu erproben sowie praktische, aber auch grundsätzliche Fragen zur digitalen Internationalen Jugendarbeit miteinander zu besprechen. Für das DIY²-Labor wird das Videokonferenz-Tool [Zoom](#) genutzt.

Am 22.04.2021 wurden im DIY²-Labor unterschiedliche **Aspekte virtueller Jugendbegegnungen** beleuchtet: Am Beispiel von fiktiven Settings und auf Basis der Erfahrungen mit der multilateralen virtuellen Begegnung im IJAB-Netzwerk **Kommune goes International „Dream your future – Zukunftsträume“** wurden Fachkräfte und Teamer*innen eingeladen, in Kleingruppen die erste Phase der Projektplanung zu simulieren, sich über ihre Erkenntnisse auszutauschen und diese mithilfe der Erfahrungswerte der Koordinator*innen des Projekts „Zukunftsträume“ einzuordnen.

Das DIY²-Labor findet jeden zweiten und vierten Donnerstag im Monat statt. Das nächste DIY² ist am **27. Mai 2021** zum Thema **„Kreativ mit der Kamera begegnen“**.

Ablauf

Check-in: Speed-Dating

Speed-Dating über Break-Out-Sessions:

3 Runden à 2 Minuten jeweils 2-3 Personen

2. An welchem Ort bist du gerade? Wohin willst du als nächstes reisen?
3. Welche ist deine schönste Erfahrung mit einer digitalen Begegnung oder Veranstaltung? Was hat dich positiv überrascht?
3. Mit welchem digitalen Tool kommst du gar nicht klar?

Gruppenarbeit in 4 Break-Out-Sessions

4 Gruppen in 4 Break-Out-Sessions haben 30 Minuten Zeit, sich am Beispiel eines fiktiven Settings einer digitalen bzw. einer hybriden Jugendbegegnung über **zentrale Aspekte** ihres Konzepts auszutauschen. Wesentliche Aspekte, Diskussionspunkte und Fragen werden über www.yopad.eu festgehalten. Während der Gruppenarbeit werden über die Moderation **„Ereigniskarten“** in die Break-Out-Sessions ausgeteilt, d.h. jede Gruppe erhält eine andere Ereigniskarte, die sie in ihre Diskussion miteinbeziehen muss.

Arbeitsauftrag an die Gruppen

Ihr plant mit euren internationalen Partner*innen eine *hybride* (bzw. digitale) Jugendbegegnung und ihr habt euch bereits auf das *Thema* und auf das *Alter* der Zielgruppe geeinigt. Als Leitungsteam habt ihr euch auch schon kennengelernt und die Rahmenbedingungen eurer Zusammenarbeit abgesteckt. Heute trifft ihr euch, um das **Konzept** und das **Setting** eurer Jugendbegegnung zu besprechen.

Hybrid, digital, blended?!

Als „hybrid“ werden in der Regel allgemein Formate bezeichnet, in denen sich mindestens eine der Gruppen (z.B. eine der nationalen Gruppen) analog (face-to-face) trifft, mit den anderen Teilnehmenden jedoch digital kommuniziert. Das kann zum Beispiel eine polnische Gruppe im Jugendzentrum sein, die sich mit einer deutschen Gruppe in der Jugendherberge trifft oder die Jugendlichen in Deutschland schalten sich jeweils von zuhause zu.

Der Begriff „blended“ stammt aus dem Konzept des Blended-Learning, das eine Lernform bezeichnet, die Präsenz- mit Online-Lernphasen kombiniert. Eine blended Jugendbegegnung ist nach diesem Verständnis ein Projekt, das Off- und Online-Phasen miteinander verbindet.

Folgende Fragen können euch beim Austausch unterstützen (sie müssen nicht abschließend beantwortet werden):

- Welches **Ziel/welche Ziele** möchtet ihr mit eurer Jugendbegegnung erreichen?
- Welche **Methoden** sind zur Erreichung dieser Ziele unter Berücksichtigung eurer Zielgruppe geeignet?
- Mit welchen **Tools** könnt ihr die Methoden umsetzen? Was müssen diese Tools können und welche Voraussetzungen gehen damit einher?
- Wie kann das **Programm** für eine virtuelle Jugendbegegnung aussehen?
- Was ändert sich durch das digitale Setting für **das Miteinander** unter den Teilnehmenden und den Teamer*innen (Sprache, Informelles, Kennenlernen, Konflikte etc.)

