

MOVE IT

26 May - 17 June 2020

Youth mobility in the digital era

www.jugendfuereuropa.de/veranstaltungen/MOVE-IT



Photo: Sebastian Voortman

 **JUGEND
für Europa**

National Agency (Germany)
Erasmus + Youth in Action
European Solidarity Corps

 **ijAB** International Youth Service of the
Federal Republic of Germany

 **Estonian Youth Work Centre**
20 years empowering youth

VERKE



FINNISH NATIONAL
AGENCY FOR EDUCATION



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

Dokumentation (Interview)

MOVE IT Online BarCamp: Selbstorganisierter Austausch der Teilnehmenden zu großem Innovationspotential für Innovation bei digitaler Jugendmobilität

Ein Kernbestandteil von MOVE IT - Youth mobility in the digital era (online event) war das MOVE IT Online BarCamp in der ersten Veranstaltungswoche (27. Juni 2020). Unterschiedliche Erfahrungen und Sichtweisen zu Themen rund um digitale Jugendmobilität zusammenzuführen und voneinander zu lernen – das gelang in den zwölf Sessions des MOVE IT Online BarCamp. Mit einigen Teilnehmenden, die Sessions selbstorganisiert angeboten haben, hat das europäische MOVE IT-Organisationsteam detaillierter gesprochen.

COVID-19 hat aufgedeckt, was eigentlich schon vorher bekannt war: War digitale Jugendarbeit vor der Pandemie noch ein „nice-to-have“ wurde sie in der Krise zum „must-have“, um mit der Zielgruppe im Kontakt zu bleiben, Aktivitäten durchzuführen und die eigene Organisation am Laufen zu halten. Diese Erkenntnis einte die jungen Menschen, Jugendvertreter/-innen, Trainer/-innen und Fachkräfte der Jugendarbeit, die am 27. Mai 2020 mit unterschiedlichen Wissensständen und Erfahrungen in das vierstündige MOVE IT Online BarCamp gingen.

Bei einem BarCamp bestimmen die Teilnehmenden selbst das Programm und die Themen, die ihnen wichtig sind. Das Ziel: Knowhow-Transfer, Diskussionen anstoßen, sich austauschen. Die Veranstaltung lebt auch und besonders im digitalen Raum von der Interaktion der Teilnehmenden untereinander.

„Die Teilnehmenden waren motiviert durch einen Mix aus Video-Konferenzen, Umfragen und spielerischen Elementen. Den einzelnen Sessions konnte man einfach beiwohnen und es gab dort

Raum für informellen Austausch“, erklärte Daniel Poli von IJAB-Fachstelle für internationale Jugendarbeit der Bundesrepublik Deutschland, einer der MOVE IT-Veranstalter zusammen mit den nationalen Agenturen für die EU-Programme Erasmus+ JUGEND IN AKTION und Europäisches Solidaritätskorps in Deutschland (JUGEND für Europa) und Finnland (Finnish National Agency for Education), dem Eesti Noorsootöö Keskus sowie (Estonian Youth Work Centre; Estland) und Verke - Centre of Expertise for Digital Youth Work (Finnland).

Austausch über Visionen für die Zukunft

In drei Runden bestand für die mehr als 100 Teilnehmenden die Möglichkeit, miteinander über die internationale digitale Jugendarbeit und Jugendmobilität zu diskutieren und herauszufinden, wie andere mit den aktuellen Herausforderungen umgehen und welche Methoden, Tools und Plattformen sie nutzen. Dabei ging es um die Konzeption von online und hybriden Aktivitäten, um Möglichkeiten, die Videospiele, virtuelle Austausche und digitale Lernabzeichen (*open badges*) bieten, aber auch darum, wie Organisationen erfolgreich Veranstaltungen online gestalten können.

