

MOVE IT

26 May - 17 June 2020

Youth mobility in the digital era

www.jugendfuereuropa.de/veranstaltungen/MOVE-IT

online
event

Photo: Sebastian Voortman



JUGEND
für Europa

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



International Youth Service of the
Federal Republic of Germany



Estonian Youth Work Centre
20 years empowering youth



FINNISH NATIONAL
AGENCY FOR EDUCATION



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

Dokumentation (Artikel)

Veranstaltungsbericht: MOVE IT - Youth mobility in the digital era (online event)

Sieben MOVE IT-Sessions fanden zwischen dem 26. Mai und dem 17. Juni 2020 statt. Hunderte Teilnehmende aus ganz Europa – darunter Fachkräfte der Jugendarbeit, Trainer/-innen und Entscheidungsträger/-innen – nutzten diese einzigartige Möglichkeit, um verschiedene Aspekte der digitalen Jugendarbeit und digitaler Jugendmobilität zu diskutieren und zu vertiefen.

Aufgrund der COVID-19-Pandemie entschied das Organisations-Team, MOVE IT nicht wie ursprünglich geplant als Präsenzveranstaltung, sondern als reines Online-Event abzuhalten. Die Veranstalter/-innen planten kürzere Einheiten, verwendeten neue Methoden für die Beteiligung über das Internet und experimentierten mit einem modularen E-Learning-Ansatz.

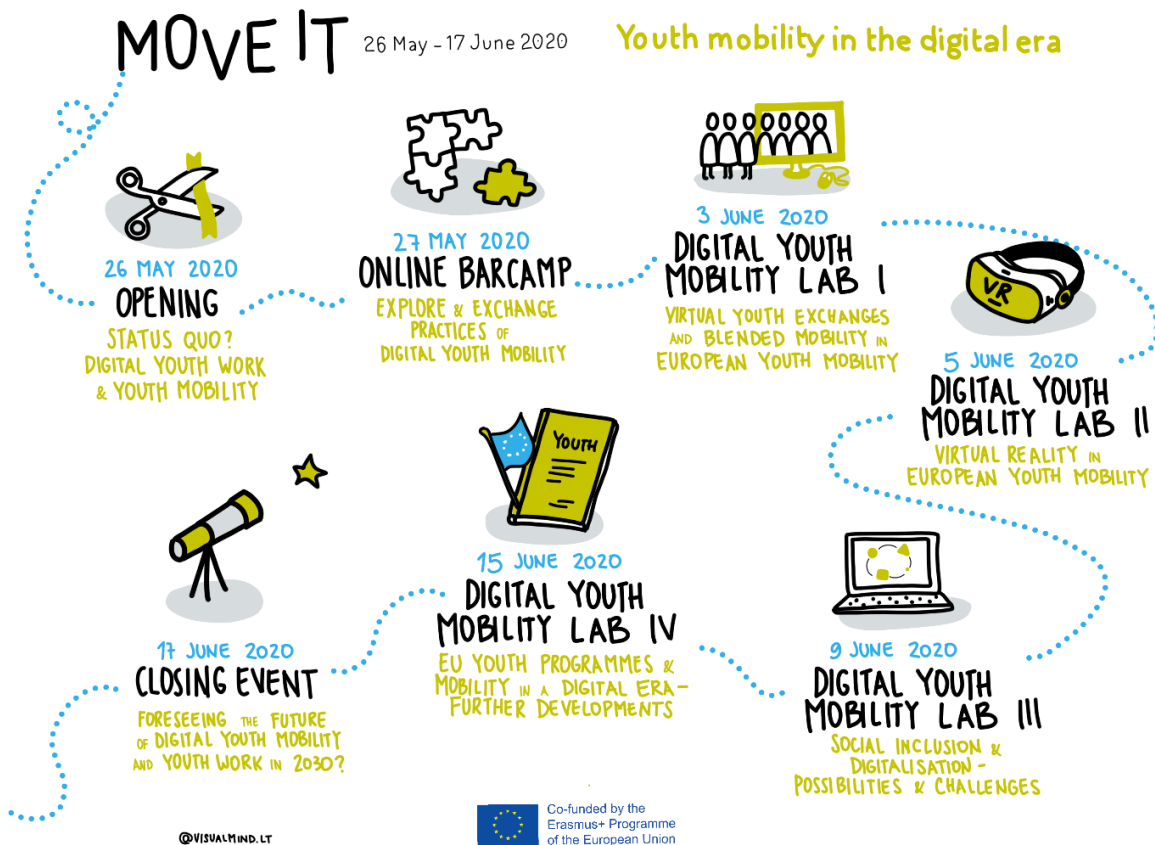
Während der sieben MOVE IT-Sessions durchlebten Teilnehmende, Redner/-innen und das Organisationsteam eine Lernkurve bei der Verwendung zahlreicher Tools wie Zoom, Facebook Live, Vmix, QiqoChat, Mural, Mentimeter etc. Dutzende Expert/-innen für digitale Jugendarbeit und digitale Jugendmobilität vermittelten wertvolle Einblicke und warfen Fragen zu zahlreichen Aspekten des Jugendbereichs und seiner zukünftigen Entwicklung auf.

In diesem Artikel möchten wir einige der Highlights und wichtigsten Erkenntnisse aus den MOVE IT-Sessions vorstellen.

Hybride Räume: die neue Realität der Jugendmobilität

Das virtuelle Publikum der MOVE IT-Auftaktveranstaltung über Facebook Live am 26. Mai bestand aus über 150 begeisterten Teilnehmenden. Der Livestream der Diskussion über digitale Jugendarbeit und Mobilität war für einige der beteiligten Fachkräfte der Jugendarbeit ein neues Unterfangen. Gleichzeitig war es für viele eine willkommene Abwechslung zu den permanenten Corona-Nachrichten und eine gute Gelegenheit, um den Blick in die Zukunft zu richten.