Bitte notiert hier eure Diskussionsergebnisse und Fragen, die sich ergeben haben sowie Aspekte, die für euch besonders wichtig sind. Mögliche Kategorien dafür können sein:

Vorher klären:

- Haben sich die Gruppen schon vorher getroffen? Was für Kontakte gab es bereits?
- Dolmetscher*innen dabei? / Verständnis der Sprache
- Dauer der Begegnung

1. Ziel(e):

2. **Dauer der Jugendbegegnung** (Gesamtdauer, Anzahl der Tage, Stunden pro Tag etc.):

3. Methoden:

4. Tools und Technik:

Ereigniskarten

Die vier Ereigniskarten (jeweils eine pro Gruppe) lauten wie folgt:

Ereigniskarte DSGVO

Das Videokonferenztool ist der virtuelle Treffpunkt eurer Begegnung. Nun stellt sich im Gespräch heraus, dass ein Mitglied eures Leitungsteams ausschließlich mit einem Videokonferenztool arbeiten möchte, dass DSGVO-konform ist. Was nun?

Ereigniskarte Sprache/Kommunikation

Obwohl ihr ein multilaterales Leitungsteam mit 5 Partnerländern seid, möchtet ihr nicht Englischkenntnisse für die Teilnahme am Programm voraussetzen, d.h. es ist euch wichtig, dass auch Jugendliche teilnehmen können, die über keine oder geringe Englischkenntnisse verfügen. Was müsst ihr nun für die weitere Planung beachten?

Ereigniskarte Dyslexie

Die ersten Anmeldungen kommen rein. Ein Teilnehmer gibt im Anmeldeformular an, dass er Dyslexie hat und daher das Tippen von Text für ihn nur schwer möglich ist. Wie geht Ihr damit um?

Ereigniskarte Hörschädigung

Die ersten Anmeldungen kommen rein. Ihr stellt fest, dass eine Teilnehmerin eine starke Hörbeeinträchtigung hat. Wie geht Ihr damit um?

Szenarien

Die 4 Gruppen wurden jeweils einem der folgenden beiden Begegnungs-Szenarien zugeordnet, jeweils digital und hybrid:

Titel: Dream.Dare.Digitalize

Thema: Thema der Jugendbegegnung sind die Träume und die Visionen der teilnehmenden Jugendlichen in Bezug auf das Jetzt und die Zukunft. Sie tauschen sich aus, werden darin bestärkt, ihren Gedanken auf unterschiedlichem Wege Ausdruck zu verleihen und erschaffen gemeinsam und im Austausch ein digitales Werk.

Zielgruppe: Jugendliche im Alter zwischen 14-18 Jahren

Partnerländer: Deutschland, Spanien

Titel: International Young Street View

Thema: Streetview mal ganz anders: Jugendliche aus fünf Ländern kommen zusammen, um sich über ihren Lebensraum und ihren Alltag auszutauschen. Auf einer digitalen, interaktiven Karte bilden Sie kreativ ihre Lebensrealität ab und dokumentieren ihr Leben im Hier und Jetzt.

Zielgruppe: Jugendliche im Alter zwischen 18 und 24 Jahren

Partnerländer: Deutschland, Japan, Griechenland, Türkei, Frankreich

Check-Out „3-2-1 Kamera aus“

Ausgehend von der Anzahl der noch anwesenden Teilnehmenden (z.B. 36) wird rückwärts gezählt: z.B. 36, 35, 34... Die TN können nacheinander die nächste Zahl aufsagen: Wenn ein*e TN als einzig*er die nächste Zahl aufsagt, darf sie*er ihre*seine Kamera ausmachen oder den Raum verlassen. Wenn aber die nächste Zahl von zwei oder mehreren TN aufgesagt wird, müssen diese noch im Raum verbleiben bzw. ihre Kamera anlassen, bis sie es schaffen, als einzige die nächste Zahl aufzusagen. Vorsicht: Ein gemeinsamer Abschied vorher ist wichtig, da mit diesem Check-Out die TN schnell den Raum verlassen.

Ideen zu Methoden und Tools aus den Break-Out-Sessions

- interaktive Karte à la Google Earth mit interaktiven Anlaufstationen (z.B. Marktplatz, Kochworkshop, Musikband mittels Zoom-Links)
- Sprachanimation mit Gestik & Mimik, s. Pantomime, auflockern, Ice-Breaker, Sprachanimation mit Bezug auf das Partnerland
- Fotorallye der direkten Umgebung (Augmented Reality)
- Asynchrone Einheiten mit zum Beispiel Fotoberichten
- [Padlet](#)
- Für effizientes Zusammenarbeiten wird ein Videokonferenztool mit Dokumentenspeicher benötigt, z.B. [DINA.International](#)
- Wichtig sind kurze Sessions mit Pausen
- Workshop mit Theaterpädagog*innen (alternativ Videotechnik): theaterpädagogische Methoden - kleine Szenarien vor der Kamera vorspielen
- [Gartic-Phone](#)
- [Gathertown](#) zur Präsentation des eigenen Lebensraums

