



learning
to participate

Methoden projektbasierten Lernens: Von der Theorie zur Praxis

Was beinhaltet dieses Toolkit für Sie,
wenn Sie ein:e Jugendarbeiter:in sind:



Eine Methodologie



Umsetzungsideen



Werkzeuge und Aktivitäten

Impressum

PROJEKTLEITUNG

Univ-Prof. Dr. Dirk Lange
Universität Wien
Zentrum für LehrerInnenbildung
Didaktik der politischen Bildung
Porzellangasse 4, 1090 Wien
Österreich
leap.univie.ac.at



MANAGEMENT UND IMPLEMENTATION

Alessandra Santoianni, alessandra.santoianni@univie.ac.at

PARTNER



<https://www.idd.uni-hannover.de/>



<http://sapereaude.at/>



<https://en.danilodolci.org/>



<http://mladi-eu.hr/>

DIE FOLGENDEN PERSONEN WAREN IN DIE PRODUKTION DIESES DOKUMENTS INVOLVIERT

- Alessandra Santoianni (alessandra.santoianni@univie.ac.at), Universität Wien
- Clara Berger, Universität Wien
- Maria Köpping, Universität Wien
- Holger Onken (onken@idd.uni-hannover.de), Universität Hannover
- Patrick Danter (patrick.danter@sapereaude.at), Sapere Aude
- Alberto Biondo (alberto.biondo@danilodolci.org), Centro per lo Sviluppo Creativo Danilo Dolci
- Bala Ram Gaire (balaram.gaire@danilodolci.org), Centro per lo Sviluppo Creativo Danilo Dolci
- Francesco Lombardi (francesco.lombardi@mladi-eu.hr), Udruza Mladi u EU

Weitere Informationen:

→ LEAP Website: leap.univie.ac.at

→ LEAP Blog: <https://leap2020.home.blog/>

→ LEAP bei Facebook: <https://www.facebook.com/LEAPLearningToParticipate/>

Sofern nicht anders angegeben, ist dieser Bericht unter CC-BY-NC-SA 4.0 lizenziert, (Projekt Nummer: 2018-3-AT02-KA205-002231). Eine Kopie der Lizenz kann unter folgendem Link eingesehen werden:

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0>. Die Autor:innen und das Projekt sollten namentlich genannt werden.

Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Die Unterstützung der Europäischen Kommission für die Erstellung dieser Veröffentlichung stellt keine Zustimmung des Inhalts dar, welcher nur die Ansichten der Autor:innen widerspiegelt. Die Kommission haftet nicht für jeglichen Gebrauch der Informationen, die darin enthalten sind.

INHALT

Einleitung	5
I. Beschreibung der Methodologie	6
1. Projektbasiertes Lernen in nicht-formeller Bildung. Wo haben wir angefangen?	6
2. Wie projektbasiertes Lernen in der Jugendarbeit genutzt werden kann	9
II. Methoden projektbasierten Lernens	12
1. Vor der Mobilität.....	13
2. Während der Mobilität	20
3. Nach der Mobilität	22
4. Was haben wir gemacht?.....	23
5. Was haben wir gelernt?	24
6. Der Einfluss von Covid-19	26
Schlussbemerkungen	28
III. Ressourcen: Tipps, Tools und Aktivitäten	30
Online Tools	32
3-Denken-Methode	35
Unpolitische Dinge	36
Stadt-Entdeckungstour	38
Demokratie-Check	39
Kräfte-diagramm	41
Frankenstein	43
HI-HA-HO	44
Horrorfilme	45
Menschen-Bingo-Bild.....	47
Länder, Grenzen und wir selbst	48
Meinungsbarometer	50
Akademische Artikel lesen	51
Stille Wahrnehmungen	53
Gestrandet	54
Symbole, um mich selbst auszudrücken	56
Die Brücke über den großen Fluss	58
Das Evaluations-Boot	60
Seiltänzer:in	62
Baum der Erwartungen und Ängste.....	63
Was kann ich machen?	65
Was kannst du sehen?	66
Wer mit wem?	67

Einleitung

Das Akronym LEAP steht für „Learning to Participate“ (auf Deutsch: „Lernen sich zu beteiligen“) und bezeichnet eine strategische Partnerschaft zwischen drei Jugendorganisationen und zwei Universitäten. Die Partnerschaft entstand durch ein gemeinsames Interesse an sozialer und politischer Partizipation junger Menschen und versteht dieses als ihren Fokus. Ein Ziel der Partnerschaft ist es die Perspektive auf junge Menschen als soziale Akteure in politischen Prozessen zu verändern. Außerdem sollen junge Menschen darin bestärkt werden sich für Themen zu engagieren, die ihnen wichtig sind.

Ziel des Projektes ist es:

- **jugendzentrierte pädagogische Ansätze** in nicht-formellen Jugend-Bildungsorganisationen zu unterstützen.
- die Ermächtigung von jungen Menschen als eine „Handlungskapazität“ zu verstärken.

Dieser methodologische Leitfaden soll die Umsetzung von projektbasiertem Lernen junger Menschen im Sektor nicht-formeller Bildung unterstützen. Er fasst unsere Erfahrungen mit der Umsetzung dieser Methode zusammen und enthält praxisorientierte Ideen zur Anwendung von PBL (projektbasiertem Lernen). Für weitere Informationen zur Geschichte dieser Methode und der Ausbildung von Jugendarbeiter:innen im Bereich PBL werfen Sie einen Blick in die Pädagogische Broschüre¹, die Teil der LEAP Ergebnissammlung ist.

An wen richtet sich dieses Material?

Dieser Leitfaden wurde erstellt, um die LEAP Methodologie zu verbreiten, die durch die Anpassung des projektbasierten Lernens an die Anforderungen des nicht-formellen Jugendbildungssektors entstanden ist.

Welchen Nutzen hat dieser Leitfaden also für Jugendbetreuer:innen:

1. Im ersten Teil wird unsere Methode beschrieben und worauf bei ihrer Benutzung zu achten ist.
2. Praktiken des projektbasierten Lernens: umsetzbare Ideen. Im zweiten Teil wird die Organisation eines Projekts mit jungen Europäer:innen entweder online oder als persönliches Treffen vorgestellt.
3. Eine Liste mit Tipps, Werkzeugen und Aktivitäten für Jugendbetreuer:innen findet sich im dritten Teil dieses Dokuments.

¹ Weitere Informationen finden Sie unter diesem Link: leap.univie.ac.at/

I. Eine Beschreibung der Methodologie

1. Projektbasiertes Lernen in nicht-formeller Bildung. Wo haben wir angefangen?



Durch unsere beruflichen Erfahrungen erkannten wir schnell, dass Jugendbetreuer:innen schon mit Projekten arbeiten. Allerdings ließ sich dabei kein systematischer oder gemeinsamer Ansatz zum Aufbau von Projekten mit jungen Menschen erkennen. Daher erstellten wir mit LEAP eine Methodologie für die Organisation von jugendzentrierten Projekten, die im Europäischen Rahmen realisierbar sind, einen Dialog zwischen jungen Europäer:innen herstellen und somit Bürgerbildung und Beteiligung fördern.

Unsere Arbeit begann mit der Betrachtung von projektbasiertem Lernen (PBL). Weder unter Wissenschaftler:innen, noch unter Bildungsexpert:innen existiert eine eindeutige Definition von PBL. Jedoch lässt sich PBL anhand der Fachliteratur als Methode verstehen, die es erlaubt mit der intrinsischen Motivation junger Menschen zu arbeiten, eigenständiges Denken zu entwickeln, demokratische Werte und Eigenschaften fördert, Selbstvertrauen kreiert und soziale Verantwortung trainiert².

Um die LEAP PBL Methodologie zu erläutern beginnen wir hier:

- **Betrachtung der Ursprünge von PBL und wie es aufgebaut wurde³**, ebenso wie des Entstehungskontexts. Dafür orientierten wir uns an den Pädagog:innen, die die Wurzel des PBL bilden. Pädagog:innen wie John Dewey, Danilo Dolci, Célestin Freinet und William Heard Kilpatrick gestalteten unsere Arbeit im LEAP Projekt. Besonders unser Verständnis von Jugendarbeit und der Ausbildung von Jugendbetreuer:innen und damit letztendlich auch die Entstehung unserer PBL-Methodologie sind von ihnen beeinflusst. Von Ihnen haben wir die folgenden Ideen übernommen:
 1. Ein Projekt-Ansatz, der Demokratie als Regierungsform aber auch als Form des Zusammenlebens mit gemeinsamen Werten und geteilten Erfahrungen verkörpert (Dewey 1916). Dewey definierte das einzelne Kind als aktives Wesen, das sich lebenswichtiges Wissen, Fähigkeiten und Gewohnheiten durch die Interaktion mit seiner sozialen und natürlichen Umwelt aneignet.
 2. Danilo Dolcis Idee des reziproken mäeutischen Ansatzes⁴, bei dem es die Aufgabe des:der Pädagog:in ist, in Anlehnung an das sokratische Verständnis, Ideen freizulegen, die in jungen Menschen bereits vorhanden sind. Lernen ist reziprok, da junge Menschen und Lehrende voneinander lernen.
 3. Mit Freinet teilen wir die Ansicht, der Volksbildung und der Emanzipation von „Lernenden“ und Jugendlichen auf lokaler Ebene. Dies beinhaltet experimentelles Lernen für

² Weitere Informationen finden Sie in der Pädagogischen Broschüre von LEAP.

³ Weitere Informationen finden Sie in der Pädagogischen Broschüre von LEAP.

⁴ Weiter Informationen finden Sie in diesem Buch: <https://danilodolci.org/notizie/chissa-se-i-pesci-piangono-riedizione-mesogea/>

tatsächliches Wachstum (Carlin, Clendenin, 2019) genauso, wie das Nutzen von Technologien und Technik, um dieses zu erreichen.

4. Von Kilpatrick übernehmen wir, dass es für die Projektmethode essentiell ist, wenn Lernende Aktivitäten durchführen können, die sie interessieren und die sie aus Eigeninitiative verfolgen (Ravitch 2000, 179).

Zusätzliche zu diesen Ideen haben wir 5 Gesichtspunkte herausgearbeitet, um unsere Projekte zu organisieren, die aus der Arbeit von Krajcik und Blumenfeld (2005) abgeleitet sind: eine Leitfrage, situiertes Lernen, Zusammenarbeit, das Nutzen von Technologien und das Herstellen von Artefakten. Diese Gesichtspunkte können rekursiv eingesetzt werden, da sie nicht in Abfolgen geschehen. Basierend auf diesen Ideen lässt sich die LEAP Methodologie wie folgt visualisieren:



Quelle: Eigene Grafiken, Inhalt angepasst nach Krajcik und Blumenfeld (2005).

Die Leitfrage. Dieser erste Schritt ist essenziell und damit der Startpunkt eines jeden Projekts. Eine Leitfrage ist eine Frage, die durch ein Projekt ausgearbeitet, erforscht und beantwortet wird (Krajcik, Mamlok-Naaman 2006). Folgt man Krajcik, Czerniak und Berger (2002), muss eine Leitfrage:

- (1) möglich, heißt beantwortbar;
- (2) bedeutend, das heißt nach einem wesentlichen Inhalt fragend;

- (3) in einem realweltlichen Kontext stehend;
- (4) bedeutsam, also interessant und spannend für Lernende;
- (5) und ethisch sein.

In unserer Methodologie kann die Leitfrage entweder durch junge Menschen, durch Jugendarbeiter:innen oder deren Einfluss gestellt werden. Hier ist wichtig, wie und wie sehr Jugendliche beteiligt sind, da dies einen direkten Einfluss auf ihre Motivation hat. Kilpatrick vertritt die Auffassung, dass junge Menschen, durch die Beteiligung an einem Projekt, ihre Beweggründe sich neues Wissen anzueignen ausdrücken und ihre erbrachten Leistungen definieren können, genauso wie Einstellungen und Charakter, die ein Leben in und für die Demokratie fördern (1918). Dies steigert wiederum ihre Autonomie, Emanzipation und die Wahrscheinlichkeit für Einsatz im Laufe des Projekts. Célestin Freinet erteilte Lernenden beispielsweise Autorität über deren Engagement in Projekten (Carlin, Clendenin, 2019). In unserer Arbeit entschieden wir uns für Fragen, die von jungen Menschen gestellt wurden.

Situiertes Lernen. Situiertes Lernen bedeutet, dass die Lernaktivität in einen realweltlichen Kontext eingebettet ist. Situiertes Lernen steht „theoretischem“ Lernen, bei dem nur über ein Thema nachgelesen wird, ohne weiter aktiv zu werden, gegenüber. Krajcik und Blumenfeld (2005) zufolge kann situatives Lernen folgende Vorteile haben:

- besseres Verständnis für Wert und Bedeutung von Aufgaben und Aktivitäten, die Lernende (Schüler:innen, junge Menschen) ausführen;
- die Möglichkeit, an Vorwissen und Erfahrungen anzuknüpfen, was das Lernen verbessern kann.

Zusätzlich ist es wahrscheinlicher, dass ein Projekt, das sich mit aktuellen Fragen beschäftigt, Antworten zu Themen liefert, mit denen sich die beteiligten Jugendlichen beschäftigen.

Zusammenarbeit. Die Zusammenarbeit ist nicht nur ein Merkmal aller Projektphasen, sondern hat auch wichtige Auswirkungen auf den sozialen Zusammenhalt, die Gruppendynamik und die Beziehungen zwischen Individuum und Gruppe. Die Lernerfahrung in einer Gruppe ermöglicht es jungen Menschen, ein Gefühl von Teamwork und Stolz zu entwickeln, das darauf beruht, „gemeinsam ein Ziel zu erreichen“ (Glasgow 1997). Gemeinsam zu lernen bedeutet, Aufgaben zu teilen und Wissen und politische Forderungen auf gemeinschaftliche Art und Weise aufzubauen. Eine der Erfahrungen, die uns inspiriert hat, ist zum Beispiel die Schule von Mirto⁵ in der Arbeit von Danilo Dolci, in der junge Menschen am Bau einer Schule mitwirkten, indem sie ihre eigenen (architektonische, ökologische...) Vorstellungen von Schule beschrieben haben.

Nutzung von Technologie-Tools innerhalb eines Settings oder um mit anderen zusammen zu arbeiten, um das Lernen zu unterstützen (Ravitz und Blazeovski, 2014) ist in Projekten essenziell. Weiter zwang

⁵ Weiter Informationen finden Sie in diesem Buch: <https://danilodolci.org/notizie/chissa-se-i-pesci-piangono-riedizione-mesogea/>

uns die Projektarbeit während der Covid-19 Pandemie dazu, die Bedeutung von jugendzentrierten Methoden im virtuellen Raum zu reflektieren.

Beispiele zur Nutzung von Technologien/Technik kann bis zu Célestin Freinets Druckerpresse zurückverfolgt werden. Dies inspiriert uns durch die Einladung zur Reflektion unserer eigenen Lehrpraktiken. In den 1920er Jahren unterstützte Freinet Lernende durch das Schreiben von Presseartikeln, die ihre soziale Welt und lokale Events abbildeten (Carlin, Clendenin, 2019). In seiner Arbeit setzte er die Druckerpresse in einer Weise ein, die zur Entwicklung des projektbasierten Lernens beitrug, da die Betonung auf unabhängigen Projekten der Lernenden lag. In der Tat bedeutet der Einsatz von Technologie in Projekten bei LEAP nicht nur, sie als Hilfsmittel einzubeziehen, sondern es bedeutet auch, von der Jugendarbeit zu jugendgesteuerten Projekten überzugehen, um sicherzustellen, dass Technologien in einer emanzipatorischen Weise und in allen Phasen eines Projekts eingesetzt werden.

Das **Herstellen von Artefakten** kann ein wichtiger Aspekt des PBL sein. Artefakte sind die Ergebnisse eines Projekts und können so die Effektivität des Lernprozesses steigern.

Beispiele für Artefakte sind nicht nur Gegenstände, sondern auch Texte, Rezepte, Leitfäden, technische oder digitale Lösungen, usw. Das Herstellen von Artefakten innerhalb eines Projekts kann entweder individuell oder als Gruppenarbeit erfolgen. Im LEAP Projekt werden Artefakte nicht nur als materiell, sondern auch als immateriell verstanden, da es sich auch um Erfahrungsberichte und Worte von Jugendbetreuer:innen oder jungen Menschen, Fotoalben, Ausstellungen, Videos oder anderen Projekten handeln kann.

2. Wie projektbasiertes Lernen in der Jugendarbeit genutzt werden kann

Bisher haben wir die LEAP Methodologie als ein an die Jugendarbeit angepasstes Modell des projektbasierten Lernens beschrieben. Da dieser Leitfaden zeigen soll, wie die LEAP Methodologie genutzt werden kann haben wir hier **Tipps für Jugendbetreuer:innen** zusammengestellt, die auf unseren Erfahrungen mit dem Projekt basieren.

Wir fanden heraus, dass die Methodologie sowohl in persönlichem Kontakt als auch für Online-Treffen genutzt werden kann und auch dabei hilft die Bedürfnisse junger Menschen zu sammeln.

Allerdings konnte die Methode in unserer Erfahrung effektiver eingesetzt werden, wenn der:die Jugendarbeiter:in die Gruppe schon vorher kannten oder diese bei einem Vorbereitungstreffen kennenlernen konnten, um Ideen zu möglichen Projekten auszuführen.

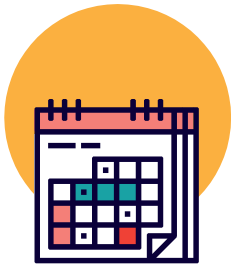
Weiter funktioniert PBL am besten, wenn Jugendbetreuer:innen flexibel bleiben und auf die Bedürfnisse der Jugendlichen eingehen können, auch wenn sie selbst keine Expert:innen im jeweiligen Interessenfeld der Gruppe sind.

Der Beginn des Projekts	
Leitfrage	<ol style="list-style-type: none"> 1. Die Leitfrage ist die Vorbereitung für und der Beginn des Projekts. 2. Sie muss umsetzbar, bedeutungsvoll, kontextbezogen und ethisch sein. 3. Beachten Sie ob die leitfrage des Projekts von Jugendbetreuer:innen gestellt, von ihnen beeinflusst oder eigenständig von den Jugendlichen gestellt wird. Dies wird einen großen Einfluss auf das gesamte Projektdesign und die Motivation der Jugendlichen zur Teilnahme und Durchführung des Projekts haben. 4. Vor dem Start des Projekts können sie diverse Vorbereitungstreffen organisieren, in denen sich die Gruppe kennenlernen kann und die Grundlagen für das Projekt gebildet werden. 5. Je nach Fähigkeiten der Gruppe müssen Sie möglicherweise unterschiedlich viel Anleitung und Rat zur Verfügung stellen. 6. Eine Fallstudie (Case Study) hilft beim Erstellen der Leitfrage, da die Gruppe so mit einem realweltlichen Zusammenhang konfrontiert wird. 7. Unterstütze Sie die Gruppe bei Stellen verschiedener Fragen und Fragetypen (Warum, Wie, Wann, Wem, Was, Welches...?) – die Art der Frage bestimmt welche Antwort sie bekommen werden.
Die Umsetzung des Projekts	
Situiertes Lernen	<ol style="list-style-type: none"> 1. Die Frage, mit der sich die Gruppe beschäftigt, muss in der realen Welt angesiedelt sein, und sollte nicht (nur) theoretisch sein. 2. Situiertes Lernen bedeutet, dass Ihre Projekte im lebensweltlichen Kontext der Jugendlichen verortet werden können. 3. Die Entscheidung für ein Thema, das innerhalb eines realweltlichen Kontexts verortet ist, erzeugt Engagement (besonders wenn einem das Thema am Herzen liegt).
Zusammenarbeit	<ol style="list-style-type: none"> 1. Zusammenarbeit geschieht während der Vorbereitungen, Durchführung und dem Fertigstellen des Projekts. 2. Zusammenarbeit bedeutet Gruppendynamik, gemeinsames Lernen und ausführen gemeinsamer Aufgaben. All diese Aspekte sind essenziell für das Projekt, da sie es erlauben gemeinsames und geteiltes Wissen und Handeln aufzubauen. 3. Zusammenarbeit kann auch bedeuten persönliche Erfahrungen und Perspektiven zur Leitfrage zu teilen. 4. Seine Sie sich in Gruppenaufgaben Ihrer vermittelnden Funktion beim Erreichen eines Konsenses zwischen den Gruppenmitgliedern bewusst.