MOVE IT - Youth mobility in the digital era (online event) begann mit einer Begrüßung durch die Veranstalter/-innen. Manfred von Hebel, stellvertretender Leiter von JUGEND für Europa, der Nationalen Agentur für die EU-Programme Erasmus+ JUGEND IN AKTION sowie Europäisches Solidaritätskorps in Deutschland, ging kurz darauf ein, dass virtuelle Aktivitäten jeglicher Art kein Ersatz für Erfahrungen im wahren Leben sein könnten. Jugendmobilität sei in erster Linie eine physische Erfahrung, doch könnten digitale Erfahrungen definitiv eine Bereicherung der physischen Begegnungen darstellen, wie auch in der Folge noch mehrfach betont wurde. Das gab eine klare Richtung für alle sieben MOVE IT-Sessions vor.



Die Begrüßung vonseiten der Veranstalter/-innen wurde fortgeführt durch Daniel Poli, Leiter des Geschäftsbereichs Qualifizierung und Weiterentwicklung der Internationalen Jugendarbeit bei IJAB, und Ülly Enn, Action Manager im Estnischen Zentrum für Jugendarbeit (ENTK), die das Potenzial der europäischen Mobilität und die damit verbundenen Möglichkeiten der letzten Jahre hervorhob. Die wahre Kraft dieser Veranstaltungsreihe liege in den beeindruckenden Beiträgen der Fachkräfte, Redner/-innen und Workshop-Leiter/-innen, so Enn.

Nach diesem herzlichen Empfang war MOVE IT bereit dafür, das digitale Potenzial der europäischen Jugendmobilität zu erkunden. Das Moderations-Team, bestehend aus Sabrina Apitz und Evaldas Rupkus, das die Teilnehmenden und Vortragenden durch alle sieben MOVE IT-Sessions führen sollte, brachte das Publikum während der Auftaktveranstaltung mit virtuellen Aufwärmübungen in Stimmung. Im Anschluss erhielt Dr. Niels Brügger, Leiter der Abteilung Forschung am Berliner JFF - Institut für Medienpädagogik, das Wort.

In seinem Eröffnungsvortrag zeichnete Brügger den akademischen Rahmen für die geplanten Diskussionen zu den Themengebieten der folgenden MOVE IT-Sessions. Brügger wies auf das Fehlen eines akademischen Begriffs sowie einer Arbeitsdefinition für eine genaue Einordnung digitaler Jugendmobilität hin. Ein Faktor sei, so Brügger, dass sich die Mobilität selbst im Wandel befinde.

Im Folgenden ging Brügger auf die verschiedenen Eigenschaften von Mobilität ein. Mobilität sei nicht nur eine physische Bewegung von A nach B, sondern – in dem Fall der Jugendarbeit – auch ein Eintauchen in eine fremde Kultur, das Knüpfen von Kontakten sowie eine fachliche Weiterentwicklung.

Brügger erklärte, dass die Definition von Mobilität möglicherweise durch den Begriff der „Räume“ erweitert werden müsse. Digitale Jugendarbeit könne sich sowohl auf eine physische Bewegung als auch auf eine Bewegung in den virtuellen Raum beziehen, folglich sei eine neue Definition vonnöten. Ab diesem Moment wurde der Begriff der „hybriden Räume“ zum Schlagwort sämtlicher noch folgenden MOVE IT-Sessions – ein Begriff, der das veränderte, digital geprägte Wesen der Mobilität trefflich beschreibt.

In seinem Vortrag forderte Brügger eine auf Prinzipien basierende digitale Arbeit sowie einen intelligenten Umgang mit digitalen Technologien, einen proaktiven Ausbau von Fähigkeiten („Capacity Building“) und ethikorientiertes Vorgehen bei der Entwicklung zukünftiger Konzepte.

Seinen Einführungsvortrag schloss Brügger mit einer Fragerunde ab, an der sich die Teilnehmenden aktiv beteiligen konnten. Auf die Frage, wie wir ein Gleichgewicht zwischen digitalen Menschenrechten, Freiheit und Sicherheit erreichen können, antwortete Brügger: „Das ist wirklich eine schwierige Frage, die unmöglich eindeutig beantwortet werden kann. Man kann nicht sagen: Das ist die Antwort und hier stehen wir.“

„Wir müssen über mögliche Gefahren nachdenken und darüber, wie wir junge Menschen dabei unterstützen oder ganz davor bewahren können. Das hängt vom jeweiligen Kontext ab.“

Datenschutz ist ein kritischer Punkt. Schwer vorhersehbar, weil ungewiss ist, was alles passieren könnte. Wir wissen nicht, wie und mit welcher Wahrscheinlichkeit Daten in Zukunft genutzt werden können [...]“, so Brüggen.

Darüber hinaus beantwortete er Fragen zu bewährten Praktiken der digitalen Jugendarbeit – ein umfangreiches Thema, das in vielen Gruppendiskussionen des MOVE IT Online BarCamp (der zweiten MOVE IT-Veranstaltung am 27. Mai) im Mittelpunkt stehen sollte.

„Es gibt zahlreiche bewährte Praktiken, zum Beispiel Virtual Reality (VR). Ich glaube, wir sollten immer über die Funktion von Jugendmobilität nachdenken“, sagte Brüggen.

Einen tieferen Einblick in die Virtual Reality (VR) bot das MOVE IT-Programm in der vierten MOVE IT-Session „Digital Youth Mobility Lab: Virtual reality in European youth mobility“ am 5. Juni mit Felix Gaedtke, Immersive Storyteller und Creative Producer von NowHere Media (Deutschland), sowie Andrew Hadley und Paul Oxborough von Momentum World (Vereinigtes Königreich).

Runden mit Fragen und Antworten waren ein wichtiger Bestandteil aller sieben MOVE IT-Sessions. So war es möglich, mit dem digitalen Publikum auf direktem Weg zu interagieren und relevante Themen ausführlicher zu behandeln.

MOVE IT Online BarCamp: 14 unabhängig organisierte Gruppen-Sessions

Das MOVE IT Online BarCamp wurde mit viel Vorfreude erwartet und fand schließlich am 27. Mai, einen Tag nach der Auftaktveranstaltung, statt. Direkte Einblicke von sechs der 14 Anbieter/-innen der Gruppen-Sessions des MOVE IT Online BarCamp sowie eine vollständige Liste aller durchgeführten Sessions gibt es [hier im zusätzlichen Interview](#).

