



DATENTARIF

DATENTARIF:

Wie lassen sich digitale Medien
bei Jugendbegegnungen nutzen?

DATENTARIF: WIE LASSEN SICH DIGITALE MEDIEN BEI JUGENDBEGEGNUNGEN NUTZEN?

Auf dem Laufenden: Welche Möglichkeiten bringen digitale Medien mit sich?	04
Video, Chat, Pad: Vorbereitung des Leitungsteams im virtuellen Raum	05
Videokonferenzen	05
Gemeinsame Notizen	07
Smartphones gern gesehen: Nutzung neuer Medien zur Gruppenbildung	08
Musik im Zentrum oder im Hintergrund	09
Virtuelle Gruppen	10
Fotos als Arbeitsmethode	11
Ein Ass im Ärmel: weitere nützliche Funktionen und digitale Hilfsmittel	12
Ideensammlung	13
Die Umgebung und einander kennenlernen	14
Gemeinsame Internetrecherche	15
Filme erstellen	16
Grafikprogramme	16
Interaktive Quiz und Spiele	17
Ein paar Klicks und ... fertig!: Evaluation der Begegnung mithilfe von Onlinebefragungen	18
Bitte teilen!: Vorbereitung des Projektberichts und Verbreitung seiner Ergebnisse im Netz	20
Öffentlichkeitsarbeit für den internationalen Jugendaustausch im Internet	20
Liveübertragung	21
Blog und Film über die Jugendbegegnung	22
Wir sind noch lange nicht fertig!: Der Austausch nach dem Austausch	23

AUF DEM LAUFENDEN:

Welche Möglichkeiten bringen digitale Medien mit sich?

Kristin Narr

Digitale Medien bieten neue methodische Anregungen für den internationalen Jugendaustausch: Neue Formen der Begegnung und der Zusammenarbeit entstehen, die Kommunikation wird über örtliche und zeitliche Grenzen hinweg betrieben und verstärkt die Intensität und Langfristigkeit der Zusammenarbeit. Traditionelle Werkzeuge oder bewährte Konzepte müssen dabei nicht per se ersetzt werden, vielmehr geht es um die Suche nach geeigneten Ergänzungen, damit Maßnahmen nachhaltig verlängert und physisch stattfindende Jugendbegegnungen im virtuellen Raum verstetigt werden. Digitale Medien können auch bei der Vernetzung und Verstärkung der Kommunikation erfolgreich weiterhelfen.

Die Nutzung der digitalen Anwendungen kann sich positiv auf die Jugendbegegnung auswirken und die Bindung an bestehende Zielgruppen stärken. Die meisten Jugendlichen sind mit neuen Technologien bestens vertraut. Wenn das geplante Projekt auf ihren Bedürfnissen und Interessen aufbaut, indem man zu bekannten

Kommunikations- und Ausdrucksmitteln greift, wird sich das positiv auf die Motivation der Jugendlichen auswirken. Letztlich kann der Einsatz neuer Mittel und Wege auch neue Zielgruppen ansprechen und somit die Reichweite und Wirkung der deutsch-polnischen Projekte insgesamt verstärken.

Der Einsatz digitaler Medien ist in allen Projektphasen möglich. Und so kannst Du sie beispielsweise für das Durchführen eines Vorbereitungstreffens der Projektleitung oder aber als seine Ergänzung verwenden. Während der Jugendbegegnung kannst Du sie bei der Entstehung und Visualisierung der Ideen berücksichtigen. Im Nachgang setzt Du sie ohne großen Aufwand für Evaluationen und Nachbesprechungen ein.

In den folgenden Abschnitten werden praxisorientierte Informationen zum Einsatz digitaler Medien in allen Etappen einer deutsch-polnischen Jugendbegegnung gegeben. Die Texte zeigen auf, wo die Integration digitaler Medien sinnvoll und hilfreich und welcher konkrete Mehrwert damit verbunden ist.



Der Weblog „Medienpädagogik Praxis“ (www.medienpaedagogik-praxis.de) enthält eine umfangreiche Zusammenstellung und Erfahrungsberichte zum Einsatz von Apps in verschiedenen Bereichen bereit. Hier findest Du auch fertige Szenarien und Beschreibungen von Internetdiensten im Bildungsbereich.

VIDEO, CHAT, PAD: Vorbereitung des Leitungsteams im virtuellen Raum

Kristin Narr

Die Leitung der deutsch-polnischen Jugendbegegnung – nämlich Du und Dein polnischer Partner – hat sich zusammengefunden, die organisatorischen Eckdaten der Begegnung stehen. Für Euch beginnt nun eine intensive Vorbereitungszeit. Eure Orga-Treffen sind sehr wichtig, der Koordinationsaufwand aber hierfür oftmals recht hoch. Begegnungen

im digitalen Raum ermöglichen zum einen ein gemeinsames Treffen, ohne physisch am selben Ort sein zu müssen, als Alternative zu einem Face-to-Face-Treffen, wenn es keine Möglichkeit dazu gibt. Zum anderen aber unterstützen und erleichtern sie Entscheidungsfindungen und ein Nachverfolgen der Aktivitäten im Anschluss an das Vorbereitungstreffen des Leitungsteams (👉 [HEFT 1](#)).

VIDEOKONFERENZEN



Videokonferenzsysteme erfordern verhältnismäßig wenig Koordination und sind einfach zu realisieren. Zudem sind sie ressourcenschonend, da weniger Arbeitsaufwand damit verbunden ist, sowie Reise- und Übernachtungskosten eingespart werden. Außerdem können auf diese Weise auch externe Personen, die beispielsweise einen zusätzlichen inhaltlichen Impuls geben, verhältnismäßig unkompliziert eingebunden werden.

Neben der Videofunktion, die es ermöglicht, sich „direkt“ und synchron zu sehen, gibt es eine zweite Kommunikationsebene in Form eines integrierten Chats. In diesem Chat könnt Ihr Euch – unabhängig von der Videokonferenz – Hinweise, Links oder Fragen zuschicken und Euch parallel unterhalten. Die Konversation könnt Ihr ergänzen und visualisieren, indem Ihr eine Präsentation oder Fotos einbindet, Dokumente oder Screenshots weiterleitet, Euren eigenen Bildschirm zur Ansicht freigibt (👉 www.teamviewer.com).

Das erste Vorbereitungstreffen des Leitungsteams als Videokonferenz abzuhalten, wird für Dich und Deinen Partner ein spannendes soziales Erlebnis. Für viele ist diese Form der Interaktion aber ungewohnt, vor allem, wenn sich die Beteiligten untereinander noch nicht

kennen. Eine adäquate Einführung und Moderation können dabei sehr hilfreich sein. Dass viele im privaten Umfeld bereits mit Diensten wie Skype Erfahrungen gemacht haben, kann Euch die Einbindung in den professionellen Kontext erleichtern.