	<p>5. Denken Sie an die Teilnehmenden, die in Gruppensitzungen zu schüchtern sind, sich zu beteiligen und schaffen Sie Gelegenheiten, in denen sich alle wohlfühlen etwas beizutragen.</p>
<p>Nutzung von Technologien/Technik</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Technologien können sowohl einzeln als auch in der Gruppe genutzt werden, um Aufgaben für das Projekt fertigzustellen. 2. Technologien können von Beginn an, bis zum Ende des Projektes genutzt werden. 3. Alle Lehraktivitäten eines Projekts können potenziell auch online angewendet werden. 4. Wählen Sie die richtigen Werkzeuge und Strategien, um ihre Arbeitszeit interaktiv zu gestalten. Müdigkeit nach langer Zeit vor dem Bildschirm kann zu sinkendem Engagement führen. 5. Erstellen Sie Gruppen in denen Teilnehmende online interagieren können. 6. Wenn Sie sich online treffen, verteilen Sie angebrachte Rollen. Diese Rollen können während der Sitzung wechseln, aber mindestens eine:r Jugendbetreuer:in sollte die Moderation übernehmen, ein:e weitere:r die technischen Aspekte, und ein:e weitere:r das Mitschreiben von Notizen der Sitzung (z.B. das Sammeln von virtuellen Flipcharts, Fotos, eventuell Videoaufnahmen. Als letztes ist es wichtig darauf zu achten, dass genügend Jugendbetreuer:innen teilnehmen, um eventuelle Gruppenarbeiten zu moderieren. 7. Testen Sie die Online-Tools bevor das Meeting/Event startet. 8. Stellen Sie sicher, dass die Technologie ihren pädagogischen Zwecken dient und nicht andersherum. 9. Wechseln Sie Aktivitäten mit verschiedenen Engagement-Levels und -Typen ab (z.B. Aufwärmübungen, Gruppenarbeit, Präsentationen). 10. Machen Sie genügend und genügend lange Pausen. 11. Falls die Teilnehmenden verschiedene Sprachen sprechen, berücksichtigen Sie die verschiedenen Sprachanforderungen: wenn möglich, legen Sie im Vorhinein Gruppen fest und verteilen Sie die Rolle des „Übersetzers“/der „Übersetzerin“ in jeder Gruppe. Dies könnte eine Ressource für diejenigen sein, die Sprachbarrieren begegnen.
<p>Das Ende des Projekts</p>	
<p>Herstellen von Artefakten</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Artefakte sind die Ergebnisse eines Projekts. Sie können sowohl materiell als auch immateriell sein. 2. Artefakte können am Ende eines Projekts erstellt werden und somit dessen Ende repräsentieren.

- | | |
|--|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| | <ol style="list-style-type: none">3. Artefakte können nach dem Ende eines Projekts benutzt werden, um das Projekt zu valorisieren.4. Als digitale Form kann ein Artefakt auch nur immateriell und ungreifbar sein, zum Beispiel als das von den Teilnehmenden Gelernte. Wenn in Projekten über Bürgerbildung (wie bei LEAP) greifbare, materielle Ergebnisse produziert werden, können das zum Beispiel Forderungen an die Politik oder an das Projekt sein. |
|--|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

II. Methoden projektbasierten Lernens



Wie weiter oben beschrieben, lag der Grundgedanke des LEAP-Projekts in der Idee, projektbasiertes Lernen (PBL) im Bereich der nicht-formalen Jugendbildung anzuwenden. Genauer zielte das Projekt darauf ab mit dieser Methode innerhalb einer intra-europäischen Mobilitätsaktivität zu experimentieren. Allerdings wurde unser Experiment durch Covid-19 ausgebremst und musste eine andere Form annehmen. Tatsächlich bestand unsere Arbeit aus Bildungsaktivitäten, die von PBL-Aspekten geleitet wurden und die Umsetzung von Mobilität online für österreichische, kroatische und italienische Jugendliche zum Kern hat.

Daher fragten wir uns, was es heißen würde unsere Methodologie im Kontext von Covid-19 anzuwenden und wie sie bei der Organisation eines Mobilitätsprojekts sowohl im persönlichen Kontakt als auch online angewendet werden kann. Dieses Kapitel enthält unsere Vorschläge.

Zuerst werden wir die Stufen vor, während und nach einer Mobilität beschreiben. Dabei gehen wir besonders auf praktische und organisatorische Aspekte und vor allem solche, die an den Rahmen von EU-finanzierten Aktivitäten angepasst sind, ein. Während wir diese Stufen beschreiben, gehen wir davon aus, dass persönlicher Kontakt möglich und erlaubt ist. Organisatorische Aspekte sind mit den pädagogischen Aspekten einer Mobilität verbunden. Wir denken, dass organisatorische und pädagogische Aspekte Hand in Hand gehen, wenn Teilnehmende aus einer ganzheitlichen Perspektive betrachtet werden sollen. Wenn praktische Bedürfnisse von Teilnehmenden nicht beachtet werden, kann dies negative Auswirkungen auf die Umsetzung der LEAP Methodologie haben.

Als zweites werden wir präsentieren, wie wir die Methodologie angepasst haben und geben Tipps für ihre Nutzung online. Daher verstehen wir ihre Relevanz im generellen Kontext von Jugendprojekten, die die europäische Dimension beinhalten.

1. Vor der Mobilität

Schlüsselakteure für den Erfolg einer Mobilität sind die Sendeorganisationen (SO), die Empfängerorganisationen (EO)/Aufnahmeorganisation (AO) und die koordinierende Organisation (KO). Manchmal sind die Empfängerorganisation und die koordinierende Organisation dieselbe. Ihre Arbeit kann in einem **Vereinbarungsprotokoll** formalisiert werden, die eventuelle Finanzierungsregeln für die Mobilität mit einbezieht.

Für projektbasiertes Lernen **ist das Timing der Mobilitätsorganisation essenziell**: für die Vorbereitung und Durchführung müssen verschiedenste Akteure (Partnerorganisationen, Unterkunft, Verpflegung, Teilnehmende, Stakeholder, die lokale Gemeinde) koordiniert werden, die an unterschiedlichen aber miteinander verbundenen Aufgaben arbeiten.

Daher müssen die Partner mindestens zwei Monate vor Beginn der Mobilität **alle praktischen Einzelheiten** abgesprochen haben. Dies beinhaltet zum Beispiel die Unterkunft, Verpflegung/Catering Services, Arbeitsräume wenn Aktivitäten mit persönlichem Kontakt geplant sind, Material für die Aktivitäten und Stundenpläne. Die Empfängerorganisation ist dafür verantwortlich, alle praktischen Vorkehrungen im Zusammenhang mit der Mobilität zu treffen und die Partner auf dem Laufenden zu halten. Die koordinierende Organisation ist auch dafür verantwortlich, die Expertise der Partnerorganisationen bei der Gestaltung der Aktivitäten zu nutzen.

Bei einigen Projekten kann es sinnvoll sein einen **Vorplanungsbesuch** (VPB) einzuplanen, bei dem der Inhalt von Aktivitäten organisiert werden kann und/oder sich Örtlichkeiten angeschaut werden können. Normalerweise ist der VPB auch eine Gelegenheit alle praktischen Einzelheiten zu organisieren und sich gegenseitig und alle Akteure und Stakeholder der lokalen Gemeinde kennen zu lernen.

A. Lust am Lernen und Interesse an der Teilnahme an einer Mobilität wecken

Ein erfolgreiches Mobilitätsprojekt muss mit den Zielen aller Partnerorganisationen vereinbar sein. Das Mobilitätsprojekt muss von verschiedenen Stakeholdern unterstützt werden. Weiter muss die Mobilität dem Profil und den Lernzielen der Teilnehmenden angepasst werden.

Informationen über das Projekt und die Bedingungen für eine Beteiligung müssen feststehen bevor Teilnehmende sich dazu entscheiden teilzunehmen. Informationen sollten über Kanäle kommuniziert werden, die den Bedürfnissen und der Zusammenstellung der Zielgruppen gerecht werden, so dass potenzielle Teilnehmende eine informierte Entscheidung treffen können. Die Teilnahme ist natürlich freiwillig. Dies ist ein wichtiger Aspekt einer Mobilität.

Um das Interesse junger Menschen an der Teilnahme an einer Mobilität zu wecken, sind die Organisationen, die diese Art von Projekten fördern, dafür verantwortlich, die Vorteile einer Teilnahme hervorzuheben. Wie wir im vorherigen Abschnitt gezeigt haben, kann die Motivation steigen, wenn projektbasiertes Lernen von einer Leitfrage ausgeht, die im Mittelpunkt der Interessen der Teilnehmenden steht. Wenn Sie ein:e Jugendbetreuer:in sind, der:die eine Mobilität organisiert,

dann könnten Sie überlegen, ob Ihre treibenden Fragen von Jugendlichen oder von Jugendbetreuer:innen initiiert oder beeinflusst sind.

Neben den pädagogischen Aspekten, die wir im nächsten Teil beschreiben, ist es auch wichtig junge Menschen zu erreichen. Dies kann über verschiedene Kanäle geschehen, zum Beispiel können **Social-Media-Kanäle** oder eine **Projekt-Webseite**, über die jugendfreundliche Artikel und verständliche Aufrufe veröffentlicht werden, sinnvoll sein. So kann beispielsweise das [Europäische Jugendportal](#) als pädagogisches Tool verwendet werden, da hier Jugendliche, die an internationalen Projekten (Volunteering, Jugendaustausch, Training und Studium) teilgenommen haben Berichte und Artikel veröffentlichen. Für LEAP haben wir auch ein Video erstellt, in dem junge Menschen Erfahrungen, die sie mit unserer Online-Mobilität gemacht haben, teilen.

Ein weiterer sehr effektiver Weg, die Lust am Lernen und der Teilnahme an einem transnationalen Projekt zu wecken sind **Infopunkte** und die Organisation von **Infotagen** in den lokalen Gemeinden und Bildungseinrichtungen. In Udruga „Mladi u EU“⁶ wurde festgestellt, dass es sehr nützlich sein kann Informationen über die Mobilitäten, wie die Erklärung der formellen Regeln der Programme, offene Ausschreibungen, Datenbanken oder auch was Mobilitäten sind, in Schulen, Bibliotheken und Universitäten zu verbreiten. Auf jeden Fall wecken solche Veranstaltungen das Interesse der örtlichen Gemeinde und der Jugendorganisationen.

Letztendlich muss eine Organisation alles mögliche tun, um jungen Menschen zu verdeutlichen, dass **das Bewerbungsverfahren für Mobilitäten sehr simpel** ist. Manchmal haben junge Menschen Angst, ihre Bewerbung für eine Ausschreibung einzureichen. Deshalb ist es wichtig sich mit jungen Menschen zu treffen und zu versuchen ihre Ängste und mögliche Bedenken der Eltern zu verstehen. Im dritten Abschnitt dieses Dokuments haben wir Hilfsmittel für eine Aktivität zu diesem Thema mit den bereits ausgewählten Teilnehmenden zusammengestellt⁷.

B. Auswahl von Teilnehmenden

Entsendeorganisationen suchen möglicherweise mit offenen Ausschreibungen nach neuen Teilnehmenden. Wenn es zu einer Auswahl kommt müssen die Kriterien und das Vorgehen **eindeutig und transparent** sein. Dafür sind Auswahlkriterien nötig, die objektiv angewendet werden, um die am besten für das Projekt geeignete Person auszuwählen. Diese Kriterien können von Mobilität zu Mobilität unterschiedlich sein. Mögliche Kriterien können zum Beispiel der Hintergrund, die Motivation und bisherige Erfahrungen der Teilnehmenden sein. Weiterhin ist es wichtig auf die Gleichberechtigung der Geschlechter und eine allgemeine Ausgewogenheit der ausgewählten Gruppe zu achten.

Um einen gleichberechtigten Zugang für alle potentiellen Kandidat:innen zu gewährleisten, ist es wichtig, eine **offene Ausschreibung** vorzubereiten und zu veröffentlichen. Für den Auswahlprozess ist es wichtig, dass die Organisationen mindestens zwei Monate vor Beginn der Mobilität Teilnehmende

⁶ Diese Organisation ist auch ein [Eurodesk](#) Multiplikator.

⁷ Bitte beziehen Sie sich auf die Hilfsmittel mit dem Stichwort: *Erwartungen identifizieren, Ängste und persönliche Bedürfnisse*.

auswählen. Die Ausschreibung sollte vollständig und umfassend sein und Details enthalten wie *Deadline, Projektzusammenfassung, Beschreibung der Aktivitäten, Ort, Zeitraum, Konditionen/Bedingungen, Rückzahlung von Reisekosten, Erasmus-Regeln und welches Zertifikat ausgestellt wird, angebotene Dienstleistungen und eventuelles Taschengeld, die Kontaktdetails der Organisation.*

Interessierte sind normalerweise aufgefordert einen **Lebenslauf** und ein **Motivationsschreiben** einzureichen. Während des Auswahlprozesses können die Entsendeorganisationen auch Teilnehmende kontaktieren, um einen Termin für ein Bewerbungsgespräch (einzeln oder in der Gruppe) zu vereinbaren. Wenn ein Bewerbungsgespräch mit persönlichem Kontakt nicht möglich ist, sollte es natürlich auch möglich sein dieses online durchzuführen.

Wenn der Auswahlprozess abgeschlossen ist, müssen erfolglose Bewerber:innen ein erklärendes Feedback über die Gründe ihrer Ablehnung erhalten. Falls Bewerber:innen ihre Zustimmung zur Datenspeicherung nach der Datenschutz-Grundverordnung (DSGVO) erteilt haben, ist es hilfreich ihre Daten in der Datenbank der Organisation zu behalten, bzw. sie für den Newsletter anzumelden, um Informationen über neue Aktivitäten und Mobilitätsprojekte mit ihnen zu teilen.

C. Vorbereitung: Lernvereinbarung, Visa und Reisevorkehrungen

Sobald der Auswahlprozess abgeschlossen ist, ist es hilfreich eine Lernvereinbarung/Aktivitätsvereinbarung zwischen der/den Entsendeorganisation/en, der Empfängerorganisation und jeder teilnehmenden Person zu vereinbaren. Damit sollten alle Aspekte der Mobilität in Form einer gegenseitigen Verpflichtung festgehalten werden. Wenn die LEAP Methodologie verwendet wird, sollten die Lernkomponenten und -erwartungen im Zuge der Diskussion über die gemeinsame Gestaltung des Projekts verhandelt werden.

Der erste Schritt beim Aufsetzen einer vollständigen und richtigen Lern-/Aktivitätsvereinbarung ist das Konsultieren der Richtlinien für das Management von Mobilitätsprojekten und der Vorlagen der Teilnehmendenverträge – beide werden von nationalen Agenturen zur Verfügung gestellt und sind im Falle eines von der EU-geförderten Projektes auf dessen offizieller Website zu finden.

Falls Teilnehmende ein **Visum** benötigen, sollten die Entsendeorganisation und die (koordinierende) Empfängerorganisation Kontakt zur Botschaft und anderen öffentlichen Behörden aufnehmen, um alle administrativen Aufgaben für den Erhalt des Visums zu erledigen. Außerdem sollten sie den Teilnehmenden klare Informationen mitteilen. Falls nötig sollte die nationale Agentur auch nach einem Visumunterstützungsschreiben gefragt werden.

Die Partnerorganisationen, aber vor allem die Entsendeorganisation, sollte die Vorbereitungen der Dokumente und des Reiseplans mindestens einen Monat vor Start des Programms fertigstellen, um zu gewährleisten, dass jede:r einzelne Teilnehmer:in rechtzeitig vorbereitet ist.

Reisen können auf zwei Wegen organisiert werden:

- Die Entsendeorganisation entwirft mit Hilfe der Empfängerorganisation einen kostengünstigen Reiseplan für alle Teilnehmenden. Dann **bucht die Entsendeorganisation die Reise im Namen der Teilnehmenden**. Zum Zweck der Dokumentation ist es dann die Aufgabe der *Gruppenleitung* oder *Begleitperson* die Boardingkarten einzusammeln. Dies ist die meistgenutzte Option.
- **Teilnehmende organisieren ihren Reiseplan** mit Unterstützung der Entsendeorganisation. Die Empfänger- und Sendeorganisationen können ihr grünes Licht für die Planung geben und die Teilnehmenden können mit dem Buchen fortfahren. Es ist die Aufgabe der *Gruppenleitung* oder *Begleitperson* alle Tickets jeder *nationalen Gruppe* einzusammeln. Am ersten Tag der Mobilität verteilt die Empfängerorganisation ein Kostenerstattungsformular für alle Teilnehmenden. Die Teilnehmenden müssen diesen Antrag ausfüllen und ihrer Gruppenleitung oder Begleitperson alle Tickets geben.

Die Organisation, die Empfänger des Zuschusses ist, erstattet dann die Reisekosten, sofern Bordkarten und Buchungsnachweise weitergegeben werden.

D. Vorbereitungstreffen

Bei fehlender Vorbereitung könnten für die Empfängerorganisation während Aktivitäten Probleme auftreten (Missverständnisse über den Inhalt der Mobilität, fehlende Motivation, usw.). Daher müssen die Entsendeorganisationen vorbereitende Treffen organisieren. Diese sind sowohl aus pädagogischer als auch aus organisatorischer Sicht sinnvoll:

- Teilnehmende können Informationen über die Mobilität erhalten (Inhalte, Ziele, Aktivitäten, Zeitplan, praktische Einzelheiten).
- **Teilnehmende lernen die Gruppe kennen**, die an der Mobilität teilnehmen wird. Damit wird für alle ein bekanntes Umfeld geschaffen und Aktivitäten für die Stärkung des interkulturellen Bewusstseins können organisiert werden⁸.
- Während dieser Treffen kann die Gruppe an ihrer **Leitfrage** arbeiten. Je nach Mobilität kann die Vorbereitungszeit genutzt werden, um eine Leitfrage zu identifizieren oder eine vorher festgelegte Frage zu recherchieren.

Es ist hilfreich, wenn die Empfängerorganisation bereits vor den Vorbereitungstreffen Aufgaben stellt, die mit dem Projekt zu tun haben. Die Gruppen können die Aufgaben entweder alleine oder mit Hilfe der Entsendeorganisation erfüllen.

Daher ist es gut, vor der Abreise bereits **zwei Vorbereitungstreffen** zu organisieren. Das erste Treffen sollte mindestens einen, bzw. eineinhalb Monate vor Abreise stattfinden, um Einzelheiten zu erklären und sich gegenseitig kennenzulernen. Das zweite Treffen sollte mindestens eine Woche vor Abreise stattfinden. Während dieses Treffens sollten die Teilnehmenden die Aufgaben fertigstellen und alle

⁸ Im Ressourcenteil finden Sie viele Hilfsmittel zu *Gruppendynamik* und *interkulturellem Dialog*, die an dieser Stelle hilfreich sein könnten.

Dokumente kontrollieren, die sie benötigen. Natürlich können die Teilnehmenden oder Entsendeorganisationen auch mehr als zwei Treffen vorbereiten.

Während dieser Treffen muss den Teilnehmenden von der Empfängerorganisation ein **Teilnehmendenformular** zum Ausfüllen zur Verfügung gestellt werden. Diese müssen dann der Empfängerorganisation zur Verfügung gestellt werden, damit die Motivation und mögliche besondere Bedürfnisse der Teilnehmenden bekannt sind. Mit Hilfe dieser Informationen kann die Empfängerorganisation durch Unterstützung der Entsendeorganisation ein inklusives Umfeld erschaffen, in dem Teilnehmenden die Möglichkeit gegeben wird ihre Bedürfnisse auszudrücken.