Die Teilnehmenden trafen sich über Zoom und QiqoChat, wo sie von Moderatorin Sabrina Apitz und ihrem Kollegen Evaldas Rupkus in die Kommunikationsregeln und die Logistik der Räume des MOVE IT Online BarCamp eingewiesen wurden. In einem gemeinsamen Hauptraum konnten die Teilnehmenden Themen vorschlagen, die sie gern im Laufe des Tages besprechen wollten. Im Anschluss verteilten sich die Teilnehmenden in drei aufeinander folgenden Runden auf kleinere Räume, um die einzelnen Themen zu diskutieren – jeweils angeleitet durch die Person, die das Thema vorgeschlagen hatte. Darüber hinaus gab es Kaffee- und Pausenräume, die durchgehend für Nachbesprechungen, Networking und informelle Gespräche unter den Teilnehmenden geöffnet waren. Es war faszinierend zu sehen, wie gut das in der Tat funktioniert hat.

Im Laufe des MOVE IT Online BarCamp behandelten die Teilnehmenden, angeleitet durch die jeweiligen Ideengeber/-innen, eine Vielzahl von Themen: angefangen mit der Organisation von Online-Events bis zu Fragen, wie sich Anknüpfungspunkte unter den an einem Event beteiligten Personen finden lassen oder wie man mehr über die tatsächlichen Bedürfnisse junger Menschen erfahren kann. Einige Sessions konzentrierten sich auf die EU-Jugendprogramme (Erasmus+ und Europäisches Solidaritätskorps) und luden die Teilnehmenden ein, über ihre Erfahrungen mit virtuellen Austauschprogrammen (Erasmus+ Virtual Exchange) zu sprechen, während andere

darüber diskutierten, wie man bei Online-Aktivitäten Sprachbarrieren überwinden und Inklusion fördern kann. Außerdem sprachen die Teilnehmenden darüber, wie man im Rahmen internationaler Projekte digitale Lösungen mit physischen Aktivitäten vor Ort verbinden könnte: mit anderen Worten, wie hybride Räume geschaffen und angeboten werden können.

Überhaupt gehörte „Hybride Räume“ beim MOVE IT Online BarCamp zu den Themen mit den meisten Stimmen vonseiten der Teilnehmenden. Das große Interesse an diesem Thema brachte es ganz nach oben auf die Liste und damit die Session von Anne Kleinbauer, welche das Thema unter dem Titel „Hybrid spaces – connecting online and onsite participants“ näher betrachten sollte. Ihre Gruppe diskutierte interessante Aspekte hybrider Veranstaltungen, zum Beispiel wie man Teilnehmende, die nicht physisch anwesend sind, in Jugendprojekte einbinden kann.

Das Thema Inklusion stieß ebenfalls auf großes Interesse und wurde beim MOVE IT Online BarCamp in der Session mit dem Titel „Reaching and supporting vulnerable young people“ behandelt. Später wurde dieses Thema in den Mittelpunkt einer eigenen MOVE IT-Veranstaltung am 9. Juni gestellt: „Digital Youth Mobility Lab: Social inclusion and digitalisation. Possibilities and challenges in the frame of the European mobility programmes and European youth work“ mit Dr. Adina Marina ȘERBAN vom rumänischen Zentrum für nachhaltige gemeinschaftliche Entwicklung (Centrul pentru Dezvoltare Comunitară Durabilă) und Dan Moxon von People, Dialogue and Change aus dem Vereinigten Königreich.

Doch zurück zum MOVE IT Online BarCamp und der Session „Hybrid spaces – connecting online and onsite participants“. Markus Krajc aus Deutschland berichtete von seiner Erfahrung mit der Durchführung eines virtuellen Online-Kurses und betonte, wie wichtig ein technischer Support sei, um die Teilnehmenden während einer digitalen Veranstaltung zu begleiten und sicherzustellen, dass sie sich aktiv einbringen können. Andere in der Gruppe äußerten ihre Bedenken zu Online-Formaten und den neuen Herausforderungen für die Veranstalter/-innen, zum Beispiel die Schwierigkeit einzuschätzen, wie die allgemeine Stimmung der Teilnehmenden ist und wie die Veranstaltung insgesamt bei den Teilnehmenden ankommt. Eine mögliche Lösung ist die proaktive Einbindung aller Anwesenden. So wurden die Teilnehmenden während aller MOVE IT-Sessions mithilfe von Umfrage-Tools wie Mentimeter immer wieder um direktes Feedback gebeten.

Die Teilnehmerin Navina Envelage warf eine interessante Frage zur Motivation junger Menschen auf. Sie berichtete von einem internationalen Austausch in Griechenland, der später in einem

anderen Projektland fortgeführt werden sollte, was aufgrund von Corona geändert wurde. Sie betonte, dass Jugendliche durchaus motiviert sind, ins Ausland zu gehen, neue Leute kennenzulernen, kulturelle Erfahrungen zu sammeln und sich auf physische Begegnungen einzulassen, jedoch weniger Interesse dafür zeigen, den Austausch auf virtueller Ebene durchzuführen.

Einige Fragen dazu, wie aus einer physischen Begegnung eine teilweise digitale Erfahrung werden kann, wurden nicht abschließend beantwortet. In diesem Zusammenhang gab es auch den Aufruf, offen für digitale Begegnungen zu sein, wie zum Beispiel Online-Kochkurse, bei denen die Teilnehmenden jeweils bei sich zu Hause ein traditionelles Gericht zubereiten.

In allen Räumen des MOVE IT Online BarCamp wurde durchgehend intensiv diskutiert. Manche Gruppen konzentrierten sich auf Datenschutz und Sicherheit, andere sprachen darüber, wie Jugendzentren während des Lockdown ihre Aktivitäten mittels Fernarbeit wiederaufgenommen haben.

Wie viele Personen jeweils pro Raum anwesend waren, war dabei unerheblich. So wurden beispielsweise während der ersten Runde in Raum Nr. 6 unter wenigen Teilnehmenden wichtige Fragen bearbeitet, etwa wie gefährdeten Gruppen geholfen werden kann, wie junge Menschen im Allgemeinen unterstützt werden können und wie unter den besonderen Umständen mit ihnen kommuniziert werden kann, wenn „physische Distanz richtig, soziale Distanz jedoch falsch ist“, um es mit den Worten von Mark Taylor aus Straßburg (Frankreich) zu sagen.