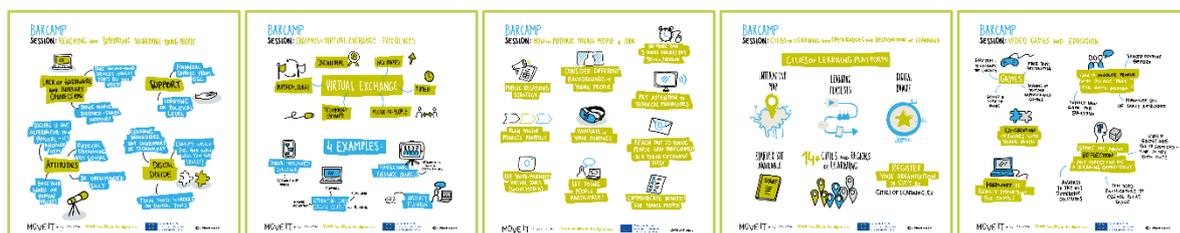
Auch die Auswirkungen der Pandemie auf das Europäische Solidaritätskorps (ESK), die Unterstützung von Jugendarbeiter/-innen in der Pandemie, die Einbindung von Jugendlichen mit geringeren Chancen wurde diskutiert. Schnell zeigte sich: Digitale Lösungen haben das Potential, Mobilität, Partizipation und Inklusion zu fördern. Auf dem Weg dahin gilt es aber einige Hindernisse und Hürden zu überwinden.

„Während des MOVE IT Online BarCamps hatte man ein bisschen das Gefühl einer physischen Veranstaltung. Solche hybriden Formate werden sich vermutlich durchsetzen und haben großes Potential für Innovation“, resümierte Poli.

Sechs der insgesamt 14 Anbieter/-innen, die eine MOVE IT Online BarCamp-Session organisierten, haben auf unsere Interviewanfrage geantwortet und erzählen von ihren Erfahrungen:

- **Video games and education (Michele di Paola)**
- **Future of the European Solidarity Corps (ESC) after COVID-19 (Elena Soroliou)**
- **Training and support measures for youth workers in Europe (Nerijus Kriaučiūnas)**
- **How to involve young people from European neighbourhood countries online (Rea Fraser)**
- **How to be host in online events socialising connecting with people (Salvi Greco)**
- **Cities of Learning and Open Badges for recognition of learning and skills (Johannes Bergunder)**
- Hybrid solutions connecting online and onsite participants (Anne)
- Online activities with young people during the lockdown (Gunhild)
- Erasmus+ virtual exchange of experience (Stephan)
- How to reach vulnerable or marginalised young people with online communication (Sandra)
- How to motivate young people to join online exchange activities (Nora)
- VR simulator people wanting to have an idea about visually impaired persons (Michel)
- Retaining the interest of online volunteers (Elena)
- Online communication and online practice for solidarity (Hana)

Visuelle Zusammenfassungen von 11 Sessions des MOVE IT Online BarCamp finden Sie, wie die gesamte MOVE IT-Dokumentation, bei www.jugendfuereuropa.de/veranstaltungen/MOVE-IT.



MOVE IT: Herr Di Paola, Sie arbeiten bei der Organisation Spazio Giovani im italienischen Monza. Beim MOVE IT Online BarCamp haben Sie eine Session mit dem Titel „Videospiele im non-formalen Bereich“ angeboten. Wie kam es dazu?

Michele Di Paola: Ich trage die Verantwortung für unsere digitale Medienbildung und habe die Aufgabe, passende Aktivitäten zu entwickeln. Ich arbeite aber auch als freiberuflicher Trainer dazu, wie digitale Medien und *online spaces* im non-formalen Bereich eingesetzt werden können. Die Rolle von Videospiele ist für mich schon seit einigen Jahren ein Thema. Ich denke, sie sind immer noch ein überwiegend unerforschtes Feld in der Jugendarbeit – auch wenn immer mehr interessante Produkte und Konzepte genutzt werden könnten.



Hinsichtlich ihrer Budgets können Videospiele immer öfter mit Hollywood-Filmen mithalten und haben weltweit Einfluss auf Jugendliche.