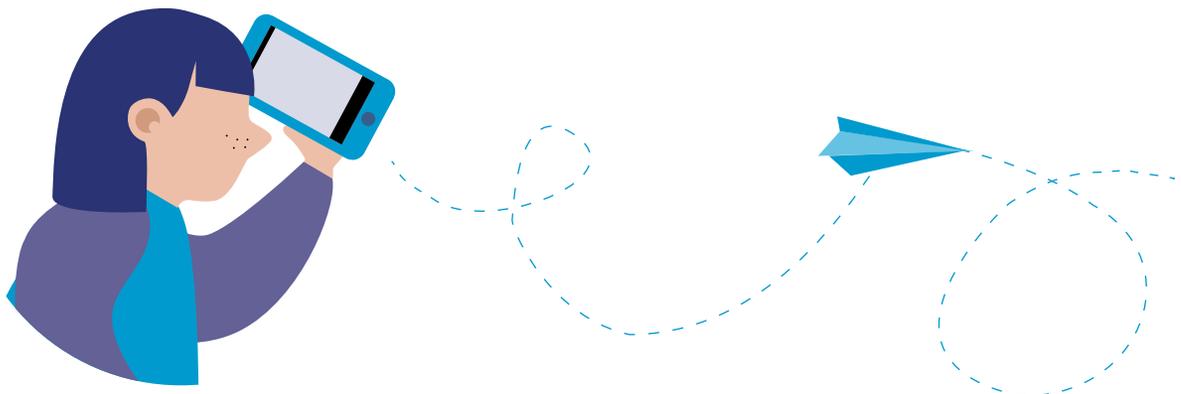
Für die Durchführung einer Videokonferenz braucht Ihr einen Laptop oder PC. Oftmals ist es auch möglich, mit dem Smartphone über die entsprechende App des Anbieters teilzunehmen. Bedingung ist eine stabile Internetverbindung. Um mögliche Nebengeräusche einzudämmen, ist ein Kopfhörer mit Mikrofon bzw. ein Headset hilfreich.

Das Vorgehen zum Start einer Videokonferenz ist, unabhängig vom Anbieter, recht einfach: Eine Person eröffnet das Treffen und ruft die entsprechende Website auf bzw. öffnet das bereits heruntergeladene Programm, anschließend lädt sie die Teilnehmenden per Kontaktliste ein oder verschickt einen Link zu der Videokonferenz.

Bekannt und verbreitet sind die Telefon- und Videokonferenzsysteme Skype ([👉 \[www.skype.com/de/\]\(https://www.skype.com/de/\)](https://www.skype.com/de/)) und Google Hangouts ([👉 \[hangouts.google.com\]\(https://hangouts.google.com/\)](https://hangouts.google.com/)), mit denen man zu zweit oder zu mehreren Personen zusammenkommen kann. Beide Instrumente beinhalten eine zusätzliche Chatfunktion, sind kostenlos und in verschiedenen Sprachen verfügbar. Die Nutzung setzt allerdings eine Registrierung bzw. bei Google Hangouts einen Google-Account voraus.

Alternativ zu den Diensten für Videokonferenzen, die lokal auf dem PC installiert werden müssen und einer Registrierung bedürfen, könnt Ihr mittlerweile auch kostenlose Systeme nutzen, mit denen aus dem Browserfenster heraus eine Videokonferenz gestartet werden kann. Beispiele hierfür sind [👉 \[appear.in\]\(https://appear.in/\)](https://appear.in/) und [👉 \[talky.io\]\(https://talky.io/\)](https://talky.io/).

Eine professionelle, allerdings kostenpflichtige Variante ist Adobe Connect ([👉 \[www.adobeconnect.eu\]\(https://www.adobeconnect.eu/\)](https://www.adobeconnect.eu/)). Dieses Videokonferenzsystem verfügt über eine Aufzeichnungsfunktion, wodurch die Möglichkeit gegeben wird, sich im Nachhinein das Treffen noch einmal anzusehen. Da die Kosten für die Nutzung recht hoch sind, eignet sich Adobe Connect vor allem bei regelmäßigem Einsatz oder Veranstaltungsreihen.



GEMEINSAME Notizen



Den integrierten Chat könnt Ihr für kurze Notizen und Fragen oder das Versenden von Links nutzen. Er funktioniert vergleichbar mit einer Unterhaltung per SMS auf dem Handy. Falls Ihr aber ein Instrument braucht, um gemeinsame Notizen, ein Gesprächsprotokoll oder umfangreichere Texte zu verfassen, entscheidet Euch für ein Textprogramm, auf das alle Teilnehmenden gleichzeitig zugreifen können. Eine gute Lösung hierfür ist beispielsweise der webbasierte Texteditor EtherPad ([👉 HEFT 5, s. 15](#)), mit dem Textdokumente von mehreren Personen gleichzeitig bearbeitet werden können.



SMARTPHONES GERN GESEHEN:

Nutzung neuer Medien zur Gruppenbildung

Kristin Narr



Klärt im Leitungsteam alle Fragen, die mit dem Schutz personenbezogener Daten zusammenhängen. Das ist unerlässlich, wenn man mit digitalen Medien und sozialen Netzwerken zu tun hat.

Den ersten direkten Kontakt beim Austausch herzustellen, ist für junge Menschen nicht einfach – sie kennen einander meist nicht und sprechen in der Regel eine andere Sprache. Die Jugendlichen sicher durch diesen außergewöhnlichen Moment zu begleiten, ist sehr wichtig für die späteren gemeinsamen Aktivitäten. Deine Aufgabe ist es, einen Raum zu schaffen, in dem sich junge Menschen wohlfühlen und die Chance haben, ein Team zu werden – effektiv zusammenzuarbeiten und ihre Freizeit gemeinsam zu verbringen. Bei den erwähnten Unterschieden (z. B. Sprache)

gibt es doch ebenso viele gemeinsame Interessen und ähnliche Erfahrungen, die genutzt werden können, um das Kennenlernen zu vereinfachen. Dazu gehören u. a. digitale Medien, wie das Smartphone, die zum Alltag von fast allen Jugendlichen geworden sind. Unabhängig von der nationalen Zugehörigkeit werden sie zur Selbstdarstellung und als Ausdrucksform genutzt. Basierend darauf kannst Du digitale Medien als selbstständiges Thema oder als Arbeitswerkzeug einsetzen und somit die Interessen und das Engagement der Jugendlichen unterstützen.

HINWEISE FÜR DIE ÜBUNGSLEITUNG

Auch wenn Smartphones unter den Jugendlichen weitverbreitet sind, solltest Du davon ausgehen, dass es in der Gruppe auch ältere Handymodelle geben wird. Dies darf keinesfalls ein Faktor sein, der von den Aktivitäten der Gruppe ausschließt oder die Möglichkeit einer aktiven Teilnahme behindert. Wenn Du für die Projektarbeit Smartphones nutzen willst, ist es sinnvoll sicherzustellen, dass mindestens ein Gerät pro Arbeitsgruppe vorhanden ist und zudem Verabredungen untereinander getroffen werden, dass alle Beteiligten auf dem Laufenden sind.



Für die Alltagskommunikation kannst Du den Jugendlichen vorschlagen, die kostenlose DPJW-Sprachführer-App „Versuch's auf Polnisch!“ bzw. „Spróbuj po niemiecku!“ im Google Play- oder App-Store herunterzuladen.

Die Sprache kann ein Hindernis für eine solche Kommunikation werden – muss es aber nicht. Eine ideale, wenn auch eher seltene Situation ist, wenn sich beide Gruppen in der Sprache des Partners verständigen. Wenn dies nicht möglich ist, spricht Englisch oder verwendet einfach Internettools (z. B. Google Übersetzer). Dabei solltet Ihr einfache Sätze bilden und nicht davon ausgehen, dass die Übersetzung perfekt sein wird.