Wenn **Teilnehmende mit besonderen Bedürfnissen und/oder geringeren Chancen**⁹ an dem Projekt teilnehmen, müssen die Partnerorganisationen eine detaillierte Beschreibung der Bedürfnisse im Antrag aufführen, damit eine Versorgung der pädagogischen und praktischen Bedürfnisse der Teilnehmenden gewährleistet ist.

Falls **minderjährige Personen** teilnehmen, muss die Entsendeorganisation ein Treffen mit den Eltern vereinbaren, in dem alle Einzelheiten der Mobilität erklärt werden. Es ist hilfreich, wenn die Gruppenleitung und/oder Begleitperson an diesem Treffen teilnimmt, damit die Eltern die Aufsichtsperson der Gruppe kennenlernen können.

E. Praktische Einzelheiten, die von der Empfängerorganisation arrangiert werden müssen

Es ist Aufgabe der Empfängerorganisation das Buchen der Unterkünfte zu betreuen. Dabei sollten immer verschiedene Angebote von Anbietern in der Stadt eingeholt werden. Die folgenden Kriterien können die Auswahl einer Unterkunft unterstützen:

- Nähe zum Stadtzentrum und den Arbeitsräumen;
- Öffentlicher Nahverkehr, Supermärkte und Apotheken sind in der Nähe;
- Ausstattung und Geräte, wie Heizung und WLAN;
- Standards der Unterkunft und Reinigung;
- Es müssen alle Genehmigungen und Zulassungen, die Europäisches und nationales Recht einfordern vorhanden sein.

Die Empfängerorganisation ist auch dafür zuständig die Verpflegung zu organisieren. Das Restaurant oder der Catering-Service muss alle Genehmigungen und Zulassungen, die europäisches und nationales Recht einfordern besitzen.

Mit Hilfe der Informationen aus den ausgefüllten Teilnahmebogen und den Updates der Entsendeorganisation kann die Empfängerorganisation die **Ankunft und Abreise aller Teilnehmenden** mit dem Unterkunftsanbieter abstimmen. Es ist außerdem wichtig besondere Ernährungsbedürfnisse mit dem Cateringservice abzusprechen. Die Empfängerorganisation muss sich zusätzlich um einen

⁹ Hier beziehen wir uns auf Hindernisse die einen Zugang zu Bildung, Training und Jugendarbeitschancen verhindern. Weiter Informationen darüber finden Sie im Erasmus+ Programm Guide.

zugänglichen Arbeitsraum für die Aktivitäten kümmern, der an die Bedürfnisse der Teilnehmenden angepasst ist. Dieser sollte nah an der Unterkunft und dem Stadtzentrum liegen.

F. Weitere Dinge, die zu beachten sind

Versicherung

Ein wichtiger Aspekt der Mobilität ist die Sicherheit und Gesundheit der Teilnehmenden. Viele Empfehlungen werden durch den Erasmus+ Leitfaden zur Verfügung gestellt. Daher sollte die Empfängerorganisation die Teilnehmenden bitten ihre europäische Krankenversicherungskarte (EKVK) mitzubringen. Die Entsendeorganisation sollte alle Informationen über die europäische Krankenversicherungskarte und wie man diese bekommt zur Verfügung stellen.

Zusätzlich zur EKVK sollte die koordinierende Organisation einen Vertrag gegen die Risiken in Bezug auf die Mobilitätsphase abschließen. Die Versicherungsgesellschaft wiederum stellt die Versicherung aus, die an die Partner und die Teilnehmenden geschickt wird. Sie müssen den unterzeichneten Vertrag mindestens 3 Wochen vor der Mobilität per E-Mail an die Empfängerorganisation zurücksenden, um sicherzustellen, dass alle Dokumente korrekt sind.

Die koordinierende Organisation sollte die Teilnehmenden mindestens 2 Wochen vor dem Startdatum der Mobilität bei der Versicherung anmelden. Nach dem Einreichen des Versicherungsformulars sollte die Entsendeorganisation eine E-Mail erhalten, die den Eingang der Anmeldung bestätigt. Anschließend erhalten die Teilnehmenden eine Willkommens-E-Mail sowie eine Aktivierungs-E-Mail, um sich auf ihren Webseiten anzumelden.

G. Datenschutz

Die Organisationen müssen eine Anwesenheitsliste erstellen, die Informationen über den Datenschutz der Teilnehmenden gemäß der Datenschutzgrundverordnung (DSGVO) enthält. Jede Organisation muss die Regeln des Erasmus+ Programms und die internen Datenschutzbestimmungen einhalten. Idealerweise sollten die Teilnehmer:innen in der Vorbereitungsphase eine Einverständniserklärung unterschreiben.

EINE MOBILITÄT ORGANISIEREN

VOR DER MOBILITÄT

PRAKTISCHE EINZELHEITEN

2 MONATE VOR DER AKTIVITÄT

Online-Meetings oder Vorab-Planungsbesuche, um alle praktischen Dinge zu organisieren (Unterkunft, Restaurant für die Verpflegung, Arbeitsraum, Materialien für einzelne Aktivitäten, Zeitplan). Die gastgebende Organisation ist für alle praktischen Vorbereitungen zuständig.

REISEPLAN

1 MONAT VOR DER AKTIVITÄT

Die entsendenden Organisationen bereiten, unterstützt von der gastgebenden Organisation, den Reiseplan für die Teilnehmenden vor.

INFORMATIONSFORMULAR FÜR DIE TEILNEHMENDEN

WÄHREND DER VORBEREITUNGSPHASE

Alle ausgefüllten Formulare müssen an die Aufnahmeorganisation weitergeleitet werden, damit diese über die Motivation der Teilnehmenden informiert ist und weiß, ob es junge Menschen mit besonderen Bedürfnissen gibt.

PROJEKT
INFO PACK

ABSICHTSERKLÄRUNG

Wenn das Projekt genehmigt wird, unterzeichnen die Partnerorganisationen eine Absichtserklärung, um Rollen, Regeln und Verantwortlichkeiten festzulegen.

REKRUTIERUNGSPROZESS

MINDESTENS 2 MONATE VOR DER AKTIVITÄT

Für den Auswahlprozess müssen die Organisationen innerhalb von 2-3 Wochen einen Aufruf veröffentlichen, der alle Informationen zur Mobilität und zum kompletten Team enthält. Falls die Mobilität Teilnehmende mit geringeren Chancen vorsieht, sollte der Aufruf für alle zugänglich sein. Wenn der Auswahlprozess abgeschlossen ist, unterschreiben die Teilnehmenden eine Lernvereinbarung.

VORBEREITENDE SITZUNGEN

MINDESTENS 2 TREFFEN

Für eine erfolgreiche Mobilität ist es wichtig, dass die Teilnehmenden vor der Aktivität ausreichend vorbereitet werden. Aus diesem Grund sind die entsendenden Organisationen dafür verantwortlich, mindestens zwei Treffen zu organisieren. Das erste, 1 Monat (oder eineinhalb) vor der Abreise und das zweite 1 Woche vor der Mobilität. Im Falle von Teilnehmenden mit geringeren Chancen sind die Treffen wirklich wichtig, um eine angenehme Umgebung in Übereinstimmung mit ihren Bedürfnissen zu schaffen.

Ein kleiner Tipp: Es ist empfehlenswert, den nationalen Gruppen einige "Hausaufgaben" zu geben, die sich auf den Inhalt des Projekts beziehen, um den Zusammenhalt der Gruppe zu stärken und sie auf die Projektaktivität vorzubereiten.

VERSICHERUNG

3 WOCHEN VOR DER AKTIVITÄT

Die gastgebende Organisation sollte einen Vertrag zur Absicherung der Risiken in Zusammenhang mit der Teilnahme der Jugendlichen an den Mobilitätsaktivitäten abschließen.

2. Während der Mobilität

Während der Mobilität ist die Empfängerorganisation, zusammen mit der Gruppenleitung und eventuellen Begleitpersonen des Trainingsprogramms, verantwortlich. Daher sollten die Mitarbeitenden der Empfängerorganisation sichergehen, dass alle Einzelheiten arrangiert sind und den Teilnehmenden alle Materialien für die Mobilitätsaktivitäten zur Verfügung stehen.

Die Gruppenleitung ist wichtig, da sie während der Mobilität die Aufgabe hat Teilnehmende mit der Empfängerorganisation zu verbinden, das Stresslevel und Verhalten der Gruppe im Auge zu behalten und Reisekostenerstattungen zu klären (Siehe vorherigen Abschnitt). Die Gruppenleitung sollte sich an jedem Tag der Mobilität zu einer festgelegten Zeit treffen.

Anfangs ist es immer besser einige Aktivitäten durchzuführen, bei denen die Teilnehmenden sich kennenlernen können, um gezielt eine angenehme Atmosphäre zu schaffen¹⁰. Es ist auch gut, den Jugendlichen das Mobilitätsprogramm (z.B. Erasmus+) und Zertifizierungen (z.B. Youthpass, Europass und nationale Zertifizierungen...) vorzustellen. Der erste Tag ist auch wichtig, um *Ängste, Hoffnungen und Erwartungen* gegenüber der Mobilität zu *reflektieren*¹¹.

Momente der Selbstreflektion sind in der nicht-formellen Bildung sehr wichtig. Daher sollten Trainer:innen sicherstellen, dass während der Mobilität für jeden Tag Möglichkeiten zur Selbstreflektion gegeben sind, beispielsweise als Tagesabschluss. Diese kann zum Beispiel in Form von strukturierten Aktivitäten wie dem individuellen Blob-Baum-Spiel geschehen¹². In dieser Aktivität malen die Teilnehmenden den Blob aus, der am besten ihre Gefühle des Tages wiedergibt und wenn sie wollen, können sie dann der Gruppe erklären, warum sie diesen Blob ausgewählt haben. Eine Gruppenreflektion ist beispielsweise das Frankenstein-Spiel aus dem Ressourcen-Abschnitt. Diese Momente unterstützen den Reflexions- und Lernprozess der Teilnehmenden. Wie bereits erklärt ist die Fähigkeit zur Selbstreflektion **ein Schlüsselement zur Entwicklung der Handlungsfähigkeit junger Menschen**. Außerdem ermöglichen es diese Übungen der Gruppenleitung ein Gefühl dafür zu entwickeln, wie die Gruppe die Mobilität wahrnimmt und wie gut sie die verschiedenen Aktivitäten versteht. Dies wiederum ermöglicht es der Gruppenleitung in Zusammenarbeit mit den Trainern, den Ablauf der Mobilität an die Bedürfnisse der Gruppe anzupassen.

Beim Umsetzen der LEAP Methodologie finden Aktivitäten zur Zusammenarbeit, zum Beantworten der Leitfrage und zur Nutzung von Technologien während der Mobilität statt.

Der letzte Tag der Mobilität wird normalerweise für eine Evaluierung genutzt. Die Trainer:innen sollten Sitzungen durchführen in denen Teilnehmende über ihre Erfahrungen sprechen können und sollten alle Ergebnisse der Selbstreflektionen sammeln. Dann kann es auch hilfreich sein, wenn die Jugendlichen einen anonymen Fragebogen ausfüllen, um nachvollziehen zu können, wie die Mobilität funktioniert hat, was die Empfängerorganisation verbessern kann und Vorschläge gesammelt werden können. Dafür können Übungen zur Selbstreflektion aus dem dritten Abschnitt dieses Dokuments

¹⁰ Schauen Sie sich die *Icebreaker* im dritten Teil dieses Dokuments an.

¹¹ Dafür ist die Aktivität *Baum der Ängste und Erwartungen* im dritten Abschnitt sehr hilfreich.

¹² Schauen Sie dafür online nach Bildern des Blob-Baum-Spiels.

genutzt werden. Wenn das Projekt eine Zertifizierung der Teilnehmenden (z.B. mit dem [Youthpass](#)) vorsieht, sollten die Trainer:innen auf dieses Tool hinweisen und erklären wie es ausgefüllt wird.

Dieser letzte Tag kann auch ein wichtiger Meilenstein für das Fertigstellen und Verbreiten eventueller Artefakte sein. So kann die Empfängerorganisation beispielsweise ein öffentliches Event (Konferenz, Infopunkt, Ausstellung, usw.) planen, bei dem die Teilnehmenden einem größeren Publikum von ihren Projekten und Erfahrungen berichten können. Dies kann das Interesse von Jugendlichen der Gastgebergemeinschaft an Mobilitäten wecken.

LEARNING TO PARTICIPATE - LEAP

EINE MOBILITÄT ORGANISIEREN WÄHREND DER MOBILITÄT

TREFFEN DER GRUPPENLEITER:INNEN

TAG 1

Die Trainer:innen sollten ein treffen mit allen Gruppenleiter:innen organisieren, um die nächsten Tage zu besprechen. Es ist zudem sinnvoll, wenn das Treffen der Gruppenleiter:innen für alle Mobilitätsabende eingeplant wird.

MOMENTE ZUR REFLEXION

AM ENDE JEDER TAGESEINHEIT

Reflexionsmomente sind wichtig, um den Lernprozess der Teilnehmenden zu unterstützen. Die Trainer:innen sollten den Teilnehmenden den Raum geben, über das zu reflektieren, was sie während des Tages gelernt haben.

AUSWERTUNG & VERBREITUNG

LETZTER TAG DER MOBILITÄT

Der letzte Tag ist der Evaluation durch die Teilnehmenden gewidmet. Es kann auch bereichernd sein, die Projektergebnisse mit der "Öffentlichkeit" zu teilen.

ANKUNFT DER TEILNEHMENDEN

Um von Anfang an ein angenehmes Umfeld zu schaffen, ist es ratsam, die Teilnehmenden bei der Ankunft an der Bushaltestelle/dem Bahnhof abzuholen und zu ihrer Unterkunft zu begleiten.

PROJEKTVORSTELLUNG

TAG 1 DER MOBILITÄT

Für den 1. Tag sollten die Trainer:innen den Teilnehmenden das Projekt, den Zeitplan, das Mobilitätsprogramm, über welches die Mobilität finanziert wird, und die Zertifizierung vorstellen. Sie sollten auch teambildende Aktivitäten durchführen, um den Gruppenzusammenhalt zu fördern und den Teilnehmenden die Möglichkeit zu geben, sich gegenseitig (besser) kennenzulernen.

ENERGISER

VOR JEDER SITZUNG

Energiser sind lustige Momente, um die Teilnehmenden auf kreative Weise zu aktivieren. es ist gut, mindestens einen Energiser vor jeder Sitzung durchzuführen oder, wenn die Moderator:innen ein niedriges Energieniveau in der Gruppe feststellen. Energiser erhöhen zudem den Gruppenzusammenhalt.

3. Nach der Mobilität

Nach der Mobilität sollte die Entsendeorganisation ein Treffen mit den Teilnehmenden organisieren, um Feedback zu der Mobilität zu erhalten. Bei diesem Post-Mobilitäts-Treffen sollte jeder in der Runde die Möglichkeit bekommen seine Gedanken und Gefühle über die Aktivitäten, die Reise, die Einzelheiten und generell das Leben in einem anderen Land zu teilen. Um diesen Prozess zu erleichtern, ist es wichtig, dass die Empfängerorganisation tägliche Reflexionsmomente und eine gute Abschlussevaluation am letzten Tag der Mobilität organisiert.

Nach dem Post-Mobilitäts-Meeting kann die Entsendeorganisation ebenfalls eine öffentliche Veranstaltung planen, bei der die Teilnehmenden eingeladen werden von ihrem Projekt zu berichten. Diese Art der öffentlichen Veranstaltung kann hilfreich sein die Ergebnisse des Projekts zu verbreiten und neue Teilnehmer:innen anzusprechen. Hier können auch eventuell durch die PBL Methodologie hergestellte Artefakte präsentiert werden.

Am Ende müssen die Organisationen ihre Erfahrungen valorisieren und versuchen die Teilnehmenden in ihre jugendzentrierten Bildungsaktivitäten einzubeziehen. Die Organisationen sollten die Teilnehmenden so viel wie sie wollen in ihre lokale Community einbinden. Die Erfahrungen der Teilnehmenden kann ein ausschlaggebendes „Werkzeug“ sein, beim Versuch das Interesse von anderen jungen Menschen für die Teilnahme an Mobilitätsprojekten zu wecken.

LEARNING TO PARTICIPATE - LEAP

EINE MOBILITÄT ORGANISIEREN

NACH DER MOBILITÄT

TREFFEN DER NATIONALEN GRUPPEN

1 WOCHEN NACH DER RÜCKKEHR DER TEILNEHMENDEN

Die entsendenden Organisationen laden ihre Gruppen ein, die Mobilität zu evaluieren und unterstützen die Teilnehmenden durch eine SWOT-Analyse oder andere Instrumente dabei, zu verstehen, was sie gelernt haben.

ABSCHLUSSBERICHT

Die koordinierende Organisation verfasst einen Bericht für den Fördergeber, welcher das Projekt finanziert hat (z.B. für Erasmus+ die nationalen Agenturen oder die Exekutivagentur in Brüssel). Der Bericht ist auch eine Gelegenheit, um über die Arbeit im Projekt zu reflektieren, die Stärken des Projekts herauszuarbeiten und Verbesserungsmöglichkeiten für die Zukunft zu identifizieren.

- #### REISEKOSTENRÜCKERSTATTUNG

In der Regel erstattet die Aufnahmeorganisation die Reisekosten nachdem sie bereits während der Mobilität die Tickets und Buchungsdaten der Teilnehmer:innen gesammelt hat.
- #### VERBREITUNG

Die entsendenden Organisationen sollten die Verbreitungsaktivitäten so organisieren, wie sie unter den Projektpartnern vorab vereinbart und im Antragspaket geplant wurden. Die Teilnehmenden sind dabei eine wertvolle Ressource, da sie über ihre Erfahrungen sprechen können.
- #### TEILNAHME

Alle beteiligten Organisationen sollten sich bemühen, die Teilnehmenden der Mobilität in ihre zukünftigen Aktivitäten einzubinden. Die Erfahrungen der Teilnehmenden können ein wichtiges "Werkzeug" sein, um den Wunsch und das Interesse an Mobilitäten anderer junger Menschen zu steigern.

4. Was haben wir gemacht?

In diesem Kapitel haben wir mit Ihnen geteilt, wie eine Mobilität organisiert werden kann und wie Elemente des projektbasierten Lernens inkorporiert werden können. In diesem Abschnitt werden wir einen Einblick in unsere Online-Jugendmobilität geben, werden wir teilen, wie und durch welche Kanäle wir die Teilnehmenden ausgesucht haben, demografische Informationen bereitstellen und zusammenfassen was wir gemacht haben.

Es ist anzumerken, dass die Treffen mit den jungen Teilnehmer:innen in einer wie oben erklärten vorwährend-nach Mobilitäts-Struktur organisiert waren. Die Treffen vor und nach der Mobilität wurden nach der Zugehörigkeit zur jeweiligen Jugendorganisation der Teilnehmende strukturiert, also österreichische, italienische und kroatische Teilnehmer:innen. Das Mobilitätsmeeting selbst wurde als internationales Treffen abgehalten. Alle Treffen befolgten die LEAP Methodologie und waren auf die Identifikation einer Leitfrage für ein mögliches Jugendproject ausgerichtet.

Zwei Jugendbetreuer:innen jeder Jugendorganisation leiteten diese Treffen. Sie waren alle erfahren im Bereich nicht-formeller Bildung und kannten die LEAP Methodologie durch Trainings, die vor dem Projektbeginn stattgefunden haben.

Die Strategie zu Verbreitung der Events und Auswahl der Teilnehmenden war in jeder Organisation unterschiedlich, außer in Bezug auf eine Umfrage, die 123 Teilnehmende erreichte. Die Umfrage bestand aus offenen Fragen über die subjektive Bedeutung von Partizipation, Bedürfnissen und Sorgen, die sich während der Pandemie entwickelt haben und Ideen für Jugendprojekte.