Genau. Sie sind eine der wenigen digitalen Umgebungen, in denen es recht einfach ist, Emotionen zu erkennen, zurückzumelden und auch zu spüren – sei es Wut darüber, dass man ein Spiel verloren hat, sich über einen Gewinn freut oder Überraschung verspürt, wenn es eine unerwartete Wendung gibt. Ich denke, Emotionen sind mit am schwierigsten zu aktivieren in der Online-Jugendarbeit und digitalen Projekten.

Was hat sich denn in der MOVE IT Online BarCamp-Session gezeigt?

Der Wissensstand zum Thema war sehr unterschiedlich. In der kurzen Zeit, wie der Session, ist es immer schwierig, alle auf einen Stand zu bringen. Da wir eine digitale Kluft erleben, kamen wir ganz unabhängig von den Videospiele schnell zu der Frage, wie potenzielle Teilnehmende mit einbezogen werden können – auch Kostenfragen spielen da natürlich eine Rolle. Wir konnten uns darauf einigen, dass diese Themen in zukünftigen Projekten mehr Berücksichtigung finden müssen. Es ist vermutlich an der Zeit, breitere Projekte zu nutzen, um eigene Videospiele oder Tools zu produzieren, wie es in den vergangenen Jahren schon mit Lern- und Brettspielen und Kartenspielen geschehen ist.

Haben sich in der Diskussion denn Vorschläge herauskristallisiert?

Als kurzfristige Lösung haben wir über Online-Multiplayer-Spiele anstelle von Video-Konferenz-Software als „Ort“ für non-formale Projekte und Aktivitäten gesprochen. Als langfristige Strategie zur Erprobung haben wir uns darauf geeinigt, Kontakte auszutauschen und etwas Zeit in solchen Online-Spielen zu verbringen, um die Möglichkeiten und Grenzen besser zu verstehen. Ein Anfang könnte etwa das Survival-Spiel Fortnite sein, das sehr bekannt ist. Man kann es kostenlos auf vielen verschiedenen Geräten spielen.

Was bedeutet digitale Jugendmobilität denn für Sie persönlich?

Ich bin ein großer Fan der Digitalisierung, aber ich denke nicht, dass es so etwas gibt wie digitale Mobilität. Digitale Räume definieren sich durch die Abwesenheit von Körpern. Das ist ihre größte Stärke und Schwäche zugleich! Bei Mobilität im Bereich Bildung geht es für mich definitiv um Körper, denn so eine Lernerfahrung ist erst komplett, wenn sie das physische Bewegen aus der Komfortzone, weg von der Familie, der Heimat und eine Konfrontation mit neuen Gewohnheiten, Sprachen, Landschaften, Kulturen umfasst.

Definieren könnte man es daher als ein Programm an Aktivitäten, das jungen Menschen an verschiedenen Orten die Möglichkeit gibt, miteinander mittels digitaler Medien in Kontakt zu treten. Es ist möglich, etwas gemeinsam herauszufinden, zu kreieren oder zu entwickeln, aber: als Vorbereitung auf eine folgende physische Mobilität, die den Jugendlichen, oder zumindest einer Delegation die Chance gibt, sich persönlich zu treffen.

Eine letzte Frage: Die Region, in der Spazio Giovani sitzt, war besonders von der Pandemie betroffen. Wie waren Sie auf die daraus resultierenden Schwierigkeiten eingestellt?

Was die interne Organisation angeht, haben wir schon vor einem Jahr eine Plattform für das ortsunabhängige Arbeiten etabliert. Der Lockdown war sehr stark und sehr lang. Wir mussten eruieren, bevor wir eine Plattform ausgewählt haben, die die einfachste war. Da war viel Ausprobieren dabei, um ein Modell zu finden, das non-formalen Zugängen und Aktivitäten gerecht wird. Zu diesem Ansatz gehört, dass die Zeit der Aktivität kurzgehalten wird, dass spielerische Tools eingesetzt werden und Inklusion und Privilegien immer mitgedacht werden.

