



Digitale Projekte in der Internationalen Jugendarbeit

Abschlussbericht der wissenschaftlichen Begleitung
des Projekts „IJA.digital - Internationale Jugendarbeit.digital“

Zitationsvorschlag

Koschei, Franziska/Brüggen, Niels (2023). Digitale Projekte in der Internationale Jugendarbeit. Abschlussbericht der wissenschaftlichen Begleitung des Projekts „JA.digital - Internationale Jugendarbeit.digital“. München: JFF - Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis.

Herausgeber

JFF – Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis

Anschrift

Träger: JFF – Jugend Film Fernsehen e. V.
Arnulfstraße 205
80634 München
www.jff.de

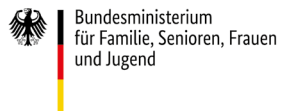
Autor*innen

Franziska Koschei, Dr. Niels Brüggen

Projektpartner:



Gefördert von:



In Kooperation mit:



Mit Unterstützung von:



Gestaltung

Anja Bamberger

Stand

Februar 2023

Sämtliche Inhalte sind urheberrechtlich geschützt. Sie dürfen ohne vorherige Genehmigung weder ganz noch auszugsweise kopiert, verändert, vervielfältigt oder veröffentlicht werden.

Inhaltsverzeichnis

1	Einführung	4
2	Bausteine und methodische Zugänge	5
3	Ergebnisse	7
	3.1 Formate digitaler Internationaler Jugendarbeit	7
	3.2 Partizipation und Teilhabe	8
	3.3 Kommunikation und Begegnung	10
	3.4 Kompetenzen und Vorbereitung der Teilnehmenden	11
	3.5 Kompetenzen des Teams und Qualifizierung	12
	3.6 Zusammenarbeit der Partnerorganisationen	13
	3.7 Relevante Faktoren für Planung, Durchführung und Zielerreichung	13
	3.8 Einschätzung der Teamer*innen hinsichtlich der Zukunft von Projekten mit digitalen Elementen in der IJA	14
4	Bündelung der Ergebnisse und Beschreibung von Gelingensbedingungen	15
	Literaturverzeichnis	18

1 Einführung

Der digitale Wandel wird als einer der zentralen Veränderungsprozesse der Gegenwart verhandelt und hat Einfluss auf nahezu alle Bereiche unserer Gesellschaft. So werden beispielsweise immer häufiger digitale Systeme in Wirtschaft und Verwaltung eingesetzt. Digitale Transformationsprozesse finden aber auch im Alltagshandeln ihren Niederschlag und damit in der Lebenswelt von Jugendlichen sowie in Bildungsprozessen.

Die zurückliegenden Kontaktbeschränkungen während der Covid19-Pandemie können dabei als ein Katalysator gesehen werden, da digitale Medien in nahezu allen Bereichen der Bildungsarbeit genutzt wurden. Pädagogische Arbeit und auch die Internationale Jugendarbeit waren praktisch ohne sie nicht mehr möglich. Zugleich verdeckelt die große Dynamik in dieser Zeit, dass schon sehr viel länger auch im Feld der Internationalen Jugendarbeit digitale Medien genutzt und dadurch neuartige Formate entwickelt wurden. Durch deren intensivere Anwendung in der Pandemie wurde aber deutlich, dass die Transformationsanforderungen an die Internationale Jugendarbeit auch spezifische Handlungsanforderungen mit sich bringen, um die neuen Formate entsprechend der gemeinsamen Qualitätsansprüche realisieren zu können.

Hier setzt die Studie „JA.digital – Internationale Jugendarbeit.digital“ an. Den Anstoß zum Projekt gab die pandemiebedingte Umstellung analoger auf digitale Projekte in der Internationalen Jugendarbeit. Mit dem Forschungsvorhaben sollten die Erfahrungen in dieser Phase systematisch ausgewertet werden, um Gelingensbedingungen als Grundlage für die Weiterentwicklung der Internationalen Jugendarbeit zu definieren.

Das Projekt wurde in Kooperation mit IJAB – Fachstelle für Internationale Jugendarbeit der Bundesrepublik Deutschland e.V. im Zeitraum Mai 2021 bis Dezember 2022 durchgeführt und vom Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend (BMFSFJ) sowie von den Fach- und Förderstellen der Europäischen und Internationalen Jugendarbeit gefördert bzw. unterstützt¹.

Dem Forschungsvorhaben vorangestellt war ein weiteres, kürzeres Projekt, das von Oktober bis Dezember 2020 durchgeführt und vom BMFSFJ gefördert wurde. Im Kurzprojekt wurde ein Online-Fachsymposium mit Akteur*innen der Internationalen Jugendarbeit durchgeführt, das darauf abzielte, Chancen und Handlungsbedarfe der digitalen Veränderungen in der Internationalen Jugendarbeit erstmals zu eruieren.

Zentrale Bezugspunkte waren die im Jahr 2004 formulierten Qualitätskriterien der Internationalen Jugendarbeit (IJAB – Fachstelle für Internationale Jugendarbeit der Bundesrepublik Deutschland e. V. 2004). Diese wurden von Vertreter*innen deutscher Jugendorganisationen sowie deren Dachverbänden entwickelt. IJAB koordinierte den Prozess. Das Forschungsprojekt trägt zur Reflexion und Weiterentwicklung der Ziele und dieser Qualitätskriterien bei.

In der Begleitung der konkreten Praxis wurde herausgearbeitet, inwiefern und wie es gelingt, Potenziale mit digitalen und hybriden Formaten zu realisieren (bspw. hinsichtlich Teilhabehürden, Partizipation etc.) bzw. welche Hürden dem entgegenstehen.

Hieraus ergibt sich folgende zentrale Forschungsfrage:

Inwiefern können die Qualitätskriterien der Internationalen Jugendarbeit die Qualität von digitalen Jugendbegegnungen hinreichend beschreiben, insbesondere mit Blick auf neue Herausforderungen und Potenziale, die sich durch den Einsatz digitaler Medien ergeben?

Aufbauend auf Erkenntnissen zu dieser Fragestellung zielte die Analyse darauf ab, eine evidenzbasierte Grundlage für die digitale Methodik der Internationalen Jugendarbeit zu schaffen. Den (Lern-)Erfahrungen der teilnehmenden Jugendlichen wie auch der Fachkräfte kamen dabei als zentrale Bezugspunkte eine besondere Rolle zu. Als Formate wurden vor allem außerschulische Jugendbegegnungen und Workcamps mit Jugendlichen in den Blick genommen.

¹ Hier sind zu nennen: Deutsch-Französisches Jugendwerk (DFJW), Deutsch-Polnisches Jugendwerk (DPJW), ConAct – Koordinierungszentrum Deutsch-Israelischer Jugendaustausch, Tandem - Koordinierungszentrum Deutsch-Tschechischer Jugendaustausch, Stiftung Deutsch-Russischer Jugendaustausch, JUGEND für Europa, Deutsch-Griechisches Jugendwerk (DGJW), Deutsch-Türkische Jugendbrücke.

2 Bausteine und methodische Zugänge

Die Studie umfasste verschiedene Bausteine, in denen unterschiedliche methodische Zugänge zum Einsatz kamen.

Grundlage für das Projekt war eine Expertise zu den Transformationsanforderungen sowie Chancen und Herausforderungen für eine Methodik der Internationalen Jugendarbeit, die auf Basis der Diskussion von etwa 90 Vertreter*innen der Internationalen Jugendarbeit im Rahmen eines Online-Symposiums formuliert wurde (Brüggen et al. 2021). Im Projekt wurde in den Fokus genommen, inwiefern sich die diskutierten Chancen und Herausforderungen in der konkreten digitalen Praxisarbeit widerspiegeln und was dies für die Weiterentwicklung bestehender Qualitätskriterien heißt. Zudem erlaubte es die Projektanlage auch, aktuelle Fragen von Partnerorganisationen in diesem Zusammenhang aufzugreifen. Dies wurde in zwei Bausteinen umgesetzt.