In Österreich nahmen sechs Jugendliche an der internationalen Mobilität für Sapere Aude teil. Zwei davon waren Männer, vier Frauen. Sie waren zwischen 17 und 23 Jahren alt. Alle Teilnehmenden kamen aus derselben Region und nahmen im Frühling/Sommer 2020 an einem regionalen Jugendprojekt mit 20 Teilnehmenden teil. Die meisten der jungen Menschen arbeiteten oder studierten bereits.

Bei diesem internationalen LEAP Event haben auch zwei Jugendarbeiter:innen teilgenommen, die schon vorher Teil des regionalen Jugendprojekts aus dem Jahr 2020 waren und am LEAP Training für Jugendarbeiter:innen teilgenommen haben.

Einunddreißig junge Menschen nahmen an LEAP für das CSC Danilo Dolci teil. Sechszwanzig davon waren zwischen 18-25 Jahren alt, fünf zwischen 25-30. Der größere Teil der Teilnehmenden war männlich. Die Teilnehmenden der internationalen Mobilität waren Schüler:innen in ihrem letzten Jahr der weiterführenden Schule in Taranto in Süditalien und kannten sich daher schon vorher. Die Auswahl der Teilnehmer:innen erfolgte über die Kommunikationskanäle von CSC Danilo Dolci und einer Online-Umfrage, die auf der Website und dem Social-Media-Kanal der Organisation verbreitet wurde. Die Umfrage enthielt Informationen über die Lernmöglichkeiten von LEAP und die Chance das Online-Lernerlebnis zu verfolgen.

Bei Udruga Mladi u EU war die Zielgruppe zwischen 18 und 30 Jahren alt. Die 12 Teilnehmenden, die die Online-Mobilität gemacht haben waren zwischen 23 und 28 Jahren alt und zum größten Teil

Studierende, junge, arbeitslose Absolvent:innen, Arbeitgeber:innen oder Freiwillige. Die jungen Menschen wurden durch eine Online-Umfrage, die Online-Kanäle der Organisation und das Netzwerk einer lokalen Studierendenorganisation ausgewählt.

Beschreibung der Arbeit mit den jungen Menschen durch die LEAP Methodologie

Der erste Aspekt der LEAP Methodologie ist die Identifikation einer *Leitfrage*. In einer Organisation wurde während der ersten Sitzung eine Fallstudie zur Verfügung gestellt. Die Teilnehmenden bekamen drei Minuten Zeit diese einzeln zu reflektieren. Danach sollten sie eine Liste mit drei Themen/Problemen aufschreiben, an denen sie gerne arbeiten würden. Die Jugendarbeiter:innen unterstützten die Gruppe dabei in den gesammelten Vorschlägen ein gemeinsames Thema zu finden. In einer anderen Organisation beinhaltete dies auch, die Agenda zu gestalten und dabei besonders auf die Situation junger Menschen während der Corona-Pandemie einzugehen.

Bei allen Vorbereitungen wurde ein *gemeinschaftlicher Prozess* gefördert, Meetings wurden organisiert und designt, um eine ansprechende Atmosphäre zu kreieren, die durch Energizer und Gruppenaktivitäten alle mit einbezogen hat. Diese waren ebenfalls Teil der internationalen Mobilität und hier wurden auch Breakout-Sessions erstellt, um den Austausch in Kleingruppen zu fördern. Dieser Austausch wurde immer mit einem Plenum beendet bei dem jede Gruppe die Inhalte ihrer Diskussionen geteilt hat, um die Zusammenarbeit zwischen allen zu erlauben. Durch diese gemeinschaftlichen Prozesse hörten die Teilnehmenden den Diskussionen zu, intervenierten wenn nötig und regten den Austausch an. Für die Zusammenstellung der Breakout-Gruppen wurden die Sprachkenntnisse mit einbezogen, da die Arbeitssprache Englisch war. Für Kommunikation und zum Kontakte knüpfen war das *Nutzen von Technologien* durch das Online-Format der Mobilität unersetzlich. In dem Projekt wurden verschiedene Online-Tools, z.B. Zoom, Padlet, Jamboard oder Google Formulare für Meetings, Arbeitsphasen, Brainstormen und die Evaluation genutzt. Als *Artefakte* produzierte das Projekt ungreifbare, immaterielle Artefakte wie Politik- bzw. Projektforderungen.

5. Was haben wir gelernt?

LEAP begann mit dem Ziel junge Menschen zu bestärken, damit meinen wir ihre „Handlungsfähigkeit“ zu stärken. Unsere Annahme ist, dass diese Fähigkeit sich verbessert, wenn junge Menschen die Möglichkeit haben an Ideen zu arbeiten, die ihnen wichtig sind und wenn ihnen die Chance gegeben wird zu reflektieren, was sie bereits wissen. Daher begannen wir, indem wir junge Menschen nach **ihrer Auffassung von Beteiligung/Partizipation** befragten. Aus der Umfrage ließen sich zwei generelle Ideen als hervorstechend ableiten:

- Partizipation als ein dialogischer Austausch mit Anderen.
- Partizipation als die Idee der Zusammenarbeit mit einem gemeinsamen Ziel.

Die erste Idee wurde als anderen zuhören, gehört werden und gegenseitigem Respekt im Falle von unterschiedlichen Meinungen beschrieben. Das gemeinsame Ziel in der zweiten Idee wurde als Ziel, das einem persönlich, aber auch anderen wichtig ist verstanden.

Weitere wichtige Aspekte waren Partizipation als Zusammenarbeit, Aktivismus, Teilen, sich informieren, bzw. informiert werden und lernen.

Ein zweiter Aspekt unserer Strategie war es auf den Ergebnissen der Umfrage und der Vorbereitungssitzung aufzubauen und, wie im vorherigen Absatz beschrieben, **mit den Bedürfnissen und Anforderungen der Teilnehmenden zu arbeiten**. Obwohl die Teilnehmenden bereits in ihren Gruppen an der Erstellung einer Leitfrage gearbeitet hatten, wollten wir die Gruppe dazu bringen die Leitfrage als kollektive Leistung aufzustellen und mischten daher die Gruppen (also österreichische, kroatische und italienische Teilnehmende zusammen). Dafür präsentierten wir ihnen zwei Fallbeispiele, von denen sie eins auswählen konnten:

1. Ein Lokalpolitiker bittet dich um Hilfe bei der Gestaltung eines lokalen Projekts, das deine Bedürfnisse trifft. Wie würde das Projekt aussehen?
2. Einige Jugendorganisation bitten dich ihnen bei der Gestaltung von einem Bildungsprojekt zu helfen. Wie würde das Projekt aussehen?

Die Ergebnisse waren sehr vielfältig und reichten von sehr spezifischen zu eher generellen Wünschen. Zwei verschiedene Gruppen hatten beispielsweise recht ähnliche Ideen, wobei eine online und die andere in persönlichem Kontakt umgesetzt werden sollte. Eine Gruppe forderte, dass junge Menschen ihre Freizeit zusammen online verbringen sollten, eine andere forderte ein Jugendzentrum für Kunst, Kultur und Politik und als einen „Ort der Begegnung ohne den Zwang zum Konsum“. Eine andere Gruppe an Anforderungen verlangte bessere Bedingungen zum Online-Lernen. Dies reichte von der Forderung einer besseren Zusammenarbeit zwischen Pädagog:innen und IT Expert:innen zu verbesserten Möglichkeiten zum individuellen Online-Lernen.

Schließlich konnten wir einen positiven Einfluss bei denen feststellen, die sich entschieden haben diese interessante Reise mit uns zu machen. Junge Menschen teilten ihr Feedback in einer anonymen Evaluation. Von dem was wir beobachten konnten hat unser Event dazu geführt, dass die Teilnehmenden besser verstanden haben, wie es anderen in diesen Zeiten geht. Das heißt zum einen kennenlernen welche Themen in anderen europäischen Ländern aktuell sind, und zum anderen, dass es teilweise auch die gleichen Themen und Probleme sind. Trotz der Restriktionen, die wegen der weltweiten Gesundheitssituation eingeführt wurden und bisherige Wege des Teilens und der Teilhabe einschränken ist einigen jungen Teilnehmer:innen klar geworden, dass es also trotzdem möglich ist sich als Teil einer Gemeinschaft zu fühlen.

Wie sich aus den oben aufgeführten Bedürfnissen feststellen lässt, ist die soziale Begegnung sehr wichtig. Unser Event war wie eine „Corona-Real-Life Breakout-Session“ für viele der Teilnehmenden. Wir können noch nicht erkennen, ob junge Menschen jetzt in ihrer Gemeinschaft aktiver sind. Allerdings gehen wir davon aus, da die Teilnehmenden nach Folgeaktivitäten gefragt haben. Jede Jugendorganisation möchte tatsächlich weiter an den identifizierten Bedürfnissen arbeiten und daraus richtige Projekte entwickelt.

6. Der Einfluss von Covid-19

Die Covid-19 Pandemie hat die ganze zweite Hälfte unseres Projekts, junge Menschen und die Jugendarbeit als Sektor stark beeinflusst. Die Implikationen für unsere Methoden und Reflektionen sind vielfältig.

Der United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization (2020) zufolge erlebten fast 1,6 Milliarden Schüler:innen aus mehr als 190 Ländern auf allen Kontinenten seit der Pandemie Schulschließungen. Die Hälfte davon hat keinen Zugang zu Computern und mehr als 40% haben keine Internetverbindung zu Hause, weshalb sie nicht am Distanzunterricht teilnehmen können (European Commission, 2020).

Die Weltgesundheitsorganisation (2020) beschreibt, dass junge Menschen mit der Schließung der Schulen den Verlust von Struktur und Anregung, die sonst in diesem Umfeld geboten werden, erleben. Während der Pandemie sind die Möglichkeiten Freunde zu treffen und wichtige soziale Unterstützung zu erhalten eingeschränkt und das, obwohl diese sozialen Kontakte gerade für Kinder einen wichtigen Beitrag zur mentalen Gesundheit leisten.

Besonders junge Menschen mit psychischen Problemen haben soziale Isolation, den Verlust von Routinen und den Zusammenbruch der formellen und informellen Unterstützung als traumatisch erlebt (YoungMinds, 2020). Loads et al. (2020) zufolge sind Kinder und Jugendliche anfälliger für hohe Raten an Depressionen und Angststörungen als Folge von Isolation und Einsamkeit. Mehr als ein Drittel der Jugendlichen und fast die Hälfte der 18- bis 24-Jährigen fühlen sich durch den von der Pandemie verursachten Lockdown einsam.

Dies trat auch während der Vorbereitungen und während der Online-Mobilität selbst deutlich zu Tage. So teilten die Teilnehmenden in einigen Aktivitäten das Bedürfnis mit zu lernen, wie man in dieser Situation großer Herausforderung nützlicher sein kann und an Bildungsveranstaltungen über den Umgang mit mentaler Gesundheit teilzunehmen.

Während der Online-Mobilität diskutierten wir auch die Einstellungen der jungen Menschen zu Corona. Diese werden größtenteils von der Angst geprägt, dass sich Verwandte, die der Risikogruppe angehören anstecken, bzw. dass das Virus von ihnen an diese Verwandten durch eine potenzielle Infektion weitergegeben werden könnte. Berichte über die Rücksichtslosigkeit junger Menschen, die sich bei Treffen oder Partys bewusst mit Corona infizieren sind nach unseren Beobachtungen absolute Einzelfälle.

Als Ersatz für persönliche Treffen wurden vermehrt digitale Möglichkeiten genutzt, um Treffen zu substituieren. In der Jugendarbeit wurde es jedoch offensichtlich, dass sich die gemeinschaftliche Erfahrung einer Mobilität nicht durch digitale Konferenzen oder Seminare ersetzen lässt. Unsere Erfahrungen zeigen, dass die Motivation junger Menschen an solchen Formaten teilzunehmen geringer und auch schwieriger aufrecht zu erhalten ist. Das allgemeine Muster, das wir festgestellt haben, ist, dass das Internet gut geeignet ist, um individuelle Interessen und Bedürfnisse zu erfüllen, aber es kann keinen adäquaten Ersatz für kollektive Treffen in Anwesenheit bieten. Eine Sammlung verschiedener Aussagen von Trainer:innen (iywt.org/, unsere Erfahrungen) zeigt, dass die

Möglichkeit von Online-Trainings mangels Alternativen gerne wahrgenommen wird, Offline-Treffen aber weiterhin bevorzugt werden.

Zum Zeitpunkt des Projektendes können zwar noch keine abschließenden Bewertungen der Auswirkungen der Pandemie auf die Jugendarbeit vorgenommen werden. Es zeichnet sich jedoch bereits ab, dass die Auswirkungen des verstärkten Einsatzes digitaler Technologien für Projekt und Kommunikation in der Jugendarbeit Vor- und Nachteile aufweisen. Ein wesentlicher Nachteil ist, dass digitale Formate die Beteiligung von Jugendlichen erschweren, wenn diese einen problematischen sozialen Hintergrund haben, der eine gesellschaftliche Teilhabe unwahrscheinlicher macht. In manchen Fällen fehlen benachteiligten Jugendlichen sogar die technischen Geräte, um teilzunehmen. Die Pandemie hat also Faktoren der sozialen Benachteiligung nicht nur offengelegt, sondern auch verstärkt. Diese Zusammenhänge wurden vor allem im Kontext der Schulbildung diskutiert, scheinen aber auch in der weniger formalen Jugendarbeit evident zu sein.

Die zahlreichen Online-Formate und Plattformen, die sich für Jugendarbeiter:innen und Jugendtrainer:innen etabliert haben, um gemeinsam zu lernen und Wissen auszutauschen bieten allerdings Chancen. Das Potenzial dieser Innovationen liegt darin, dass sie über die Pandemie hinaus wirken könnten und dauerhafte, unkomplizierte Möglichkeiten zur Weitergabe von Inhalten und Erfahrungen bieten. Dazu gehört natürlich auch die Weitergabe von Erfahrungen und Wissen über projektbasiertes Lernen und die Beteiligung von Jugendlichen.

Die große Bedeutung der Jugendarbeiter:innenausbildung ist unbestritten. Im Mittelpunkt unserer Betrachtung steht jedoch die Kinder- und Jugendarbeit als Teil einer Präventionskette zum Schutz von Kindern und Jugendlichen, also die konkrete, unverzichtbare Arbeit vor Ort. Jugendarbeiter:innen bieten Kontakt, Hilfe, Entlastung und Unterstützung in belastenden sozialen Verhältnissen und setzen auf die Prävention solcher Situationen.

In Verbindung mit projektbasiertem Lernen ist es ein weiteres Ziel der Jugendarbeit, die Entwicklung von Kompetenzen zu unterstützen, die für alle Formen und Arten der Beteiligung notwendig sind. Nach der Corona-Krise muss neu überlegt werden, welche öffentlichen Dienste und Leistungen zur kritischen Infrastruktur gezählt werden sollen. Jugendarbeit wirkt nicht nur präventiv gegen individuelle Krisen, sie unterstützt auch die Demokratie, indem sie jungen Menschen hilft, partizipatives Verhalten und ein demokratisches Bewusstsein zu erwerben.

Schlussbemerkungen

Während der Covid-19-Pandemie stand der Jugendsektor vor noch nie dagewesenen Herausforderungen. Die Pandemie brachte jedoch Möglichkeiten für neue Ideen und Konzeptualisierungen dessen, was es bedeutet, zu reisen, zu erziehen und verbunden zu sein.

Während die LEAP-Partnerschaft auch über diese Möglichkeiten nachdachte, sprudelten neue Ideen und Kreativität, um die Verantwortung des Jugendsektors gegenüber jungen Menschen aufrechtzuerhalten. Was bedeutet es eigentlich, projektbasierte Lernaktivitäten „zu Hause“ zu organisieren? Wie können jugendzentrierte pädagogische Angebote online stattfinden? Und schließlich, was sind die Bedürfnisse und Ideen von jungen Menschen rund um den Begriff der Partizipation??

In diesem Leitfaden haben wir einige Antworten auf diese Fragen gegeben.

In Bezug auf die ersten beiden Fragen gingen wir davon aus, dass wir projektbasiertes Lernen auf ein Online-Setting übertragen können, weil wir damit die Voraussetzungen für Verbindungen und Sozialisationsmechanismen für junge Menschen schaffen. Wir haben über die Bedeutung von PBL nachgedacht, während wir zu Hause waren, und wollten eine virtuelle Reise anbieten, die es jungen Europäern ermöglichen würde, sich zu treffen und auszutauschen.

Unsere Tipps in Abschnitt II dieses Dokuments verdeutlichen, wie Jugendarbeiter:innen die Merkmale von PBL ansprechen können. Wir glauben, dass PBL eine Methode ist, die es uns ermöglicht hat, die Anforderungen und Interessen der Jugendlichen besser zu verstehen und die in einer Vielzahl von Kontexten der nicht-formalen Bildung eingesetzt werden kann.

Die Frage nach den Bedürfnissen und Vorstellungen der Jugendlichen rund um den Begriff der Partizipation zeigte schließlich eine große Vielfalt an Interessen und Vorstellungen. Sie lassen sich um die Vorstellung herum zusammenfassen, dass Partizipation bedeutet, sich in Aktionen zu engagieren, die sich an politische Entscheidungsträger, aber auch an Gemeinden und Gleichaltrige richten. Daraus resultierten auch eine Jugendbeteiligungscharta und ein Video, das auf der Projektwebsite zu finden ist.

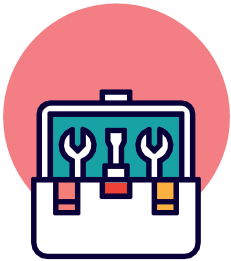
Darüber hinaus zeigten unsere Experimente auch, dass formale und nicht-formale Pädagog:innen in Synergie arbeiten können, um das Lernen über den Begriff der Partizipation und andere Themen der Bürgerbildung zu fördern.

Im Zusammenhang mit diesem Projekt ist es offensichtlich, dass die aus der Pandemie resultierenden Einschränkungen nur teilweise kompensiert werden können. Die Auswirkungen der Corona-Krise auf das Leben junger Menschen und die Jugendarbeit sollten genauer untersucht werden. Eine zentrale Frage könnte dabei sein, welche ergänzenden Angebote in der Jugendarbeit notwendig sind, um die durch die Pandemie entstandenen Defizite auszugleichen.

Literatur

- Carlin, M., und Clendenin, N. (2019): Celestin Freinet's printing press: Lessons of a 'bourgeois' educator. *Educational Philosophy and Theory*, 51 (6), 628-639.
- Dewey, J. (1916): *Democracy and education: An introduction to the Philosophy of Education*, New York: Macmillan.
- Dolci, D. (1973): The maieutic approach: The plan of a new educational centre at Partinico. *Prospects* 3, 137-146.
- European Commission. 2020. Educational inequalities in Europe and physical school closures during Covid-19. Fairness Policy Brief Series 04/2020, Online verfügbar unter: <https://bit.ly/2Kz3uL1> (16.12.2020).
- Glasgow, N. A. (1997). *New curriculum for new times: A guide to student-centered, problem-based learning*. Thousand Oaks.
- Kilpatrick, W. H. (1918): The Project Method. *Teachers College Record*, 19, 319-335.
- Krajcik, J., und Blumenfeld, P. (2005). Project-Based Learning. In R. Sawyer (Ed.), *The Cambridge Handbook of the Learning Sciences*. Cambridge: Cambridge University Press, 317-334.
- Krajcik, J. S., und Mamlok-Naaman, R. (2006). Using driving questions to motivate and sustain student interest in learning science. In K. Tobin (Ed.), *Teaching and learning science: A handbook* (pp. 317-327) Westport, CT: Praeger.
- Loades M.E., Chatburn E., Higson-Sweeney N., Reynolds S, Shafran R., Brigden A., Linney C., McManus M. N., Borwick C. und Crawley E. (2020). Rapid Systematic Review: The Impact of Social Isolation and Loneliness on the Mental Health of Children and Adolescents in the Context of COVID-19. *Journal of the American Academy of Child & Adolescent Psychiatry* 59(11): 1218–1239.
- Ravitch, D. (2000). *Left back: A century of failed school reforms*. New York.
- Ravitz, J., und Blazevski, J. (2014): Assessing the role of online technologies in project-based learning. *Interdisciplinary Journal of Problem-Based Learning*, 8 (1), 65-79.
- UNESCO. 2020. UN Secretary-General warns of education catastrophe, pointing to UNESCO estimate of 24 million learners at risk of dropping out, Online verfügbar unter <https://bit.ly/3nAzzk4> (16.12.2020).
- UNICEF. 2020. COVID-19 and children – UNICEF data hub, available online at: <https://bit.ly/3p431PW> (16.12.2020).
- United Nations. 2020. Policy Brief: The Impact of COVID-19 on children, Online verfügbar unter: <https://bit.ly/2Kzra1F> (16.12.2020).
- World Health Organization (WHO). 2020. Mental health and psychological resilience during the COVID-19 pandemic, Online verfügbar unter: <https://bit.ly/2KFDNrS> (16.12.2020).
- YoungMinds. 2020. Coronavirus: Impact on young people with mental health needs, Online verfügbar unter: <https://bit.ly/2LElp3c> (16.12.2020).