MOVE IT: Frau Soroliou, Sie repräsentieren die Organisation TurnOut aus Kalifornien, sind aber auch e-Moderatorin für Austausche über Erasmus+ Virtual Exchange. Wie ist die Situation aktuell?

Elena Soroliou: TurnOut hat seinen Sitz im kalifornischen Oakland, einem der Epizentren der Pandemie in Amerika. Wir konzentrieren gerade alle unsere Ressourcen darauf, Communities und Organisationen, die durch die Pandemie betroffen sind, unter anderem auch die LGBTQIA+-Community, zu unterstützen. Wir versuchen positiv und belastbar zu bleiben, und nachhaltig zu arbeiten.



In Ihrer MOVE IT Online BarCamp-Session haben Sie die Zukunft und Transformation des Europäischen Solidaritätskorps (ESK) in und nach der Pandemie behandelt. Wie kam es dazu?

Ich habe mich entschieden dieses Thema zu adressieren, weil ich als Mensch von einem Europa träume, das sich kümmert und um das sich gekümmert wird. Ich denke, Solidarität und ehrenamtliche Tätigkeiten sind die Kernwerte dieser neuen, digitalen und digitalisierten, und manchmal auch bizarren, Ära. Ein tragfähiges „Jetzt“ verlangt eine Balance zwischen dem „Wir“ und dem „Ich“ und das Bauen von Brücken, statt des Bauens von Mauern.

Haben sich in der Diskussion Herausforderungen herauskristallisiert?

Wir hatten eine sehr lebhaft Diskussions und konnten viele unterschiedliche Perspektiven hören und Meilensteine festlegen. Einer der Kernkritikpunkte war der Sparkurs im Erasmus+-Budget zusammen mit der Frage rund um sozio-ökonomische und kulturelle Ungleichheiten. Auch die Gleichgültigkeit einiger traditionell eingestellter Politiker/-innen, jungen Europäer/-innen aktiv zuzuhören, zeigte sich als große Herausforderung in der Diskussion. Ich denke, es ist Zeit, dass die Europäische Kommission, aber auch die nationalen Regierungen, ihre Management-Fähigkeiten zeigen.

Mit welchen Lösungsansätzen und Vorschlägen wurde die Session denn beendet?

Ich habe den Teilnehmenden vorgeschlagen, dass wir zusammen ein Manifest oder Memorandum schreiben, damit das Europäische Solidaritätskorps (ESK) weiterentwickelt wird. Das könnte zum Beispiel über Slack passieren und das Ergebnis könnte an alle Teilnehmenden von MOVE IT weitergereicht werden, für Anmerkungen oder ein Unterschreiben des Manifests. Dieses Dokument könnte natürlich an die Europäische Kommission, den Europäischen Rat und die vielen untergeordneten Strukturen weitergeleitet werden.

Haben sich irgendwelche Hürden in der Diskussion aufgetan?

Wir haben verschiedenste Perspektiven zur Mentalität und Aktivität von Regierungen gehört. Es gab eine lebhaft Polyphonie darüber, ob die Idee eines Memorandums optimal oder zumindest effektiv genug sein könnte für die Zielgruppe.

Was bedeutet digitale Jugendmobilität denn für Sie?

Für mich ist es die vierte und möglicherweise wichtigste Revolution. Im Moment stehen wir an einer globalen Weggabelung. Wir sollten uns entscheiden, ob wir lieber die Zukunft mitgestalten oder eine Geisel werden wollen, die traurig ihrem Weg folgt. Ich denke, es ist eine einzigartige Möglichkeit, die zahlreichen Ungleichheiten in der jüngeren Bevölkerung zu begrenzen. Gemeinsame Aktionen und Kollaborationen mit, von und für Jugendliche sollten weiter unterstützt werden.