Baustein I: Zunächst erfolgte eine systematische Analyse von Berichten zu digitalen Projekten der Internationalen Jugendarbeit, die im Jahr 2020 stattgefunden hatten. Hier wurden Projekte einbezogen, in denen digitale Elemente in verschiedenen Formen eingesetzt wurden. Sowohl reine Online-Projekte als auch blended und hybride Projekte wurden berücksichtigt (zu dieser Unterscheidung siehe unten). Die insgesamt 43 in der Analyse berücksichtigten Projektberichte stellten die Fach- und Förderstellen als Partnerorganisationen des Projektes bereit. Neben 36 Projekten mit Jugendlichen wurden auch sieben Projekte mit Fachkräften in die Analyse einbezogen.

Baustein II: In diesem Baustein erfolgte die qualitative wissenschaftliche Begleitung laufender Projekte. Auch hier wurde untersucht, inwiefern sich die Chancen und Herausforderungen in der Praxis konkretisieren und relevante Einflussbedingungen differenzieren lassen. Gleichzeitig sollten Aspekte, zu denen in Baustein I zu wenig oder ambivalente Daten vorlagen, vertieft werden. In Baustein II wurden insgesamt neun Projekte vertieft wissenschaftlich begleitet. Zum Einsatz kamen unterschiedliche methodische Zugänge, die eine Daten-Triangulation und somit den Einbezug verschiedener Perspektiven ermöglichten. Die Begleitung

der laufenden Projekte fand vom November 2021 bis zum Juli 2022 statt.

In Baustein II wurde bei jedem untersuchten Projekt mindestens ein Online-Termin mit einer teilnehmenden Beobachtung begleitet und zusätzlich ein leitfadengestütztes Online-Einzelinterview mit den Fachkräften durchgeführt. Zentral waren dabei zum einen die von den Fachkräften erlebten Chancen und Herausforderungen während des Online-Termins. Zum anderen wurden die Fachkräfte nach ihrer Einschätzung zu allgemeineren Themen der digitalen Internationalen Jugendarbeit, wie der optimalen Mindestdauer von Projekten, gefragt.

Mit den Jugendlichen, die am beobachteten Online-Termin teilgenommen hatten, wurden Online-Gruppeninterviews durchgeführt und sie nach ihrem Erleben des Online-Termins gefragt. Zudem ging es im Interview um Vor- und Nachteile von Online- sowie Offline-Anteilen in Projekten der Internationalen Jugendarbeit. In Offline-Gruppeninterviews wurden die Jugendlichen gebeten, gemeinsam ihr „digitales, internationales Wunschprojekt“ zu entwickeln.

Die Daten wurden anhand verschiedener Fokuspunkte ausgewertet, deren Grundlage die zuvor im Fachsymposium diskutierten Chancen und Herausforderungen bildeten. Im Projektverlauf kamen weitere Fokuspunkte hinzu. Hieraus entstanden folgende acht Auswertungsbereiche, in denen das empirische Material eingeordnet wurde:

1. Formate digitaler Internationaler Jugendarbeit
2. Partizipation und Teilhabe
3. Kommunikation und Begegnung
4. Kompetenzen und Vorbereitung der Teilnehmenden
5. Kompetenzen des Teams und Qualifizierung
6. Zusammenarbeit der Partnerorganisationen
7. Relevante Rahmenbedingungen für Planung, Durchführung und Zielerreichung
8. Einschätzung der Teamer*innen hinsichtlich der Zukunft von Projekten mit digitalen Elementen in der IJA

Als ergänzendes Material wurden Protokolle aus teaminternen Reflexionsrunden zu zwei der neun Projekte bei der Auswertung der Ergebnisse miteinbezogen.

Diese Projekte wurden im Rahmen des Projekts „Living Labs: Internationale Begegnungsorte für Toleranz“ vom Projektpartner IJAB initiiert und vertiefend wissenschaftlich begleitet. Informationen aus Kurz-Dokumentationen sogenannter DIY2-Labore flossen ebenfalls bei der Auswertung mit ein. Bei den DIY2-Laboren handelt es sich um eine digitale Veranstaltungsreihe von IJAB, bei der gemeinsam mit Expert*innen und Fachkräften der Internationalen Jugendarbeit Methoden und Tools vorgestellt und ausprobiert sowie die eigenen Erfahrungen geteilt werden.

Die aufgezeichneten Interviews und Gruppendiskussionen wurden transkribiert und pseudonymisiert. Anschließend wurden die Transkripte der Audioaufnahmen sowie die Projektberichte mithilfe der Analysesoftware MAXQDA codiert. Bei der Codierung kam ein deduktiv entwickelter Codebaum zum Tragen, in dem sich die bereits erwähnten Auswertungsbereiche widerspiegeln. Der Codebaum wurde induktiv aus dem Material heraus mit Codes ergänzt. Das codierte Material wurde anschließend im Hinblick auf die Auswertungsbereiche paraphrasiert und interpretiert sowie mit noch fehlenden oder abweichenden Informationen aus den Reflexionsrunden und den Kurz-Dokumentationen ergänzt. Die Interpretationen wurden im Projektteam diskursiv validiert.

3 Ergebnisse

Der Ergebnisteil dieses Berichts ist aufgeteilt in die vorgestellten acht Auswertungsbereiche. Im Vorfeld jeder Ergebnisdarstellung werden zunächst die jeweils zentralen Forschungsfragen eines Bereichs vorgestellt.

3.1 Formate digitaler Internationaler Jugendarbeit

Im Mittelpunkt dieses Auswertungsbereichs standen Fragen wie:

- In welcher Weise werden Online- und Offline-Elemente in digitalen Projekten der Internationalen Jugendarbeit miteinander verknüpft?
- Wie schätzen Jugendliche und Fachkräfte die optimale Mindestdauer von digitalen Projekten ein?
- Wie lange sollen einzelne Online-Termine dauern?
- Welche Online-Tools werden besonders häufig eingesetzt und welche Funktionen übernehmen diese Tools?

Folgende Ergebnisse konnten im Hinblick auf diese Fragen ermittelt werden:

Online- und Offline-Elemente können auf unterschiedliche Weise verknüpft werden. In der Praxis werden dadurch sehr unterschiedliche Projektformate realisiert. Grob lassen sich die Verknüpfungsformen in folgende Kategorien einordnen: rein online, hybrid und blended. Diese drei Kategorien wurden im Zuge des Projekts entwickelt und sollen einen Beitrag zur Beschreibung verschiedener digitaler Formate in der Internationalen Jugendarbeit leisten. Wie im weiteren Verlauf dieses Berichts jedoch noch gezeigt wird, finden sich auch unter den begleiteten Projekten Mischformen dieser Grundelemente. Entsprechend können die Kategorien im weiteren Diskurs zum Thema „digitale Internationale Jugendarbeit“ einem ersten gemeinsamen Verständnis zu verschiedenen Gestaltungsmöglichkeiten dienen.

- Bei den untersuchten reinen Online-Formaten fand die gesamte Begegnung online statt. Das heißt, alle Teilnehmenden waren online miteinander verbunden und nahmen jeweils einzeln über ein eigenes Gerät an einem Online-Termin teil.

- Bei hybriden Formaten fanden Online- und Offline-Phasen simultan statt, etwa wenn sich eine Jugendgruppe offline an einem Ort befand und eine andere zeitgleich online hinzugeschaltet wurde.
- Bei Blended-Formaten wechselten sich Online- und Offlinephasen zeitlich ab. Die Online-Phasen wurden dabei unterschiedlich in die Projektstruktur eingebaut: vorgelagert, parallel oder nachgelagert.

Es wurden, wie oben erwähnt, jedoch auch Projekte beobachtet, in denen die verschiedenen Kategorien vermischt wurden. In den Rückmeldungen der Teamer*innen und auch der Teilnehmenden wurde deutlich, dass sie in Zukunft Formate erwarten, bei denen Offline- und Online-Elemente sinnvoll und in einem angemessenen Verhältnis miteinander verknüpft sind. In Fortbildungen und Förderbedingungen sollten also die Voraussetzungen geschaffen werden, dass diese sinnvolle Kombination bewertet und realisiert werden kann. Herausgehoben wurden bspw. Online-Formate in der Vor- und Nachbereitung von Begegnungen. Auch bei der Gedenkstättenarbeit ergebe sich ein didaktisches Potenzial aus der Vorbereitung online auf den Besuch vor Ort mit jeweils unterschiedlichen Schwerpunkten der Arbeit.