„Es ist wirklich seltsam hier zu sein, vielleicht weil wir nichts von dem tun, das wir normalerweise in der Jugendarbeit machen“, sagte Taylor. „Manchmal muss man albern sein, das hilft enorm. Zum Beispiel könnte man den beiden Personen neben sich in der Galerieansicht ‚Hallo‘ sagen und so schon eine Verbindung aufbauen.“

Wenn es Fachkräften der Jugendarbeit schwerfällt, mit den Jugendlichen zu kommunizieren, sollten sie Wege finden, um die Kommunikationsbarriere zu überwinden, so Taylor. Es helfe, die Jugendlichen, mit denen man arbeitet, zu kennen. So könne man leichter auf sie zugehen und nach ihren Bedürfnissen fragen, in Erfahrung bringen, was sie begeistert, und daran anknüpfen, erklärte er.

Seine Schlussfolgerung lautete: „Wenn eine TikTok-Challenge Begeisterung auslöst, dann macht man am besten das. Ich finde es wichtig, die zwischenmenschlichen Werte nicht aus den Augen zu verlieren. In der Jugendarbeit ist man kein Entdecker, der die Welt der Jugendlichen beobachtet. Ich glaube, es ist sehr wichtig, dass wir die Menschen, mit denen wir arbeiten, respektieren, um herauszufinden, was sie benötigen, was sie von uns benötigen. [...] Am wichtigsten ist es, ihnen zu zeigen, dass wir für sie da sind. Vielleicht ruft man sie an oder geht bei ihnen vorbei und winkt zum Fenster hoch.“

Eine weitere Erkenntnis des MOVE IT Online BarCamp war, dass sich die Teilnehmenden insgesamt einig darüber waren, dass Online-Formate klare Strategien für die Vorbereitung und

Organisation erfordern. Jedes Online-Event sollte an die Zielgruppe angepasst werden und die Ausrichter/-innen sollten überlegen, ob die Jugendlichen tatsächlich über die technische Ausrüstung verfügen, um an dem Online-Event, von dem sie profitieren sollen, teilnehmen zu können.

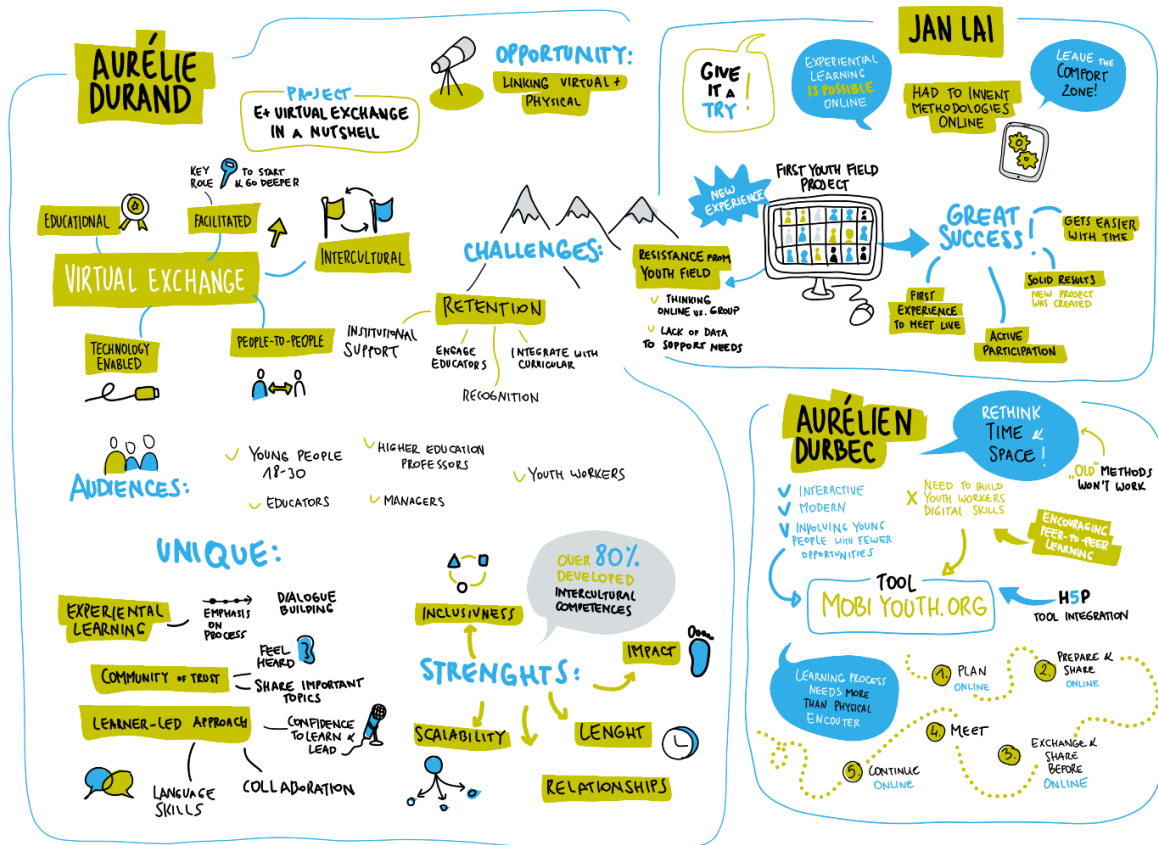
Nach drei Runden mit mehreren Parallel-Sessions beim MOVE IT Online BarCamp endete der zweite erfolgreiche MOVE IT-Tag.