III. Ressourcen: Tipps, Tools und Aktivitäten



Im Rahmen des LEAP-Projekts wurden diese Tools entweder in den Partnerschafts-Projekten, im LEAP-Projekt oder in der allgemeinen Arbeit zum Thema „Bürgerbildung“ verwendet.

Wir haben jedem Tool ein oder mehrere Schlüsselwörter zugeordnet, um zu erfassen, worum es geht:

Thema	Gruppendynamik	Selbsteinschätzung
<ul style="list-style-type: none"> • Partizipation • Politisches Bewusstsein • Demokratie • Bürgerschaft 	<ul style="list-style-type: none"> • Interkultureller Dialog • Aufwärmübung • Teambildung und Gruppenzusammenhalt • Konfliktmanagement • Diskussion und Entscheidungsfindung 	<ul style="list-style-type: none"> • Interessen identifizieren und Bedürfnisse kennenlernen • Erwartungen, Ängste und persönliche Bedürfnisse identifizieren • Fähigkeiten, Wissen und Einstellungen

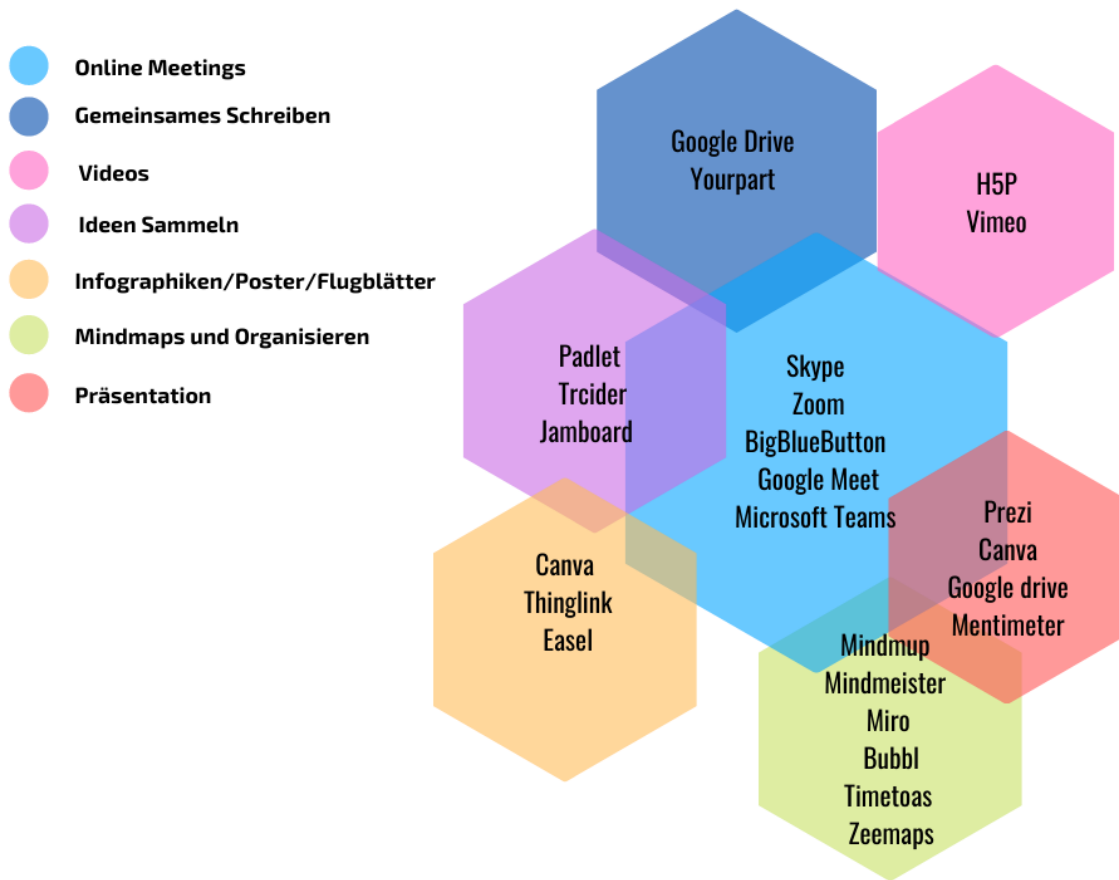
Wir hoffen, dass die Sammlung eine Hilfe und Inspiration für Jugendbetreuer:innen sein wird. Während wir eine detaillierte Beschreibung für jede Aktivität zur Verfügung stellen, möchten wir Jugendbetreuer:innen auch dazu ermutigen, **kreativ zu sein und diese Werkzeuge zu ihren eigenen zu machen**: Einige von ihnen könnten für Ihren Zweck besser funktionieren, indem Sie die Regeln anpassen, verschiedene Aktivitäten zusammenlegen/kombinieren, usw. Ein guter Ausgangspunkt ist, darüber nachzudenken, mit wem Sie eine Aktivität durchführen, was Sie erreichen wollen und dann Aktivitäten auszuwählen und zu planen, die Ihnen helfen, dieses Ziel für Ihre jeweilige Gruppe zu erreichen.

Schließlich ist die Durchführung dieser Aktivitäten auch online möglich, dank der Hilfe verschiedener Plattformen. Wir stehen in keiner Verbindung zu den unten aufgeführten Plattformen, und die meisten von ihnen sind kostenlos. Wir waren jedoch motiviert, weiterhin nach jugendzentrierten Ansätzen zu suchen und die Technologie für diesen Zweck zu nutzen. Daher werden wir eine Liste von Tools teilen, die Ihnen helfen können, die Aktivitäten in einen digitalen Kontext zu übertragen. Bevor Sie diese Tools einsetzen, sollten jedoch sowohl Anfänger:innen als auch erfahrene Jugendbetreuer:innen folgendes beachten:

- **Zeitmanagement:** Als wir unsere Jugendbetreuer:innen gefragt haben, was für ein gutes Training entscheidend ist, stand „Zeitmanagement“ ganz oben auf der Liste. Deshalb:
 1. Schauen Sie sich die „benötigte Zeit“ für jedes Tool im Voraus an. Das kann Ihnen eine erste Vorstellung davon geben, wie viel Zeit Sie für die verschiedenen Tools aufwenden müssen.
 2. Sie können die Tools an einen realistischen Zeitplan mit Ihrer Jugendgruppe anpassen.
- **Einstellung**
 1. Wenn Sie ein Tool auswählen, stellen Sie sicher, dass Sie das richtige Setting für die Durchführung bereitstellen können. Der Abschnitt „Anzahl der Teilnehmenden“, die „Struktur der Aktivität“ und die „Organisation des Raums“ helfen Ihnen, eine geeignete Umgebung für die Durchführung der verschiedenen Tools zu bestimmen.
 2. Wenn Sie diese Tools in einer neuen Umgebung einsetzen, überlegen Sie, ob Sie sich die Arbeitsräume vorab ansehen können.
- **Diskussionen leiten**
 1. Die wichtigste Unterscheidung für das Leiten von Diskussionen bei der Anwendung der Tools dürfte die zwischen geschlossenen und offenen Fragen sein, die auch zu kurzen oder längeren Antworten der Teilnehmenden führen.
 2. Seien Sie sich der Tatsache bewusst, dass sehr oft nicht alle Fragen der Teilnehmenden sofort beantwortet werden können. Das kann aus Zeitgründen sein, oder weil die Beantwortung der Fragen zu einem anderen Thema führen würde, oder weil Sie vielleicht nicht die Antwort für diese Frage haben. Eine offene Kommunikation zu diesem Thema kann eine gute Lösung sein.
 3. Offene Fragen können immer für den Moment „abgestellt“ und in einer Folge-Sitzung besprochen werden.
- **Verwendung der Tools**
 1. Stellen Sie sicher, dass alle Teilnehmenden die Regeln für eine Aktivität verstehen, bevor Sie beginnen.
 2. Stellen Sie sicher, dass es die Teilnehmenden sind, die die Aktivität durchführen; Ihre Hauptaufgabe als Trainer:in/Jugendarbeiter:in ist es, die Gruppendiskussion und den Lernprozess der Teilnehmenden zu moderieren. Sie sollten unparteiisch bleiben und versuchen, die Diskussion unter allen Teilnehmenden zu unterstützen, ohne Ihre eigene Meinung in eine Diskussion einzubringen.
 3. Für einige Tools ist es hilfreich zwei Trainer:innen/Jugendbetreuer:innen zu haben, die die Aktivität leiten und beobachten können.

Online Tools			
	Funktion	kostenlos/nicht kostenlos	Einschränkungen (Anzahl der Nutzer:innen)
docs.google.com	Gemeinsames Schreiben	kostenlos	Uneingeschränkt
yourpart.eu	Gemeinsames Schreiben	kostenlos	Uneingeschränkt
mentimeter.com	Ideen Sammeln	Kostenlose Version mit eingeschränkten Funktionen	Uneingeschränktes Publikum
padlet.com	Ideen Sammeln	Kostenlose Version mit eingeschränkten Funktionen	Uneingeschränkt
tricider.com	Ideen Sammeln	kostenlos	Uneingeschränkt
jamboard.google.com	Ideen Sammeln/Zeichnen	kostenlos	Uneingeschränkt
kialo-edu.com	Diskutieren	kostenlos	Uneingeschränkt
canva.com	Infografiken/ Poster/ Flugblatt	Kostenlose Version mit eingeschränkten Funktionen	Uneingeschränkt
thinglink.com	Infografiken/ Poster/ Flugblatt	Kostenlose Version mit eingeschränkten Funktionen	Eingeschränkt
easel.ly	Poster/ Flugblatt	Kostenlose Version mit eingeschränkten Funktionen	Kostenlose Version eingeschränkt
mindmup.com	Mindmap und Organisieren	Kostenlose Version mit eingeschränkten Funktionen	Kostenlose Version eingeschränkt
mindmeister.com	Mindmap und Organisieren	Kostenlose Version mit eingeschränkten Funktionen	Uneingeschränkt
miro.com	Mindmap und Organisieren	Kostenlose Version mit eingeschränkten Funktionen	Uneingeschränkt

bubbl.us	Mindmap und Organisieren	Kostenlose Version mit eingeschränkten Funktionen	Eingeschränkt
timetoast.com	Mindmap und Organisieren	Kostenlos	Uneingeschränkt
zeemaps.com	Mindmap und Organisieren	Kostenlose Version mit eingeschränkten Funktionen	Uneingeschränkt
Skype	Online Meetings	Kostenlose Version mit eingeschränkten Funktionen	Eingeschränkt
Zoom	Online Meetings	Kostenlose Version mit eingeschränkten Funktionen	Eingeschränkt
BigBlueButton	Online Meetings	Kostenlos	Eingeschränkt
meet.google.com	Online Meetings	Kostenlos	Eingeschränkt
Microsoft Teams	Online Meetings	Kostenlose Version mit eingeschränkten Funktionen	Eingeschränkt
Kahoot.com	Quiz	Kostenlose Version mit eingeschränkten Funktionen	Eingeschränkt
Quizlet.com	Quiz	Kostenlose Version mit eingeschränkten Funktionen	Eingeschränkt
prezi.com	Präsentation	Kostenlose Version mit eingeschränkten Funktionen	Eingeschränkt
docs.google.com/presentation	Präsentation	Kostenlos	Uneingeschränkt
h5p.org	Video/Filme	Kostenlos	Uneingeschränkt
vimeo.com	Video/Filme	Kostenlose Version mit eingeschränkten Funktionen	Uneingeschränkt



Zusammenfassung der Online Tools per Funktion. Quelle: eigene Darstellung

3-Denken-Methode

Ziel und Zweck Junge Menschen bei der Identifikation mit Themen unterstützen, die sie motivieren

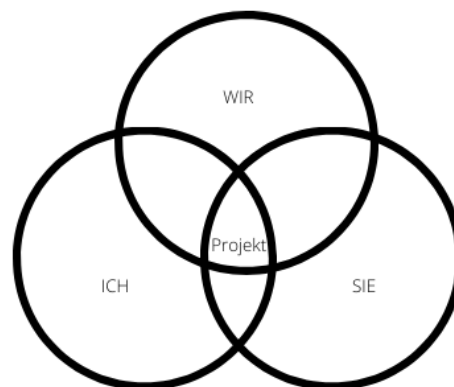
Schlüsselbegriffe Selbsteinschätzung: Interessen und Lernbedürfnisse identifizieren

Aktivität Die Teilnehmenden erhalten das untenstehende Modell. Die Aktivität mit diesem Tool ist in drei Schritte unterteilt:

1) Der erste Schritt ist der „Ich“-Kreis. Die Teilnehmenden werden gebeten, über ihre Interessen und Leidenschaften nachzudenken. Diese können mit Pfeilen neben dem „Ich“-Kreis aufgelistet werden.

2) Nach dem ersten Schritt werden die Teilnehmenden gebeten, über den „Sie“-Kreis nachzudenken. „Sie“ wird durch die Gemeinschaft oder die Gemeinschaften repräsentiert, mit denen sich der junge Mensch identifiziert. Dann klebt jede Person ihr A4-Modell auf einen dafür vorgesehenen Platz an der Wand.

3) Im dritten Schritt suchen die Jugendlichen nach anderen Jugendlichen, die sich für die gleichen Themen interessieren. Auf diese Weise bildet sich eine Gruppe und sie können sich zu einem gemeinsamen „Wir“-Kreis zusammenfinden - dies trägt dann dazu bei, eine Leitfrage für ein Projekt zu erstellen.



Minimale und maximale Anzahl an Teilnehmenden

3 bis 6 pro Projekt



Aufbau der Aktivität

Individual oder kollektiv



Benötigte Zeit

60 Minuten



Benötigtes Material

Vorlagen des obigen Modells (3-Denken-Diagramm)



Raumorganisation

Kleine Tische, Platz, um die individuellen Blätter aufzuhängen.

Mögliche Variationen und Tipps für die Jugendbetreuer:innen

Bei der Umsetzung der PBL-Methodik kann folgendes Tool besonders hilfreich sein, um eine Leitfrage zu identifizieren: Die Jugendlichen erhalten die Chance, sich ausgehend von ihren Ideen darauf zu verständigen, woran sie interessiert sind und woran sie arbeiten wollen.

Dieses Tool wurde von der **Universität Wien** zur Verfügung gestellt.

Das Tool wurde von MOTIVE übernommen, ein Erasmus+ Projekt, koordiniert von [Merseyside Expanding Horizons](#). Das ursprüngliche Model ist ein Tool, welches von [Windmills](#) entwickelt

Symbole von Canva abgerufen.

Unpolitische Dinge

Ziel und Zweck

Teilnehmende realisieren, dass ihr alltägliches Leben mit politischen Entscheidungen zusammenhängt und, dass das alltägliche Leben geändert werden kann.

Schlüsselbegriffe

Thema: Politisches Bewusstsein

Thema: Bürgerschaft

Gruppendynamik: Aufwärmübung

Aktivität

Die Jugendbetreuer:innen schreiben den Begriff „unpolitische Dinge“ in die Mitte eines Flipcharts.

Die Aufgabe der Teilnehmenden ist es, möglichst viele „unpolitische Dinge“ zu nennen, die ihnen in den Sinn kommen. Das können sowohl konkrete greifbare Dinge (z.B. Gummi, Stuhl) als auch Tätigkeiten (z.B. Atmen) sein. Die Ideen können gleich mit der ganzen Gruppe laut ausgerufen und auf dem Flipchart notiert werden. Alternativ teilt sich die Gruppe in kleinere Gruppen auf, die mit Hilfe von Moderationskarten ihre Ideen aufschreiben und dann zurückkommen, um ein paar davon auf einem gemeinsamen Flipchart zu teilen.

Sobald die unpolitischen „Dinge“ gesammelt wurden und das Flipchart voll ist, fragen die Jugendbetreuer:innen die Gruppe, ob eine der Ideen

zumindest eine Art Verbindung oder Querverbindung zur Politik hat. Wenn ein:e Teilnehmende für einen der Begriffe eine Verbindung zur Politik findet, sagt er oder sie es laut. Wenn die Verbindung für die Mehrheit der anderen in der Gruppe konkret genug ist, kann der diskutierte Begriff durchgestrichen werden.

Dies wird so lange wiederholt, bis alle oder zumindest die große Mehrheit der Begriffe auf dem Flipchart durchgestrichen sind. Am Ende kann die Gruppe eine abschließende Diskussion darüber führen, warum die meisten Dinge einen Bezug zur Politik haben.



Minimale und maximale Anzahl an Teilnehmenden

8 bis 30



Aufbau der Aktivität

Kollektiv



Benötigte Zeit

20 bis 45 Minuten



Benötigtes Material

Flipchart und Stifte, Moderationskarten



Raumorganisation

Stuhlkreis

Mögliche Variationen und Tipps für die Jugendbetreuer:innen

Diese Aktivität kann sehr hilfreich sein, um das Interesse der Jugendlichen zu wecken, bevor sie eine Leitfrage identifizieren, an der sie in einem PBL-Prozess arbeiten.

Wenn die Gruppe keine spontane Antwort hat, können die Trainer:innen erklären, dass Politik die Art und Weise ist, durch die Menschen ihr Gemeinschaftsleben organisieren, was bedeutet, dass fast alles durch politische Entscheidungen organisiert oder verändert werden kann.

Ein Glossar mit Begriffen, die von den Jugendlichen häufig genannt werden, und deren mögliche Querverbindungen zur Politik finden Sie auf den Seiten 11 und 12 des folgenden Toolkits:

<https://drive.google.com/file/d/16T45W2O5DLrDPECrO6VXKAHWkuj9199r/view?usp=sharing>

Das Tool wurde von *Sapere Aude* bereitgestellt.

Stadt-Entdeckungstour

Ziel und Zweck (Wieder-) Entdecken eines Ortes, eine neue Umgebung oder Kultur kennenlernen.

Schlüsselbegriffe Gruppendynamik: Interkultureller Dialog
Gruppendynamik: Teambildung und Gruppenzusammenhalt

Aktivität Die Stadtentdeckungstour kann sich auf verschiedene Aktivitäten beziehen, die durchgeführt werden können, um einen neuen Ort zu entdecken.
Als Beispiel werden die Teilnehmenden in Gruppen mit einer Teamleitung und einem Stadtplan eingeteilt. Jede Gruppe startet von einem anderen Punkt in der neuen Stadt und folgt Anweisungen/Routen auf einer Karte. Jede Anweisung kann sich auf ein Thema beziehen, das mit der Jugendveranstaltung angesprochen wird (z.B. wenn das Thema der Veranstaltung die Europäische Union ist, dann könnten die Rätsel die Teilnehmenden zu einem Europäischen Informationszentrum, einem EU-Denkmal usw. führen). An jedem Punkt könnte es eine Aufgabe geben (Treffen mit einer anderen Jugendorganisation, Treffen mit einem politischen Entscheidungsträger:innen usw.).