Im Hinblick auf die optimale Mindestdauer von digitalen Projekten fallen die Einschätzungen der Befragten unterschiedlich aus. Manche der interviewten Teamer*innen und Jugendlichen sprechen sich für Kurzprojekte aus, bei denen das Programm innerhalb mehrerer Tage am Stück durchgeführt wird. Andere fänden mittellange Projekte, die sich über zwei bis drei Wochen erstrecken und in denen vier bis fünf Treffen durchgeführt werden, gut. Einige Personen bevorzugten längere Projekte über mehrere Monate mit einem Online-Treffen pro Monat. Entscheidender als der Zeitraum ist den Teamer*innen zufolge, dass im Projektlauf genügend Zeit für die Anregung von Lernprozessen, die Reflexion der einzelnen Termine, den Aufbau von Vertrauen und für interkulturellen Austausch eingeplant wird. Zudem solle das Programm insgesamt gut mit dem Alltag der Jugendlichen vereinbar sein.

In Bezug auf die Länge einzelner Online-Termine machen die Befragten deutlich, dass diese nicht länger als drei Stunden dauern sollten. Wichtig seien dabei eine ansprechende Gestaltung und Strukturierung sowie eine gute Planung der Termine, da Prozesse im Online-Setting häufig länger dauerten und hierdurch ungewollte Pausen entstünden. Zugleich erklären die Teamer*innen, dass das Einholen von Rückmeldungen bei den Teilnehmenden oder technische Schwierigkeiten für Wartezeiten sorgen, die im Online-Setting (anders als im Offline-Setting) schwieriger mit informellen Gesprächen o. ä. gefüllt werden können. Eine Fachkraft äußert sich in diesem Zusammenhang wie folgt:

„Was man schon dabei beachten muss, die Seminarzeit bei einer Online und bei hybriden Begegnungen, wird anders, ganz anders wahrgenommen als bei einer Präsenzveranstaltung. Und zwar jede Aktivität und jeder Seminarpunkt dauert länger und bringt mehr Zeit in Anspruch. Alleine der technische Teil davon. Ja, die Erklärung, die du brauchst und auch diese, dieses mangelnde nonverbale Feedback von den Teilnehmenden, wo du nicht immer sicher bist, okay, haben mich jetzt alle gehört, haben das alle verstanden, sind jetzt alle noch dabei. Um diese Connection nicht zu verlieren, müssen wir auch immer wieder die Teilnehmenden ansprechen, das nimmt auch Zeit in Anspruch.“ (Teamer, Einzelinterview)

Neben der optimalen Länge der Projekte insgesamt und einzelner Online-Termine wurde betrachtet, welche Online-Tools besonders häufig in den Projekten eingesetzt wurden. Drei Online-Tools wurden besonders häufig genannt: Zoom, Padlet und WhatsApp. An Zoom mochten vor allem die Teamer*innen die leichte Handhabung der Plattform sowie die niedrigschwellige Möglichkeit der Sprachmittlung im Vergleich zu anderen Programmen. Die befragten Teilnehmenden schätzten Zoom jedoch etwas anders ein. Sie beschreiben andere Programme wie wonder.me als dynamischer. Außerdem schlagen sie Virtual Reality-Konferenzen vor, um ein Gefühl von Ko-Präsenz im virtuellen Raum zu erzeugen sowie das Kennenlernen zu verbessern und somit eine tiefere Verbindung mit den anderen Teilnehmenden aufzubauen. Eine Teilnehmerin formuliert dies wie folgt:

„And [...] this is just an idea. Maybe one could also think of other ways of meeting each other, for example, via VR or something, so that everyone really sits

in the room together and we see each other. [...] it could be a good way to get a deeper connection with the other participants, because they really see a person, not just this at the laptop or something. (Teilnehmerin, Gruppendiskussion)

Padlet diente in den Projekten vor allem der Ablage von Inhalten und der Dokumentation des Projekts. Gleichzeitig wurde Padlet genutzt, um bereits vor Projektbeginn Informationen und Dateien zur Verfügung zu stellen. Aber auch asynchrone, kollaborative Zusammenarbeit unter den Teilnehmenden fand mithilfe des Tools statt.

WhatsApp diente vor allem der Kommunikation der Teamer*innen mit den Teilnehmenden zwischen den einzelnen Online-Terminen für die Ankündigung von organisatorischen Punkten sowie der Kommunikation unter den Teilnehmenden zwischen einzelnen Online-Terminen.

Es wird deutlich, dass die Tools funktional differenziert ausgewählt und genutzt werden. Zudem wird erkennbar, dass der häufige Einsatz von Zoom als Plattform für die digitalen Formate nicht unbedingt den Bedarfen und der Bewertung aus der Perspektive der Teilnehmenden entspricht. In der Medienwelt von Jugendlichen etablierte Tools werden dabei eher ergänzend, aber selten als Handlungsraum für die Projekte einbezogen. Zentral ist aber die Frage, wie mit dem jeweiligen Tool gearbeitet wird und welche Handlungsmöglichkeiten für wen bei der Umsetzung digitaler Formate unter Einbezug der jeweiligen Tools entstehen.

3.2 Partizipation und Teilhabe

Im Bereich der Partizipations- und Teilhabemöglichkeiten bei digitalen Projekten waren folgende Fragen zentral:

- Welche neuen Teilhabemöglichkeiten sind in Verbindung mit dem Einsatz von Online-Tools erkennbar?
- Welche neuen Formen der Benachteiligung entstehen?
- Inwiefern werden (neue) Partizipationspotenziale, die sich durch den Einsatz von Online-Tools ergeben können, in den Projekten realisiert?
- Welche weiteren Herausforderungen ergeben sich durch den Einsatz von Online-Tools im Hinblick auf die Themen Partizipation und Teilhabe?

Zunächst ist festzuhalten, dass der Einsatz von Online-Tools bestimmte Teilnahmehürden bei den begleiteten Projekten abbauen konnte. Es gab dabei verschiedene Faktoren, die sich positiv auf den Abbau von Teilnahmehürden ausgewirkt haben.

- So konnte beispielsweise der Wegfall von Reisekosten die Teilnahme für Jugendliche erleichtern, die über wenig finanzielle Mittel verfügen.
- Außerdem konnten digitale Angebote Teilnehmende erreichen, die Schwierigkeiten haben, ihr Land physisch zu verlassen, zum Beispiel aufgrund von Reiserestriktionen oder einer schwierigen politischen Lage.
- Zudem geben manche Befragte an, dass sich digitale Projekte für Jugendliche eignen, die Unsicherheiten in Bezug auf das Kennenlernen fremder Menschen oder in Bezug auf das Thema Reisen haben. Die Möglichkeit, von ihrem gewohnten Zuhause aus an einem Online-Termin teilzunehmen, sei für einige Jugendliche ein „Beruhigungsfaktor“, so ein Teamer. (Teamer, Einzelinterview) Er hält fest:

„[...] durch die Online-Begegnung können wir die Leute erreichen, die wir vielleicht sonst in zehn Jahren nicht erreicht hätten. Die vielleicht sich niemals ins Ausland getraut hätten [...]. Also da durchbrechen wir schon bestimmte Barrieren.“ (Teamer, Einzelinterview)

Dies spiegelt sich auch in der Aussage eines jugendlichen Teilnehmers wider, der angibt, dass er Online-Termine analogen Begegnungen vorziehe. Als Erklärung führt er aus:

„Firstly, it's your home, it's comfortable. It's warm and it's great, you can just sit in the kitchen, your room and talking in comfortable atmosphere.“ (Teilnehmer, Gruppendiskussion)

Neben dem Abbau von Teilnahmehürden finden sich jedoch auch Hinweise auf neue Benachteiligungsformen.