Nächster Halt: Blended Mobility

Am 3. Juni gingen die Diskussionen bei der dritten MOVE IT-Session unter dem Titel „MOVE IT Digital Youth Mobility Lab: Trends and inspiration. Virtual exchanges and blended mobility in

DIGITAL YOUTH MOBILITY LAB: VIRTUAL EXCHANGES & BLENDED MOBILITY

2020 JUNE 3rd



European youth mobility“ weiter. Zu den Vortragenden gehörten: Jan Lai (Italien), Mitglied der International Youth Work Trainers Guild, Aurélien Durbec vom Institut für angewandte Kommunikationsforschung in der Außerschulischen Bildung, IKAB (Deutschland) und Aurélie Durand, Projektassistentin bei Search for Common Ground (Belgien).

Ein interessiertes Publikum bestehend aus 112 Teilnehmenden fand sich auf Zoom ein für einen äußerst produktiven Vortrag sowie Fragen und Antworten. Die hohen Teilnehmerzahlen wurden zum Trend und blieben bis zur letzten MOVE IT-Session stabil. Das Interesse und die Teilnahme hochzuhalten ist eine der größten Herausforderungen bei der Organisation von Online-Veranstaltungen, die über mehrere Termine stattfinden.

Rednerin Aurélie Durand präsentierte Erasmus+ Virtual Exchange, eine neue Initiative, die sich bei jungen Menschen aus ganz Europa sowie einigen Nachbarländern immer größerer Beliebtheit erfreut. Sie erklärte, dass ein virtueller Austausch nicht einfach aus einer Reihe unmoderierter Sessions bestehen sollte, sondern aus einem bewusst konzipierten pädagogischen Prozess gefördert durch Technologie.

Darüber hinaus erklärte Durand, dass Erasmus+ Virtual Exchange ins Leben gerufen wurde, um erfahrungsorientierte Lernangebote zu ermöglichen, bei denen die Menschen lernen zusammenzuarbeiten, Empathie zu entwickeln und interkulturelle Fähigkeiten zu erwerben. Zu der Zielgruppe gehören sowohl junge Menschen aus über 40 Erasmus+-Ländern als auch Dozierende, Universitätsleitungen und -verwaltungsangestellte. Durand hob außerdem eine wichtige Eigenschaft von Erasmus+ Virtual Exchange hervor: Junge Menschen können in einem vertrauensvollen Umfeld miteinander in den Dialog treten und sich über ihre Probleme, Meinungen und Erkenntnisse austauschen.

Erasmus+ Virtual Exchange (verfügbar auf Englisch, Französisch und Arabisch) kombiniert digitale Erfahrungen mit physischer Mobilität (nach der Durchführung des digitalen, virtuellen Teils), sodass die Teilnehmenden ihre neu erworbenen Fähigkeiten gleich im wahren Leben anwenden können.

Durands Vortrag traf einen Nerv und stieß bei den Teilnehmenden auf großes Interesse. Mit Freude beantwortete sie die vielen Fragen während der Fragen- und Antwortrunde sowie in dem überlaufenden Gruppen-Chat, der auch die nachfolgenden Sessions des MOVE IT Digital Youth Mobility Lab (insgesamt vier Sessions an vier unterschiedlichen Tagen) interaktiv bereicherte.

“VE [Virtual Exchange, dt. virtueller Austausch] ist und soll eine andere Art der Erfahrung sein als ein physischer Austausch. Es ist ein ergänzender Ansatz. Wir haben Vorteile gesehen, und zwar sowohl für Jugendliche, die zuvor nicht an einem physischen Austausch teilgenommen hatten, als auch für solche, die bereits Erfahrung mit physischen Mobilitätsprogrammen hatten. Der virtuelle Austausch selbst kann eine wertvolle Erfahrung sein, er kann aber auch physische Mobilität bereichern und unterstützen“, schrieb sie in den Gruppen-Chat. Durand teilte einen Link zu dem Handbuch “Erasmus+ Virtual Exchange. Intercultural Learning Experiences. Handbook for Youth Organisations”, das interessante Beispiele für bewährte Verfahrensweisen

enthält. Weitere Veröffentlichungen und Links zu Beispielen bewährter Praktiken, die während der MOVE IT-Sessions empfohlen wurden, finden sich in der [MOVE IT Reading List](#).

Redner Jan Lai, Trainer für nicht formale Bildung, Seminarleiter und Mitglied der International Youth Trainers Guild (IWTG) sowie der Associazione Interculturale NUR (Italien), bereicherte die Diskussion mit seinem Bericht über ein Projekt, das Erasmus+ Virtual Exchange in seiner Pilotphase integriert hatte. Zu der Kombination aus virtuellen Begegnungen und physischen Mobilitätserfahrungen sagte Lai: „Ich halte das für eine Win-Win-Chance. Ich glaube nicht, dass virtuelle Erfahrungen Reisen ersetzen werden.“

Jugendarbeit trifft auf Virtual Reality (VR)

Am 5. Juni war der Zeitpunkt gekommen, um die Jugendarbeit durch eine VR-Brille zu betrachten! Die vierte MOVE IT-Session fand unter dem Titel „MOVE IT Digital Youth Mobility Lab: Trends and inspiration. Virtual reality in European youth mobility“ statt. Die Vortragenden waren Felix Gaedtke, Immersive Storyteller und Creative Producer von NowHere Media (Deutschland), sowie Andrew Hadley und Paul Oxborough von Momentum World (Vereinigtes Königreich).

DIGITAL YOUTH MOBILITY LAB: VIRTUAL REALITY IN YOUTH MOBILITY

2020 JUNE 5th



Die Redner nahmen uns mit auf eine beeindruckende Entdeckungsreise durch die virtuelle Realität, ein Instrument, mit dem viele noch nicht vertraut sind. Sie sprachen über die Kraft des Storytelling, um Zukunftsszenarien zu veranschaulichen, über die Kosten für die nötige Ausrüstung und über die verschiedenen Arten von Virtual Reality (VR), die für die digitale Jugendarbeit angewendet werden können: nicht immersiv (Computer-Spiele und -Bildschirme), teilweise immersiv (verschiedene Bedienelemente, Playstation) und vollkommen immersiv (Gefühle). Wussten Sie, dass die Zukunft in einer Kombination von Virtual Reality (VR) und Augmented Reality (AR) liegt, die sich Cross Reality (XR) nennt? In den Vorträgen wurde auch die Frage der Inklusion aufgegriffen, denn virtuelle Realität kann inklusiv bzw. zugänglich und gleichzeitig exklusiv sein. Eine visuelle Zusammenfassung dieser Session (3 Grafiken) gibt es [über diesen Link im MOVE IT Facebook Fotoalbum](#).