MUSIK im Zentrum oder im Hintergrund



Wie bereits erwähnt, ist eine Einsatzmöglichkeit, digitale Medien als Gesprächsanlass zu nehmen und als Mittel zur Kommunikation zu nutzen. Eines der Themen, das im Alltag junger Menschen präsent und vielfältig nutzbar ist, ist die Musik. Dieses Thema aufzugreifen (z. B. mit Smartphones die Lieblingsaufnahmen vorstellen), kann eine hilfreiche Einführung in die vertieften Projektinhalte sein. Dabei ist allerdings stets zu bedenken, dass es sich auch um ein sensibles Thema handelt, da Musik vor allem im Jugendalter stark identitätsstiftend ist und oftmals Emotionen damit verbunden sind.

Emotionale Reaktionen entstehen in der Gruppe vor allem durch unterschiedliche musikalische Vorlieben. Es ist daher wichtig, dass Du als Betreuer/-in dies als Gelegenheit siehst, über Vielfalt, Gemeinsamkeiten und Unterschiede, Toleranz und Akzeptanz zu diskutieren. Im Vorfeld und im Laufe des Projekts kannst Du Musik als Thema aufgreifen und beispielsweise auf dem Internetdienst Spotify (www.spotify.com) eine gemeinsame Playlist anlegen. Spotify ist ein beliebter Musikstreaming-Dienst, der es ermöglicht, viele Musikstücke über das Internet zu hören und Listen mit Lieblingsmusik anzulegen, die mit anderen ausgetauscht und bearbeitet werden können. In der Grundversion, die u. a. eine gedrosselte Datenübertragung beinhaltet, ist Spotify kostenlos.

Schlage den Teilnehmenden vor, ihre Lieblingsmusik hinzuzufügen und einen gemeinsamen Projektsoundtrack zu erstellen. Durch diese Aufgabe sollte ein Bezug zum Projekt hergestellt werden, um in das Projektthema einzuführen oder aber es zu vertiefen, z. B. „Sammelt die Songs, die Euch wichtig sind und die etwas mit unserem Thema ‚Kulturelle Verständigung‘ zu tun haben“. Im Laufe des Projekts, etwa bei Gruppenarbeitsphasen, kann diese Liste im Hintergrund abgespielt werden oder auch als Ausgangspunkt für eine Diskussion dienen.

Für die gemeinsame Musik-Erstellung gibt es viele Anwendungen für das Smartphone. Diese Apps können sich die Teilnehmenden auf ihren eigenen Geräten installieren. Für die einfache Nutzung ist die App My Piano ([Google Play](https://play.google.com/store/apps/details?id=com.mypiano)) gut geeignet.





Vereinbare zu Beginn mit den Jugendlichen Regeln für die Gruppe: Zweck, Themen, Vokabular, Administratorrechte sowie Konsequenzen bei Regelverstößen.

In der Phase des gegenseitigen Kennenlernens können ebenso digitale Kommunikationsdienste und Social Media zum Einsatz kommen. Als geprüfte Orte für den gemeinsamen Austausch von Ideen und für die Weitergabe von Hinweisen und Informationen eignen sich Gruppen auf Facebook und WhatsApp. Bereits im Vorfeld können die Jugendlichen eingebunden und eingestimmt werden. Diese Tools schaffen einen zusätzlichen und parallelen Raum zum Kennenlernen vor dem persönlichen Treffen. Zudem erleichtern sie den Teilnehmenden die Vorbereitung des Programms, ermöglichen es ihnen, sich über die Erwartungen an das Projekt auszutauschen und Aufgaben zu planen oder gemeinsam zu bearbeiten. Ein Gruppenchat erlaubt den schnellen und zeitnahen Kontakt während des Projekts, z. B. für den Informationsaustausch zwischen Gruppen, die an verschiedenen Orten arbeiten. Es kann auch nach dem Jugendaustausch zu einer Begegnungsplattform werden. Auf diese Weise kann jede/-r in Kontakt bleiben und die Organisatorinnen und Organisatoren haben die Möglichkeit, alle Teilnehmenden über weitere deutsch-polnische Projekte oder andere Veranstaltungen zu informieren.

HINWEISE FÜR DIE GRUPPENLEITUNG

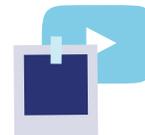
Die Praxis zeigt, dass junge Menschen gerne „unter sich“ reden und nicht den Eindruck haben wollen, dass Erwachsene ihnen über die Schultern schauen. Biete deshalb den Jugendlichen einen einzigen Kommunikationskanal an, lasse aber die Möglichkeit offen, Gruppen nur zwischen den Teilnehmenden zu bilden. Du kannst die Gespräche der Gruppe beeinflussen und leiten, indem Du Themen vorschlägst, wie z. B. „Überlegt, wie unser Abschiedsabend aussehen könnte“, „Wollt Ihr nach dem Austausch in Kontakt bleiben? Wie lässt sich das organisieren?“

Darüber hinaus solltest Du darauf achten, dass nicht alle Jugendlichen diese Dienste nutzen (wollen). Hierfür solltet Ihr alternative Lösungen finden, die im Idealfall gemeinsam und offen besprochen werden. Ihr könnt z. B. vereinbaren, dass die Jugendlichen, die diesen Dienst nicht nutzen, eine Art Paten aus der Gruppe, der sich für den stabilen Kommunikationsfluss verantwortlich fühlt, bekommen.



Ein Gruppenchat ist auch für die tägliche Kommunikation des Leitungsteams sinnvoll.

FOTOS als Arbeitsmethode



Gemeinsam Musik, Filme oder Bilder zu machen sind weitere produktive Formen der Zusammenarbeit und des Kennenlernens. Auch hier kannst Du die Smartphones der Teilnehmenden einbeziehen. In kleinen Gruppen können die Jugendlichen Fotos zu einem bestimmten Thema oder einer konkreten Fragestellung erstellen. Auch hierbei sind diese als Ausdrucksformen von jungen Menschen zu verstehen, um zu zeigen, wer und wie sie sind und was sie interessiert. Bei dieser Art können (inter-)kulturelle Bezüge ins Programm eingebaut und die Sichtweisen der Jugendlichen vorgestellt werden.



Für jedes Foto wird mindestens ein, am besten vorab festgelegtes, Schlagwort (auch Hashtag genannt, Symbol „#“) vergeben, das das Bild beschreibt und das alle Fotos später besser auffindbar macht. Bei der Vorstellung und Besprechung wird das Schlagwort über das Suchfeld gesucht und alle Bilder, bei denen dieses Schlagwort vergeben worden ist, werden angezeigt.

Über den unter Jugendlichen beliebten Internetdienst Instagram (www.instagram.com), in erster Linie als Anwendung über das Smartphone, kannst Du die Teilnehmenden bereits vor Beginn der Jugendbegegnung mit einer Aufgabe mit Bezug zum Projektthema beauftragen: „Toleranz und Demokratie sind wichtige Bestandteile unseres Alltags. Macht Fotos von ihren Erkennungszeichen“.

Eine weitere Möglichkeit ist, Instagram als Kennenlernmethode zu nutzen, z. B. „Stellt euch und eure Herkunft in einem einzigen Bild dar“. Beide Aufgaben, die bereits vor der eigentlichen Jugendbegegnung erfüllt wurden, kannst Du gut im Verlauf der Begegnung aufgreifen und weiterentwickeln.