Minimale und maximale Anzahl an Teilnehmende

Variable (mit Gruppen von 4 bis 6 Teilnehmenden)



Aufbau der Aktivität

Kleine Gruppen



Benötigte Zeit

2 Stunden



Benötigtes Material

Karten, Notizbücher, Stifte



Raumorganisation

In der ganzen Stadt

Mögliche Variationen und Tipps für Jugendbetreuer:innen

Eine Variante könnte sein, nur eine Gruppe zu haben.

Diese Aktivität könnte auch in einem Online-Setting funktionieren. Zum Beispiel könnten den Teilnehmenden Rätsel gegeben werden, die sie im Plenum oder in Breakout-Räumen lösen sollen. Wenn das Rätsel gelöst ist, kann ein Moderator:in in der gastgebenden Stadt physisch zu dem/den Ort(en) gehen, auf den/die das Rätsel hindeutet, ein

Zeichen/Flipchart/Objekt zeigen, das mit dem Rätsel zusammenhängt, während er über ein Smartphone mit der virtuellen Veranstaltung verbunden ist.

*Das Tool wurde von **Udruga Mladi u EU** bereitgestellt.*

Das Tool wurde während einer KA3-Mobilität mit dem Namen "Democracy youth builders" verwendet, bei der Mladi u EU Partner war. Diese Aufwärmübung wurde von einem estnischen Teilnehmenden präsentiert.

Symbole von Canva abgerufen.

Demokratie-Check

Ziel und Zweck

Die Teilnehmenden reflektieren und hinterfragen ihre Vorstellungen von Demokratie und Partizipation.

Verständnis für die Bedeutung von Partizipation und die Weiterentwicklung der Demokratie.

Schlüsselbegriffe

Thema: Demokratie

Thema: Bürgerschaft

Gruppendynamik: Diskussion und Entscheidungsfindung

Aktivität

Ein:e Jugendbetreuer:in schreibt den folgenden Satz auf ein Flipchart: „Eine Entscheidung ist demokratisch, wenn...“

Der:die Jugendbetreuer:in bittet nun die Gesamtgruppe, sich in einem Brainstorming Gedanken über Demokratie zu machen. Die Teilnehmenden sollen verschiedene Merkmale von demokratischen Entscheidungen benennen. Die Teilnehmenden nennen ihre Ideen, der:die Jugendbetreuer:in notiert sie auf einem Flipchart, bis das Flipchart voll ist.

Der:die Jugendbetreuer:in sagt der Gruppe dann, dass er:sie verschiedene erfundene Geschichten vorlesen wird. Am Ende jeder Geschichte wird die Gruppe gebeten, die Handlungen einer bestimmten Gruppe oder Person, die in der Geschichte vorkommt, zu bewerten. Die Gruppe muss entscheiden, ob eine Person oder Gruppe in der Geschichte demokratisch gehandelt hat oder nicht. Die Teilnehmenden erhalten für den Bewertungsprozess jeweils eine Moderationskarte. Die Karten können auf folgende Weise für die Bewertung verwendet werden: Die Karten gehen nach oben, wenn das Verhalten der Person in den erfundenen Geschichten demokratisch ist. Sie gehen nach unten, wenn die Teilnehmenden das






Gefühl haben, dass ein Verhalten nicht demokratisch ist. Die Teilnehmenden dürfen ihre Karte auch in verschiedenen Abstufungen nach oben oder unten verschieben, je nach Grad der Demokratie der geforderten Handlungen in den Geschichten.

Der:die Jugendbetreuer:in liest zwei oder drei verschiedene erfundene Geschichten vor und bittet die Gruppe, ihre Moderationskarten entsprechend ihrer Wahrnehmungen zu heben oder zu senken. Nach jeder Geschichte fragt der:die Trainer:in einige der Teilnehmenden, warum sie ihre Moderationskarten erhöht oder gesenkt haben, um eine Diskussion über demokratische Werte zu entwickeln.

Beispiel für eine erfundene Geschichte:

In einer kleinen Stadt namens „Democra-city“ werden immer mehr junge Leute drogenabhängig. Deshalb plant die Stadtverwaltung, eine Drogenberatungsstelle neben der örtlichen Schule einzurichten. Die Organisation, die die Drogenberatungsstelle betreiben soll, hat in anderen Städten erfolgreich verschiedene Drogenberatungsstellen geleitet. In diesen anderen Städten ist der Drogenmissbrauch konstant zurückgegangen. Bevor die Gemeinde mit dem Bau des Zentrums beginnt, befragt sie die Bewohner:innen, die neben der Schule und der Drogenberatungsstelle wohnen. Die Ergebnisse der Befragung zeigen eine klare Ablehnung des Baus der Drogenberatungsstelle. Also beschließt der Gemeinderat, sie nicht zu bauen.

Wie demokratisch ist das Verhalten des Gemeinderats?

	Minimale und maximale Anzahl an Teilnehmenden 4 bis 30
	Aufbau der Aktivität Kollektiv
	Benötigte Zeit 20 bis 45 Minuten, abhängig von der Gruppengröße und den diskutierten Fällen
	Material Flipchart, Moderationskarten
	Raumorganisation Stuhlkreis oder Stühle und Tische

**Mögliche Variationen
und Tipps für die
Jugendbetreuer:innen**

Wenn Jugendbetreuer:innen das Brainstorming zu Beginn durchführen, sollten sie sicherstellen, dass ein Begriff wie „Gemeinwohl“ auf dem Flipchart notiert wird - andernfalls laufen sie Gefahr, dass die Teilnehmenden denken, dass Demokratie und Recht dasselbe sind (was nicht immer stimmt).

*Dieses Tool wurde von **Sapere Aude** bereitgestellt.*

Symbole von Canva abgerufen.

Kräftediagramm

Ziel und Zweck

Identifizieren von Motivation und Hindernisse in Bezug auf das Erreichen der gewünschten Situation.

Schlüsselbegriffe

Gruppendynamik: Diskussion und Entscheidungsfindung

Selbsteinschätzung: Identifizieren von Erwartungen, Ängsten und persönlichen Bedürfnissen.







Selbsteinschätzung: Fähigkeiten, Wissen und Einstellungen

Aktivität

Die Gruppe oder eine Einzelperson sollte an die gewünschte zukünftige Situation oder den gewünschten Status denken. Beispiele für einen solchen gewünschten Status oder eine solche Situation könnten sein: „Organisation einer erfolgreichen Jugendmobilität“ oder „Erhöhung der Jugendbeteiligung in unserer Gemeinde“. Diese Situation oder dieser Status wird in die Mitte eines Blattes Papier oder Flipcharts geschrieben.

Links und rechts des Begriffs in der Mitte werden zwei Überschriften aufgeschrieben: eine ist „treibende Kräfte“, die andere ist „hemmende Kräfte“.

Die Aufgabe für die Gruppe besteht nun darin, alle treibenden und hemmenden Kräfte zu finden und auf dem Flipchart oder dem Papier für den gewünschten Zustand aufzuschreiben. Jede Kraft sollte durch einen Pfeil symbolisiert werden und einen Titel oder einen Namen haben. Wenn es eine hemmende Kraft gibt, wird sie auf der rechten Seite des gewünschten Zustands notiert, mit der Pfeilspitze auf der linken Seite. Treibende Kräfte sollten auf der linken Seite aufgeschrieben werden, mit den Pfeilspitzen rechts vom gewünschten Zustand. Das könnte z. B. so aussehen:

Treibende Kräfte:	Gewünschter Status: Organisation einer erfolgreichen Jugendmobilität	Hemmende Kräfte:
 Gruppen von bereits interessierten Jugendlichen:		 Nicht genug qualifizierte Trainer:innen, um eine Mobilität durchzuführen
 Generelles Verständnis über interkulturelles Lernen		 Das Budget für die Unterkunft ist beschränkt
 ...		 ...

Wenn alle treibenden und hemmenden Kräfte identifiziert sind, besteht die nächste Herausforderung darin, sich zu überlegen, wie die treibenden Kräfte maximiert und die hemmenden Kräfte minimiert werden können. Die Ideen können direkt in die Kästchen für die jeweilige Kraft geschrieben werden. Die allgemeine Idee des Tools ist, sich eher auf Ressourcen und treibende Kräfte zu konzentrieren als auf Hindernisse und Probleme.



Minimale und maximale Anzahl an Teilnehmenden

1 bis 35



Aufbau der Aktivität

Flexible: individuell, kleine Gruppen oder kollektiv



Benötigte Zeit

15 bis 70 Minuten



Benötigtes Material

Papier, Stift und Flipchart



Raumorganisation

Flexible

Mögliche Variationen und Tipps für Jugendbetreuer:innen:

Das fertige Diagramm der Kräfte kann dann in einer größeren Gruppe geteilt werden, wenn es in Kleingruppen oder einzeln erstellt wurde. Schließlich kann es auch in einem gemeinsamen Diagramm für die ganze Gruppe zusammengeführt werden, in dem alle Kräfte erwähnt und diskutiert werden.

In einer Folgesitzung können sich Personen oder Gruppen auch einzelne Kräfte herausuchen, die ihnen am wichtigsten erscheinen, um sie im Detail zu betrachten oder um daraus konkrete Maßnahmen abzuleiten.

*Dieses Tool wurde von **Sapere Aude** bereitgestellt, inspiriert von einer Trainingseinheit, die von [Karin Bischof](#) gehalten wurde.*

Symbole von Canva abgerufen.

Frankenstein

Ziel und Zweck

Tool um vom Inhalt des Projektes zu berichten.

Schlüsselbegriffe

Selbsteinschätzung: Fähigkeiten, Wissen und Einstellungen

Aktivität

Dieses Tool wird zur Selbstreflexion und zum Verständnis der täglichen Lernergebnisse eingesetzt.

Die Teilnehmenden werden in Gruppen eingeteilt, in denen sie diskutieren, was sie glauben, in Bezug auf Fähigkeiten, Einstellungen, Wissen gelernt zu haben.

Die Gruppen erhalten am Ende jeder täglichen Sitzung ein Flipchart, auf das sie einen oder mehrere Körperteile zeichnen, auf denen sie schreiben können, was sie gelernt haben.

Jede Gruppe soll diese Flipcharts bis zum letzten Tag aufbewahren. Am letzten Tag erhalten die Teilnehmenden ein herzförmiges Flipchart, auf dem alle Gruppen die gemeinsamen Lernergebnisse auflisten.



Minimale und maximale Anzahl an Teilnehmenden

Mindestens 10



Aufbau der Aktivität

Kleine Gruppen



Benötigte Zeit

15 Minuten pro Tag und eine Stunde am letzten Tag der Veranstaltung



Benötigtes Material

Flipcharts, Bleistift, Farbstifte



Raumorganisation

einzelne Tische

Mögliche Variationen und Tipps für die Jugendbetreuer:innen:

Wenn es als Tool für ein Mobilitätsprojekt verwendet wird, können Jugendbetreuer:innen die Übung vor der Mobilität durchführen und sie dann nach der Mobilität wiederholen, um zu vergleichen, wie sich die Fähigkeiten entwickelt haben. Alternativ könnte die Übung auch erst nach Abschluss des Mobilitätsprojektes durchgeführt werden.

*Dieses Tool wurde von **Udruga Mladi u EU** bereitgestellt*

Dieses Tool wurde auf Salto-Youth erfunden und von "Mladi u EU"-Mitarbeitenden während des Trainings "It's time to volunteer" und der Jugendbegegnung "In (EU)th We Trust" eingesetzt

Symbole von Canva abgerufen.

HI-HA-HO

Ziel und Zweck

Aufwärmübung

Schlüsselbegriffe

Gruppendynamik: Aufwärmübung

Aktivität

Die Teilnehmenden stehen in einem Kreis. Die Teilnehmenden halten ihre Handflächen aneinander. Das Spiel besteht darin, dass sie 3 Geräusche machen: HI, HA und HO. Ein:e Teilnehmende:r beginnt mit dem Schrei „HI“ und zeigt mit der Hand auf einen anderen, der mit „HA“ antworten muss, während er die Hände in die Luft hebt. Der:die Teilnehmende neben ihm schreit dann „HO“, während er seine Hände diagonal bewegt und so weiter, bis alle Teilnehmenden die Chance bekommen zu spielen und der:die Moderator:in entscheidet, das Spiel zu beenden.



Minimale und maximale Anzahl an Teilnehmenden

Mindestens 10



Aufbau der Aktivität

Kleine Gruppen



Benötigte Zeit

15 Minuten



Benötigtes Material

keine



Raumorganisation

Draußen oder in einem großen Raum

Mögliche Variationen und Tipps für die Jugendbetreuer:innen

Teambildungs-Aktivitäten sind sehr wichtig für die Gruppendynamik zu Beginn jeder Jugendveranstaltung. Zusätzlich zu dieser Aktivität sollten Trainer:innen/Moderator:innen eine angenehme Umgebung auch für informellen Momente schaffen, in denen sich die Teilnehmenden weiter kennenlernen können. Manchmal sind diese informellen Momente sogar wichtiger als eine strukturierte Aktivität.

*Dieses Tool wurde von **Udruga Mladi u EU** bereitgestellt.*

Das Tool wurde während einer KA3 Mobilität namens "Democracy youth builders" in der Mladi u EU ein Partner war. Diese Aufwärmübung wurde von estnischen Teilnehmenden geleitet.

Symbole von Canva abgerufen.

Horrorfilme

Ziel und Zweck

Reflexion über Erwartungen und Ängste und Diskussion über potentielle Lösungen für die genannten Erwartungen und Ängste.

Schlüsselbegriffe

Gruppendynamik: Teambildung und Gruppenzusammenhalt

Selbsteinschätzung: Identifizieren von Interessen und Lernbedürfnissen

Selbsteinschätzung: Identifizieren von Erwartungen, Ängsten und persönlichen Bedürfnissen

Aktivität

Dieses Tool kann in verschiedenen Szenarien eingesetzt werden. In der Regel wird es in der Vorbereitung auf eine größere Gruppenaktivität oder Aufgaben eingesetzt (z. B. eine Jugendmobilität, eine Teambildungswoche usw.)

Zu Beginn bitten die Jugendbetreuer:innen die Gruppe, an die bevorstehende Situation zu denken, z.B. ihre Jugendmobilität, Teambildung, etc. Jede Person soll sich nun ein persönliches „Albtraum-Szenario“ bezüglich der bevorstehenden Situation oder Aufgabe ausdenken.

Die Teilnehmenden werden dann angewiesen, sich ihre Ängste als Hollywood-Film vorzustellen: Sie sollen ihrem Film einen Titel geben, die Handlung des Films beschreiben und erklären, was den Film so beängstigend macht. Dies kann einzeln oder in Zweiergruppen durchgeführt werden. In jedem Fall sollten die Teilnehmenden auf Moderationskarten die grundlegenden Informationen zu ihren Filmen für alle lesbar aufschreiben. Wenn ihnen mehr als ein Film (und eine Angst) in den Sinn kommt, können sie mehrere Moderationskarten mit jeweils einem Film vorbereiten.

Wenn sich alle Teilnehmenden zu ihren persönlichen Horrorfilmen geäußert haben, werden die Filme vorgestellt und mit der ganzen Gruppe besprochen. Für jeden Film sollte sich die Gruppe eine Möglichkeit überlegen, wie der Horrorfilm in einen Wohlfühl-Film verwandelt werden kann.



Minimale und maximale Anzahl an Teilnehmenden

1 bis 40



Aufbau der Aktivität

Individuell oder in Paaren/kleinen Gruppen



Benötigte Zeit

20 bis 90 Minuten, abhängig von der Gruppengröße und der Anzahl der zu diskutierenden Situationen/Filmen



Benötigtes Material

Flipchart und Stifte, Moderationskarten in verschiedenen Farben



Raumorganisation

Flexible (genug Platz, damit die Teilnehmenden in Ruhe an ihren Szenarien arbeiten können)

**Mögliche Variationen
und Tipps für
Jugendbetreuer:innen**

Dieses Tool kann auch als Einzelübung durchgeführt werden: Die Teilnehmenden können ihre Ängste und Erwartungen alleine reflektieren und später mit Gleichaltrigen oder den Jugendbetreuer:innen diskutieren.

*Das Tool wurde von **Sapere Aude** bereitgestellt.*

Symbole von Canva abgerufen.

Menschen-Bingo-Bild

Ziel und Zweck

Teambildung

Schlüsselbegriffe

Gruppendynamik: Teambildung und Gruppenzusammenhalt

Aktivität

Dies ist ein Spiel, das normalerweise mit großen Gruppen verwendet wird. Normalerweise folgt dieses Tool auf eine Aktivität, bei der sich die Teilnehmenden gegenseitig kennenlernen. Beim Menschen-Bingo haben alle Teilnehmenden jeweils einen Bingozettel. Jedes Kästchen hat eine Frage (z. B. Wer isst vegetarisch? Wer kann mehr als 3 Fremdsprachen? Wer spielt die Gitarre? Wer ist Mitglied in einem Verein? Wer übt ehrenamtliche Aktivitäten aus?). Die Teilnehmenden sollen die Kästchen ausfüllen, indem sie jede Frage an mindestens 3 andere Teilnehmende stellen.

Der Zweck dieses Spiels ist es, sich gegenseitig durch kleine Fakten schneller kennenzulernen und die Interaktionen zu fördern.



Minimale und maximale Anzahl an Teilnehmenden

Mindestens 10



Aufbau der Aktivität

Kleine Gruppen



Benötigte Zeit

15/20 Minuten



Benötigtes Material

Bingozettel und Stifte



Raumorganisation

Teilnehmende können den ganzen Platz/Raum benutzen

**Mögliche Variationen
und Tipps für
Jugendbetreuer:innen**

Teambildungs-Aktivitäten sind sehr wichtig für die Gruppendynamik zu Beginn jeder Jugendveranstaltung. Zusätzlich zu dieser Aktivität, sollte der:die Trainer:in/Moderator:in eine angenehme Umgebung auch für informelle Momente schaffen, in denen sich die Teilnehmenden weiter kennenlernen können. Manchmal sind diese informellen Momente sogar wichtiger als eine strukturierte Aktivität.

*Das Tool wurde von **Udruga Mladi u EU** bereitgestellt.*

Das Tool wurde auf Salto-Youth entwickelt und von "Mladi u EU" Mitarbeitenden während des Trainings "It's time to volunteer" und des Jugendaustausches "In (EU)th We Trust" durchgeführt.

Symbole von Canva abgerufen.

Länder, Grenzen und wir selbst

Ziel und Zweck

Aufwärmübung/Teambildungs-Aktivität
Teilnehmende lernen sich kennen

Schlüsselbegriffe

Gruppendynamik: Aufwärmübung
Gruppendynamik: Teambildung und Gruppenzusammenhalt
Gruppendynamik: Interkultureller Dialog

Aktivität

Die Teilnehmenden müssen je nach persönlichen Merkmalen kleine Gruppen bilden oder sich als Großgruppe aufstellen. Es wird mehrere Runden mit unterschiedlichen persönlichen Merkmalen geben. Die Trainer:innen legen die Merkmale im Voraus fest. Am Ende jeder Runde überprüfen die Trainer:innen, ob sich die Gruppen richtig gebildet oder aufgestellt haben.

Mögliche Beispiele für die Runden und die persönlichen Merkmale:

- Stellt euch nach eurem **Alter** auf: Die jüngste Person steht am einen Ende der Reihe, die älteste am anderen Ende.
- **Währungen**: Stellt euch auf oder bildet kleine Gruppen nach der Anzahl der verschiedenen Währungen, mit denen ihr bereits bezahlt habt.
- Stellt euch nach eurem **Geburtsort** auf: Die Person, die am nächsten zu diesem Ort (Veranstaltungsort) geboren wurde, steht am einen Ende der Schlange, die am weitesten entfernt geborene Person am anderen Ende.
- **Reisezeit**: Stellt euch nach der Zeit auf, die ihr für die Anreise zum Veranstaltungsort gebraucht habt. Die Person mit der kürzesten

Reisezeit steht an einem Ende der Schlange, die Person mit der längsten Reisezeit steht am anderen Ende.

- Findet euch in Gruppen entsprechend der Anzahl eurer **Geschwister** (jede Gruppe besteht aus Personen, die die gleiche Anzahl von Geschwistern haben).