Tiefere Einblicke in die Inklusion im digitalen Zeitalter

Eine Woche später, am 9. Juni, fand die fünfte der sieben MOVE IT-Sessions statt: „MOVE IT Digital Youth Mobility Lab: Trends and inspiration. Social inclusion and digitalisation. Possibilities and challenges in the frame of the European mobility programmes and European youth work.“ Zu den Vortragenden gehörten Dr. Adina Marina Şerban vom rumänischen Zentrum für nachhaltige gemeinschaftliche Entwicklung (Centrul pentru Dezvoltare Comunitară Durabilă) und Dan Moxon von People, Dialogue and Change aus dem Vereinigten Königreich.

Ähnlich wie bei den vorherigen MOVE IT-Sessions begann die Veranstaltung mit einer kleinen Aufwärmübung, und zwar mit einer Teilnehmerumfrage über Mentimeter. Die Frage, ob jemand über ein Beispiel eines inklusiven digitalen Jugendprojekts berichten könne, beantwortete die Mehrheit der Teilnehmenden mit „Nein“. Das ließ erste Schlussfolgerungen über den Status quo der Inklusion bei digitalen Jugendveranstaltungen zu, welche später von den Vortragenden bestätigt wurden.

Şerban erklärte, der Fortschritt der digitalen Jugendarbeit sei noch jung, und hinterfragte, ob „digital“ das neue Auffangnetz sein könne. Die Rednerin sprach auch über die nicht zu unterschätzende Herausforderung, dass nicht alle Jugendlichen Zugang zum Internet haben.

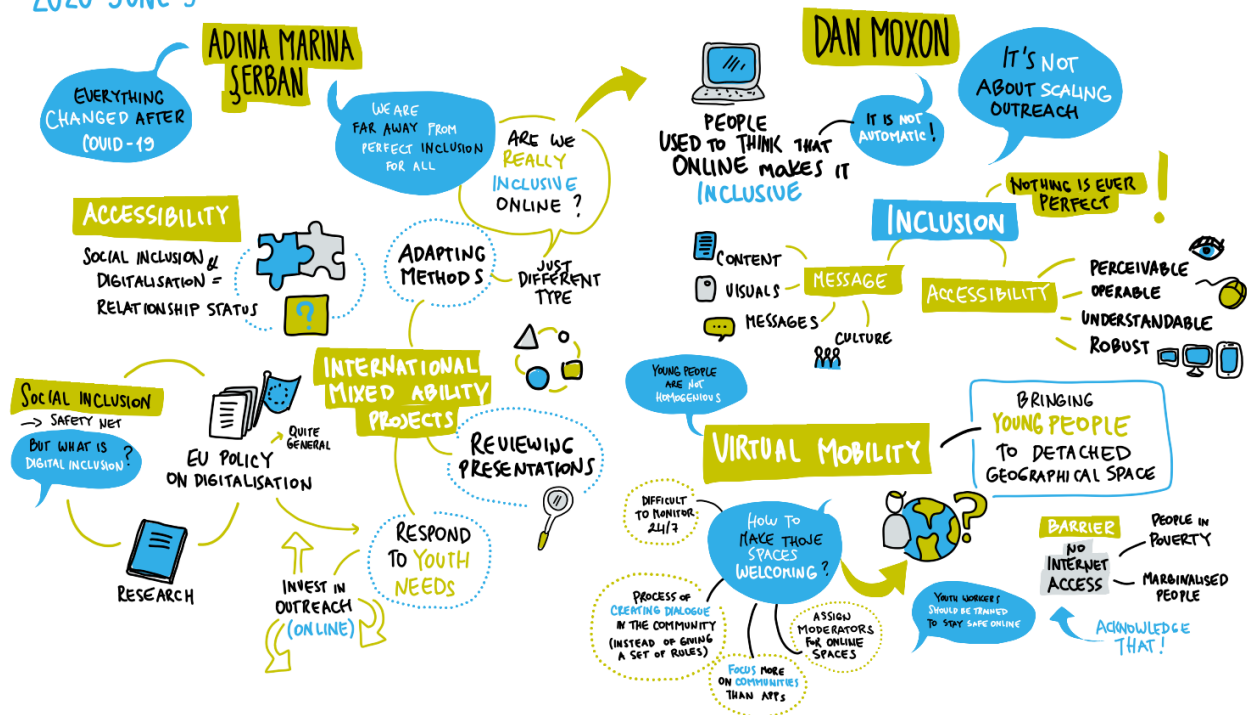
Rückblickend auf die Jugendmobilität in der Praxis stellte sie die Frage: „Sind wir wirklich inklusiv?“ und mit Bezug auf das digitale Leben: „Ist das auch für jeden zugänglich?“. Im Anschluss stellte sie ihre Forschung vor, bei der sie untersucht, ob alle für Lernangebote – sowohl digitale als auch physische – das Internet verwenden. „Selbst hier in dieser Session frage ich mich: Ist es wirklich für alle inklusiv? Ich stelle diese Frage im Chat. Als ich meinen Vortrag vorbereitet habe, habe ich an meinen Freundeskreis gedacht und überlegt, ob meine Präsentation für alle zugänglich wäre. Ich habe immer noch das Gefühl, dass sie nicht vollkommen zugänglich für alle ist, dass sie zu viel Text enthält oder dass ein Teil der Interessierten nicht über die nötige technische Ausrüstung verfügt, um Zugang zu ihr zu haben“, so Şerban.

Der nächste Redner war Dan Moxon von People, Dialogue and Change mit einem Vortrag, in dem er die Online-Präsenz des Jugendbereichs analysierte. „Das ist Zugänglichkeit für mich, aber das ist nur ein Teil der Inklusivität / Inklusion“, stellte er fest. Er äußerte Sorge darüber, dass noch nicht alle im Jugendbereich bereit dafür seien, Teil dieser digitalen Welt zu sein. Manche Jugendakteure wüssten zum Beispiel nicht einmal, wie sie sich über Zoom einwählen können.