EIN ASS IM ÄRMEL:

weitere nützliche Funktionen und digitale Hilfsmittel

Kristin Narr, Magdalena Zatylna

Nach dem Kennenlernen der Gruppen und der Klärung der grundsätzlichen organisatorischen Fragen beginnt nun die Phase der gemeinsamen inhaltlichen Arbeit. Auch in dieser Projektphase können digitale Medien als Unterstützer eingesetzt werden: als Methode oder als Arbeitswerkzeug. Der entscheidende Vorteil liegt allerdings oftmals nicht darin, sich damit zu beschäftigen, weil es neu ist und noch niemals im Einsatz war, vielmehr geht es darum, an Erfahrungen anzuknüpfen und Bestehendes zu verbessern. Beide Wege sind möglich, solange die Offenheit gegenüber anderen Arbeits- und Herangehensweisen bestehen bleibt.

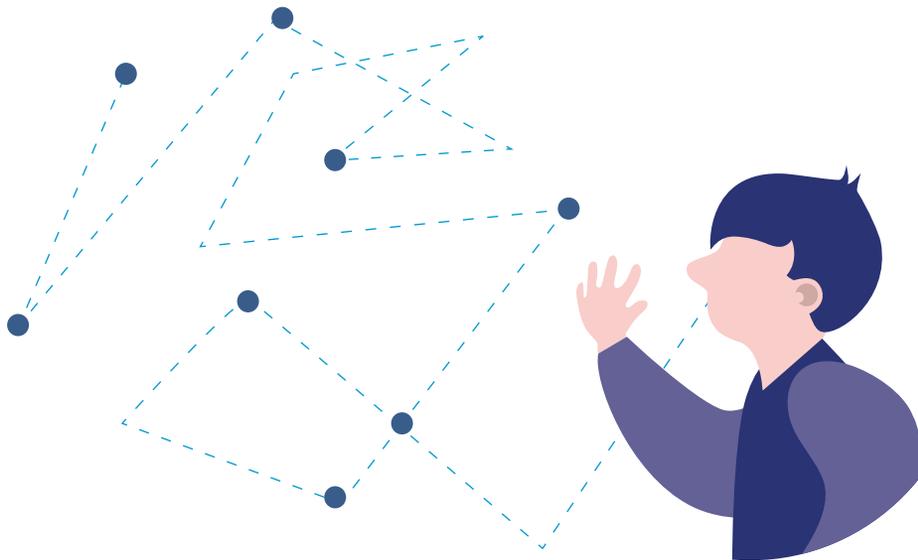
Der Einsatz digitaler Medien bringt den Vorteil mit sich, dass Inhalte gemeinsam erarbeitet und Prozesse gemeinsam gestaltet werden können – gleichzeitig, aber nicht notwendigerweise am gleichen Ort. Ergebnisse werden zwar hier und jetzt gespeichert und aufbewahrt, aber auch zu einem späteren Zeitpunkt ist es möglich, Ergänzungen und Veränderungen vorzunehmen. Zudem lassen sich Bezüge und Verweise, beispielsweise zu Weiterführendem, gut einbauen. Mit der Erstellung von Produkten entsteht quasi automatisch eine Dokumentation der gemeinsamen Projektarbeit, die auch im Nachgang die behandelten Inhalte und Themen, auch für Außenstehende, in ansprechender Form, nachvollziehbar macht.



IDEENSAMMLUNG



Für die gemeinsame Ideensammlung und das Brainstorming kannst Du gut digitale Mindmaps nutzen. Ähnlich zu Mindmaps mit Papier und Stift sind sie eine gute Möglichkeit, Gedanken zu sortieren und gleichzeitig viele Personen einzubinden. Digitale Mindmaps bringen den Vorteil mit sich, dass sie stets verändert und weiterentwickelt werden können. Mit verschiedenen Geräten, am selben, aber auch von unterschiedlichen Orten aus, können die Teilnehmenden gleichzeitig und gemeinsam, aber auch unabhängig voneinander an der Mindmap arbeiten. Zudem können Bilder, Videos und Links eingebunden werden.

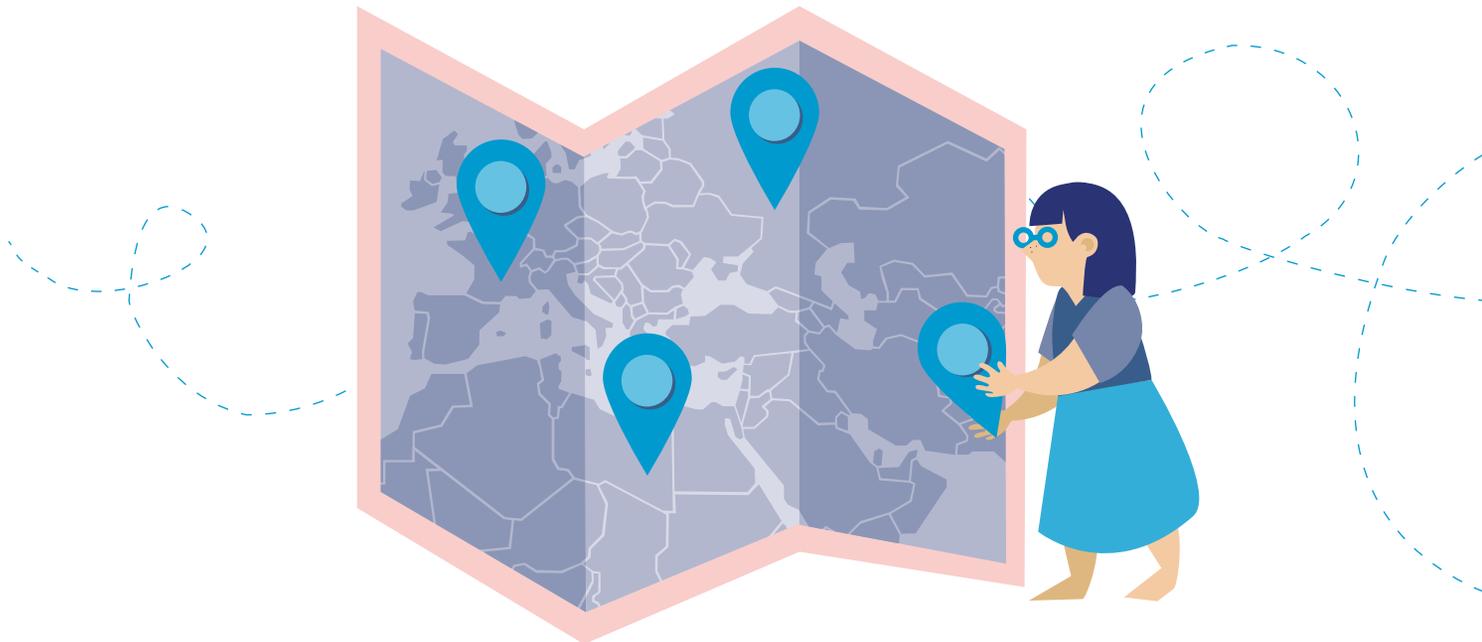


Bewährte Programme für digitale Mindmaps sind MindNode ([🔗 www.mindnode.com](https://www.mindnode.com)) und Mindmeister ([🔗 www.mindmeister.com/de](https://www.mindmeister.com/de)). Beide Programme sind auch für die Nutzung auf mobilen Endgeräten optimiert. Die Grundversionen sind kostenlos.