Minimale und maximale Anzahl an Teilnehmenden:

8 bis 50



Aufbau der Aktivität

Kollektive Gruppe oder kleine Gruppe (abwechselnd)



Benötigte Zeit

5 bis 15 Minuten, abhängig von der Anzahl der Teilnehmenden und der gespielten Runden



Benötigtes Material

Keines



Raumorganisation

Einen vorbereiteten Stuhlkreis für alle Teilnehmenden oder die Teilnehmenden können sich auch in einen Kreis ohne Stühle stellen

Mögliche Variationen und Tipps für Jugendbetreuer:innen

Diese Aktivität kann mit einer Vielzahl von persönlichen Merkmalen oder Erfahrungen eingesetzt werden und auch zur Beurteilung der persönlichen Einstellung zu verschiedenen Themen.

Dieses Tool ist besonders hilfreich, um die Zusammenarbeit in einem frühen Stadium eines PBL-Prozesses zu erleichtern.

*Das Tool wurde von **Sapere Aude** bereitgestellt.*

Eine deutschsprachige Version zu den Erklärungen befindet sich unter folgendem Link:
<https://drive.google.com/file/d/1PLP4gAa2T7t6sFHMmu3f3bgsW-3iJuPH/view?usp=sharing>

Symbole von Canva abgerufen.

Meinungsbarometer

Ziel und Zweck

Diskutieren von diversen Statements;
Einen Überblick über die verschiedenen Einstellungen innerhalb der Gruppe bekommen.

Schlüsselbegriffe

Thema: Politisches Bewusstsein
Thema: Demokratie
Gruppendynamik: Diskutieren und Entscheidungsfindung
Selbsteinschätzung: Fähigkeiten, Wissen und Einstellungen

Aktivität

Vorbereitung: Der:die Jugendbetreuer:in klebt eine lange Linie (z. B. mit Klebeband) auf den Boden. Auf jede Seite wird eine Moderationskarte (eine rote, eine grüne) geklebt. Der:die Trainer:in schreibt „100%“ auf die grüne Moderationskarte und „0“ auf die rote Moderationskarte am anderen Ende der Linie. Der:die Jugendbetreuer:in erklärt der Gruppe, dass dieses Band ihr „Meinungsbarometer“ während der Aktivität darstellen wird.

Der:die Jugendbetreuer:in liest verschiedene Aussagen vor und bittet die Teilnehmenden, ihre Einstellung oder Meinung zu den Aussagen zu zeigen, indem sie sich auf dem Barometer positionieren. Die Positionierung auf der grünen Moderationskarte bedeutet „stimme voll zu“, während das Ende mit der roten Moderationskarte „stimme überhaupt nicht zu“ bedeutet. Die Teilnehmenden können jede beliebige Position entlang des Spektrums des Meinungsbarometers einnehmen. Sie positionieren sich zunächst einzeln und schweigend. Wenn alle ihre Position gefunden haben, kann der:die Jugendbetreuer:in verschiedene Personen fragen, warum sie ihre Position gewählt haben, sodass sich eine Diskussion entwickelt. Es steht jedem frei, sich im Laufe der Aktivität neu zu positionieren, falls er:sie seine Meinung ändert.

Wenn eine Runde abgeschlossen wurde, liest der:die Trainer:in eine neue Aussage vor und die Teilnehmenden begeben sich wieder an die Stelle auf dem Barometer, die ihren Grad der Zustimmung widerspiegelt.

Dieses Tool kann für eine breite Palette von Aussagen verwendet werden - die Trainer:innen können sie an den spezifischen Kontext und die Gruppe anpassen. Beispiele für Aussagen:

- Die Klimakrise ist das dringendste politische Problem, das gelöst werden muss.
- Alle Politiker sind korrupt.
- Eine einzige Person kann die ganze Gesellschaft verändern.
- Ich blicke optimistisch in die Zukunft.
- Das Zeitmanagement des Kurses war gut.



Minimale und maximale Anzahl an Teilnehmenden

8-30



Benötigte Zeit

10 bis 30 Minuten (abhängig von der Anzahl der zu diskutierenden Statements)



Benötigtes Material

Klebeband, Moderationskarten, Stifte



Raumorganisation

Freier Platz in einem Raum (die ganze Gruppe muss sich frei im Raum bewegen können und auf dem Barometer aufstellen können)

Mögliche Variationen und Tipps für Jugendbetreuer:innen

Diese Aktivität kann sehr hilfreich sein, um das Interesse der Jugendlichen zu wecken, bevor sie eine Leitfrage identifizieren, an der sie in einem PBL-Prozess arbeiten.

Jugendbetreuer:innen können die gesamte Aktivität auch schweigend durchführen (die Teilnehmenden wählen einfach ihre Positionen ohne eine anschließende Diskussion). Auf diese Weise ist das Tool auch als Evaluierungsmethode und für die Teilnehmenden hilfreich, um am Ende einer Veranstaltung oder Aktivität Feedback zu geben.

*Das Tool wurde von **Sapere Aude** bereitgestellt.*

Symbole von Canva abgerufen.

Akademische Artikel lesen

Ziel und Zweck

Recherchieren und ein tieferes Verständnis für ein projekt- oder aktivitätsrelevantes Thema erlangen

Lernen, die wichtigsten Informationen aus der wissenschaftlichen Literatur zu extrahieren und zusammenzufassen

Akademische Inhalte und Forschung für junge Menschen zugänglich machen

Schlüsselbegriffe

Gruppendynamik: Teambildung und Gruppenzusammenhalt

Aktivität

Die Moderator:innen stellen den Teilnehmenden drei Fragen, die sich auf das Hauptthema des Projekts oder der Aktivität beziehen. Dann teilen sie die gesamte Gruppe in Untergruppen auf (drei bis fünf Personen pro Gruppe).

Jede Gruppe muss Antworten auf die Fragen finden, indem sie einige wissenschaftliche Artikel liest und analysiert, die von den Moderator:innen zur Verfügung gestellt werden.

Jede Gruppe hat 30 Minuten Zeit, um wissenschaftliche Artikel oder Auszüge daraus zu lesen. Am Ende hat ein:e Vertreter:in pro Gruppe fünf Minuten Zeit, um den Austausch der eigenen Gruppe vor den anderen zu präsentieren. Das Ergebnis dieser Aktivität sind verschiedene kurze Zusammenfassungen der Inhalte, die für die Fragen relevant sind und von den Teilnehmenden verfasst wurden, um die wissenschaftlichen Ressourcen für die Jugendlichen zugänglicher zu machen.



Minimale und maximale Anzahl an Teilnehmenden

10 bis 30



Aufbau der Aktivität

Kleine Gruppen



Benötigte Zeit

60 bis 90 Minuten



Benötigtes Material

1 Raum, Stifte, Farbstifte, Papier, Tische

Mögliche Variationen und Tipps für Jugendbetreuer:innen

1. Variante: Eine mögliche Variante ist, ihnen zu erklären, wie man einen Artikel schreibt und wie man an zuverlässige Quellen gelangt. Dann lassen Sie die Teilnehmenden in Gruppen einteilen, um einige akademische Artikel zu lesen und zu analysieren, um ihren eigenen Artikel auf eine jugendfreundlichere Art und Weise zu schreiben. Diese Variante ist auch eine gute Möglichkeit für die Teilnehmenden zu lernen, wo man gute Quellen findet und die kritische Reflexion der Teilnehmenden über die Informationen, die sie finden, zu fördern und so Strategien zu entwickeln, um Fake News zu erkennen.

2. Variante: Teilen Sie die gesamte Gruppe in Untergruppen auf (drei oder fünf Personen). Die Moderator:innen stellen einige akademische Artikel zur Verfügung, die von den Gruppen analysiert werden müssen. Jede Gruppe hat dafür 30 Minuten Zeit. Am Ende gibt es ein Kahoot-Quiz, um zu überprüfen, wie und was sie verstanden haben, so dass die Moderator:innen den Inhalt der Artikel Frage für Frage besser erklären können.

Bei der Umsetzung der PBL-Methodik ist dieses Tool eine hervorragende Möglichkeit, das Wissen und das Verständnis der Jugendlichen für eine zuvor identifizierte Leitfrage zu vertiefen.

*Das Tool wurde von **Udruga Mladi u EU** bereitgestellt.*

Quelle: Das Tool wurde teilweise für das Training: "It's time to volunteer" verwendet, um einige Forschungen über Freiwilligenkonzepte und die Wichtigkeit von Jugend-Beteiligung zu analysieren.

Symbole von Canva abgerufen.

Stille Wahrnehmungen

Ziel und Zweck: Aufwärmübung

Hilft dabei, zu Beginn einer Veranstaltung oder eines Projekts eine persönliche Verbindung zwischen Trainer:innen und Teilnehmenden herzustellen.

Schlüsselbegriffe Gruppendynamik: Aufwärmübung
Gruppendynamik: Teambildung und Gruppenzusammenhalt

Aktivität Ein:e Jugendbetreuer:in (JB A) sitzt ganz vorne in der Gruppe, so dass ihn:sie alle sehen können. Der:die andere Jugendbetreuer:in (JB B) sorgt dafür, dass er:sie die Gruppe in den nächsten Minuten nicht hören kann, indem er sich entweder die Ohren zuhält, Ohrstöpsel benutzt oder mit seinem Handy und Kopfhörern Musik hört oder einfach den Raum verlässt.

Der:die JB A, der:die die Teilnehmenden hören kann, bittet nun die Gruppe, Vermutungen über den nicht hörenden JB B anzustellen. Die Vermutungen können sich auf persönliche Eigenschaften oder Einstellungen beziehen, die sowohl das Privat- als auch das Berufsleben des:der Jugendbetreuer:in betreffen, solange sie nicht eindeutig negativ oder gar beleidigend sind; die Mitglieder der Gruppe teilen ihre Vermutungen mit, indem sie sie einfach laut rufen, Jugendbetreuer:in A schreibt sie auf ein Flipchart.

Wenn das Flipchart voll ist, darf JB B wieder zuhören oder den Raum wieder betreten. JB B liest die Annahmen vor, die die Gruppe über ihn:sie gemacht hat. Wenn Annahmen richtig sind, kann der:die Jugendbetreuer:in sie auf dem Flipchart abhaken, die falschen können durchgestrichen und kommentiert werden.

Wenn dies geschehen ist, können die Jugendbetreuer:in ihre Rollen tauschen und die Aktivität wiederholen: Jugendbetreuer:in A wird der schweigende, der:die zuvor schweigende Jugendbetreuer:in B schreibt die Annahmen der Gruppe über ihn oder sie auf.



Minimale und maximale Anzahl an Teilnehmenden:

6 bis 50



Aufbau der Aktivität

Kollektive Gruppe, zwei Jugendbetreuer:innen werden gebraucht, um die Aktivität zu leiten



Benötigte Zeit

10 bis 20 Minuten



Benötigtes Material

Flipchart mit Stiften, Kopfhörer oder Ohrstöpsel



Raumorganisation

Stuhlkreis vor einem Flipchart aufgestellt

Mögliche Variationen und Tipps für Jugendbetreuer:innen

Dieses Tool ist besonders hilfreich, um die Zusammenarbeit in einem frühen Stadium eines PBL-Prozesses zu erleichtern.

Wenn Sie etwas, das von der Gruppe bewertet und aufgeschrieben wurde, nicht kommentieren möchten, können Sie das gerne weglassen.

*Das Tool wurde von **Sapere Aude** bereitgestellt.
Symbole von Canva abgerufen.*

Gestrandet

Ziel und Zweck

Lernen, wie man einen Konsens innerhalb einer Gruppe erreicht;
Die Bedeutung gemeinsamer Regeln und Haltungen innerhalb einer Gruppe erkennen;
Diskussion über Entscheidungsfindungs-Tools

Schlüsselbegriffe

Thema: Partizipation
Thema: Politisches Bewusstsein
Gruppendynamik: Teambildung und Gruppenzusammenhalt
Gruppendynamik: Diskussion und Entscheidungsfindung

Aktivität

Die Teilnehmenden werden gebeten, Kleingruppen von jeweils drei bis vier Personen zu bilden. Die Kleingruppen sollen sich nun vorstellen, dass sie auf einer Luxus-Bootstour sind. Während der Reise geht etwas schief und sie landen „gestrandet“ auf einer einsamen Insel.

Auf der Insel müssen die Gruppen einen Weg finden, um auf Dauer zu überleben. Bevor sie das tun, erhalten sie weitere Informationen darüber, wie die Insel aussieht und über Treibgut, das direkt vor ihnen angespült wurde:

Wie die Wüsten-Insel aussieht:

1. Es wachsen mehrere Bäume mit unbekanntem Früchten
2. Ein kleiner Wald liegt tief im Zentrum der Insel
3. Es gibt eine Wasserquelle ziemlich weit oben auf einem Berg

Dies ist das Treibgut des Schiffs:

1. Eine Kiste mit Koks (24 Stück in Glasflaschen)
2. 3 Säcke Reis (je 5 Kilo)
3. 5 Säcke Saatgut (Gemüse)
4. 1 gebundene Bibel

Die Kleingruppen müssen nun die folgenden Fragen beantworten und sie auf einem Flipchart notieren, das ihnen von dem:der Trainer:in gegeben wird:

1. Welche Art von gemeinsamen Regeln sollte es auf Ihrer Insel geben?
2. Wie treffen Sie als Gruppe Ihre Entscheidungen?
3. Welche Arten von Aufgaben müssen erledigt werden?
4. Was passiert, wenn jemand die Regeln bricht?

Nach 20 bis 30 Minuten Arbeitszeit stellen sich die Kleingruppen gegenseitig die Ergebnisse der einzelnen Flipcharts vor. Am Ende, wenn alle Gruppen ihre Ergebnisse präsentiert haben, machen die Jugendbetreuer:innen eine kurze Reflexionsrunde mit der Gruppe, indem sie die Gruppe zum Beispiel folgende Fragen beantworten lassen:

- Was war der kontroverseste Punkt, über den ihr euch einigen musstet?
- Auf welcher der Inseln (abgesehen von eurer eigenen) würdet ihr gerne leben und warum?
- Welche anderen Möglichkeiten, Entscheidungen in einer Gruppe zu treffen, kennt ihr? Was sind die Vor- und Nachteile?



Minimale und maximale Anzahl an Teilnehmenden

3 bis 30



Aufbau der Aktivität

Kleine Gruppen



Benötigte Zeit

40 bis 70 Minuten



Benötigtes Material

Flipcharts und Stifte



Raumorganisation

Genug Platz für alle Kleingruppen, um in Ruhe arbeiten zu können

Das Tool wurde von **Sapere Aude** bereitgestellt,
inspiriert durch eine Trainingseinheit vom [Österreichische Gesellschaft für Politische Bildung](#).

Symbole von Canva abgerufen.

Symbole, um mich selbst auszudrücken

Ziele und Zweck

Erwartungen und Ängste teilen und einschätzen;
Aufbau von Zuversicht und Vertrauen innerhalb einer Gruppe.

Schlüsselbegriffe

Selbsteinschätzung: Identifizieren von Erwartungen, Ängsten und persönlichen Bedürfnissen

Aktivität

Vorbereitung: Legen Sie vier Blätter A4-Papier auf den Boden, auf denen jeweils einer der folgenden Begriffe steht: (1) „Motivation“, (2) „Angst“, (3) „Erwartung“ und (4) „Beitrag“. Die vier Schilder markieren verschiedene „Bereiche“ im Raum. Legen Sie eine Vielzahl von Gegenständen (alle Arten von Gegenständen, Gerätschaften, kleine Spielzeuge, etc.) auf einen großen Tisch oder in eine separate Ecke auf den Boden.

Die Teilnehmenden werden aufgefordert, aus den kleinen Gegenständen, die ihnen zur Verfügung stehen, Gegenstände auszuwählen, die ihre Motivation, Ängste, Erwartungen und Beiträge zu einem bevorstehenden Projekt oder einer Aktivität repräsentieren. Sie legen die ausgewählten Gegenstände in die vorgesehenen „Bereiche“ im Raum, die durch die Schilder gekennzeichnet sind. Alle Teilnehmenden können dies gleichzeitig tun, solange die Gruppengröße klein genug ist, um Verwechslungen zu vermeiden.

Sobald alle Teilnehmenden ihre Objekte platziert haben, versammeln sich die Teilnehmenden und tauschen sich in der Gruppe darüber aus, welche Symbole sie gewählt haben und warum, indem sie erklären, was das Objekt in Bezug auf den Ort, an dem es platziert wurde, für

sie bedeutet. Der Grundgedanke hinter dieser Aktivität ist, dass das Auswählen eines Objekts, das bestimmte Gefühle zu einem Projekt oder einer Aktivität repräsentiert, den Jugendlichen helfen kann, sich selbst auszudrücken, was eine Selbstreflexion und eine sinnvolle Folgediskussion ermöglicht. Auf der Grundlage der Aktivität kann die Gruppe Strategien entwickeln, um bestimmten Ängsten oder Bedenken zu begegnen.



Minimale und maximale Anzahl an Teilnehmenden

6 bis 15



Aufbau der Aktivität

Kleine Gruppen



Benötigte Zeit

30-60 Minuten, abhängig von der Anzahl der Teilnehmenden



Benötigtes Material

4 Papiere, Stifte, große Anzahl an Gegenstände (es sollten nicht weniger als 50 verschiedene Dinge sein)



Raumorganisation

Die Gruppe versammelt sich um die Bereiche für Erwartungen, Ängste, Motivationen und Beiträge in einem Kreis.

Mögliche Variationen und Tipps für Jugendbetreuer:innen

Die Jugendbetreuer:innen sollten der Gruppe nicht zu viel Zeit geben, um ihre Symbole auszuwählen (die Objekte werden spontan ausgewählt). Es ist nicht notwendig, eine Reihenfolge einzuhalten, wenn die Teilnehmenden ihre Objekte vorstellen, aber jede:r sollte eine Chance bekommen, sich zu äußern.

*Das Tool wurde von **CSC Danilo Dolci** bereitgestellt, inspiriert durch das Symfos-Projekt (<http://www.symfos.eu>).*

Symbole von Canva abgerufen.

Die Brücke über den großen Fluss

Ziel und Zweck

Aufzeigen, wie sich die interkulturelle Dimension auf die Fähigkeit bezieht, mit komplexen und interaktiven Situationen und Emotionen umzugehen

Verhandlungsgeschick, Entscheidungsfähigkeit, Teamarbeit entwickeln, sich kultureller und persönlicher Realitätswahrnehmungen bewusst werden und Teamkommunikation bewerten können

Unterschiede wertschätzen und über die Themen Diskriminierung und Integration reflektieren

Schlüsselbegriffe

Gruppendynamik: Diskussion und Entscheidungsfindung

Gruppendynamik: Interkultureller Dialog

Gruppendynamik: Teambildung und Gruppenzusammenhalt

Aktivität

Die Simulation beinhaltet zwei Gruppen (A & B) mit jeweils 6 oder mehr Personen. Der:die Moderator:in erklärt, dass die beiden Gruppen die Bewohner:innen von zwei „Dörfern“ sind. Jede Gruppe muss eine Hälfte einer Brücke über einen großen Fluss bauen, der die beiden Gemeinden trennt (der Fluss kann mit Hilfe von Klebeband, das auf dem Boden befestigt wird, „gebaut“ werden). Für die Vorbereitung haben die beiden Gruppen 20 Minuten Zeit und sie arbeiten in getrennten Räumen.

Der:die Moderator:in bringt die beiden Gruppen in ihre Arbeitsräume, wo sie die Materialien entdecken, die ihnen zum Bau der Brücke zur Verfügung stehen. Sie erhalten ein Dokument mit einigen weiteren Informationen zu den Regeln, die sie befolgen müssen (Aktivitätsblatt, siehe unten).