Die Inhalte von Online-Plattformen seien eine weitere Baustelle, und zwar „vollkommen unabhängig von der verwendeten Technologie.“ Moxon zufolge sollten die Inhalte vor allem sinnvolle Informationen enthalten, die Nutzerinnen und Nutzern dabei helfen, sich auf der Plattform zurechtzufinden, und Auskunft darüber geben, in welcher Form Online- und Offline-Aktivitäten angeboten werden. „Die virtuelle Welt funktioniert ein bisschen anders als die Offline-Welt und muss wahrscheinlich noch mehr für Inklusivität tun“, fügte er hinzu.

DIGITAL YOUTH MOBILITY LAB: SOCIAL INCLUSION AND DIGITALISATION

2020 JUNE 9th



MOVE IT 26 May - 17 June 2020 Youth mobility in the digital era

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

@VISUALMIND.LT

Als Antwort auf Fragen zu der Bedeutung der Kontaktaufnahme zu Jugendlichen, um sie aktiv einzubinden, erklärte Moxon: „Man kann die Jugendlichen, die keinen digitalen Zugang haben, so nicht erreichen. Mit guten Informationskampagnen kann man junge Menschen erfolgreich ansprechen, um ihnen Beratung anzubieten, sie zu fragen, welche Art von Leistungen sie benötigen, und um mehr über sie und ihr Umfeld zu erfahren.“

Zum Thema der Förderung von sicheren digitalen Räumen und Umfeldern für die Zukunft hielt Moxon abschließend fest, dass „Menschenrechte ein hervorragender Ausgangspunkt“ seien und uns bei der Entwicklung der Regeln für den künftigen Online-Dialog leiten sollten, um kulturelle Unterschiede zu berücksichtigen und Grenzen festzulegen. „In der digitalen Welt kann es auch sichere Räume geben, so wie es in der physischen Welt sichere Räume gibt“, ergänzte Şerban.

Im Anschluss an die beiden Vorträge lud Moderator Evaldas Rupkus die 92 Teilnehmenden zu einem Energizer in Form eines Karaoke-Tanzes zu dem Song „I like to move it move it“ ein und unterstrich damit noch einmal die Mission der Veranstalter/-innen, die Diskussion über digitale Jugendarbeit und digitale Jugendmobilität in all ihren Facetten voranzutreiben.

Debatte der Nationalen Agenturen von Erasmus+ über digitale Medien und ein Expertenblick in die Zukunft

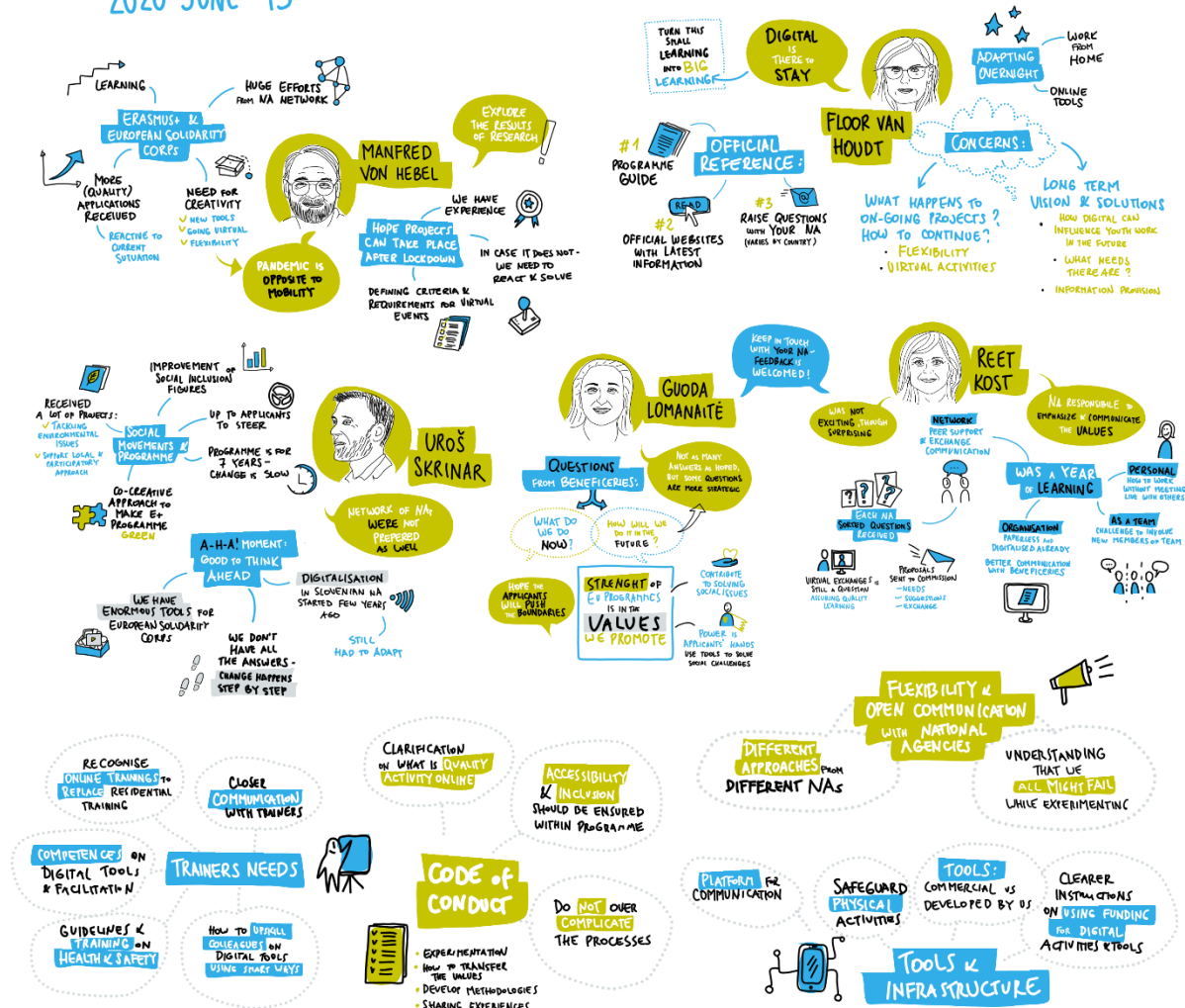
Am 15. Juni 2020 beschäftigte sich die sechste MOVE IT-Session mit den europäischen Jugendprogrammen Erasmus+ JUGEND IN AKTION und Europäisches Solidaritätskorps. Mehrere Nationale Agenturen und die Europäische Kommission waren vertreten bei der Veranstaltung mit dem Titel „MOVE IT Digital Youth Mobility Lab: Trends and Inspiration. EU youth programmes and mobility in a digital era – Status quo and what could be developed further“.