DIE UMGEBUNG und einander kennenlernen



Bei digitalen Medien geht es nicht nur um Kommunikation. Du kannst sie auch nutzen, um Interaktion zwischen den Teilnehmenden anzuregen und die Umgebung zu erkunden. Auf verschiedenen Etappen der Jugendbegegnung stellt Geocaching eine gute Möglichkeit dar. Mit einem speziellen GPS-Gerät oder einem Smartphone begeben sich die Teilnehmenden auf „digitale Schnitzeljagd“. Ihre Aufgabe ist, mithilfe einer entsprechenden Website (z. B. www.geocaching.com, verfügbar in mehreren Sprachen) in ihrer Umgebung ein Versteck (engl. cache) zu lokalisieren und dieses durch hinterlegte Koordinaten zu finden. Das entdeckte Versteck enthält üblicherweise Tauschmaterialien, ein Logbuch und weitere Informationen. Geocaching kannst Du auch thematisch mit den Inhalten des Projekts verbinden, indem z. B. bestimmte historische Orte auf diese Weise erkundet werden. Geocaching eignet sich besonders für mehrere Kleingruppen von jeweils drei bis vier Personen, was die Koordinierung deutlich vereinfacht. Zudem ist es günstig, jemanden in jeder Gruppe zu haben, der bereits damit Erfahrungen gemacht hat.





Für die gemeinsame Recherche von Internet-Fundstücken für das deutsch-polnische Projekt und das Sammeln zu einem festgelegten Thema kannst Du den anderen Mitgliedern des Leitungsteams vorschlagen, die Ablage nicht individuell zu gestalten, sondern zusammenzuführen. Mithilfe von *Social-Bookmarking*-Diensten, wie Diigo (www.diigo.com), Delicious (www.del.icio.us) oder Pocket (www.getpocket.com), kannst Du projekt- bzw. themenbezogene Gruppen anlegen und andere Teilnehmende dazu einladen. Die zusammengetragenen Informationen werden als sog. Lesezeichen (engl. *bookmarks*) für die anderen Personen der Gruppe zugänglich gemacht. Mithilfe der Verschlagwortungsfunktion ist es möglich, den Links, Fotos, Videos und Texten eigene Bedeutungen zu geben, die enthaltenen Informationen zu strukturieren und die Quellen wieder auffindbar zu machen.

Für die gemeinsame Arbeit mit Texten, um beispielsweise interessante Links, Texte und Gedanken an einem Ort zu bündeln, um zusammen einen Notizzettel zu erstellen oder auch einen Text zu entwickeln, eignen sich *Etherpads* (www.etherpad.org). Etherpads sind kostenlose, onlinebasierte Textdokumente, in denen verschiedene Personen über ihren Browser in Echtzeit gemeinsam arbeiten können. Jede/-r Teilnehmende ist dabei farblich verschieden markiert, was die Kontrolle der Bearbeitung ermöglicht. Die Speicherung wird automatisch vorgenommen. Der integrierte Chat verschafft der synchronen Zusammenarbeit eine weitere Kommunikationsebene. Zudem hilft ein Zeitstrahl, durch den frühere Versionen abrufbar sind bzw. (asynchrone) Schreibprozesse nachzuvollziehen. Der Text kann in verschiedenen Dateiformaten (.doc, .odf, .pdf), zur Fixierung eines Bearbeitungsstandes oder zur Fortsetzung der Arbeit, exportiert werden. Ein Etherpad kann von jedem erstellt werden und erhält automatisch eine eigene URL. Etherpads eignen sich für einfache, wenig komplexe Textarbeiten, denn sie erlauben ausschließlich eine einfache Textstrukturierung und grundlegende Formatierungsfunktionen, wie Fettungen, Unterstreichungen oder Einrückungen.

Etherpads können beispielsweise über die Internetseiten Jugendpad (www.jugendpad.jugendserver-niedersachsen.de) oder Yourpart (www.yourpart.eu) erstellt werden.

FILME erstellen

Digitale Medien können genauso gute Unterstützung bei der Erstellung von themen- und projektbezogenen Videos leisten, beispielsweise als Teil der Dokumentation der Jugendbegegnung ( [HEFT 5, s. 22](#)). Die notwendige Ausstattung haben die Jugendlichen durch Smartphones und Co. dabei, sodass die Herstellung von Filmen, bei denen sie selbst ohne große Vorkenntnisse gut einbezogen werden können, möglich ist.

Kleinere, kurzweilige Videosequenzen können mit hilfreichen, einfach gehaltenen Anwendungen direkt in einem Gerät vollzogen werden. Dazu gehören z. B. Quik – GoPro Video ( [Google Play](#)), SnapMovie ( [Google Play](#)) und SlideStory ( [www.slidestory.com](#)), mit denen einzeln gedrehte Szenen zu einem Film zusammengestellt werden. Mit den Apps wird gefilmt und gleichzeitig geschnitten. Mit der App Magisto – MagischerVideo Editor ( [Google Play](#)) kannst Du Fotos und Videos zu einem 90-Sekunden-Videoclip zusammenstellen – die Benutzerin/der Benutzer wählt Schnitttechnik und Musik. Sollen etwas aufwendigere Filme entstehen, empfiehlt es sich, auf ein Videobearbeitungsprogramm auf dem Computer zurückzugreifen, z. B. auf Windows Movie Maker.

GRAFIKPROGRAMME

Ein pfiffiges Plakat, ein professionell aussehendes Logo, interessante Infografiken – modernes Design ist nicht nur ansprechend, sondern macht auch neugierig auf die vermittelten Informationen. Die Verwendung von Grafiken und Illustrationen ist sowohl in der Phase der Bewerbung (Broschüren, Leitfäden, Einladungen) als auch bei den Jugendbegegnungen selbst (Multimedia-Präsentationen, Infografiken, Poster) nützlich. Es gibt viele Computerprogramme, mit denen ganz leicht verschiedene grafische Materialien selbst erstellt werden können. Eine bewährte Alternative zu den bekannten Programmen wie PowerPoint, Prezi oder Photoshop ist Canva ( [www.canva.com](#)) – eine frei zugängliche Online-Plattform zur Erstellung ganz unterschiedlicher grafischer Produkte. Die große Auswahl an Vorlagen und Mustern erlaubt es, schnell und einfach originelle Layouts zu erstellen. Mit einer breiten Palette von Werkzeugen und Funktionen, wie z. B. dem Hinzufügen von Text, Fotos und Bildern sowie dem Ändern von Schriftarten und Farben können individuelle Designs für verschiedene Bedürfnisse gestaltet werden. Die meisten Funktionen des Programms sind kostenlos. Der Hauptvorteil von Canva ist die Möglichkeit, Social-Media-kompatible Grafiken zu erstellen – zum Beispiel für Tweets, Facebook-Anwendungen oder Instagram-Posts. Das Programm erlaubt auch, Jugendliche im Rahmen eines Projektes in eine gemeinsame Arbeit einzubeziehen.

INTERAKTIVE Quiz und Spiele



Eine Jugendbegegnung sollte den Teilnehmerinnen und Teilnehmern möglichst viel Gelegenheit dazu bieten, gemeinsam Spaß zu haben, zu lachen und aktiv zu sein. Um Langeweile zu vertreiben, kannst Du auf verschiedene Apps und Internetplattformen zurückgreifen, die den Reiz eines internationalen Projekts erhöhen. Jugendliche lieben Spiele und Rivalität, und deshalb wird jeder Vorschlag, mit dem Smartphone gemeinsam etwas Witziges zu machen (und zu arbeiten!) sicherlich begeistert aufgenommen. Nimmst Du Punkte ins Programm auf, die Spaß bringen und für Unterhaltung sorgen, kannst Du Deine Lernziele umsetzen und den Jugendlichen ganz nebenbei ein paar Wörter in der Fremdsprache beibringen oder ihnen Wissen zu einem bestimmten Thema vermitteln.