MOVE IT: Herr Kriaučiūnas, Sie gehören dem Vorstand der International Youth Work Trainers Guild (Guild of Trainers) an, die für die Belange von Trainer/-innen eintritt. Ihre MOVE IT Online BarCamp-Session trug daher den Titel „Trainings- und Unterstützungsmöglichkeiten für Jugendarbeit/-innen in Europa“.

Nerijus Kriaučiūnas: Genau, in der Session haben wir über unsere Petition „Responding to the Impact of COVID-19 on International Youth Work Mobility“ zu den Auswirkungen der Pandemie auf die Mobilität gesprochen. Unserer Meinung nach haben die Entscheidungsträger/-innen der internationalen Jugendarbeit zu langsam und nicht ausreichend reagiert. Internationale Trainings und Unterstützungsaktivitäten könnten auch im digitalen Raum umgesetzt werden, aber wir haben erst nach drei Monaten gesehen, dass neue Trainings- und Weiterbildungsmöglichkeiten für Jugendarbeiter/-innen und Jugendleiter/-innen geschaffen wurden.



Was bedeutet digitale Jugendmobilität genau für Sie?

Es ist eine Chance, sich mit anderen Europäer/-innen zu vernetzen und den Austausch von Ansichten und Realitäten am Laufen zu halten. Auch bedeutet es ein Gefühl des Dazugehörens zur europäischen Gemeinschaft von Gleichgesinnten. Momentan befinden wir uns in einer Phase der starken Beschleunigung der digitalen Jugendarbeit und Corona hat dazu beigetragen, dass Aktivitäten und Services transformiert und neu definiert werden mussten. Ich denke, wir stehen noch ganz am Anfang davon, dass digitale Jugendarbeit ein Bestandteil der Jugendarbeit wird.

Um welche Herausforderungen ging es in Ihrer MOVE IT Online BarCamp-Session?

Viele Jugendarbeiter/-innen und Trainer/-innen mussten in der Pandemie ohne vertragliche Regelungen internationale Aktivitäten stoppen. Die Organisationen waren oftmals auf sich gestellt und hatten keine angemessene Anleitung oder ein finanzielles Sicherungsnetz, um mit den diversen Herausforderungen umzugehen. Vielen Trainer/-innen hat auch die Ungewissheit im Hinblick auf die Zukunft zu schaffen gemacht. In der Krise hat sich die Kluft bei digitalen Fähigkeiten und Kompetenzen gezeigt.

Die Teilnehmenden verwiesen auch darauf, dass es bei der Anerkennung von gemischten Online und Offline-Aktivitäten (*blended learning*) noch Mängel gibt und es noch mehr Raum für experimentelle Möglichkeiten braucht, um eine langfristige, digitale Transformation der internationalen Jugendarbeit zu erreichen. Auch ein Online-Kurs zur digitalen Jugendarbeit wurde genannt.

Welche Vorschläge, um erste Schritte in diese Richtung zu gehen, wurden in der Session noch deutlich?

Es ging es vor allem um das Netzwerken, das Kreieren von Trainings bezogen auf die Pandemie, aber auch Trainings dazu, wie digitale Tools organisiert und genutzt werden können. Auch der Austausch über gelungene Praktiken und das Tüfteln daran, wie Aktivitäten vor Ort transformiert werden können, sind erste Schritte.

Welche Fragen sind denn offen geblieben?

Die große Frage war die nach finanziellen Ressourcen, um jungen Menschen in Europa eine www.jugendfuereuropa.de/veranstaltungen/MOVE-IT

kontinuierliche, professionelle Unterstützung zu bieten. Einrichtungen und Angebote der Jugendarbeit kommen in den kürzlich angekündigten, außerordentlichen Rettungspaketen kaum vor, sie zielen eher auf die Unterstützung von Gesundheitssystemen und der Abfederung der wirtschaftlichen Krise ab. Auch wurde deutlich, dass es einen offenen Dialog und Konsultationen mit den Institutionen und Nationalen Agenturen [der EU-Jugendprogramme] braucht, weil sie die Entscheidungsmacht haben und Einfluss auf die Prioritäten und Ressourcen der Programme haben.