Die Gruppen haben dann 20 Minuten Zeit zum Arbeiten. Alle fünf Minuten (insgesamt dreimal) wechseln die Moderator:innen zwei Personen zwischen den beiden Gruppen. Diese Personen werden die „Migrant:innen“ sein, die spezielle Regeln befolgen müssen (Regeln für Migrant:innen, siehe unten), um sprachliche Schwierigkeiten in der Interaktion zwischen verschiedenen Kulturen zu simulieren.

Nach der Arbeitszeit bauen die Gruppen die Brücke und stellen sie auf die Probe: Sie muss breit genug sein, um den Fluss zu überqueren und stark genug, um ein Glas Wasser zu halten.



Minimale und maximale Anzahl an Teilnehmenden

6 bis 18



Aufbau der Aktivität

Kleine Gruppen



Benötigte Zeit

50 Minuten



Benötigtes Material

Regelblätter:

- **Aktionsblatt:** Regeln für Gruppe A (wo die Gruppe sich mit der Tatsache auseinandersetzen muss, dass „Eure Gesellschaft auf dem Vertrauen in die Weisheit eures „Bosses“ basiert. Alle Entscheidungen müssen von ihm:ihr abgesegnet werden.“) & B (wo stattdessen geschrieben steht: „Eure Gesellschaft basiert auf dem Einverständnis der Menschen. Alle und jede deiner Entscheidungen müssen von den Bewohner:innen deines Dorfes einstimmig beschlossen werden.“) Anweisungen zum Bau der Brücke, Materialien, Größen, Zeit, Abschlusstest, etc.
- Regeln für Migrant:innen
- Alle Arten von Abfallmaterial wie Papier, Pappe, Kleber, Schere, Lineal



Raumorganisation

Die Gruppen arbeiten in getrennten Räumen. Wenn keine zwei getrennten Räume zur Verfügung stehen, können zwei Ecken verwendet werden, in denen die Gruppen privat im selben Raum diskutieren können.

Mögliche Variationen und Tipps für Jugendbetreuer:innen

Es wird empfohlen, dass mehr als ein:e Moderator:in die Durchführung dieser Aktivität begleitet. Nach dem Spiel sollten die Moderator:innen eine Nachbesprechung durchführen, um die Aktivität mit spezifischen Fragen zu reflektieren.

Das Tool wurde von **Danilo Dolci** bereitgestellt: (<https://en.danilodolci.org/project/robin/>).

Symbole von Canva abgerufen.

Das Evaluation-Boot

Ziel und Zweck

Förderung des Bewusstseins für das Lernen, Identifizierung der eigenen bevorzugten Lernmethoden und Entwicklung von Strategien zum besseren Lernen

Erleichterung der Reflexion über die eigenen Werte, Leidenschaften, Motivationen, Stärken und einzigartigen Eigenschaften als Lernende

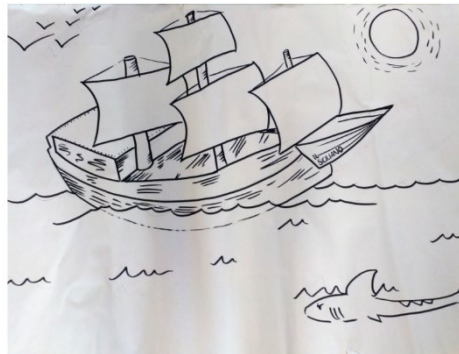
Bewertung von Lernergebnissen

Schlüsselbegriffe

Selbsteinschätzung: Fähigkeiten, Wissen und Einstellung

Aktivität

Dieses Werkzeug wird vor dem Training oder der Aktivität eingesetzt. Die Teilnehmenden werden aufgefordert, über ihre Lernerwartungen, Motivationen und Interessen nachzudenken. Sie werden ein Boot auf dem Meer unter der Sonne zeichnen (es kann im Voraus vom Jugendbetreuer:innen vorbereitet werden), jedes Element der Zeichnung repräsentiert einen Aspekt des Lernprozesses:



- Die Sonne stellt ihre Lernerwartung dar;
- Der Fisch/Anker die Hindernisse, vor denen sie Angst haben;
- Die Flügel stellen ihre Motivation beim Lernen dar.

Die Aktivität kann auf zwei verschiedene Arten durchgeführt werden:

Option A: Stellen Sie ein großes Flipchart mit dem darauf gezeichneten Boot zur Verfügung und verteilen Sie Post-its in drei verschiedenen Farben an die Teilnehmenden (so können die Teilnehmenden später ihre Gedanken zu den verschiedenen Bereichen des gezeichneten Bootes hinzufügen - eine Farbe für einen der oben genannten Punkte).

Option B: Stellen Sie ein gezeichnetes Boot auf einem Flipchart bereit und verwenden Sie dann die anderen drei Flipcharts, um die Teilnehmenden ihre Gedanken zu den drei zuvor beschriebenen Bereichen aufschreiben zu lassen.

Die Teilnehmenden haben etwas Zeit, um nachzudenken und ihre Gedanken aufzuschreiben. Wenn der:die Jugendbetreuer:in nur ein großes Flipchart verwendet, fordert er:sie die Teilnehmenden auf, ihre Post-its mit Lernerwartungen, Hindernissen und Motivation auf die Plätze zu kleben, die auf dem Boot zugewiesen sind. Im anderen Fall schreiben die Teilnehmenden ihre Motivationen, Erwartungen und Ängste auf die drei verschiedenen Flipcharts. Nach diesem Prozess liest der:die Jugendbetreuer:in vor, was die Teilnehmenden auf die Post-its/Flipcharts geschrieben haben und fragt, ob jemand noch etwas hinzufügen möchte. Dann beginnt der:die Jugendbetreuer:in mit der Aktivität/dem Training.

Am Ende des Trainings oder der Aktivität malen die Teilnehmenden die erreichten Lernerwartungen aus und schreiben ihre Beobachtungen über negative und positive Aspekte auf die Fische und die Flügel. Die Teilnehmenden präsentieren in der Gruppe, was sie zu Beginn der Sitzung geschrieben haben und was sie durch das Training erreicht haben.



Minimale und maximale Anzahl an Teilnehmenden

6 bis 18



Aufbau der Aktivität

Kleine Gruppen



Benötigte Zeit

Zu Beginn der Sitzung, 10 Minuten für die Teilnehmenden + 15 Minuten für die Jugendbetreuer:innen, um die Ergebnisse des Reflexionsprozesses zu präsentieren. Am Ende der Sitzung 15 Minuten für die Teilnehmenden, um über das Erreichte nachzudenken, die erreichten Bereiche auszumalen und Hindernisse und Ergebnisse aufzuschreiben + 20 Minuten als Plenarsitzung, in der die Teilnehmenden freiwillig vorstellen, was sie geschrieben haben, ggf. mit Unterstützung der Jugendbetreuer:innen.



Material

Flipcharts oder Papier, Post-its, Buntstifte und Kugelschreiber

Mögliche Variationen und Tipps für Jugendbetreuer:innen

Die Jugendbetreuer:innen können vorschlagen, das Boot zu bauen, statt es zu malen.

Das Tool wurde von **CSC Danilo Dolci** bereitgestellt (<https://en.danilodolci.org/project/robin/>).

Symbole von Canva abgerufen.

Seiltänzer:in

Ziel und Zweck

Das Vertrauen der Gruppe fördern;

Teambuilding: Gruppenmitglieder lernen sich besser kennen und bringen die Gruppe näher zusammen

Schlüsselbegriff

Gruppendynamik: Teambuilding und Gruppenzusammenhalt

Aktivität

Vorbereitung: Der:die Jugendbetreuer:in zeichnet eine Linie auf den Boden oder macht eine Linie aus Papierklebeband auf dem Boden. Die Teilnehmenden stellen sich in zwei Reihen auf - die Reihen der Teilnehmenden verlaufen parallel zur Linie auf dem Boden, wobei sich die Teilnehmenden gegenüberstehen und die Linie auf dem Boden zwischen ihnen liegt.

Die Teilnehmenden laufen nacheinander wie ein: Seiltänzer:in über die Linie auf dem Boden, wobei der Rest der Gruppe rechts und links von ihnen steht. Die Teilnehmenden können sich jederzeit in jede Richtung fallen lassen, Mitglieder der Gruppe sollten ständig bereit sein, ihn:sie zu stützen, indem sie ihn:sie sanft wieder in eine aufrechte Position bringen.



Minimale und maximale Anzahl der Teilnehmenden

8 bis 16



Aufbau der Aktivität

Kollektiv



Benötigte Zeit

20 bis 30 Minuten

Material



Klebeband oder etwas anderes, um eine Linie auf dem Boden zu erstellen. Es wird empfohlen, etwas zu verwenden, das nach der Aktivität leicht entfernt werden kann.



Raumorganisation

Ein großer Raum

**Mögliche Variationen
und Tipps für
Jugendbetreuer:innen**

Jugendbetreuer:innen müssen darauf achten, genaue Anweisungen zu geben und die Teilnehmenden daran zu erinnern, jederzeit bereit zu sein, den:die „Seiltänzer:in“ zu unterstützen (und aufzufangen). Der:die Seiltänzer:in muss sich auf den Rest der Gruppe verlassen können. Die Jugendbetreuer:innen sollten auch auf den Abstand zwischen den beiden Reihen achten: Um die Sicherheit des:der „Seiltänzer:in“ zu gewährleisten, sollte der Abstand zwischen den Gruppenmitgliedern, die sich gegenüberstehen, nicht größer als eine Armlänge sein.

*Das Tool wurde von **CSC Danilo Dolci** bereitgestellt.*

Symbole von Canva abgerufen.

Baum der Erwartungen und Ängste

Ziel und Zweck

Den Teilnehmenden die Möglichkeit geben, ihre Erwartungen und Ängste zu äußern

Selbstreflexion anregen

Die Teilnehmenden dabei unterstützen, ihre Erwartungen und Ängste mit der Gruppe zu besprechen und zu erkennen, dass ihre Erwartungen und Ängste von anderen Teilnehmenden geteilt werden

Schlüsselbegriffe

Selbsteinschätzung: Identifizierung von Erwartungen, Ängsten und persönlichen Bedürfnissen

Aktivität

Die Teilnehmenden erhalten das Bild eines Baumes ohne Blätter. Die Teilnehmenden werden gebeten, individuell über ihre Ängste und Erwartungen nachzudenken und diese aufzuschreiben - Ängste werden auf rote Post-its geschrieben, Erwartungen auf grüne. Alle Post-its werden dann an den Baum geklebt, als ob sie Blätter wären.

Wenn das Ziel nur darin besteht, die Selbstreflexion anzuregen, kann der:die Jugendbetreuer:in den Teilnehmenden vorschlagen, den Baum während der Mobilität aufzubewahren und einige Zeit einzuplanen, um die Aktivität während der Mobilität zu wiederholen, damit die Teilnehmenden die Post-its mit neuen und anderen austauschen zu können, wenn sie vor der Abreise Ängste und Erwartungen aufgeschrieben haben.

Wenn das Ziel auch darin besteht, Ängste und Erwartungen in der Gruppe zu diskutieren, kann der:die Jugendbetreuer:in einen großen Baum auf ein Flipchart zeichnen und die Teilnehmenden bitten, ihre

Ängste und Erwartungen mitzuteilen, damit die gemeinsamen gruppiert und wenn möglich angesprochen werden können.



Minimale und maximale Anzahl an Teilnehmenden

3 bis 40



Aufbau der Aktivität

Individuell oder kollektiv



Benötigte Zeit

20 bis 30 Minuten



Benötigtes Material

Baumvorlagen

Rote Post-its für die Ängste, grüne Post-its für die Erwartungen



Raumorganisation

Die Teilnehmenden können frei im Kreis sitzen. Es ist wichtig, dass Platz zum Zeichnen und Ausfüllen des gemeinsamen Flipcharts vorhanden ist.

Mögliche Variationen und Tipps für Jugendbetreuer:innen

Dieses Tool lässt sich am besten in der Vorbereitungsphase einer Aktivität oder eines Projekts einsetzen, wenn das Thema bereits feststeht und die Logistik der anstehenden Aktivität oder des Projekts klar ist.

Das Tool kann auch während eines Projekts oder einer Aktivität als Hilfsmittel verwendet werden, um eventuelle Hindernisse und Schwierigkeiten anzusprechen.

Der:die Jugendbetreuer:in kann auch Vorschläge für „Kategorien“ von Erwartungen und Ängsten machen, über die die Teilnehmenden nachdenken und schreiben.

*Das Tool wurde von der **Universität Wien** bereitgestellt.*

Quelle: Das Tool, wie es hier beschrieben und verwendet wird während der Mobilität, wurde von der Arbeit von CEMEA Rhone-Alpes, einer französischen Jugendorganisation, bezogen.

Symbole von Canva abgerufen.

Was kann ich machen?

Ziel und Zweck	Ermöglichung einer Selbsteinschätzung der jungen Menschen zu den erlernten Fähigkeiten und Kenntnissen während der Mobilität
Schlüsselbegriffe	Selbsteinschätzung: Fähigkeiten, Wissen und Einstellungen
Aktivität	<p>Der:die Jugendbetreuer:in teilt eine Tabelle aus, auf der verschiedene Fähigkeiten aufgelistet sind und bittet die Jugendlichen, neben jede Fähigkeit einen Aufkleber zu kleben:</p> <ul style="list-style-type: none">- Einen roten Aufkleber, ein Stück Papier oder ein Post-it, wenn sie das Gefühl haben, dass sie die Fähigkeit nicht haben.- Einen orangefarbenen Aufkleber, Zettel oder Post-it, wenn sie das Gefühl haben, dass sie die Fähigkeit haben, sie aber noch entwickeln müssen.- Ein grüner Aufkleber, ein Stück Papier oder ein Post-it, wenn sie das Gefühl haben, die Fähigkeit zu besitzen.



Minimale und maximale Anzahl an Teilnehmenden

1 bis 30



Aufbau der Aktivität

Individuell



Benötigte zeit

30 Minuten



Benötigtes Material

Stifte, Papier (in grün, rot und orange)



Raumorganisation

Einzelne Tische

Mögliche Variationen und Tipps für Jugendbetreuer:innen	Wenn sie als Tool für ein Mobilitätsprojekt eingesetzt wird, können Jugendbetreuer:innen die Übung vor der Mobilität durchführen und sie danach wiederholen, um zu vergleichen, wie sich die Fähigkeiten entwickelt haben. Alternativ könnte die Übung auch erst nach Abschluss des Mobilitätsprojekts durchgeführt werden.
----------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Das Tool wurde von der **Universität Wien** bereitgestellt.
Symbole von Canva abgerufen.

Was kannst du sehen?

Ziel und Zweck Unterstützung der Jugendlichen bei der Selbstreflexion über ihre Vorstellungen, Vorurteile und Stereotypen eines ein Land

Schlüsselbegriffe Selbsteinschätzung: Identifizierung von Erwartungen, Ängsten und persönlichen Bedürfnissen

Aktivität Bei diesem Tool¹³ handelt es sich um eine Foto-basierte Methode (Photo-Elicitation). Der:die Moderator:in bringt eine Reihe von Bildern mit. Die Anzahl der Bilder muss größer sein als die Anzahl der Teilnehmenden. Die Teilnehmenden werden dann gebeten, eine Karte auszuwählen, die sie mit dem Land verbinden, in dem ihre Mobilität stattfindet. Die Teilnehmenden erklären dann, warum dies der Fall ist.

Da das Ziel der Aktivität nur darin besteht, mögliche Stereotypen und Vorurteile zu identifizieren, kann diese Aktivität zur Vorbereitung durchgeführt werden und es müssen weitere Aktivitäten folgen, um die identifizierten Stereotypen und Vorurteile anzusprechen. Die Antworten können dann die Jugendbetreuer:innen bei der Gestaltung von Folgeaktivitäten anleiten.



Minimale und maximale Anzahl an Teilnehmenden

1 bis 20



Aufbau der Aktivität

Kollektiv



Benötigte Zeit

15 bis 20 Minuten



benötigtes Material

Fotos



Raumorganisation

Teilnehmende sitzen im Kreis

¹³ Die Methode wurde im Zusammenhang mit dem Projekt entwickelt. Ihre Wurzeln liegen jedoch in einer Forschungsmethodik. Mehr Informationen zur Fotoerhebung zu Forschungszwecken: Lapenta, F. (2011). *Some theoretical and Methodological Views on Photo-Elicitation*. *The SAGE Handbook of Visual Research methods*. Luc Pauwels, Eric Margolis, Sage Publications, 201-213.

Mögliche Variationen und Tipps für Jugendbetreuer:innen	Wenn es im Rahmen eines Mobilitätsprojekts angewendet wird, ist dieses Tool hilfreich, um über Ideen, Vorurteile und Stereotypen des Landes, das einen Jugendaustausch/eine Mobilität ausrichtet, nachzudenken.
----------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

*Das Tool wurde von der **Universität Wien** bereitgestellt.
Symbole von Canva abgerufen.*

Wer mit wem?

Ziel und Zweck	<p>Teambildung: Die Teilnehmenden lernen sich gegenseitig kennen und gewinnen auf interessante, dynamische und aktive Weise tieferes Wissen über die anderen Mitglieder der Gruppe. Dies ist ein guter Ausgangspunkt für zukünftige Gespräche und informellen Austausch innerhalb der Gruppe zu einem späteren Zeitpunkt;</p> <p>Die Teilnehmenden üben sich darin, vor einer Gruppe zu sprechen und sich selbst und andere zu präsentieren, was im persönlichen und beruflichen Leben ein wichtiges Gut ist.</p>
-----------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Schlüsselbegriffe	Gruppendynamik: Teambildung und Gruppenzusammenhalt
--------------------------	-----------------------------------------------------

Aktivität	<p>Die Mitglieder der Gruppe finden sich in Paaren zusammen. Der:die Jugendbetreuer:in kann die Partner:innen zuweisen oder die Teilnehmenden frei wählen lassen. Es wird empfohlen, Teilnehmenden, die sich noch nicht (gut) kennen, zu Paaren zusammenzufassen.</p> <p>Die Paare bekommen 10 Minuten Zeit, um sich kennenzulernen (jede Person hat etwa 5 Minuten Redezeit). Es empfiehlt sich, dafür eine Liste mit Fragen vorzubereiten, um den Informationsaustausch zu erleichtern, insbesondere für die Teilnehmenden, die etwas schüchtern oder nicht so gesprächig sind. Grundlegende Fragen, die bereitgestellt werden sollten, könnten sein:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Name • Alter • Bildung • Herkunftsland • Hobbys • Eine positive und eine negative Sache über die Person • Beste Reisegeschichte <p>Nach den zehn Minuten kommt die Gruppe noch einmal für eine Vorstellungsrunde zusammen, in der die Teilnehmenden ihre Partner:innen in kurzen Präsentationen von maximal drei Minuten dem Rest der Gruppe vorstellen.</p>
------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------



Minimale und maximale Anzahl an Teilnehmenden

4 bis 12



Aufbau der Aktivität

Kleine Gruppen oder kollektiv



Benötigte Zeit

Ungefähr 30 Minuten für 12 Personen



Benötigtes Material

Keins, oder Stifte und Notizen



Raumorganisation

Raum, Stühle sind optional

Mögliche Variationen und Tipps für Jugendbetreuer:innen

Die Jugendbetreuer:innen sollten die Gespräche der Paare beaufsichtigen und versuchen, Gespräche anzuregen, falls die Leute schüchtern sind oder aufhören, miteinander zu reden. Während der Präsentationen der Paare bringen die Jugendbetreuer:innen ein Gespräch in Gang, indem sie Fragen stellen, z. B. ob jemand in der Gruppe die gleichen Interessen oder Erfahrungen hat. Die Jugendbetreuer:innen sollten die Teilnehmenden auch an die Zeit erinnern.

*Das Tool wurde von **CSC Danilo Dolci** bereitgestellt.*

Symbole von Canva abgerufen.



LEAP – Learning to Participate

ist ein Projekt über aktive Bürgerschaft und Kompetenzentwicklung sowie zur Befähigung von Jugendlichen. Es ist ein strategisches Partnerschaftsprojekt zwischen Universitäten und Jugendorganisationen, das dazu beiträgt, die Beteiligung und die europäische Mobilität aller zu fördern.