Eine interessante Plattform, mit der sich interaktive Quiz erstellen und durchführen lassen, ist Kahoot! ( www.kahoot.com) – ein kostenloses Programm, das speziell für die Bildungsarbeit mit Kindern und Jugendlichen erarbeitet wurde. Über Kahoot! kann man sich gemeinsam austauschen und Umfragen durchführen. Man kann das Programm für sich selbst nutzen, seine eigenen Quiz erstellen (und dabei auf YouTube eingestellte Bilder und Filme verwenden) oder bereits fertige Kahoots mit einer Suchfunktion durchforsten. Das Programm ist leicht zu bedienen und eignet sich hervorragend dazu, die Kennenlernphase bei einer Jugendbegegnung abwechslungsreich zu gestalten, Diskussionen zu einem Thema zu initiieren oder unterschiedliche Meinungen innerhalb der Gruppe zusammenzutragen. Hast Du im Vorfeld bereits ein Quiz vorbereitet, brauchst Du den Teilnehmenden nur noch den eigens hierfür generierten Code zu geben, den sie unter  www.kahoot.it eingeben ... und los geht der Spaß! Eine ähnliche App zum Erstellen und Durchführen von Quiz ist Quizizz ( www.quizizz.com). Die Apps unterscheiden sich hauptsächlich darin, dass bei Kahoot! die Fragen auf einer Leinwand angezeigt werden und die Teilnehmenden über ihr Smartphone antworten. Bei Quizizz werden sowohl die Fragen als auch die Antworten direkt auf den Geräten angezeigt, die die Jugendlichen benutzen.

Für Spaß kannst Du bei einer Jugendbegegnung auch mit der App Actionbound sorgen ( www.actionbound.com). Sie dient dazu, interaktive Aufgaben, Herausforderungen und Geländespiele zu erstellen. Die App lässt sich sowohl im Seminarraum nutzen, um die Gruppenbildung zu fördern, als auch für interaktive Stadtrallyes und Spiele im Gelände. Durch das Einscannen eines QR-Codes bekommen die Teilnehmer/-innen Zugang zu einem vorbereiteten Spiel (*bound*) und lösen in Teams Aufgaben, die fortlaufend in der App gespeichert werden. Mit Actionbound lassen sich unterschiedliche Aufgabenformate erstellen, zum Beispiel können Antworten eingegeben werden oder Fotos, kurze Videos und Tonaufnahmen erstellt und hinzugefügt werden. Die App verfügt zudem über die Funktion, einen Ort auf der Landkarte zu markieren, den die Teilnehmer/-innen erreichen sollen. Die Aufgabe wird erst dann als erledigt gewertet, wenn das GPS des Gerätes bestätigt, dass es sich an dem angegebenen Ort befindet. Die App ist kostenlos und erhältlich bei  [Google Play](#) sowie im  [App Store](#).

EIN PAAR KLICKS UND ... FERTIG!:

Evaluation der Begegnung mithilfe von Onlinebefragungen

Kristin Narr

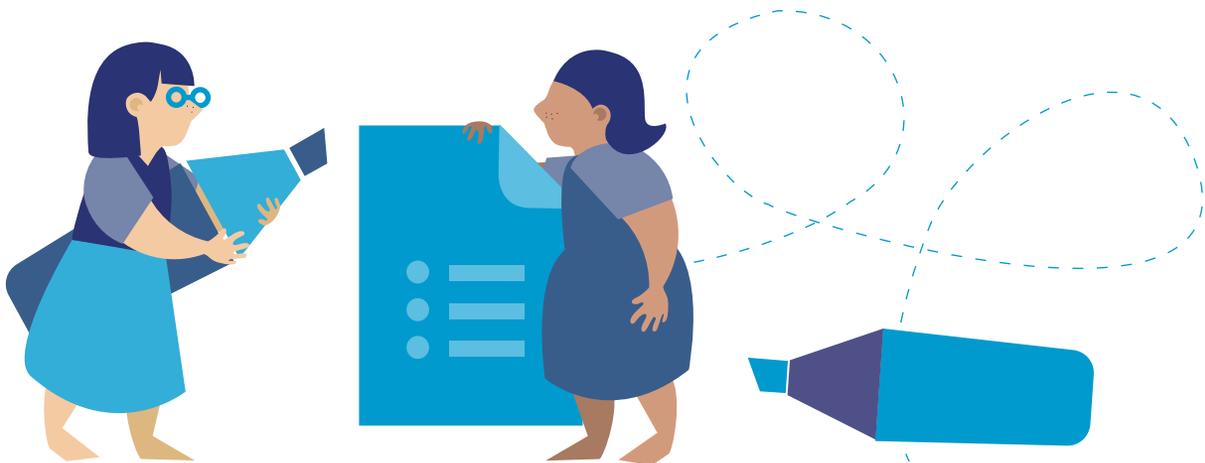
Ein direktes Feedback der Teilnehmenden nach dem Abschluss einer Jugendbegegnung einzuholen, ist keine besonders einfache Angelegenheit. Die Jugendlichen vergessen oft, die Fragebögen auszufüllen, das Zurücksenden per Post bedeutet einen zusätzlichen Aufwand, andere Projekte und der Alltag beschäftigen bereits die Teilnehmer/-innen. Digitale Medien für die Evaluation zu nutzen, hat den Vorteil, dass die Teilnehmenden auch im Nachgang einbezogen werden können. Der Aufwand ist verhältnismäßig gering und der überwiegende Teil der

Instrumente steht kostenlos zur Verfügung. Die Fragen und alle Antworten sind an einem Ort gebündelt, die Auswertung der Ergebnisse erfordert keine gesonderten Statistikenkenntnisse und auch die grafische Aufbereitung ist ebenfalls rasch erstellt. Die Archivierung der digitalen Fragebögen ist viel einfacher als der traditionelle Weg. Mithilfe spezieller Software, die beispielsweise mit Layout-Vorlagen arbeiten und Frage- und Antworttypen bereits definiert haben, muss die Erstellung und Weitergabe an die Teilnehmenden nicht unbedingt zeitaufwendig sein.



Das Deutsch-Polnische Jugendwerk hat gemeinsam mit dem Deutsch-Französischen Jugendwerk (👉 | www.dfjw.org) und der Fachstelle für Internationale Jugendarbeit der Bundesrepublik Deutschland IJAB (👉 | www.ijab.de) den Service i-EVAL zur Auswertung internationaler Jugendbegegnungen erstellt. Die Plattform bietet Auswertungsbefragungen und ermöglicht die grafische Darstellung der Ergebnisse. Ziel des Projektes ist es, die Qualität der internationalen Jugendbegegnung kontinuierlich zu verbessern und den Austausch der Ergebnisse zwischen den Betreuerinnen und Betreuern zu erleichtern. Für Smartphones steht eine vereinfachte Version zur Verfügung. Mehr Informationen unter 👉 | i-eval.eu.