MOVE IT: Frau Fraser, Sie sind die Gründerin und Präsidentin der Organisation Strait Up in Tangier, an der Grenze von Spanien und Marokko. Worum ging es in Ihrer MOVE IT Online BarCamp-Session?

Rea Fraser: Wir bei Strait Up nutzen Fahrräder als Tool für sozialen Wandel und interkulturelle Lernerfahrung. Wir arbeiten an der Straße von Gibraltar, zwischen Tarifa (Spanien) und Tangier (Marokko). Die beiden Städte liegen nur 14 Kilometer voneinander entfernt, trotzdem gibt es eine sichtbare Trennung – die Grenze. Digitale Jugendarbeit hat schon vor Corona-Zeiten eine Schlüsselrolle bei uns gespielt, unabhängig davon was digitale Jugendarbeit im EU-Programm Erasmus+ bedeutet. Wir sind neu in diesem Feld und wollten deswegen in einer Session diskutieren, wie Jugendliche aus europäischen Nachbarländern online beteiligt werden können. [Anmerkung: Siehe auch die Möglichkeiten für EU-Nachbarländern bei [Erasmus+ Virtual Exchange](#).]



Warum haben Sie dieses Thema vorgeschlagen?

Ich weiß nicht genau wo wir stehen, was digitale Jugendarbeit angeht, aber ich kann sagen, dass ich noch kein Format kennengelernt habe, das die Jugendlichen, mit denen ich arbeite, einbezieht. Die Jugendlichen, mit denen ich in Tangier arbeite gehören zu denen mit geringeren Chancen und sind nicht in Ausbildung, Arbeit oder Schulung (NEET). Ihr Leben ist von einer Grenze, Visa-Angelegenheiten und tiefen, kulturellen und politischen Konflikten geprägt. Interaktion findet meist digital per Memes, Emojis und Stories statt, denn jeder hat ein Smartphone mit Internetzugang und eine gewaltige Reichweite in den sozialen Medien. Jetzt, in einer Zeit, in der persönlicher Kontakt noch weniger möglich ist und wir nicht wissen, wann die Grenze wieder öffnet, sind wir vollkommen darauf angewiesen.

Welche Herausforderungen haben sich in der Session herauskristallisiert?

Im Prinzip gab es nur Fragen von meiner Seite – ich habe mir erhofft, dass die anderen Teilnehmenden mir Tipps geben können, damit ich zukünftig in die richtige Richtung laufe. In meiner Wahrnehmung ist der Fokus der digitalen Jugendmobilität auf den Kopf gestellt: Im Mittelpunkt steht, dass alle Jugendlichen Zugang zu Technologien haben, gleichzeitig übertreffen mich in Marokko alle Jugendarbeiter/-innen mit ihren digitalen Kompetenzen.

Was haben Sie denn mitgenommen aus der Session?

Das MOVE IT Online BarCamp hat nicht zu endgültigen Lösungen geführt, aber ich habe es mit vielen positiven Gefühlen verlassen, weil der Input der erfahrenen Kolleg/-innen für mich als Neuling im Erasmus+-Feld sehr nützlich war. Vielleicht war Corona der Auslöser, denn momentan ist der digitale Bereich unsere Hauptquelle für Interaktionen. Ich versuche immer wieder, die Jugendlichen an Erasmus+-Projekte heranzuführen, die auch für sie offen sind, aber die Inhalte und die Sprache, die dort genutzt wird, stimmt überhaupt nicht überein mit ihrem Verständnis davon, wie online kommuniziert wird. Und ja, wenn ihre Social-Media-Accounts 40.000 Follower haben und meine 400, frage ich mich, ob ausgerechnet ich diese Diskussion führen sollte?

MOVE IT: Herr Greco, Sie gehören der Organisation insight_epd aus dem italienischen Lecce an. Wie gehen Sie dort mit den Herausforderungen um, die die Pandemie mit sich bringt?