- So geht aus den Projektberichten und den Interviews hervor, dass bei digitalen Projekten Jugendliche benachteiligt werden, die über weniger bis keine finanzielle Mittel verfügen und sich somit nicht die notwendige technische Ausstattung für die Teilnahme an digitalen Projekten leisten können.

- Auch wird von anderen ungünstigen Rahmenbedingungen, wie instabiler Internetverbindung oder fehlenden Rückzugsorten, berichtet. Diese führten dazu, dass Jugendliche erst gar nicht an Projekten mit digitalen Elementen teilnehmen konnten oder im Laufe des Projekts aussteigen (mussten).
- Mit Blick auf die inklusive Gestaltung von Online-Formaten wurde deutlich, dass für Teilnehmende mit Hör- oder Sehbeeinträchtigungen bislang noch passende Softwarelösungen und sie einbindende Methoden fehlen.

Die Studie zeigt also, dass die Implementierung digitaler Elemente einerseits für den Abbau bestimmter Teilnahmehürden sorgt und neue Zielgruppen angesprochen werden. Andererseits entstehen neue Benachteiligungsformen, durch die bestimmte Personengruppen ausgeschlossen werden. Diesen neuen Benachteiligungsformen gilt es entgegenzuwirken.

Ein weiteres Ergebnis ist, dass die (neuen) Partizipationspotenziale, die sich durch den Einsatz von Online-Tools ergeben, nur teilweise genutzt wurden.

Umgesetzt wurde etwa die Möglichkeit der Mitwirkung durch die Jugendlichen an der Organisation des Angebots oder von Programmpunkten. So wurde in den Projektberichten wiederholt von der gemeinsamen Organisation und Gestaltung des Projekts in digitalen Vorbereitungstreffen berichtet. Dies erfolgte beispielsweise durch die gemeinsame Festlegung des Zeitplans, Gestaltung von Programmpunkten oder Vorbereitung der Präsenzbegegnung. Theoretisch ergeben sich aus dem Einsatz von Online-Tools jedoch noch weitere Partizipationsmöglichkeiten, wie etwa das Einbringen medialer Erfahrungen und Kompetenzen durch die Teilnehmenden. Jedoch deuten weder Ergebnisse aus Baustein I noch aus Baustein II darauf hin, dass diese Chance genutzt wurde. Zwar wurden die Wünsche der Teilnehmenden in Bezug auf die Online-Tools, die im Projekt eingesetzt werden sollten, in manchen Projekten abgefragt und auch berücksichtigt. Allerdings gibt es keine Hinweise darauf, dass es eine Übernahme von Aufgaben durch die gewünschten Tools auf Seiten der Jugendliche gab (und damit ein aktives Einbringen ihrer Kompetenzen).

Deutlich wurde auch, dass das „Prinzip der Freiwilligkeit“ (ein wichtiger Grundpfeiler der offenen Kinder und Jugendarbeit) in digitalen Settings Herausforderungen birgt. So wird in den Projektberichten und Interviews davon berichtet, dass manche Teilnehmenden

de gar nicht oder nur zu bestimmten Online-Terminen erscheinen oder bei einem Online-Termin Kamera und Mikrophon ausschalten und sich auf diese Weise „ausklinken“. Auch die Einbindung von scheinbar jugendaffinen Kommunikationskanälen ist nicht zwingend mit einer aktiveren Beteiligung verbunden. Beispielsweise wurde in einem Projekt ein WhatsApp-Kanal für den Austausch eingerichtet, der aber von den Teilnehmenden kaum genutzt wurde. Eine ausbleibende Beteiligung wirkt sich in Online-Settings aber wiederum auf die Motivation aktiver Teilnehmender aus. Dies formuliert eine Teilnehmerin wie folgt:

„And I also found confusing that the participant's number changed on the country A side so much, because I felt like, okay, why shall I get to know you if there's a possibility that you won't be there when we really meet? Or we might not really work together, why shall I like put the energy into it?“ (Teilnehmerin, Gruppendiskussion)

Eine ansprechende Gestaltung und Strukturierung erscheinen hier wichtig, um eine aktive Beteiligung der Jugendlichen zu befördern. Daher sollten interaktive und abwechslungsreiche Methoden eingesetzt werden, die auf den aktiven Austausch zwischen den Teilnehmenden sowohl während einer Online-Session als auch zwischen einzelnen Terminen abzielen.

3.3 Kommunikation und Begegnung

Das Forschungsteam ging bezüglich der Kommunikation und Begegnung im Online-Setting folgenden Fragen nach:

- Inwiefern wird die Chance, dass der Einsatz von Online-Tools niedrigschwellige Einblicke in individuelle Lebensweisen ermöglicht, in den Projekten genutzt?
- Inwiefern bestätigen sich diskutierte Herausforderungen, wie etwa das erschwerte Kennenlernen der Partnerkultur im Online-Setting?
- Wie gestalten sich der informelle Austausch sowie gruppendynamische Prozesse im Online-Setting?
- Inwiefern gelingt die Kommunikation zwischen den Jugendlichen?

Der Einsatz von Online-Tools bei digitalen Projekten ermöglichte in einigen der Projekte niedrigschwellige Einblicke in individuelle Lebensweisen der Teilnehmenden. Konkret wurden die Lebensrealitäten in kurzen Vorstellungsvideos sichtbar, in denen die Teil-

nehmenden sich selbst und ihren Alltag vorstellten. Neben diesen vorproduzierten Videos gaben manche Teilnehmende live mithilfe ihrer Kamera einen Einblick in ihre Wohnung oder zeigten durch einen digitalen Blick aus ihrem Fenster ihre Straße und Nachbarschaft. Hierdurch konnten die anderen Teilnehmenden einen Eindruck von der Lebenswelt der Jugendlichen bekommen, ohne an einen anderen Ort reisen zu müssen. Bei der Mehrheit der Projekte standen aber weniger die individuellen Lebensrealitäten der Teilnehmenden als spezifische Aspekte der jeweiligen Partnerländer im Vordergrund (beispielsweise Kulinarik, Traditionen etc.). Es wurde also deutlich, dass die Länderneutralität eines Online-Raums nicht unbedingt für eine Fokusverschiebung auf individuelle Unterschiede und Gemeinsamkeiten sorgt. Dies wurde als Potenzial im Vorfeld diskutiert.

Darüber hinaus konnte herausgefunden werden, dass die Partnerkultur im Online-Setting extra vermittelt werden muss. Als Gründe konnten hierfür ein geringerer länderübergreifender Austausch sowie fehlendes unmittelbares Erleben der Partnerkultur festgestellt werden. Deutlich wurde dies bei hybriden Treffen, bei denen Gruppen in beiden Ländern digitalzusammengeschaltet wurden. Gerade in diesem Setting erscheint es herausfordernd zu sein, die Online-Phase so zu gestalten, dass ein tatsächlicher Austausch zwischen den Gruppen entsteht und nicht nur in mononationalen Gruppen gearbeitet wird.

Doch nicht nur das Kennenlernen der Partnerkultur, auch der informelle Austausch sowie gruppendynamische Prozesse laufen im Online-Setting anders ab, was bei der Gestaltung eines digitalen Projekts berücksichtigt werden muss. So geben manche Befragten an, dass eine zu große Vorstrukturiertheit der Projekte dazu führen kann, dass der informelle Austausch auf der Strecke bleibt. Sie berichten von einem zu starken Fokus auf inhaltliche Aspekte sowie zu wenig Zeit, in denen informelle Gespräche stattfinden können. Als Verbesserungsvorschläge geben die interviewten Teamer*innen und Teilnehmenden folgende Punkte an:

- häufigere Arbeit in Kleingruppen
- mehr auflockernde Aktivitäten
- Durchführung von Offline-Begegnungen am Anfang und am Ende einer Maßnahme, um in informellen Momenten bereits zu Beginn einen Eindruck von den anderen Teilnehmenden zu bekommen

Blickt man auf die Kommunikation unter den Jugendlichen, zeigen die Daten, dass auch diese im Online-Setting Hürden birgt und (wie auch in Offline-Settings) unterstützt werden muss. Ein Grund hierfür könnten digitale Hürden sein, wie etwa das Einschalten der eigenen Kamera sowie des Mikrofons bevor man spricht. Hinweise darauf gibt eine Aussage eines jugendlichen Teilnehmers. Im Zitat schätzt er ein, warum es in seinem Projekt zu Problemen bei der Kommunikation zwischen den Jugendlichen kam und warum Offline-Begegnungen die Verständigung erleichtern:

„Maybe it has something to do with the barrier ‚you have to open your microphone‘, ‚you have to open your video camera maybe and then you say something‘ maybe like that? And yes, if you’re talking on site, live, it is easier. You can see your opponent all the time. You can see his emotion great. You can see his sound great. You can contact with him. You can, I don’t know, shake your hands with and say hello and a lot of things.“ (Teilnehmer, Gruppendiskussion)

Bei der Mehrheit der begleiteten Maßnahmen wurde Englisch als Projektsprache gewählt. Auch das wurde von manchen Fachkräften als Grund genannt, warum die Kommunikation in manchen Projekten teilweise nicht optimal war. Als Grund führen die Befragten an, dass Teilnehmende Angst hätten, Fehler zu machen. Eine Verdolmetschung hielten einige der Teamer*innen jedoch nicht für die richtige Lösung. Sie erläuterten, dass es wichtiger sei, Räume zu schaffen, in denen die Teilnehmenden das Gefühl haben, dass sie Englisch nicht perfekt beherrschen müssen, um sich zu äußern, und in denen sie bei Verständnisschwierigkeiten Fragen stellen können. Aber auch technische Aspekte, wie eine schlechte Internetverbindung oder zu viele eingeschaltete Mikrofone, störten die Kommunikation. Wird in digitalen Projekten Englisch als Projektsprache gewählt, ergeben sich wenige Berührungspunkte mit der Sprache des Partnerlandes. Hier könnten verschiedene Methoden der Sprachanimation hilfreich sein. Diese sollten allerdings auf die spezifischen Voraussetzungen des Online-Settings abgestimmt sein. Vor allem hybride Settings stellen besondere Ansprüche an den Umgang mit Mikrofonen, denn hier ist es oftmals eine ganze Ländergruppe, die mit einer Kamera und einem Mikrofon arbeitet. Es ist in diesem Format darauf zu achten, dass jede teilnehmende Person gut zu hören und zu sehen ist. Eine andere Form der hybriden Zusammenarbeit ist es, wenn eine oder mehrere

Ländergruppen vor Ort sind und sich mehrere Teilnehmende mit einem eigenen Gerät in einem Raum aufhalten. Öffnet eine Person nun ihr Mikrofon, sind die anderen Teilnehmenden möglicherweise im Hintergrund auch zu hören. Hier sollten die Jugendlichen entsprechend informiert und vorbereitet sein, zum Beispiel in Form einer gemeinsam erstellten „Netiquette“, in der Gesprächsregeln festgehalten sind.

3.4 Kompetenzen und Vorbereitung der Teilnehmenden

Im Auswertungsbereich „Kompetenzen und Vorbereitung der Teilnehmenden“ standen folgende Fragen im Mittelpunkt:

- Inwiefern erwerben Jugendliche, die an digitalen internationalen Projekten teilnehmen, Kompetenzen im Umgang mit Online-Tools?
- Welche zusätzlichen Formen der Vorbereitung entstehen durch die Implementierung von digitalen Elementen?

Im Hinblick auf die erste Frage konnte festgestellt werden, dass die Kompetenzen, die die Teilnehmenden im Umgang mit Online-Tools erwerben, vor allem technischer Natur sind. Das heißt, sie eignen sich nach Einschätzung der Teamer*innen vor allem instrumentelles Wissen zu den eingesetzten Tools an. Andere Aspekte von Medienkompetenz, wie etwa die Reflexion des eigenen medialen Handelns oder kreatives Handeln, waren nur vereinzelt in den Projekten relevant. In diesen Fällen wurden von den Jugendlichen beispielsweise im Rahmen des Projekts digitale Medienprodukte wie Podcasts erstellt. Derartige Arbeitsweisen könnten zukünftig noch stärker genutzt werden. Dabei könnten neben der Medienproduktion auch der Austausch über das Medienhandeln und dessen interkulturelle Reflexion als ein Element der interkulturellen Bildungsarbeit verstanden und als Facette von digitalen Projekten integriert werden.

In Bezug auf die zweite zentrale Forschungsfrage konnte ermittelt werden, dass **neben einer landeskundlichen Vorbereitung eine medienbezogene Vorbereitung der Teilnehmenden für die Durchführung von digitalen Projekten notwendig ist.** Dies wird sowohl in den Projektberichten als auch in den Interviews mit den Teamer*innen festgehalten. Ziel ist dabei die Jugendlichen in den jeweiligen digitalen Settings handlungsfähig zu machen. Dabei mussten einige Teilnehmende konkret mit den nötigen Endgeräten ausge-

stattet und entsprechend mit der Bedienung vertraut gemacht werden. Bei anderen mussten zumindest die Bedienfähigkeiten der jeweiligen Tools sichergestellt und für diese Vermittlungsarbeit Zeit eingeplant werden.

3.5 Kompetenzen des Teams und Qualifizierung

Im Hinblick auf das Thema „Kompetenzen des Teams und Qualifizierung“ ging das Forschungsteam folgenden Fragen nach:

- Welche Kompetenzen benötigen Teamer*innen für die Durchführung von digitalen Projekten nach Einschätzung der Teamer*innen?
- Inwiefern erwerben Teamer*innen, die digitale internationale Projekte durchführen Kompetenzen im Umgang mit Online-Tools?
- Was wünschen sich die Teamer*innen im Hinblick auf Fortbildungsangebote zu digitalen Projekten?

Für die Durchführung von digitalen Projekten sind nach Einschätzung der Teamer*innen verschiedene Kompetenzen notwendig. So spielen Offenheit sowie eine positive Grundhaltung gegenüber digitalen Technologien eine große Rolle. Für die Befragten erscheinen beide Aspekte für die Durchführung digitaler Projekte grundlegender als Vorerfahrungen mit dem Einsatz von digitalen Medien in der pädagogischen Arbeit. Die Expertise im Hinblick auf den Einsatz von Online-Tools im Arbeitskontext könne dann in der pädagogischen Arbeit aufgebaut werden. Zugleich wünschen sich die Fachkräfte gerade in der Gestaltung von aktivierenden Methoden zur inhaltlichen Arbeit auch Unterstützung bspw. durch Fortbildungen (siehe unten).

Außerdem sehen die Befragten grundsätzliche, teils pädagogische Kompetenzen, die auch im Offline-Setting wichtig sind, als eine wichtige Voraussetzung für die Durchführung digitaler Projekte. Als Beispiele nennen sie Fähigkeiten in den Bereichen Projektmanagement, Kommunikation, Durchhaltevermögen, interkulturelle Kompetenz sowie ein gutes Gespür für Gruppendynamiken.

Analog zu den Teilnehmenden konnte zudem festgestellt werden, dass Teamer*innen im Umgang mit Online-Tools vor allem instrumentelles Wissen erwerben. Dieses eignen sie sich vor allem durch die konkrete Durchführung von digitalen Projekten („Learning by Doing“) an. In einem analysierten Projektbe-

richt wird diesbezüglich festgehalten: „Das Konzept heißt (Aus-) Probieren statt studieren (zu theoretisieren).“ (Projektbericht, Partner B). Auf diese Weise gewannen die Befragten auch methodisches Wissen. Dieses konnten sie im Laufe der vergangenen Jahre ausbauen. So entstand bei einigen der Befragten ein vielseitiges Methodenrepertoire. Ein Befragter äußert sich in diesem Zusammenhang wie folgt:

„Ob das ein Ja- oder Nein-Spiel ist, oder ein Namensspiel oder ob wir zusammen etwas malen wollen. Oder ob wir ganz einfach ein Whiteboard Seminar verwenden möchten. Wie geht das denn. Diese ganzen technischen Fragen, die mussten wir einfach alle von Anfang an irgendwie erforschen und auf den Weg bringen, auf die Beine stellen. Und ja, mittlerweile, das funktioniert ganz gut. Wir haben so eine sehr gute Sammlung an Instrumenten, mit denen wir arbeiten.“ (Teamer, Einzelinterview)

Dementsprechend wünschen sich die Teamer*innen beim Thema Qualifikation vor allem weiterführende Fortbildungsangebote. Im Interview äußerten sie den Wunsch nach interaktiven, kreativen und spielerischen Methoden, die über grundlegende Methoden hinausgehen. Ein Befragter formuliert dies wie folgt:

„Natürlich würde ich tatsächlich einmal sagen, das ist einmal der Einsatz, oder die Schulung von Tools, aber dann nicht für die klassischen Tools, was schon jeder kennt, sondern da auch noch einmal neue, interessante Tools vorzustellen. Dann aber auch, ja, Methoden vorzustellen, einfach alles was ein bisschen über das Standard nullachtundfünfzehn-Repertoire hinausgeht. Weil wir auch einfach gemerkt haben, mit den Standard-Sachen, klar, geht das. Aber das hat jeder schon inzwischen hundertmal gemacht [...]“ (Teamer, Einzelinterview)

Dabei sollte nach Angaben der Teamer*innen das praktische Ausprobieren von Online-Tools bei Fortbildungsangeboten nicht zu kurz kommen. Auch wünschen sich die Teamer*innen Austausch und Vernetzung mit anderen Kolleg*innen aus der Internationalen Jugendarbeit. Zudem herrscht ein Bedarf an Beratungsangeboten, insbesondere zu Fragen zum Datenschutz und zu Einverständniserklärungen.

3.6 Zusammenarbeit der Partnerorganisationen

In einem weiteren Auswertungsbereich wurde die Bedeutung digitaler Elemente auf die Zusammenarbeit der Partnerorganisationen untersucht. Folgende Forschungsfragen waren dabei zentral:

- Inwiefern verändern digitale Elemente die Zusammenarbeit der Partnerorganisationen?
- Wie gestaltet sich das Gastgeber*innenprinzip im Online-Setting?
- Inwiefern spielen unterschiedliche Voraussetzungen der Partnerorganisationen bei der Durchführung von digitalen Projekten eine Rolle?

Deutlich wurde, dass digitale Elemente die Zusammenarbeit der Partnerorganisationen positiv beeinflussen können, indem beispielsweise die Kommunikation zwischen den Organisationen erleichtert wird. Insbesondere projektvorbereitende Abstimmungsprozesse profitieren von der Implementierung digitaler Elemente. Diese Prozesse erhielten nach Angaben der Teamer*innen eine persönlichere Note, da sie sich in Videokonferenzen nicht nur gehört, sondern auch gesehen haben. Zudem berichten manche Befragte davon, dass sie sich häufiger mit ihren Kolleg*innen im Partnerland ausgetauscht haben, als vor dem pandemiebedingten Digitalisierungsschub. Der Kontakt zwischen den Partnerorganisationen wurde demnach nicht nur vereinfacht und persönlicher, sondern auch intensiviert.

Hinsichtlich des Gastgeber*innenprinzips muss in digitalen Settings neu gedacht werden. Eine Herausforderung für das in der Internationalen Jugendarbeit zentrale Gastgeber*innenprinzip ist die Länderneutralität, die zunächst im Online-Setting herrscht. Das heißt: Während bei einer Jugendbegegnung im Offline-Setting eine Jugendgruppe zu Gast bei einer anderen ist, sind im Online-Setting zunächst immer alle zu Gast. Eine digitale Entsprechung des Gastgeber*innenprinzips oder eine gezielte Nutzung dieser veränderten Situation war bei den untersuchten Projekten nicht erkennbar. Soll das Gastgeber*innen-Prinzip auch im Online-Setting Anwendung finden, sind demnach neue Methoden zu entwickeln. Gleichzeitig bietet die Länderneutralität des Online-Raums die Chance für eine gleichrangige Zusammenarbeit, ohne die Unterscheidung Gast – Gastgeber*in. Die Länderneutralität könnte daher dafür genutzt werden, um stärker auf die länderunspezifische, persönliche Begegnung zu fokussieren sowie andere verbindende, aber auch unterschiedliche Erfahrungshintergründe in der Projektarbeit erfahrbar zu machen.

Des Weiteren konnten unterschiedliche Voraussetzungen für die Durchführung digitaler Projekte bei den Partnerorganisationen ermittelt werden.

So gab es beispielsweise Unterschiede in Bezug auf die technische Ausstattung sowie den Zugang zu stabilem Internet bei den Einrichtungen, die im Datensatz einbezogen wurden. Gerade Bildungshäuser in ländlichen Gebieten sind dabei mitunter nicht mit ausreichender Bandbreite angeschlossen, mit der aufwendige Videokonferenz-Settings realisiert werden können. Auch wurde das Thema Datenschutz teilweise unterschiedlich behandelt, was die Zusammenarbeit der internationalen Teams verkomplizierte. Auch unterschiedliche Vorstellungen von der Gestaltung der Online-Treffen wurden von den Teamer*innen als herausfordernd in der Zusammenarbeit mit dem Partnerland benannt. Die Vorstellungen unterschieden sich beispielsweise in Bezug auf das Maß an Vorstrukturiertheit der Online-Treffen (sehr vorstrukturiert vs. „freiere“ Zeiten und mehr Pausen) oder im Hinblick auf die Möglichkeit der Teilnehmenden eigenständig zu Arbeiten (eigenständiges Arbeiten der Teilnehmenden vs. starkes Eingreifen der Teamer*innen).

3.7 Relevante Faktoren für Planung, Durchführung und Zielerreichung

In diesem Auswertungsbereich wurden relevante Faktoren für die Planung, Durchführung und Zielerreichung von/bei digitalen Projekten untersucht. Im Fokus standen die Fragen:

- Welche Ressourcen sind für die Durchführung digitaler Projekte notwendig?
- Wie sollten Förderstrukturen nach Ansicht der Befragten gestaltet sein?

Vor allem ausreichend Personalressourcen haben sich als wichtig für die Durchführung digitaler Projekte erwiesen. So wurde eine technische Assistenz, die die pädagogische Leitung eines Projekts in Technikfragen unterstützen kann, von vielen der Befragten als Voraussetzung für das Gelingen eines Projekts angesehen. Zugleich betonte ein Teamer die Notwendigkeit, dass auch im Partnerland genügend Teamer*innen vorhanden sind, die ein methodisches Verständnis für digitale Begegnungen mitbringen. Außerdem berichten die Befragten davon, dass bei digitalen Projekten zusätzliches Personal erforderlich ist, das sich um die Wartung digitaler Geräte in den Einrichtungen kümmert.

Um Benachteiligung bestimmter Teilnehmender zu vermeiden, müssen nach Ansicht der Teamer*innen zudem technische Ressourcen in den Einrichtungen geschaffen werden. Wünschenswert wäre ein möglichst heterogenes Repertoire an Technik, das den Teilnehmenden zur Verfügung gestellt werden kann, so die Teamer*innen. Eine Befragte äußert sich in diesem Zusammenhang wie folgt:

„Und wenn man auch da irgendwie tatsächlich soziale Benachteiligungen und Inklusion mitberücksichtigen möchte, muss man auch solche Sachen mitberücksichtigen. Dass es halt nicht selbstverständlich ist, dass jeder einfach zuhause einen Laptop aufmacht und auf einmal digital unterwegs sein kann, sondern dass auch die Rahmenbedingungen stimmen müssen.“ (Teamerin, Einzelinterview)

Für Teilnehmende, die nicht über diese Rahmenbedingungen verfügten, muss dann entsprechend ein Ausgleich geschaffen werden, durch Ausstattung oder durch eine entsprechend Gestaltung hybrider Settings.