Verhältnismäßig verbreitet sind Google-Formulare. Dazu benötigt die/der Erstellende einen Google-Account und kann über Google-Drive seine Umfragen (Fragebögen), aber auch Anmeldungen oder Stimmungsbilder anlegen. Deine Fragen kannst Du in vordefinierte Felder eintragen, Du kannst Pflichtfelder vergeben, ebenso wie verschiedene Frage- und Antworttypen auswählen, Erklärungen und Hinweise unter den Fragen formulieren und aus verschiedenen Designvorlagen auswählen. Parallel zum Fragebogen wird eine Tabelle angelegt, in der alle Antworten des Fragebogens gebündelt gesammelt werden. Nach der Fertigstellung wird ein Link zur Umfrage generiert, den Du an alle Teilnehmenden weiterleiten kannst bzw. auf der eigenen Website einbetten.



Die genannten Instrumente eignen sich genauso für die Anmeldung oder Vorabbefragungen der Teilnehmenden.

Eine Alternative zu Google-Formularen stellt der Dienst SurveyMonkey ([🔗 surveymonkey.com](https://www.surveymonkey.com)) zur Verfügung. SurveyMonkey hat sich auf die Erstellung von Online-Fragebögen spezialisiert und ist in der Basisversion, die für einfache Zwecke ausreichend ist, kostenfrei. Führt man öfter Umfragen durch, ist es sinnvoll, sich mit den kostenpflichtigen Erweiterungen auseinanderzusetzen. Für komplexere Fragebögen eignet sich die Open-Source-Software Limesurvey ([🔗 www.limesurvey.org/de/](https://www.limesurvey.org/de/)). Limesurvey ist kein kommerzieller Dienst und gibt die Möglichkeit, die Software herunterzuladen und auf dem eigenen Server bereitzustellen. Der Dienst steht mittlerweile in 80 Sprachen zur Verfügung.

Elektronische Fragebögen ersetzen zwar nicht die aktive Projektevaluierung in der Gruppe ([🔗 HEFT 3](#)), aber sie bieten eine zeitlich versetzte Evaluierung, Bewertungen aus der Ferne und geben einen Einblick, wie sich der Lernprozess der Teilnehmenden, der durch den Austausch initiiert wurde, im Laufe der Zeit entwickelt.

BITTE TEILEN!:

Vorbereitung des Projektberichts und Verbreitung seiner Ergebnisse im Netz

Kristin Narr

Als Organisator/-in einer deutsch-polnischen Jugendbegegnung bist Du verpflichtet, die Idee des internationalen Austausches bekannt zu machen. Schon zu Beginn des Projekts lohnt es sich, die Jugendlichen zu motivieren, die einzelnen Programmpunkte zu dokumentieren, unter anderem mit digitalen Medien. Ein effektives und wirkungsvolles Instrument könnte eine eigene Projektwebsite sein,

die sowohl als Informationsquelle über die Tätigkeiten der Jugendlichen dient als auch die Projektergebnisse präsentiert. Ihre Adresse (URL) fungiert als zentrale Anlaufstelle für das Projekt, von der andere Aktivitäten im virtuellen Raum (z. B. in den sozialen Netzwerken) ausgehen. Für die Teilnehmenden und andere Interessierte wird die Website zu einem Orientierungspunkt in Sachen Transparenz.

ÖFFENTLICHKEITSARBEIT für den internationalen Jugendaustausch im Internet



Je nach Größe des Projekts und den vorhandenen Ressourcen suche die beste Lösung, um Dein Projekt und den Jugendaustausch im Netz zu bewerben. Schauge, was sinnvoll ist: eine neue Website, eine Unterseite einer bestehenden Webpräsenz, ein Facebook-Event oder ein Blog. Alle diese Aktivitäten eignen sich hervorragend, um die Jugendlichen aktiv mitwirken zu lassen. So können sie selbst Artikel verfassen, redigieren und den Blog gestalten, indem sie über das Projekt berichten, ihre (Medien-)Produkte dort veröffentlichen und eine Art digitales Tagebuch, z. B. von jedem Projekttag, anfertigen. So wird die Jugendsicht produktiv und aktuell eingefangen und sichtbar gemacht. Parallel entsteht dabei eine Projektdokumentation, die für die breite Öffentlichkeit zugänglich ist.

Eine beliebte Anwendung für Weblogs ist WordPress ( de.wordpress.org). Mit Wordpress lässt sich im Handumdrehen eine eigene Website erstellen. Nach der Registrierung wird nach dem gewünschten Namen des Blogs gefragt und anschließend können weitere Benutzer hinzugefügt, Seiten des Blogs angelegt und Artikel erstellt werden.

Um Besucher für die eigene Webpräsenz, ob nun Projektblog oder andere, zu gewinnen, lohnt es sich, Unterstützer zu finden. Hierfür kannst Du gängige Wege und neue Möglichkeiten

verknüpfen: nimm Kontakt mit befreundeten Institutionen, Netzwerken oder Vertreterinnen und Vertretern von themennahen Projekten auf und bitte sie, auf das Projekt und damit auch auf die Webpräsenz hinzuweisen. Du kannst auch die Jugendlichen, also potenzielle Teilnehmende, die idealerweise bereits in anderen Projekten aktiv gewesen sind, einbeziehen und fragen, ob sie Freunden von dem Vorhaben erzählen können. Tipps, Hinweisen und Empfehlungen zu Jugendprojekten, die aus dem Bekannten- oder Freundeskreis kommen, wird oftmals mehr Aufmerksamkeit geschenkt, als wenn diese von einer „anonymen“ Institution kommen, mit der die Jugendlichen wenig verbindet. Auch hier haben die Jugendlichen großen Spielraum: sie können Verantwortung als Informations- und Kommunikationsträger übernehmen.

HINWEISE FÜR DIE ÜBUNGSLEITUNG

Denke daran, die Jugendlichen mit einzubeziehen, um die eigene Zielgruppe adäquat anzusprechen. Ermutige sie neue Wege zu gehen und dadurch möglichst viel Aufmerksamkeit zu erreichen.

Es lohnt sich, die Facebook- oder Instagram-Seite des Projekts in ihre Hände zu legen. Dafür gibt es mehrere Argumente: die meisten Jugendlichen haben einen Facebook- oder Instagram-Account, die Plattform selbst bietet weitreichende Möglichkeiten, eine Veranstaltung zu bewerben, einfache Profilnutzung, schnelle Kommunikation und schnelles Feedback des Publikums, Attraktivität einer interaktiven Website für junge Leute, auf der jede/-r etwas hinzufügen, teilen und kommentieren kann.

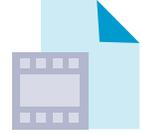
LIVEÜBERTRAGUNG



Bei öffentlichen Auftakt- oder Abschlussveranstaltungen oder auch anderweitigen Präsentationen bietet es sich an, Interessierten, die nicht vor Ort sein können, eine Teilnahme zu ermöglichen. Einen Livestream aufzubauen und damit einen weiteren Verbreitungskanal für das Projekt zu schaffen, ist mittlerweile nicht mehr an besonders große, aufwendige technische Voraussetzungen gebunden. Beispielsweise bietet Google Hangouts eine gute Lösung für die Liveübertragung an. Mit der „on Air“-Funktion (Hangouts On Air) kann man die Videoübertragung live über YouTube übertragen oder in die eigene Website einbetten. Personen können direkt dazu eingeladen werden, um beispielsweise einem Expertengespräch beizuwohnen.