Salvi Greco: Wir sind mittendrin was die Herausforderungen angeht, daher ist es sehr früh, um etwas Definierendes zu sagen. Grundsätzlich haben wir uns Zeit genommen, um langfristige Änderungen zu erreichen. Wir sind eine sehr kleine Organisation. Ich trage dort die juristische Verantwortung, aber für mich ist es hauptsächlich ein Ort, an dem ich kreativ werden und lokale Projekte und Trainings, aber auch solche mit einer europäischen Dimension, umsetzen kann.



Ihre MOVE IT Online BarCamp-Session behandelte das Thema wie Organisationen ein guter Veranstalter von Online-Veranstaltungen sein können. Wie kam es dazu?

Ja, das war das eigentliche Thema, aber die Diskussion hat sich hauptsächlich darum gedreht, wie das Verbinden online, am Bildschirm stattfinden kann, wie man sich mit den verschiedenen Menschen und ihren Geschichten verbinden kann. Das Thema ist für mich ein langfristiges, also wie Menschen eine positive, sinnstiftende Lernerfahrung haben können – jetzt in der aktuellen Lage versuche ich noch besser zu verstehen, wie das alles auch im digitalen Bereich stattfinden kann.

Gab es in der Session denn herausfordernde Fragen?

Die meisten Diskussionen gingen um Sicherheit im Digitalen, also darum, wie eine positive Atmosphäre kreierte werden kann, wie Teilnehmende „gelesen“ werden können am Bildschirm, ohne Vorannahmen und Vermutungen anzustellen. Also zum Beispiel über den Ort, von dem sie sich zuschalten, darüber, ob die Video-Funktion an- oder ausgeschaltet ist oder auch über Gesten und Verhaltensweisen.

Haben sich konkrete Lösungen abgezeichnet?

Es gab den Vorschlag, ein Dokument mit Guidelines dazu zu erstellen, was „acting as a host“ wirklich meint. Das könnte dabei helfen, sich verschiedenster Aspekte bewusst zu werden. So ein Dokument sollte verschiedene Perspektiven beinhalten, also etwa die des Veranstalters, aber auch die der Teilnehmenden, der Übersetzer/-innen und der Gebärdendolmetscher/-innen.

Was bedeutet digitale Jugendmobilität aktuell für Sie und wo stehen wir derzeit?

Natürlich ist es ein neues Konzept – mir persönlich gefällt die Vorstellung davon, dass Europa und seine Programme Menschen erreichen können, die sich freiwillig nicht bewegen oder dies nicht können. Ich finde es spannend, mehr über die Brücken nachzudenken, die noch gebraucht werden. Es gibt derzeit nur wenige Länder, Organisationen und Personen, die sich an das Thema herangewagt haben und wichtige Arbeit geleistet haben.

Ich habe zudem den Eindruck, dass wir zwar viel über Kreativität sprechen, aber dann nicht viel experimentieren. Es sieht manchmal für mich so aus, als würden wir versuchen, unsere bisherigen Aktivitäten und Modalitäten in digitale umzuwandeln. Wirkliche neue Formate, speziell konzipiert für digitale Lernerfahrungen habe ich bislang noch nicht gesehen.

MOVE IT: Sie arbeiten für GOEUROPE! und das Europe Direct-Informationszentrum in Sachsen-Anhalt. Ihre Session hatte *cities of learning* und *open badges*, also digitale Lernabzeichen, zum Thema. Beschäftigen Sie sich schon länger mit diesem Thema?

Johannes Bergunder: Ja, genau, ich habe die Session zusammen mit Nerijus Kriauciūnas angeboten, mit dem ich bereits in mehreren Projekten und Partnerschaften zu dem Thema zusammenarbeite. Gerade mit digitalen Lernabzeichen oder Zertifikaten für non-formales Lernen beschäftigen wir uns seit 2011.



Worum geht es dabei genau?