Zugleich sind nach Angaben der Fachkräfte institutionelle Ressourcen zu schaffen, wie etwa ein stabiler Zugang zum Internet. Einrichtungen, in denen Jugendarbeit stattfindet, sind nicht selten im ländlichen Raum angesiedelt. Ein Beispiel sind etwa Bildungsstätten, die nach Angaben eines Teamers als Rückzugsorte für Teilnehmende dienen sollen und daher häufig ländlich gelegen sind. Doch gerade im ländlichen Raum ist eine stabile Internetverbindung nicht immer gegeben. Der Befragte fasst dieses Dilemma mit folgenden Worten zusammen: „Also wir sind ein bisschen in diesem Kampf mit der eigenen Infrastruktur und mit der eigenen geografischen Lage zum Beispiel.“ (Teamer, Einzelinterview)

Im Hinblick auf die finanzielle Förderung von digitalen Projekten sei es nach Meinung der Befragten wichtig, diese zu verstetigen und in bestehende Förderprogramme zu integrieren. Dabei sollten mehr finanzielle Mittel für passgenaue Softwarelösungen eingeplant werden, wobei hier das Thema Nachhaltigkeit mitzudenken ist. „Stand-alone“-Lösungen, die nicht auf andere Projekte übertragbar sind, gilt es zu vermeiden. Darüber hinaus wünschen sich die Befragten ein flexibleres Budget für unerwartete Kosten sowie eine unkomplizierte Bereitstellung von Tools. Bei letzterem berichten sie von Herausforderungen, etwa wenn die Abo-Laufzeit eines Online-Tools die Laufzeit eines Projekts übersteigt.

3.8 Einschätzung der Teamer*innen hinsichtlich der Zukunft von Projekten mit digitalen Elementen in der IJA

Im letzten Auswertungsbericht geht es um folgende Frage:

- Wie schätzen die Teamer*innen die Zukunft digitaler Projekte in der Internationalen Jugendarbeit ein?

Die Mehrheit der Befragten ist der Meinung, dass digitale Elemente in der Internationalen Jugendarbeit bleiben. Nicht zuletzt aufgrund der Vorteile, die sie bei der Durchführung digitaler Projekte erlebt haben, sowie aufgrund der gesammelten Erfahrungen, auf denen nun aufgebaut werden kann. Eine Befragte beschreibt dies folgendermaßen:

„[...] ich schätze das schon so ein, dass in den letzten zwei Jahren einfach sehr viele Leute, die das [Projekte mit digitalen Elementen, Anm. d. F.] eigentlich nicht so gerne gemacht haben, sich da reinarbeiten haben müssen. Und wenn man es dann mal macht und merkt, es hat auch ein paar Vorteile, [...] also ich möchte da jetzt nicht wieder zurückrudern wollen zum Beispiel. Ich finde schon alleine die Arbeit, die man da reingesteckt hat, das wäre sehr bitter.“ (Teamerin, Einzelinterview)

Allerdings betonen die Befragten auch die Relevanz von Präsenzphasen. Online-Phasen halten sie vor allem zu Beginn einer Maßnahme (Vorbereitung und Kennenlernen), zwischen zwei Begegnungsphasen, oder aber zur Verlängerung einer Maßnahme für sinnvoll. Hieraus lässt sich eine Entwicklung zu blended oder hybriden Formaten ablesen.

Längerfristig halten manche der Befragten eine Erprobung weiterer Methoden und Zugänge (z.B. VR-Umgebungen) in Kombination mit Präsenzphasen für wichtig. Dies geht unter anderem aus der folgenden Aussage eines Teamers hervor:

„[...] es wird, glaube ich noch funkier, als wir uns das vorstellen können, auch mit VR-Brillen und anderen Sachen. Da sind wir noch sehr in Kinderschuhen und noch sehr zurückhaltend. Ich gehe davon aus, dass, ja, wenn nicht in fünf Jahren, aber in zehn Jahren auf jeden Fall, da es noch innovativere Weiterentwicklungen gibt, was aber im Idealfall nicht dazu führt, dass man vergisst, sich im Realen auch zu begegnen.“ (Teamer, Einzelinterview)

4 Bündelung der Ergebnisse und Beschreibung von Gelingensbedingungen

Der abschließende Teil dieses Berichts bündelt die vorgestellten Ergebnisse in drei zentrale Thesen. Außerdem wird beschrieben, welche Bedingungen erfüllt sein müssen, damit digitale Projekte in der Internationalen Jugendarbeit gelingen.

Die erste These lautet: **Digitale Elemente ermöglichen vielfältigere und zugänglichere Formate der Internationalen Jugendarbeit.**

Vor allem die vielfältigen Verknüpfungsweisen von Offline- und Online-Elementen sorgen für eine große Bandbreite an unterschiedlichen Formaten. So zeigte die Untersuchung, dass sich einige der begleiteten Projekte nicht eindeutig in Kategorien wie „online“, „blended“, oder „hybrid“ einordnen lassen. Vielmehr entstanden Mischformen, in denen diese Kategorien auf vielfältige Art und Weise miteinander kombiniert wurden. Zugleich erweiterte sich das Spektrum im Hinblick auf die Projektdauer. So gab es Projekte, deren Dauer nicht der von „typischen“ Präsenz-Jugendbegegnungen (zwei bis sechs Tage) entsprach.

Digitale Elemente ermöglichen zudem eine größere Zugänglichkeit, sofern neuen Benachteiligungsformen entgegengewirkt wird. In den untersuchten Projekten konnten folgende Verbesserungen der Zugänglichkeit realisiert werden: der Wegfall von Reisekosten, das Umgehen von Reiserestriktionen sowie die Reduzierung von sozialen und persönlichen Unsicherheiten durch digitale Elemente.

Gelingensbedingungen

- Digitale Formate in der Jugendarbeit eröffnen Möglichkeiten zur zeitlichen Ausdehnung von Maßnahmen. Sie sind in ihrer Dauer aber so gestaltet, dass sie den Zielen der jeweiligen Arbeitsfelder entsprechen und auf die Lebenswelt der Teilnehmenden abgestimmt sind.
- Offline- und Online-Elemente sind in den digitalen Projekten sinnvoll und zielgerichtet kombiniert.

Hierfür stehen Kriterien zur Verfügung.

- Die Fördermittel decken ein breites Spektrum an digitalen Formaten ab.
- Neue Zielgruppen werden bei der Planung von Projekten mitgedacht und gezielt angesprochen.
- Neuen Benachteiligungsformen, die durch die Implementierung digitaler Elemente entstehen, wird entgegengewirkt. In den untersuchten Projekten konnten folgende neue Benachteiligungsformen festgestellt werden: Fehlende finanzielle Mittel, instabile Internetverbindung, Ausschluss von Menschen mit Hör- oder Sehbeeinträchtigungen.

Die zweite zentrale These lautet: **Digitale Formate erfordern spezifische Kompetenzen und Ressourcen.**

Vor allem die methodische Gestaltung stellte sich bei den begleiteten Projekten als herausfordernd heraus. Hier sind bestimmte pädagogische Kompetenzen erforderlich, damit bestehende Qualitätskriterien auch bei digitalen Projekten eingelöst werden. So wurde etwa deutlich, dass der informelle Austausch sowie gruppendynamische Prozesse im Online-Setting anders verlaufen als im Offline-Setting. Zudem ist eine gezielte Gestaltung von Situationen notwendig, die das Kennenlernen der Partnerkultur möglich macht, da das unmittelbare Erleben des Partnerlandes wie in Offline-Settings fehlt.

Zugleich bestehen im Online-Setting Kommunikations- hürden, beispielsweise weil die Kommunikation in vielen Settings nicht unmittelbar möglich ist, sondern erst Mikrofon und Kamera eingeschaltet werden müssen. Darüber hinaus sind spezifische Kompetenzen notwendig, was die Förderung der aktiven Teilnahme der Jugendlichen angeht. Diese war im Online-Setting geringer. So berichten Teamer*innen und Teilnehmende von Ermüdungserscheinungen aufgrund fehlender Interaktionsmöglichkeiten oder aufgrund „zäher“ Abläufe im Projekt. Hier sollte beachtet werden, dass Prozesse im Online-Setting länger dauern und die dadurch ent-

stehenden Pausen nicht durch informelle Gespräche o.ä. gefüllt werden können.