Ergebnisse, Fragen und Impulse aus der Diskussion

- **Dauer** von Projekten: Wie kann ich entscheiden, welche die „richtige“ Dauer von Projekten ist? Wie lang muss ein hybrides oder ein digitales Projekt sein, um eine bestimmte pädagogische Qualität erreichen zu können? Oft wird die Dauer durch die Förderrichtlinien vorgegeben oder/und man orientiert sich aktuell viel zu stark an den analogen Begegnungsformaten. Dabei ist in digitalen Projekten der Übergang zwischen Online- und Offline-Elementen fluide und – anders als in analogen Projekten – gibt es synchrone und asynchrone Projektphasen: Zukünftig wird man sich von dem Konzept der klassischen, analogen, zeitlich zusammenhängenden Jugendbegegnungen „loslösen“ müssen, um offener auf digital gestützte Formate blicken zu können. Hier erhält der Aspekt der Dauer auch eine neue Dimension. Beispielsweise 5 Tage à 2.5 Stunden / Dauer von Zukunftsträume 3 Tage über das Wochenende mit sehr vielen Pausen.
- Für digitale Projekte sind nicht-sprachbasierte Angebote von höherem Interesse. **Tools vs. Plattform** (Definition): Wann sprechen wir von Tools und wann sprechen wir von Plattformen? Eine Antwort könnte sein, dass alles ein digitales Tool ist, was digital zu einem bestimmten Zweck der Veranstaltung genutzt werden kann. Plattformen sind digitale Räume, die mehrere Tools / Funktionen miteinander kombinieren.
- **Hybrid vs. Digital**: Wie sich hybride
- Wie können **Partizipationsmöglichkeiten** für Jugendliche geschaffen werden?

- Wie kann **Interaktion** geschaffen oder erhöht werden? Wie können wir ein Gruppengefühl schaffen?
- Wie entscheiden die Jugendlichen selbst, was sie von ihrem Lebensraum zeigen wollen?
- Wie können wir das hybride Element nutzen, damit die Jugendlichen einander begegnen, wenn sie den Bedarf danach haben?
- Wie können wir unterscheiden zwischen Ziel und Methodik: Welche **methodischen Möglichkeiten** haben wir im digitalen Raum?

Ergänzung auf Basis der Erfahrungen mit dem Projekt „Dream your Future – Zukunftsträume“ im Projekt Kommune goes International (siehe Links)

- * Internationale Begegnungen sind **auch digital möglich** und sie **machen Spaß**.
- * **Kreatives Arbeiten** kann im digitalen Raum sehr gut umgesetzt werden, mit erstaunlichen Ergebnissen.
- * Virtuelle Formate können **neue Zielgruppen erreichen** und Lust auf „mehr“ machen.
- * **Klare Absprachen** und eine konkrete Aufgaben- und **Rollenverteilung** sind unabdingbar.
- * **Stabile Tools** und Technik sorgen für ein besseres Erlebnis (Datenschutz vs. Funktionalität).
- * Je heißer der Draht zu den Teilnehmenden und je intensiver die **individuelle Betreuung**, desto höher die Verbindlichkeit und Ausdauer der Teilnehmenden.

Digitale Tools

Zoom (Videokonferenz-Tool): <https://zoom.us>

Edkimo (Evaluation) www.edkimo.com

www.yopad.eu

Links / Literatur

Dream your Future - Zukunftsträume: Eine multilaterale Jugendbegegnung digital

<https://ijab.de/projekte/kommune-goes-international/aktuelle-beitraege-zu-kommune-goes-international/eine-multilaterale-jugendbegegnung-digital>

Netzwerk **Kommune goes International** bei IJAB

<https://ijab.de/projekte/kommune-goes-international>

Virtuelle internationale Jugendbegegnungen organisieren: Arbeitshilfe für die Praxis internationaler Jugendarbeit

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

IMPRESSUM

LIZENZHINWEISE

Die Kurzdokumentation wird, soweit nicht anders angegeben, unter der freien Creative Commons Lizenz **CC BY 4.0** veröffentlicht. Diese Lizenz erlaubt eine Weiternutzung und Bearbeitung. Als Urheber wird IJAB genannt. Der Lizenztext lautet wie folgt:

„DIY2-Labor, 22.04.2021, Aspekte virtueller Jugendbegegnungen, Kurz-Dokumentation ‘ steht unter der Lizenz CC BY 4.0 (creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.de). Der Name des Urhebers soll bei der Weiterverwendung wie folgt genannt werden: IJAB.“

IMPRESSUM

Diese Publikation wurde von IJAB – Fachstelle für Internationale Jugendarbeit der Bundesrepublik Deutschland erstellt.

HERAUSGEBER

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

Verantwortlich:

Marie-Luise Dreber

Godesberger Allee 142-148, D-53175 Bonn

Tel.: +49 (0)228-95 06-0

E-Mail: info@ijab.de

www.ijab.de

Redaktion: Julia Hallebach, Natali Petala-Weber, Ulrike Werner

Layout und Gestaltung: www.ijab.de

Gefördert vom:



Bundesministerium
für Familie, Senioren, Frauen
und Jugend