Zu den Vortragenden gehörten Manfred von Hebel, stellvertretender Leiter von JUGEND für Europa (Deutschland), Uroš Skrinar, Leiter von Zavod MOVIT NA MLADINA (Slowenien), Guoda Lomanaitė, Leiterin von JTBA Jaunimo tarptautinio bendradarbiavimo agentūra (Litauen), Reet Kost, Leiterin der Archimedes Foundation Youth Agency (Estland) und Floor van Houdt, Leiterin des Referats Jugend, solidarische Freiwilligentätigkeit, Praktikantenbüro der Generaldirektion Bildung, Jugend, Sport und Kultur der Europäischen Kommission.

Wer sich dafür interessiert, findet über [diesen Link](#) die von Visualmind.lt erstellten visuellen Zusammenfassungen dieser MOVE IT-Session im Facebook Fotoalbum. Wer sich das gesamte Album ansehen möchte, findet hier auch die visuellen Zusammenfassungen aller anderen Sessions.

DIGITAL YOUTH MOBILITY LAB: EU PROGRAMMES & MOBILITY

2020 JUNE 15th



MOVE IT 26 May - 17 June 2020 Youth mobility in the digital era



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

@VISUALMIND.LT

Das große Finale

Nach der öffentlichen und per Livestream übertragenen MOVE IT-Auftaktveranstaltung (26. Mai), dem privaten MOVE IT Online BarCamp (27. Mai) und vier privaten Sessions des MOVE IT Digital Youth Mobility Lab (3. Juni-15. Juni) für angemeldete Teilnehmende, war es nun an der Zeit, die Debatte noch ein letztes Mal für eine breitere Öffentlichkeit zu öffnen.

MOVE IT - Youth mobility in the digital era (online event) endete am 17. Juni mit der siebten Session: „How to further develop youth mobility in the digital era? Foreseeing the future of digital youth mobility and youth work in 2030? Has the outlook changed due to the current situation?“. Zu den Redner/-innen gehörten Dr. Tomi Kilakoski, leitender Forscher der Finnish

CLOSING EVENT: HOW TO FURTHER DEVELOP YOUTH MOBILITY

2020 JUNE 17th



MOVE IT 26 May - 17 June 2020 Youth mobility in the digital era



@VISUALMIND.LT

Abschließende Überlegungen

Die europäische Jugendarbeit ist nach wie vor sehr darum bemüht, die vielen Aspekte des digitalen Zeitalters besser zu verstehen, sei es die Schaffung eines sicheren Umfelds oder wie sich die Kombination von physischen und digitalen Räumen optimieren lässt.

Niemand kann die Zukunft vorhersagen, doch gemeinsam können wir versuchen, Zukunftsszenarien zu antizipieren und vorzubereiten. Das Experimentieren mit Technologie und digitalen Möglichkeiten ist in der aktuellen, unsicheren Situation zur Realität geworden. Indem wir neue Methoden ausprobieren, um herauszufinden, was gut funktioniert und was nicht,

erweitern wir unseren Wissensstand. Wir sollten dieses Wissen mit möglichst vielen jungen Menschen und Fachkräften der Jugendarbeit in Europa teilen.

MOVE IT war für die Teilnehmenden, Redner/-innen und Veranstalter/-innen gleichermaßen eine steile Lernkurve. Die Veranstaltung brachte zahlreiche relevante Aspekte ins Rampenlicht und ermöglichte es vielen Beteiligten, ihre theoretischen und praktischen Kenntnisse zu erweitern. Das Organisationsteam hofft, dass die Online- Veranstaltung wenigstens einige dazu inspiriert hat, diese Entwicklung weiterzuführen und die relevanten Fragen tiefergehend zu behandeln.

Apropos Wissenstransfer: Die lange Liste mit Erkenntnissen der MOVE IT-Sessions, die auf der Event-Website unter [www.jugendfuereuropa.de/veranstaltungen/MOVE IT](http://www.jugendfuereuropa.de/veranstaltungen/MOVE-IT) veröffentlicht ist, darf gern geteilt und weitergeleitet werden.

Zum Beispiel enthält die MOVE IT Reading List den aktuellen Stand (Juni 2020) zu digitaler Jugendarbeit und digitaler Jugendmobilität mit Links zu den jüngsten Publikationen, bewährten Praktiken, Werkzeugen der digitalen Jugendarbeit für Einsteiger/-innen und Fortgeschrittene, Strategien auf höchster europäischer Ebene, etc. Dieses gemeinsame Verzeichnis wurde im Laufe der sieben MOVE IT-Sessions zusammen mit Teilnehmenden, Vortragenden und Organisator/-innen erstellt, indem immer wieder interessante Links aus Chats und Diskussionen hinzugefügt wurden.

Wie oben bereits erwähnt wurde jede Session in Form einer visuellen Zusammenfassung (durch Visualmind.It) festgehalten – eine praktische Möglichkeit, sich einmal durch die Themen zu klicken, für alle diejenigen mit großem Interesse und wenig Zeit.

Die beiden öffentlichen Livestream-Debatten (Auftakt- und Abschlussveranstaltung) können nach wie vor im Internet in voller Länge angesehen werden. Aus Gründen des Datenschutzes ist der Link zur MOVE IT YouTube Playlist (mit den Aufnahmen der privaten Sessions) nur für angemeldete Teilnehmer/-innen und Redner/-innen zugänglich.

(Stefan Alijevijk für MOVE IT / JUGEND für Europa)