Neben Kompetenzen sind spezifische Ressourcen für die Durchführung digitaler Projekte erforderlich. Das sind zum einen Personalressourcen, wie etwa eine technische Assistenz zusätzlich zur pädagogischen Leitung oder zusätzliches Personal für die Wartung digitaler Geräte in den Einrichtungen. Gleichzeitig spielen technische Ressourcen der Einrichtungen und der Teilnehmenden eine wichtige Rolle. Dabei sollte ein möglichst heterogenes Repertoire an Technik vorhanden sein, das auch den Teilnehmenden gestellt werden kann. Daneben sind institutionelle Ressourcen, wie ein stabiler Zugang zum Internet, erforderlich. Einen wichtigen Einfluss haben auch finanzielle Ressourcen. Hier wünschen sich die Teamer*innen mehr finanzielle Mittel für Softwarelösungen, die auf Projekte der Internationalen Jugendarbeit abgestimmt sind. Ein weiterer Bedarf ist die unkomplizierte Bereitstellung von Tools sowie ein flexibleres Budget für unerwartete Kosten.

Gelingensbedingungen

- Ressourcen, die die unterschiedlichen Voraussetzungen der Partnerorganisationen berücksichtigen, sind in ausreichender Form vorhanden. Ein besonderes Augenmerk liegt dabei auf folgenden identifizierten Unterschieden zwischen den Partnerorganisationen:
 - Unterschied in Bezug auf Internet und Technik
 - unterschiedliche Vorstellungen von der methodischen Gestaltung der digitalen Settings
 - unterschiedliche Relevanz des Datenschutzes
- Eine spezifische Methodik ist entwickelt, die den interkulturellen sowie informellen Austausch im Online-Setting und dabei eine gute Kommunikation zwischen den Teilnehmenden fördert.
- Teamer*innen haben im Vorfeld eines digitalen Projekts an speziellen Qualifizierungsangeboten teilgenommen. Diese wurden bedarfsorientiert gestaltet. Folgende Bedarfe äußerten die Teamer*innen im Rahmen der Studie:
 - interaktive, kreative und spielerische digitale Methoden, die über grundlegende Methoden hinausgehen,
 - praktisches Ausprobieren,
 - Austausch mit anderen Teamer*innen der Internationalen Jugendarbeit sowie
 - Beratungsangebote, zum Beispiel zum Thema Datenschutz.

Bei der Gestaltung von Qualifizierungsangeboten sollten Teamer*innen mit weniger digitaler Erfahrung miteinbezogen werden.

Die dritte These, die auf Basis der Ergebnisse formuliert werden kann, lautet: **Potenziale digitaler Formate in der Internationalen Jugendarbeit werden teilweise noch nicht ausreichend genutzt.**

Wie im Ergebnisteil dargestellt wurde, betrifft dies vor allem die Möglichkeit für jugendliche Teilnehmende ihre medialen Erfahrungen bei einem digitalen Projekt einzubringen, aber insbesondere auch die aktivierende Gestaltung von Online-Sitzungen. So sollten Jugendliche nicht nur ihre Wünsche zu Online-Tools für das Projekt äußern können, sondern auch aktiv mithilfe dieser Tools an der Gestaltung der Online-Arbeit mitwirken. Auf diesem Wege können sie ihre Kompetenzen und Interessen aktiv einbringen.

Darüber hinaus zeigte die Begleitung der Projekte, dass Teamer*innen und Teilnehmende nach eigener Einschätzung in den begleiteten Projekten vor allem instrumentelles Wissen zu digitalen Technologien erworben haben. Diese Prozesse sollten zukünftig noch stärker genutzt werden, um auch andere Aspekte von Medienkompetenz, wie die Reflexion des eigenen medialen Handelns oder kreatives Arbeiten mit Medien noch stärker in die Projekte zu integrieren.

Außerdem bietet das Online-Setting eine Länderneutralität, die bei Präsenzbegegnungen nicht gegeben ist. Hieraus entstehen weitere Chancen, wie etwa die Möglichkeit zur Fokusverschiebung auf länderunabhängige, individuelle Unterschiede und Gemeinsamkeiten.

Gelingensbedingungen

- Bei Projekten wird der digitale Raum bewusst gestaltet. Das heißt, Teamer*innen haben sich im Vorfeld aktiv damit auseinandergesetzt, nach welchem Prinzip sie digitale Settings gestalten wollen (z.B. Gastgeber*innen-Prinzip, thematisch oder länderneutral).
- Mediale Erfahrungen und Kompetenzen der Teilnehmenden werden als Ressource für Partizipation bei der Planung und Durchführung eines Projekts miteinbezogen.

Eingeordnet in die Erfahrungen mit digitalen Formaten in anderen Feldern der Jugendarbeit während der Pandemie zeigt sich, dass sich für die Internationale Jugendarbeit spezifische Potenziale in der langfristigen Integration digitaler Elemente in die Arbeit ergeben. Während in anderen Feldern mit dem Wegfall der Kontakt- und Reisebeschränkungen aufgrund von Covid-19 die Rückkehr zu vorherigen Arbeitsweisen naheliegt, sind die Ausgangsbedingungen der Internationalen Jugendarbeit grundsätzlich andere. Hier ist per se mit einer limitierten Zeit des Kontaktes im Rahmen der Begegnung/ Reise zu planen. Diese Zeit wird von allen als wesentlich und unverzichtbar bewertet. Diese begrenzte Zeit kann aber über digitale Elemente ausgeweitet werden – sei es in der Vor- oder der Nachbereitung, der Fachkräfte untereinander oder auch mit den Jugendlichen zusammen.

Dabei offenbaren die Ergebnisse, konkret auch in den oben ausgeführten Thesen und Gelingensbedingungen, dass digitale Formate keine Selbstläufer sind. Für die Internationale Jugendarbeit zentrale Prinzipien wie die Freiwilligkeit, das Gastgeber*innenprinzip oder auch die interkulturelle Begegnung müssen in digitalen Settings bewusst gestaltet werden. Dabei ist entscheidend, dass aktivierende Arbeitsweisen entwickelt werden, die über die beobachteten Online-Konferenz- bzw. Online-Vortrags-Settings hinausgehen.

In diesem Sinne stellen die formulierten Gelingensbedingungen sowie die vorgestellten Ergebnisse eine evidenzbasierte Grundlage für die Weiterentwicklung der Internationalen Jugendarbeit dar. Sie können die Ausgangslage sein, um in Zukunft an folgenden Themenbereichen weiterzuarbeiten:

- Weiterentwicklung der Qualitätskriterien für digitale Formate der Internationalen Jugendarbeit
- Anpassung von Förderung und Förderkriterien digitaler Internationaler Jugendarbeit
- Entwicklung einer Methodik und Pädagogik der digitalen Internationalen Jugendarbeit
- Qualifizierung von Fachkräften für digitale Formate

Literaturverzeichnis

IJAB – Fachstelle für Internationale Jugendarbeit der Bundesrepublik Deutschland e. V. (Hg.) (2004): Qualitätskriterien und Indikatoren für die internationale Jugendarbeit. Bonn. Online verfügbar unter https://ijab.de/fileadmin/redaktion/PDFs/Shop_PDFs/Katalog_Qualitaetskriterien_Indikatoren_Deutsch_IJAB_2004.pdf, zuletzt geprüft am 09.06.22.

Brüggen, Niels; Koschei, Franziska; Schober, Maximilian (2021): Veränderungen und Handlungsbedarfe angesichts des digitalen Wandels Internationaler Jugendarbeit. Auswertung des Fachsymposiums zur Entwicklung einer digitalen Methodik der Internationalen Jugendarbeit. Hg. v. JFF – Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis. München. Online verfügbar unter https://www.jff.de/fileadmin/user_upload/jff/projekte/internationale_Jugendarbeit_digital/jff_muenchen_2021_veroeffentlichung_digitaler_wandel_int._jugendarbeit.pdf, zuletzt geprüft am 09.06.2022.