Vor einiger Zeit haben wir eine mehrsprachige Plattform Badgecraft und die App Badge Wallet gestartet. Auch haben wir die digitalen Lernabzeichen (*open badges*) in verschiedensten Lernkontexten getestet und die Plattform Cities of Learning für Städte und Regionen geschaffen, die lokale Aktivitäten und Angebote der Jugendarbeit in einer interaktiven Karte für junge Menschen darstellt. Inzwischen gibt es 14 Plattformen in verschiedenen Städten und Regionen Europas. Unser Ziel war es, den teilnehmenden Multiplikator/-innen diese Tools zur Anerkennung von Lernerfahrungen und Fähigkeiten zu zeigen, weil sie für viele Aktivitäten und Veranstaltungen hilfreich sein können.

Um welche Fragen hat sich euer Austausch im MOVE IT Online BarCamp denn hauptsächlich gedreht?

Eine der Herausforderungen, über die wir gesprochen haben, ist die Frage, ob es notwendig ist, die Gemeinde oder die Regionalverwaltung einzubeziehen, wenn eine Organisation ihre Plattform starten möchte. Wir haben uns über unsere bisherigen Erfahrungen damit ausgetauscht und sind zu dem Schluss gekommen, dass es zwar nicht erforderlich ist, aber sehr hilfreich sein kann. Gute Beispiele dafür sind etwa Ljubljana oder Cagliari, in denen das gut funktioniert hat. Es gibt ein Cities of Learning Starter-Kit, das hilfreiche Hinweise für den Anfang eines solchen Vorhabens liefert.

Haben sich konkrete Vorschläge aus der Session ergeben?

Ja, der Hauptvorschlag war, eine Möglichkeit zu schaffen, die Tools über die MOVE IT Online BarCamp-Session hinaus zu erkunden und Raum für Tests und das Ausprobieren für alle Teilnehmenden von zu schaffen.

Sie selbst sind über einen Europäischen Freiwilligendienst in Litauen in die internationale Jugendarbeit gekommen. Was bedeutet digitale Jugendarbeit für Sie?

Mit Blick auf die vielen technischen Möglichkeiten und Tools, würde ich sie als etwas beschreiben, das großes Potential hat, über neue, unerschlossene Wege Jugendliche zu erreichen, die bislang noch nicht über die EU-Jugendprogramme erreicht wurden. Gleichzeitig denke ich, dass digitale Mobilität nicht dazu da ist reale Mobilität zu ersetzen, sondern diese zu bereichern.

Grundsätzlich stehen wir sicherlich nicht mehr ganz am Anfang dieses Prozesses, auch wenn es sich manchmal so anfühlt. Aus meiner persönlichen Arbeit kann ich sagen, dass wir ziemlich tief in der Entwicklung drinstecken. Mit Blick auf das ganze Feld habe ich das Gefühl, dass wir immer noch mit der Integration von digitalem Denken und Arbeiten in der Jugendarbeit ringen – oft gibt es so große Zweifel, dass wir in der Konsequenz dann nicht versuchen, das komplette Potential auszuschöpfen.

Und wie gehen Sie in Ihrem Arbeitskontext mit der neuen Situation um?

Wir haben etwa Instagram Live-Formate, digitale Playlists und Module für Workshops für Jugendliche aus unserer Region entwickelt, um über Angebote zu informieren. Auch eine Online Living-Library haben wir ins Leben gerufen. Diese Wege stützen unsere Ziele und Arbeit, aber natürlich können

gewisse Anteile unserer Arbeit digital nicht ersetzt werden, besonders wenn es um den gemeinsamen physischen Austausch geht. Auf lange Sicht betrachtet werden wir sicher einen stärkeren Fokus auf digitale Jugendarbeit setzen als zuvor, aber wir wollen auch unsere Aktivitäten, die sich lange bewährt haben, fortsetzen.

Lisa Brüßler für MOVE IT / JUGEND für Europa

(Fotos: Privat, Foto Johannes Bergunder: Bennet Rietdorf)