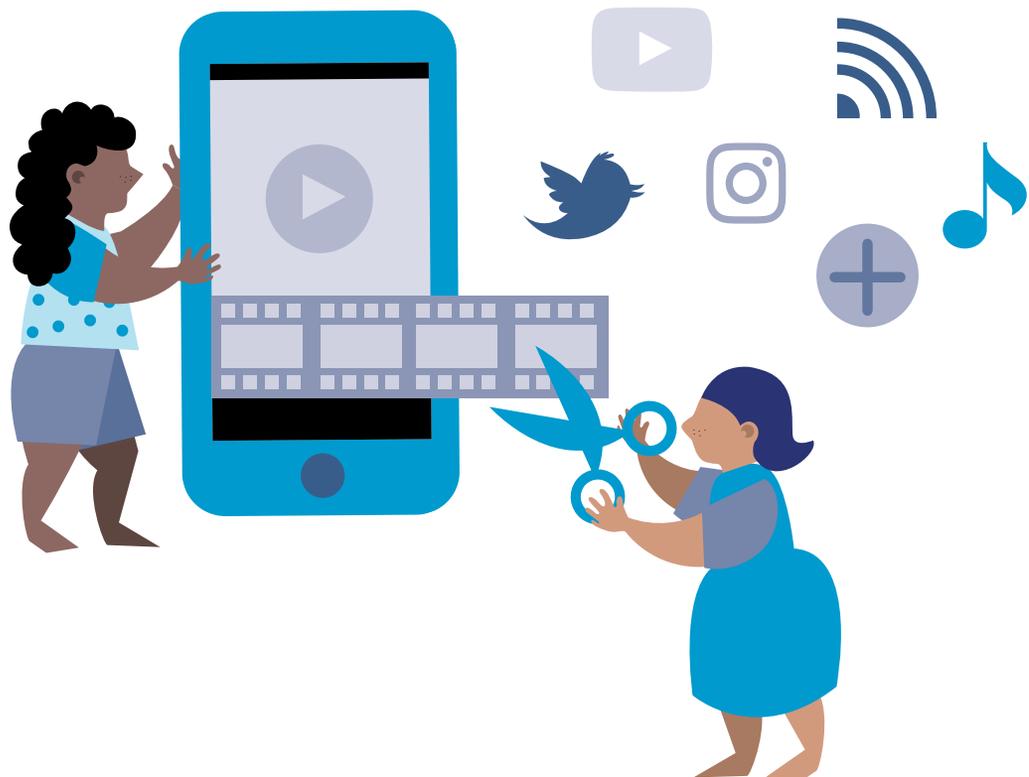
Ähnlich funktioniert es mit professionellen Diensten wie make.tv (www.make.tv) und Ustream (www.ustream.tv). Diese kostenpflichtigen Dienste sind sinnvoll, wenn Du mehrfache Liveübertragung von Veranstaltungen planst und am Veranstaltungsort über die notwendige technische Ausstattung (Tonanlage, Mikrofone, Mischpult) verfügst.

BLOG UND FILM über die Jugendbegegnung



Ein Tagebuch auf dem Projektblog, angereichert mit Bildern und Fotos, oder ein kurzer Film mit den wichtigsten Eindrücken von der Jugendbegegnung sind ebenfalls Werkzeuge, die den Prozess der Projektarbeit auffangen und ihn im Nachgang für die breite Öffentlichkeit zugänglich machen.

War das Drehen eines Filmes noch vor ein paar Jahren mit viel Aufwand verbunden, oftmals nur im professionellen Bereich möglich und vor allem an finanzielle Ressourcen gebunden, ermöglichen es die eigenen Smartphones, kurze Filme zu drehen ( [HEFT 5, s. 16](#)). Unterstützend können dafür beispielsweise die Apps Snap Video ( [Google Play](#)) oder Slidestory ( [www.slidestory.com](#)), aber auch Instagram genutzt werden. Mit deren Hilfe ist das Zusammen- und Bereitstellen von Video-Materialien keine große Herausforderung. Die Bereitstellung der entstandenen Videos kann auf unterschiedlichen Wegen erfolgen, beispielsweise auf dem Projektblog oder in Social-Media-Kanälen der Einrichtungen und Jugendlichen, wie Facebook, Twitter, Instagram oder aber auf dem beliebten Service YouTube.



WIR SIND NOCH LANGE NICHT FERTIG!:

Der Austausch nach dem Austausch

Kristin Narr

Nach den eigentlichen Projekttagen ist die Arbeit oft noch nicht vorbei. Neben den Auswertungen oder Projektberichten, spielt auch die Kontaktpflege mit den Teilnehmenden eine wichtige Rolle. Viele haben auch nach dem Projekt das Bedürfnis, im Austausch zu bleiben. Hier digitale Medien zu Hilfe zu nehmen, hat den Vorteil, das Projekt zeitlich zu verlängern, auf einer weiteren und anderen Ebene stattfinden zu lassen und die Langfristigkeit der Kontakte zu ermöglichen. Du kannst die Lebensdauer einer virtuellen Plattform verlängern, indem Du regelmäßig inspirierst, motivierst oder Themen zur Diskussion stellst. Zum anderen ist es sehr förderlich, die Jugendlichen wirklich einzubinden und um Meinungen und Impulse zu bitten. Die Jugendlichen, die teilgenommen haben, fungieren damit als Multiplikatorinnen und Multiplikatoren, die ihre Freundinnen und Freunde informieren und mobilisieren können.

Welche Instrumente und Kommunikationsräume nach der Begegnung genutzt werden, ist abhängig von den Möglichkeiten, die erstens zur Verfügung stehen und zweitens bereits

während des Projekts genutzt bzw. von den Teilnehmenden angenommen wurden. Gute Erfahrungen werden beispielsweise mit den bereits oft erwähnten Facebook- und WhatsApp-Gruppen gemacht, die auch im Nachhinein eine Informations- und Austauschstelle für Jugendliche darstellen. Möglicherweise bestehen auch aus vorangegangenen Projekten bereits Austauschorte. Für das Leitungsteam ist es wichtig zu wissen, auf welchen Kommunikationsplattformen sich die Jugendlichen auch nach dem Projekt austauschen und genau da nach Möglichkeit eine aktive Kommunikation zu unterstützen. Von Zeit zu Zeit lohnt es sich, jungen Menschen – in der virtuellen Welt oder außerhalb – verschiedene Themen, Neuigkeiten oder Impulse vorzustellen, die sich auf die Erfahrung des Austausches beziehen. So kann die Jugendbegegnung in einem anderen Licht präsentiert, neue Perspektiven aufgezeigt und Erinnerungen geweckt werden. Solche Anregungen von der Betreuerin/ dem Betreuer sind besonders wertvoll, wenn die Kommunikation für längere Zeit unterbrochen ist.

DPJW

STARTERPAKET

**Dieses Buch wird nicht über den Handel vertrieben.
Es wird ausschließlich vom Deutsch-Polnischen Jugendwerk (DPJW) bzw. dessen Partnern abgegeben.**



Deutsch-Polnisches Jugendwerk
Polsko-Niemiecka Współpraca Młodzieży

Büro in Deutschland:
Friedhofsgasse 2
14473 Potsdam
Tel.: +49 331 28479-0
buero@dpjw.org
www.dpjw.org

Büro in Polen:
ul. Alzacka 18
03-972 Warszawa
Tel.: +48 22 5188910
biuro@pnwm.org
www.pnwm.org

Druckkosten gefördert durch:

