

**Research-based  
analysis of European  
youth programmes**

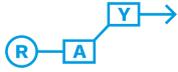
# **BILDUNG UND LERNEN FÜR PARTIZIPATION UND BÜRGER\*INNENSCHAFT IN EUROPÄISCHEN JUGENDPROGRAMMEN**

**Eine Studie im Rahmen  
der Wissenschaftlichen Begleitung von  
Europäischen Jugendprogrammen in Österreich**

**Ergebnisse der Fallstudien 2019 und 2020  
in Österreich**

SUSANNE GADINGER  
HELMUT FENNES

WIEN, 2020



Erasmus+ Jugend in Aktion (E+/JiA) und das Europäische Solidaritätskorps (ESK) sind Programme der Europäischen Union, die internationale Projekte im Jugendbereich fördern. Das Forschungsprojekt zu Bildung und Lernen für Partizipation und Bürger\*innenschaft in europäischen Jugendprogrammen (Research project on participation and citizenship education and learning in European youth programmes, RAY-PART) ist eine Studie des RAY-Netzwerkes, zu dem die Nationalagenturen von E+/JiA und des ESK sowie deren Forschungspartner\*innen in derzeit 34 Ländern zählen\*. An RAY-PART sind die RAY Partner\*innen in den folgenden Ländern beteiligt: Deutschland, Finnland, Italien, Kroatien, Malta, Österreich, Portugal, Schweden.

Dieser Bericht präsentiert die Ergebnisse der Fallstudien, die im Rahmen von RAY-PART in Österreich durchgeführt wurden. Die Studie wurde vom Institut für Generationen- und Bildungsforschung (Genesis) Wien umgesetzt. Sie wurde im Rahmen der Transnationalen Kooperationsaktivitäten (TCA) von E+/JiA kofinanziert.

Dieser Bericht spiegelt nur die Sichtweisen seiner Autor\*innen wider und die Europäische Kommission kann nicht für jegliche Verwendung der darin enthaltenen Informationen verantwortlich gemacht werden.

Der RAY-PART Bericht Österreich ist auf <https://www.researchyouth.net/network/austria-info/> abrufbar. Weitere nationale Abschlussberichte können bei den Projektpartner\*innen und ihren Forschungspartner\*innen angefordert werden (siehe <https://www.researchyouth.net/network/>)

\* Stand 2020: Belgien, Dänemark, Deutschland, Estland, Finnland, Frankreich, Griechenland, Irland, Island, Italien, Kroatien, Lettland, Liechtenstein, Litauen, Luxemburg, Malta, die Niederlande, Nordmazedonien, Norwegen, Österreich, Polen, Portugal, Rumänien, Schweiz, Schweden, Serbien, Slowenien, Slowakei, Spanien, Tschechien, Türkei, Ungarn, Vereinigtes Königreich, Zypern.



Herausgeber: Institut für Generationen- und Bildungsforschung (genesis), Wien

CC BY-NC-SA 3.0 by Susanne Gadinger, Helmut Fennes

Dieses Werk ist lizenziert unter einer Creative Commons Namensnennung – nicht-kommerzielle Weitergabe unter gleichen Bedingungen wie 3.0 US-Lizenz. Um eine Kopie der Lizenz zu sichten, besuchen Sie <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/us> oder senden Sie einen Brief an Creative Commons, 444 Castro Street, Suite 900, Mountain view, California, 94041, USA.

Dieses Dokument ist auf <https://www.researchyouth.net/network/austria-info/> oder <http://www.jugendinaktion.at/europaeisches-forschungsnetzwerk-ray> abrufbar.

ISBN 978-3-9519890-0-6

Version 20201127



# INHALTSVERZEICHNIS

INHALTSVERZEICHNIS .....	3
ABKÜRZUNGEN UND BEGRIFFSERKLÄRUNGEN .....	4
1. EXECUTIVE SUMMARY .....	5
2. EINLEITUNG .....	7
2.1. KONTEXT DER STUDIE .....	7
2.2. FRAGESTELLUNGEN .....	7
2.3. FORSCHUNGSDESIGN UND METHODEN .....	8
2.4. STICHPROBE UND UMSETZUNG DER FORSCHUNG .....	9
2.5. BERICHTVORSCHAU .....	10
3. FALLSTUDIE 1: JUGENDBEGEGNUNG .....	11
3.1. PROJEKTEIGENSCHAFTEN .....	11
3.2. BILDUNG UND LERNEN FÜR PARTIZIPATION UND BÜRGER*INNENSCHAFT .....	13
3.3. EVALUIERUNG DES PROJEKTS; LERNERGESBISSE UND NACHFOLGEAKTIVITÄTEN .....	16
3.4. KOMPETENZEN, DIE ZUR UMSETZUNG DIESER ANSÄTZE BENÖTIGT WERDEN .....	17
4. FALLSTUDIE 2: JUGENDDIALOGPROJEKT .....	18
4.1. PROJEKTEIGENSCHAFTEN .....	18
4.2. BILDUNG UND LERNEN FÜR PARTIZIPATION UND BÜRGER*INNENSCHAFT .....	20
4.3. EVALUIERUNG DES PROJEKTS; LERNERGESBISSE UND NACHFOLGEAKTIVITÄTEN .....	23
4.4. METHODEN UND ELEMENTE, DIE CORONABEDINGT ANGEWENDET WURDEN .....	23
5. ZUSAMMENFASSENDE ANALYSE .....	25
5.1. RAHMENBEDINGUNGEN UND SETTINGS DER PROJEKTE .....	25
5.2. BILDUNGS-/LERNANSÄTZE, METHODEN UND SCHLÜSSELELEMENTE .....	27
5.3. FAZIT .....	30
5.4. BILDUNGS-/ LERNANSÄTZE UND METHODEN, DIE CORONABEDINGT ANGEWENDET WURDEN .....	31
5.5. KOMPETENZEN, DIE ZUR UMSETZUNG DIESER ANSÄTZE BENÖTIGT WERDEN .....	32
6. LITERATURVERZEICHNIS .....	33

## ABKÜRZUNGEN UND BEGRIFFSERKLÄRUNGEN

### Abkürzungen

AT	Österreich
E+	Erasmus+, Förderprogramm für Bildung, Jugend und Sport der Europäischen Union (2014-2020)
E+/JiA	Erasmus+ Jugend in Aktion; im Rahmen von E+ der Programmbereich für junge Menschen und Fachkräfte im Bereich der nicht-formalen und informellen Bildung (außerschulischer Jugendbereich)
ESK	Europäisches Solidaritätskorps
EU	Europäische Union
JB	Jugendbegegnung; Aktivitätstyp im Programm Erasmus+ Jugend in Aktion
JD	Jugenddialogprojekt; Aktivitätstyp im Programm Erasmus+ Jugend in Aktion
NA	Nationalagentur für die Umsetzung des Programms und die Vergabe der EU Fördermittel
RAY	Research-based Analysis of European Youth Programmes – Programm zur Erforschung europäischer Jugendprogramme. Das RAY-Netzwerk setzt sich aus den Nationalagenturen von E+/JiA und ESK sowie deren nationale Forschungspartner*innen zusammen.
RAY-PART	Forschungsprojekt zu Bildung und Lernen für Partizipation und Bürger*innenschaft in europäischen Jugendprogrammen
PL	Projektleiter*in(nen)/Mitglied(er) des Projektteams: Jugendarbeiter*innen, Jugendleiter*innen, Trainer*innen oder andere Akteur*innen, die eine unterstützende/leitende Rolle bei der Vorbereitung und Umsetzung von JiA-Projekten haben – zusammen mit/für Projektteilnehmer*innen. Im Allgemeinen beziehungsweise abhängig vom Projekttyp ist jede/r Projektpartner*in im Projektteam durch zumindest ein Mitglied vertreten.
TN	Projektteilnehmer*in(nen)

### Begriffserklärungen

Projekt	Dieser Begriff steht für die gesamte finanziell geförderte Projektlaufzeit und bezieht alle Phasen und Aktivitäten währenddessen ein, insbesondere auch Vorbereitungsaktivitäten und, falls vorhanden, Folgeaktivitäten sowie Berichtlegung.
Aktivität	Dieser Begriff – falls zutreffend auch ‚Kernaktivität‘ oder ‚intensive Phase‘ des Projekts genannt – wird im Text in Bezug auf die nicht-formale Lernaktivität innerhalb der zuvor erwähnten Projekte verwendet. Es sind insbesondere die Aktivitäten gemeint, in denen junge Menschen, Jugendarbeiter*innen, Jugendleiter*innen und andere Beteiligte zusammenkommen und am Projektthema arbeiten.

### Schlüsselkompetenzen für lebenslanges Lernen<sup>1</sup>

Lese- und Schreibkompetenz

Mehrsprachenkompetenz

Mathematische Kompetenz und Kompetenz in Naturwissenschaften, Informatik und Technik

Digitale Kompetenz

Persönliche, soziale und Lernkompetenz

Bürger\*innenkompetenz

Unternehmerische Kompetenz

Kulturbewusstsein und kulturelle Ausdrucksfähigkeit

---

<sup>1</sup> Europäische Union (2018), S. 7f.



## 1. EXECUTIVE SUMMARY

Im vorliegenden Bericht werden die Ergebnisse des Forschungsprojekts zu Bildung und Lernen für Partizipation und Bürger\*innenschaft in europäischen Jugendprogrammen (RAY-PART) in Österreich vorgestellt. Die Nachfolgestudie zu dem Forschungsprojekt „Langzeitwirkungen von Erasmus+/Jugend in Aktion in Österreich auf Partizipation und Bürger\*innenschaft“ (RAY-LTE; 2015-2018)<sup>2</sup> wurde von der österreichischen Nationalagentur für Erasmus+ Jugend in Aktion (E+/JiA) und Europäisches Solidaritätskorps (ESK) in Auftrag gegeben mit dem Ziel, vertiefend herauszuarbeiten, wie Kompetenzen für Partizipation und Bürger\*innenschaft sowie konkretes Engagement in den Jugendprojekten entwickelt werden. Die zugrundeliegenden Daten stammen aus zwei Fallstudien, die 2019 und 2020 zu einer Jugendbegegnung und einem Jugenddialogprojekt durchgeführt wurden. In den Fallstudien wurde mit folgenden Forschungsmethoden gearbeitet: Dokumentenanalyse; nicht-teilnehmende Beobachtung; Gruppendiskussion mit Projektteilnehmer\*innen; Interviews mit Projektleiter\*innen. Beide Projekte des Programms E+/JiA wurden von der österreichischen Nationalagentur finanziert und fanden in Österreich statt.

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass in beiden Jugendprojekten die Förderung von Partizipation und Bürger\*innenschaft wirksam durch ‚Experimentelles/Partizipatives Lernen‘ und ‚Voneinander Lernen‘ im Rahmen verschiedener nicht-formaler Methoden und im Fall der Jugendbegegnung durch informelles Lernen erfolgt. Während bei der Jugendbegegnung den Methoden ‚Rollenspiel‘, ‚künstlerische Bearbeitung‘, ‚Reflexion‘, ‚Diskussion‘ und ‚(Spielerische) Übung‘ eine besondere Bedeutung zukommt, beruht die Grundidee des Jugenddialogprojekts auf der Simulation der Erarbeitung von Parlamentsanträgen, bei dem wiederum ‚Diskussionen‘ in Kleingruppen im Mittelpunkt stehen.

Zentrale Ausgangspunkte beider Projekte sind die Selbsttätigkeit und das aktive Handeln der Jugendlichen auf der Grundlage ihrer Kreativität und Individualität sowie ihres Wissens und ihrer Kompetenzen. In beiden Projekten geht es darum, den Jugendlichen zu ermöglichen, diese in die verschiedenen Aktivitäten einzubringen, zum Beispiel in die Rollengestaltung in den Rollenspielen oder bei der Simulation der Parlamentsarbeit; dadurch sollen sie zu Partizipation und Bürger\*innenschaft ermächtigt werden, wobei den Projektleiter\*innen eine begleitende und unterstützende Funktion zukommt. Die Rollenübernahme und -gestaltung erfordert und bewirkt ein emotionales Nachempfinden. Diese Emotionen wiederum führen zu starken und nachhaltigen Lernprozessen. Neben der Selbsttätigkeit ist das gemeinsame Handeln von Jugendlichen in den verschiedenen nicht-formalen Aktivitäten ein wichtiger Aspekt, der zum Lernen voneinander führt.

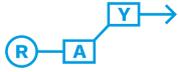
Die genannten zentralen Methoden werden durch die Kombination mit weiteren Methoden wie Inputs, eigenständiges Recherchieren, Präsentieren und Feedback wirkungsvoll unterstützt.

Hervorzuheben ist die Reflexion; wie sich anhand der Jugendbegegnung sehr gut nachvollziehen lässt, werden sich die Jugendlichen erst durch die Reflexion des Erlebten des Gelernten und seiner Bedeutung richtig bewusst.

Eine Forschungsfrage bezog sich auf die Kompetenzen, die Projektleiter\*innen benötigen, um die für die Förderung von Partizipation und Bürger\*innenschaft wirksamen Methoden

---

<sup>2</sup> Fennes, Gadinger (2019).



umzusetzen. Als wichtigste Fähigkeit wird die Teamarbeit herausgestellt, wichtig seien unter anderem auch die Beherrschung nicht-formaler Lernmethoden und Projekterfahrung.

Eine weitere Fragestellung der Studie bezog sich auf Bildungs- und Lernansätze für Partizipation und Bürger\*innenschaft, die in den Projekten im Umgang mit den Folgen der Coronapandemie entwickelt wurden. Eine der Hauptaktivitäten des Jugenddialogprojekts, wurde aufgrund der Pandemie in eine Onlineveranstaltung umgewandelt. Annähernd so gut wie bei einer Präsenzveranstaltung haben die Diskussionen der Teilnehmer\*innen über politische Themen und die Entwicklung von Anträgen funktioniert. Sehr gute Erfahrungen wurden auch mit Onlinetools für kollaboratives Schreiben sowie für Feedback gesammelt. Demgegenüber sehen die Projektleiter\*innen eine erhebliche Verschlechterung beziehungsweise ein komplettes Verlorengehen der Gruppendynamik und des – doch so wichtigen - informellen Bereichs durch das Onlineformat.



## 2. EINLEITUNG

### 2.1. KONTEXT DER STUDIE

Die „Förderung der Beteiligung am demokratischen Leben in Europa“ sowie die „Förderung aktiven Bürgersinns“<sup>3</sup> sind wesentliche Ziele von Jugendprogrammen, die von der Europäischen Union (EU) finanziert werden. Dieses Ziel kommt auch in der vom Rat der EU im Rahmen der ‚Schlüsselkompetenzen für lebenslanges Lernen‘ definierten ‚Bürgerkompetenz‘<sup>4</sup> zum Ausdruck. Dabei handelt es sich um „die Fähigkeit, als verantwortungsvoller Bürger zu handeln und uneingeschränkt am gesellschaftlichen und sozialen Leben teilzunehmen, und zwar auf der Grundlage der Kenntnis gesellschaftlicher, wirtschaftlicher, rechtlicher und politischer Konzepte und Strukturen sowie einem Verständnis von globalen Entwicklungen und Nachhaltigkeit.“<sup>5</sup>

Dass Partizipation und Bürger\*innenschaft durch Erasmus+ Jugend in Aktion (E+/JiA) gefördert werden, ist unter anderem durch Studien von RAY<sup>6</sup>, einem europäischen Netzwerk zur wissenschaftlichen Begleitforschung europäischer Jugendprogramme mit über 30 Partnern belegt. So geben bei der RAY Onlineumfrage 2019/2020 37% der antwortenden Teilnehmer\*innen aus Österreich an, dass sie in ihren E+/JiA Projekten Wissen zu ‚Aktive Bürger\*innenschaft/Partizipation in der Zivilgesellschaft und am demokratischen Leben‘ erworben haben und 89% stimmen vollkommen oder eher zu, dass sie ihre Fähigkeit entwickelt haben, etwas im Interesse der Gemeinschaft oder der Gesellschaft zu erreichen. Bei der Fremdeinschätzung stimmen 82% der Projektleiter\*innen aus Österreich vollkommen oder eher zu, dass die Teilnehmer\*innen ihrer Projekte die Fähigkeit entwickelt haben, politische Themen ernsthaft zu diskutieren.<sup>7</sup> In der Studie zu ‚Langzeitwirkungen von E+/JiA in Österreich auf Partizipation und Bürger\*innenschaft‘ (RAY-LTE; 2015-2018)<sup>8</sup> wurde zur Erforschung der Kompetenz für Partizipation und aktive Bürger\*innenschaft in Interviews und Onlinefragebögen nach ‚Werten und Einstellungen‘ ‚Wissen‘ und ‚Fähigkeiten und Fertigkeiten‘ sowie nach (europäischer) Identität gefragt. Weiters wurden zur Analyse bürger\*innenschaftlicher Praxis Fragen zu konventioneller sowie nichtkonventioneller politischer Beteiligung und weiteren gesellschaftlichen Partizipationsformen gestellt. Als Ergebnis ist festzuhalten, dass in allen diesen Kategorien Lerneffekte festzustellen sind, die durch die Teilnahme an E+/JiA-Projekten angestoßen werden und die auch zwei bis drei Jahre nach dem Projekt überwiegend als andauernd und nach wie vor wichtig beschrieben werden; zum Teil steigt die Bedeutung des gewonnenen Wissens und erworbene Fähigkeiten werden bewusst weiterentwickelt. Lerneffekte zeigen sich sowohl bei Jugendlichen, die bereits vor ihrer Projektteilnahme engagiert und interessiert waren, als auch bei Jugendlichen, die wenig oder nicht engagiert waren.

### 2.2. FRAGESTELLUNGEN

Auf dieser Grundlage und als Nachfolgestudie zu RAY-LTE wurde das Forschungsprojekt zur Förderung und zum Lernen von Partizipation und Bürger\*innenschaft in europäischen

---

<sup>3</sup> Europäische Kommission (2020), S. 28. Dieser Begriff wird in der englischsprachigen Version „active citizenship“ genannt und in diesem Forschungsbericht als „(aktive) Bürger\*innenschaft“ verwendet.

<sup>4</sup> Dieser Begriff wird in diesem Bericht als „Kompetenz für (Partizipation und) Bürger\*innenschaft“ verwendet.

<sup>5</sup> Europäische Union (2018), S. 10.

<sup>6</sup> Research-based Analysis of European youth programmes; [www.researchyouth.net](http://www.researchyouth.net)

<sup>7</sup> Gadinger, Mayerl, Fennes (2020b); siehe auch Gadinger, Mayerl, Fennes (2020a).

<sup>8</sup> Fennes, Gadinger (2019).

Jugendprogrammen von acht RAY-Partnern<sup>9</sup> konzipiert (RAY-PART; 2019-2021), um vertiefend herauszuarbeiten, *wie* Kompetenzen für Partizipation und Bürger\*innenschaft sowie die konkrete Praxis in Projekten von E+/JiA und dem Europäischen Solidaritätskorps (ESK) entwickelt werden. Die im Folgenden dargelegten Forschungsfragen wurden im Verlauf des Jahres 2020 aufgrund der starken Beeinträchtigung der Datenerhebung infolge der Coronapandemie um diesen Aspekt ergänzt (*in Kursivschrift*):

- Welche Bildungs- und Lernansätze für Partizipation und Bürger\*innenschaft, die in durch europäische Jugendprogramme finanzierten Projekten angewendet werden, entwickeln wirksam Kompetenzen und Praktiken der Teilnehmer\*innen in Bezug auf Partizipation und Bürger\*innenschaft, fördern insbesondere das Engagement junger Menschen in Zivilgesellschaft und demokratischem Leben und befähigen sie dazu?
  - Durch welche Schlüsselemente und Methoden werden diese Ansätze wirksam?
  - Welche Kompetenzen benötigen Projektleiter\*innen/Teammitglieder, um diese Ansätze umzusetzen?
  - Wie können Projektleiter\*innen/Teammitglieder diese Kompetenzen entwickeln?
- *Welche Bildungs- und Lernansätze für Partizipation und Bürger\*innenschaft, die in den für diese Studie ausgewählten Projekten im Umgang mit den Folgen der Coronapandemie auf die Projekte entwickelt wurden, entwickeln wirksam Kompetenzen und Praktiken der Teilnehmer\*innen in Bezug auf Partizipation und Bürger\*innenschaft, fördern insbesondere das Engagement junger Menschen in Zivilgesellschaft und demokratischem Leben und befähigen sie dazu?*
- *Welche digitalen Instrumente und Methoden (zum Beispiel Onlinetreffen oder -diskussionen) werden in den Projekten angewendet und inwiefern tragen sie zur Förderung und zum Lernen von Partizipation und Bürger\*innenschaft bei?*

### 2.3. FORSCHUNGSDESIGN UND METHODEN

Im Rahmen eines qualitativen Forschungsdesigns sind diese Fragestellungen anhand von Fallstudien zu E+/JiA und ESK Projekten zu untersuchen, die vor Projektbeginn als vielversprechend im Hinblick auf die Methoden zur Förderung und zum Lernen der Kompetenzen für Partizipation und Bürger\*innenschaft sowie der konkreten Praxis eingeschätzt werden. Die Fallstudien sollen möglichst alle Projektaktivitäten von der Projektvorbereitung im Anschluss an die Förderzusage bis zum Ende der Follow-up Aktivitäten umfassen. Dazu sind verschiedene sozialwissenschaftliche Forschungsmethoden vorgesehen: die Analyse von Projektdokumenten, die der Bewerbung des Projektes, seiner Vorbereitung, Umsetzung und Evaluation sowie des Follow-up dienen; die nicht-teilnehmende Beobachtung von zentralen Projektaktivitäten; eine Gruppendiskussion mit Projektteilnehmer\*innen sowie Interviews mit Projektleiter\*innen idealerweise im Anschluss an die beobachteten Hauptaktivitäten; die Wiederholung der Interviews rund zwei Monate nach den ersten Interviews; Zusatzfragen, die sofern möglich in die Projektevaluation integriert werden. Die Auswertung der auf diese Weisen erhobenen Daten orientiert sich an der qualitativen Inhaltsanalyse nach Mayring<sup>10</sup>.

---

<sup>9</sup> Deutschland, Finnland, Italien, Kroatien, Malta, Österreich, Portugal, Schweden.

<sup>10</sup> Mayring (2015).



Auf transnationaler Ebene ist im Rahmen von RAY-PART als partizipatorisches Element eine Forschungskonferenz im zweiten Halbjahr 2021 geplant, bei der die Ergebnisse der Fallstudien aus allen Partnerländern mit ausgewählten Teilnehmer\*innen und Projektleiter\*innen der beforschten Projekte, Wissenschaftler\*innen, Expert\*innen, Stakeholder\*innen, Repräsentant\*innen der involvierten E+/JiA und ESK Nationalagenturen und nationalen Forscher\*innen diskutiert werden. Die Diskussionsergebnisse fließen in die finale transnationale Analyse ein, die für Ende 2021 terminiert ist.

## 2.4. STICHPROBE UND UMSETZUNG DER FORSCHUNG

Ursprünglich waren in Österreich Fallstudien zu je einem Projekt aus den Programmen E+/JiA und ESK geplant und entsprechend zwei in Bezug auf die Methoden zur Förderung und zum Lernen von Partizipation und Bürger\*innenschaft vielversprechende Projekte ausgesucht worden; die AnsprechpartnerInnen beider Projekte zeigten sich mit einer Teilnahme an dem Forschungsprojekt einverstanden. Während die Datenerhebung zu der Jugendbegegnung (JB; E+/JiA) planmäßig durchgeführt werden konnte – die JB fand vor dem Ausbruch der Coronapandemie statt – musste das für die zweite Fallstudie ausgesuchte Freiwilligenteamprojekt (FT; ESK) infolge der coronabedingten Schutzmaßnahmen und Reisebeschränkungen abgesagt werden. Daraufhin konnten die OrganisatorInnen eines in Bezug auf die Förderung von Partizipation und Bürger\*innenschaft gleichwertigen Jugenddialogprojekts (JD; E+/JiA) für die Teilnahme an Fallstudie AT2 gewonnen werden. Dabei musste allerdings in Kauf genommen werden, dass der Zeitpunkt des Projektes in die Endphase des Forschungsprojekts fiel und das Projekt aus diesem Grund nicht in der Ausführlichkeit beforscht und analysiert werden konnte, wie es in Fallstudie 1 geschehen war; einige der Analysekatégorien konnten deshalb nicht berücksichtigt werden. Zudem musste das Projekt coronabedingt in abgewandelter Form stattfinden: Während ein optionaler Workshop vor den Hauptaktivitäten planmäßig als Präsenzveranstaltung umgesetzt wurde, wurde die erste Hauptaktivität in eine Onlineveranstaltung umgewandelt und die zweite Hauptaktivität auf ein unbestimmtes Datum nach Abschluss des Forschungsprojektes verschoben, so dass gerade das eigentliche „Herzstück“ des Projekts, wie es einer der Projektleiter<sup>11</sup> formuliert, auf das in der ersten Hauptaktivität hingearbeitet wird, nicht in die Forschung miteinbezogen werden konnte. Auch für das Interview rund zwei Monate nach der Hauptaktivität war der zeitliche Rahmen zu knapp. In den Interviews mit den Projektleitern wurde zum Teil auf Erfahrungen mit dieser Hauptaktivität bei vorherigen Projektdurchführungen eingegangen.

Im Detail wurden für Fallstudie 1 (Jugendbegegnung) folgende Daten erhoben:

- Dokumentensammlung: Prospekt und Internetseite zur Ankündigung und Bewerbung der Jugendbegegnung; Prospekt und Internetseite über die durchführende Organisation; kurze Projektbeschreibung von der österreichischen Nationalagentur; bewilligter Projektantrag; Programmablauf der Jugendbegegnung; projektinterne Facebookgruppe; projektinterner Blog; Konzepte zu Workshops, Spielen und Rollenspielen; Projektberichte auf den Webseiten von fünf Partnerorganisationen; Projektevaluierung; Fotos von Flipcharts von verschiedenen Aktivitäten; Dokumentationen der künstlerischen Arbeit zum Thema Menschenrechte (Videos, Fotos, Audiodokumente).

---

<sup>11</sup> In diesem Forschungsbericht wird die männliche oder weibliche Form entsprechend dem Geschlecht der Personen verwendet. In der Mehrzahl wird gegebenenfalls gegendert.

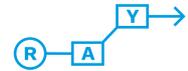
- Zweieinhalbtägige Anwesenheit der Forscherin bei der Projekthauptaktivität und in diesem Rahmen nicht-teilnehmende Beobachtung aller Programmelemente, sowie teilnehmende Beobachtung an Nichtprogrammelementen wie Pausen, Mahlzeiten und Freizeit.
- Durchführung von zwei je einstündigen Face-to-Face-Interviews mit der Gesamtprojektleiterin (PL1) sowie mit dem Projektleiter einer Partnerorganisation (PL2) während der Projekthauptaktivität;
- Durchführung einer einstündigen Gruppendiskussion mit vier Teilnehmerinnen und drei Teilnehmern aus allen sieben am Projekt beteiligten Ländern im Alter von 14, 15, 16, 17 und 19 Jahren (Face-to-Face);
- Durchführung eines einstündigen Onlineinterviews mit einer weiteren Projektleiterin (PL3) einer Partnerorganisation rund vier Monate nach der Hauptaktivität (die Projektleiter\*innen, die während der Hauptaktivität interviewt worden waren, waren für ein weiteres Interview nicht erreichbar).

Übersicht der vorliegenden Daten zu Fallstudie 2 (Jugenddialogprojekt):

- Dokumentensammlung: Prospekt und Internetseite zur Ankündigung und Bewerbung des Jugenddialogprojekts; Prospekt über die teilnehmenden Expert\*innen; Prospekt über die teilnehmenden Politiker\*innen; Liste der zu diskutierenden Themen; bewilligter Projektantrag; Konzept des optionalen Vorbereitungsworkshops; Evaluierung des Vorbereitungsworkshops; Ablaufplan der Hauptaktivität 1; Konzepte zu einzelnen Teilaktivitäten.
- Anwesenheit (online) der Forscherin während der kompletten Hauptaktivität 1, die coronabedingt in eine Onlineveranstaltung umgewandelt wurde, und nicht-teilnehmende Beobachtung aller Programmelemente.
- Durchführung von zwei je einstündigen Onlineinterviews mit zwei Projektleitern (PL1; PL2) zweieinhalb Wochen nach Hauptaktivität 1 und so schnell wie möglich nach Bekanntwerden der Verschiebung von Hauptaktivität 2.
- Durchführung einer Gruppendiskussion mit drei Teilnehmerinnen und zwei Teilnehmern drei Wochen nach Hauptaktivität 1 und so schnell wie möglich nach Bekanntwerden der Verschiebung von Hauptaktivität 2 (online).

## 2.5. BERICHTVORSCHAU

In Kapitel 3 und Kapitel 4 werden die beiden Fallstudien entsprechend der zur Beantwortung der Forschungsfragen wichtigen Kategorien dargestellt. Eine zusammenfassende Analyse und die Beantwortung der Forschungsfragen erfolgen in Kapitel 5.



## 3. FALLSTUDIE 1: JUGENDBEGEGNUNG

Die erste Fallstudie wurde zu einer zwölf-tägigen Jugendbegegnung (E+/JiA) zum Thema Menschenrechte, an der 48 Jugendliche aus Österreich und sechs Partnerländern im Alter von 13 bis 19 Jahren teilnahmen, erarbeitet. Die JB fand in einer ländlich gelegenen Jugendfreizeitstätte statt.

### 3.1. PROJEKTEIGENSCHAFTEN

#### Hintergrund der Teilnehmer\*innen

Laut Projektantrag lag ein Schwerpunkt auf der Einbeziehung von benachteiligten Jugendlichen (englische Sprachkenntnisse waren Voraussetzung), alle Projektleiter\*innen seien dafür sensibilisiert und alle Teilnehmer\*innen auf das Projektthema vorbereitet. 30 von 48 Teilnehmer\*innen wurden als Jugendliche mit geringeren Chancen eingestuft, vermutlich in erster Linie aufgrund eines abgelegenen Wohnortes oder geringer finanzieller Mittel der Eltern. PL3 bezeichnete das Lernen der Jugendlichen als relativ homogen.

#### Projektthemen zu Partizipation und Bürger\*innenschaft

Im Fokus der JB stand das Thema Menschenrechte, die Verletzung von Menschenrechten und mit Menschenrechten verbundene Werte und Einstellungen wie Menschenwürde; insbesondere wurden die Rechte von Kindern, Flüchtlingen und Minderheiten sowie Bildung bearbeitet. Ein weiteres Thema war interkulturelles Lernen (Projektantrag).

#### Projektziele in Bezug auf Partizipation und Bürger\*innenschaft

Die JB zielte darauf ab, das Wissen der Teilnehmer\*innen zu Menschenrechten zu vergrößern, ihr Bewusstsein für die Wichtigkeit der Menschenrechte zu schärfen, sie zu ermutigen, sich aktiv für Menschenrechte einzusetzen sowie sie dazu zu befähigen.

#### Gründe für die Förderung von Partizipation und Bürger\*innenschaft im Projekt

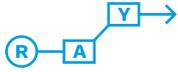
Laut Projektantrag stellten mehrere Partnerorganisationen fest, dass die Jugendlichen, mit denen sie arbeiten, über wenig oder keine Kenntnisse zu Menschenrechten verfügen. Dieses Wissen sei aber notwendig, um Verletzungen von Menschenrechten wahrzunehmen und sich für deren Einhaltung einzusetzen. Jugendliche aus manchen osteuropäischen Ländern seien mit Menschenrechtsverletzungen konfrontiert, erwägen deswegen eine Abwanderung in ein westeuropäisches Land und könnten durch den Vergleich mit der Situation in anderen Ländern ihre Erfahrungen besser differenzieren und so eine Abwanderung überdenken. Zudem habe sich 2018 die Allgemeine Erklärung der Menschenrechte durch die Vereinten Nationen zum 70. Mal gejährt hat. Die Einbeziehung von Jugendlichen mit geringeren Chancen ist ein Hauptziel aller Partnerorganisationen.

#### Anknüpfung an aktuelle soziale und politische Ereignisse und Entwicklungen

Im Projektantrag wird Bezug auf zunehmenden Extremismus, Terrorismus und die Flüchtlingsfrage genommen. Im Projekt selbst wird auf die Situation von Flüchtlingen, Minderheiten, Kindern und Jugendlichen eingegangen. Die Jugendlichen sollen selbst den Bezug zwischen ihrer eigenen Situation und Menschenrechten herstellen.

#### Spezifische europäische Dimension des Projekts

Laut Projektantrag soll die Partizipation der Jugendlichen auch auf europäischer Ebene gefördert werden. Europa, so PL3, sei aber kein Schwerpunkt des Projekts gewesen. Die



Teilnehmer\*innen tauschten sich in Gruppen zu den Themen, die im Projekt angesprochen wurden, über die jeweilige Situation in ihren Herkunftsländern aus. Der Austausch stärkte die europäische Identität der Jugendlichen (PL1) beziehungsweise erweiterte ihren Horizont (PL2; für ihn gebe es nur eine nationale, aber keine europäische Identität). Ein Teilnehmer der Gruppendiskussion versteht die Jugendbegegnung mit sieben verschiedenen Nationen als Simulation der Europäischen Union und sieht darin die europäische Dimension des Projekts.

#### Verständnis der Projektleiter\*innen von Partizipation und Bürger\*innenschaft; Selbsteinschätzung in Bezug auf Partizipation und Bürger\*innenschaft; Auswirkung dessen auf die Arbeit im Jugendbereich

PL1 und PL2 verstehen unter Partizipation das konkrete Handeln als aktive/r Bürger\*in für ein gesamtgesellschaftliches Anliegen und das Herbeiführen einer Veränderung. Beide sehen sich aufgrund ihres Engagements in der Jugendarbeit als aktive Bürger\*innen; PL2 hat selbst eine Jugendorganisation gegründet und PL1 setzt sich gegen häusliche Gewalt an Frauen ein. Ihr Einsatz für Partizipation im Projekt entspricht ihrer persönlichen Überzeugung.

#### Verständnis der Projektleiter\*innen von ihrer Rolle; Beitrag dieser Rolle zur Förderung von Partizipation und Bürger\*innenschaft

PL1, PL2 und PL3 sehen ihre Rolle in Abgrenzung zum klassischen Unterrichten darin, Lernprozesse zu ermöglichen und zu begleiten. Dazu benötigten sie inhaltliches und methodisches Wissen sowie Authentizität und Charisma. Es gelte den schmalen Grat zu bewältigen, einerseits von den Jugendlichen akzeptiert zu sein, indem man sich für sie interessiert, andererseits die verantwortliche Person für die Einhaltung der Regeln zu sein. Ihre Rolle beinhalte auch eine Vorbildfunktion. Die genannten Aspekte seien auch zutreffend auf die Förderung von Partizipation und Bürger\*innenschaft. Die Teilnehmer\*innen bezeichnen die Projektleiter\*innen als emphatisch, wertschätzend und unterstützend, als Vertraute und Freunde. Dies wird weitgehend durch die Beobachtung gestützt.

#### Partizipation und Bürger\*innenschaft der Teilnehmer\*innen

Fünf der sieben Teilnehmer\*innen der Gruppendiskussion engagieren sich in ihren Heimatländern bereits für Gesellschaft und Politik, zum Beispiel für die Rechte von SchülerInnen; zwei haben bereits zum Thema Partizipation in ihrem nationalen Parlament beziehungsweise im Europäischen Parlament vor Politiker\*innen gesprochen. Zwei der sieben DiskutantInnen waren zuvor nicht interessiert oder engagiert. Aus informellen Gesprächen in den Pausen ist zu folgern, dass sowohl Interessierte und Nicht-Interessierte sowie Engagierte und Nicht-Engagierte am Projekt teilnehmen.

#### Effekte der Gruppenzusammensetzung auf das Lernen in Bezug auf Partizipation und Bürger\*innenschaft

Die Teilnehmer\*innen aus einem Land waren noch sehr jung, zum Teil 13 Jahre alt. Sie haben der Meinung von PL3 zufolge von den älteren Jugendlichen im Verlauf des Projekts gelernt. PL2 weist auf einen Teilnehmer hin, der schon häufiger an E+/JiA Projekten teilgenommen hat, sehr interessiert, offen und charismatisch ist und von dem andere sehr profitiert hätten.

#### Art und Weise der Kommunikation über Partizipation und Bürger\*innenschaft

PL1 und PL2 geben an, die Begriffe Partizipation und Bürger\*innenschaft im Projekt nicht zu verwenden, sondern sie implizit zu umschreiben; PL2 sieht auch ein Problem bei der Übersetzung. Im Vordergrund steht für beide Partizipation im Sinne konkreten Handelns. PL3 und weitere Projektleiter\*innen erklären den Teilnehmer\*innen die Begriffe explizit in



Verbindung mit deren Lernerfahrungen im Projekt. Manche Teilnehmer\*innen hätten die Begriffe gekannt, nicht aber deren Bedeutung. In der Gruppendiskussion verwenden die Teilnehmer\*innen Formulierungen wie: „anderen helfen“, „für andere da sein“, „etwas Gutes tun“, „für etwas kämpfen“ oder „einen Beitrag für unsere Gesellschaft leisten“.

### 3.2. BILDUNG UND LERNEN FÜR PARTIZIPATION UND BÜRGER\*INNENSCHAFT

Laut Projektantrag sollen in allen nationalen Gruppen Vorbereitungstreffens<sup>12</sup> stattfinden und laut Protokoll des österreichischen Treffens wurden den Teilnehmer\*innen die Projektthemen, Programm und Ziele vorgestellt. Auf einer projektinternen Facebookseite posteten die verschiedenen nationalen Gruppen Fotos von ihren Vorbereitungstreffen, Informationen über Inhalte liege aber nicht vor. Während sie auf dem Weg nach Österreich sind, stellen sie auch Fotos von ihrer Anreise online.

Der Workshop zum Thema ‚Flüchtlinge‘ beginnt mit einem Input anhand eines Kurzfilms:

- Der Gruppenraum wird immer wieder von Personen, die zum Teil reden, durchquert.
- Der Projektleiter startet den Film ohne Einleitung oder Warm-up.
- In dem Film kümmern sich Männer um die Leichen ertrunkener Flüchtlinge. Die Bilder sind drastisch, es gibt weder Kommunikation noch Musik. Die Atmosphäre ist beklemmend.
- Nach dem Film sollen die Jugendlichen ein Gefühl auf eine Karte schreiben und an die Tafel hängen. Sie schreiben „bizar“, „verwirrt“, „traurig“ oder „privilegiert“.
- Anhand der Karten soll ein Gespräch entstehen, aber die Teilnehmer\*innen haben den Film nicht verstanden; Fragen des Projektleiters helfen nicht.
- Der Projektleiter bricht ab und möchte einen anderen Film zeigen, der bei einer vorherigen Jugendbegegnung zum Thema ‚Flüchtlinge‘ gedreht wurde. Er ruft einen falschen Film auf und findet den richtigen nicht. Ein anderer Projektleiter muss dringend an den Computer. Die Teilnehmer\*innen gähnen und schauen in ihre Handys. Für den Erfahrungsbericht eines Projektleiters, der als Übersetzer in einem österreichischen Flüchtlingslager gearbeitet hat, ist keine Zeit mehr. Die Aktivität wird abgebrochen.

Ein Erfahrungsbericht eines Flüchtlings kommt wegen Krankheit nicht zustande.

Im Workshop zu ‚Bildung‘ sollen die Jugendlichen selbständig Informationen suchen: Nach mehreren Warm-up-Spielen, bei denen die Teilnehmer\*innen begeistert mitmachen, sollen je zwei Teilnehmer\*innen anhand von Stichpunkten im Internet nach Informationen zum Bildungssystem ihres Heimatlandes suchen. Alle Gruppen präsentieren nacheinander ihre Rechercheergebnisse. Einige wenige Aspekte stoßen auf Interesse, vereinzelt werden Fragen gestellt und es entstehen kurze Gespräche. Großteils vermitteln die Teilnehmer\*innen einen gelangweilten Eindruck. Laut PL2 hätten einige Teilnehmer\*innen dadurch gesehen, dass die Situation in ihrem eigenen Land doch nicht so schlecht sei. PL3 sieht in der Internetrecherche nur dann einen Sinn, wenn die Jugendlichen wirklich an dem Thema interessiert sind. Die meisten Jugendlichen sagen, dass dieser Programmpunkt langweilig gewesen sei.

In drei von vier Workshops wird als zentrale Methode ein Rollenspiel verwendet. Beispielhaft wird der Ablauf des Rollenspiels zu Kinderrechten ‚Geh einen Schritt vorwärts‘ dargestellt:

- Die Gruppe befindet sich ungestört in einem großen und ruhigen Raum.

---

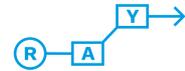
<sup>12</sup> Die Methoden und Schlüsselemente, auf die in diesem zentralen Kapitel eingegangen wird, sind durch eine Unterstreichung hervorgehoben.

- Warm-up-Gegenteilspiel, bei dem die Teilnehmer\*innen begeistert mitmachen. Die Teilnehmer\*innen stehen in einem Kreis und müssen jeweils das Gegenteil dessen tun, was PL3 vorgibt. Lautet die Aufforderung von PL3 beispielsweise „Hüpft nach vorne!“, sollen die Teilnehmer\*innen nach hinten hüpfen.
- PL3 erklärt Schritt für Schritt den Ablauf des Rollenspiels.
- Die Teilnehmer\*innen sollen sich nebeneinander in einer Reihe aufstellen und erhalten Karten mit der Beschreibung einer Rolle, in die sie sich hineinversetzen sollen. Dazu sollen sie die Augen schließen. Es herrscht während des gesamten Spiels eine hochkonzentrierte Atmosphäre.
- Die Projektleiterin schildert Situationen und die Teilnehmer\*innen, auf die diese Situationen zutreffen, dürfen einen Schritt nach vorne gehen. Eine Situation lautet beispielsweise „Du kannst Dir wann immer es nötig ist neue Kleider und Schuhe kaufen.“ Die Teilnehmerin/der Teilnehmer, die/der die Rolle ‚Kind reicher Eltern‘ spielt, darf einen Schritt gehen. Die Teilnehmerin/der Teilnehmer, die/der die Rolle ‚Kind armer Eltern‘ spielt, muss stehenbleiben. Am Ende sind die Teilnehmer\*innen unterschiedlich weit gekommen und erzählen sich gegenseitig ihre Rollen.

Alle drei Projektleiter\*innen schreiben Rollenspielen starke und nachhaltige Lerneffekte zu – für die Förderung von Partizipation und Bürger\*innenschaft seien sie ideal: Der Horizont Jugendlicher werde geweitet, ihr Interesse an den behandelten Themen und die Auseinandersetzung damit gesteigert und ihre Motivation, aktiv zu handeln, vergrößert. Dies resultiere aus ihrer emotionalen Involviertheit. PL1: *„Die Jugendlichen müssen sich in die Rollen hineinversetzen und diese kreativ ausfüllen.“* Auch alle Teilnehmer\*innen an der Gruppendiskussion bestätigen diese Auswirkungen, eine Jugendliche sagt: *„Ich fühlte und dachte wie die Person, die ich spielte: eine Tochter geschiedener Eltern, die sich beide neue Familien aufbauen und nur das Mädchen bleibt allein. Ich fühlte mich diskriminiert und allein. Ich brauchte über eine Stunde, um dieses negative Gefühl zu überwinden.“* Für PL3 sind deshalb altersgerechte Themen, eine gute Vorbereitung sowie eine gute Nachbereitung Schlüsselemente bei Rollenspielen. In der sich dem Rollenspiel anschließenden Reflexion, den nationalen Reflexionsgruppen und der Gruppendiskussion bestätigten die Teilnehmer\*innen diese Auswirkungen, vielen Jugendlichen sei durch die Rollenspiele bewusstgeworden, wie gut es ihnen gehe. Sie möchten in Zukunft aufmerksamer für Ungerechtigkeiten sein und für Benachteiligte eintreten. – Für zwei andere Rollenspiele berichten die Teilnehmer\*innen vergleichbare Auswirkungen. Allerdings seien einmal die Rollen nicht gut erklärt worden und einmal die Regeln zu kompliziert gewesen.

Auch bei der sich an das Rollenspiel anschließenden Reflexion sind die Jugendlichen sehr konzentriert und möchten ihre Erfahrungen aus dem Rollenspiel mitteilen. Sie sitzen in einem großen ruhigen Raum in einem Stuhlkreis und PL3 eröffnet die Reflexion mit der Frage „Empfandest Du etwas als unfair?“ Erst durch die Reflexion verstehen die Jugendlichen, was sich bei ihnen während des Rollenspiels abgespielt hat. Eine Jugendliche zieht den Schluss: *„Wir sehen immer nur, was wir nicht haben, wenn wir uns mit anderen vergleichen. Wir sollten uns mehr darauf konzentrieren, was wir haben und was wir tun können.“* Auf Anregung von PL3 stellen die Jugendlichen die Verbindung ihrer Erfahrungen mit den Menschenrechten her. In der Gruppendiskussion zeigen sich alle Teilnehmer\*innen von der Reflexion begeistert, ein Jugendlicher nennt sie „wertvoll“, ein anderer bezeichnet sie als die von ihm am meisten geschätzte Methode – alle anderen Jugendlichen pflichteten ihm bei.

Aus dieser Reflexion heraus entwickelt sich eine Diskussion über die Erfahrungen der Teilnehmer\*innen an ihren Schulen mit Diskriminierung und Mobbing. Ein Jugendlicher sagte



zu Beginn, dass er schon selbst MitschülerInnen gemobbt habe. Die Projektleiterin kommentiert dies bewusst nicht und die Diskussion läuft weiter. Sie wollte, so erklärt sie im Interview, dass der Jugendliche bei der Diskussion bleibe und den anderen zuhöre. So könne er nun über das Gehörte nachdenken. Generell sei eine Atmosphäre wichtig, in der unterschiedliche Ansichten und auch die Entscheidung, sich nicht mitzuteilen, in Ordnung seien. In Bezug auf Diskussionen gibt PL2 den generellen Hinweis, dass die Gruppen nicht zu groß sein dürften, damit alle zu Wort kämen.

Die abendlichen Reflexionen laufen in den Ländergruppen sehr unterschiedlich ab. Eine Gruppe sucht sich im unruhigen Flurbereich ein paar Stühle, drei Teilnehmer\*innen reden permanent durcheinander, andere sitzen abwesend dabei und der Projektleiter dringt mit seinen Leitfragen kaum durch. Im Unterschied zu anderen Länderreflexionsgruppen führt die Art und Weise der Umsetzung bei dieser Gruppe nicht zu Bewusstwerdungsprozessen in Bezug auf mögliche Lerneffekte.

In mehrtägiger Labor-/Werkstattarbeit zu ‚Theater‘, ‚Film‘, ‚Musik‘ sowie ‚Malerei‘ bearbeiten die Jugendlichen Themen aus dem Bereich Menschenrechte. Alle Gruppen beginnen mit einem Brainstorming zu Inhalt und Umsetzung des zu erstellenden Produkts. In der Filmgruppe sitzen die Jugendlichen mit PL2 um einen Tisch, fast alle haben Ideen, die von den anderen weitergesponnen oder verworfen werden. Ein Wort gibt das andere und es wird viel gelacht. Dem Gruppenleiter werden manchmal praktische Fragen gestellt, ansonsten beteiligt er sich wie die Jugendlichen auch.

Das künstlerische Schaffen beginnt in der Theatergruppe mit mehreren theaterpädagogischen Spielen und Übungen in einem großen Raum. PL1 bittet die Jugendlichen um Vorschläge für den Beginn der Handlung. Nachdem dies zunächst schleppend vorangeht, zeigt sie als Anregung einen Film einer Bühnenperformance. Eine Jugendliche schlägt vor, dass ein armes Kind auf dem Pausenhof gemobbt wird. Die Projektleiterin fordert die Jugendlichen auf, die Szene auszuprobieren und fragt, wer die Rollen übernehmen möchte. Zwei, drei Teilnehmer\*innen beginnen und probieren diese Szene immer wieder aus und diskutieren über ihren Text. Die anderen Jugendlichen ziehen nach. PL1 gibt Instruktionen wie „Ich möchte einen Kampf sehen“ oder „Sprecht lauter“. Die Jugendlichen arbeiten motiviert mit.

In den Interviews beschreiben es die Projektleiter\*innen als wesentlich, dass die Jugendlichen selbst entscheiden, welche Menschenrechte sie künstlerisch bearbeiten wollen. Dazu müssen sie recherchieren und erweitern so ihr Wissen. Die künstlerische Auseinandersetzung ist den Projektleiter\*innen zufolge eine sehr starke und wirkmächtige Methode, da sie die Kreativität und Individualität der Jugendlichen herausfordert und die Jugendlichen eigene Erfahrungen einbringen können.

Zum Aufwärmen am Morgen sowie zum Kennenlernen der anderen Teilnehmer\*innen und der von der Europäischen Union definierten Schlüsselkompetenzen für lebenslanges Lernen kommen Übungen/Spiele zum Einsatz. PL1: „Die Erarbeitung von Inhalten durch spielerische Aufgaben trägt zu nachhaltigeren Lerneffekten bei.“ PL2: „Je unterhaltender das Ganze abläuft, desto weniger Druck lastet auf den Schultern der Jugendlichen.“ Jeweils acht bis zehn Jugendliche in ländergemischten Gruppen sollen unter anderem das Geheimnis des nahegelegenen Sees herausfinden, um sich dabei kennenzulernen. Im Plenum präsentiert jede Gruppe unter Gelächter und Beifall ihre Ergebnisse. Dabei redet jeweils nur eine Person, die anderen stehen dabei und schauen zum Teil in ihr Handy. Die Gruppen scheinen für diesen Zweck zu groß zu sein. Nach einer Aufwärmeinheit am Morgen sind die Jugendlichen hellwach. Sie kommen der Aufforderung von PL1, ihr lautes Singen und ihre merkwürdigen Bewegungen



nachzuahmen, enthusiastisch nach. Beim Schlüsselkompetenzen-Bingo sollen Personen mit bestimmten Kompetenzen gefunden werden, zum Beispiel Person, die schon einmal eine Initiative gestartet hat („Unternehmerische Kompetenz“). Dadurch kommt ein Austausch zustande.

Bei den interkulturellen Abenden präsentieren die Jugendlichen Länderrätsel sowie Landestypisches: Kleidung, Tänze, Lieder, Essen und Trinken. Dieses nicht-formale Setting, in dem interkulturelles Lernen stattfindet, geht im Verlauf der Abende zunehmend in ein informelles Setting (Party) über. Die Bedeutung informeller Settings und informellen Lernen ist nicht zu unterschätzen. Bei der Jugendbegegnung ist ausreichend freie Zeit eingeplant, zweistündige Pausen über Mittag und vor dem Abendprogramm oder auch ein Ausflug in eine Stadt. Die Pausen verbringen die Jugendlichen in ihren Zimmern, bei den Sitzgruppen in den Gängen oder im Freien. Sie chillen oder hören Musik; vor allem reden sie miteinander, zum Beispiel über ihre Lieblingsgruppen, Hobbies, aber auch über ihre Länder und über Projektaktivitäten. PL2 sagt, dass die freie Zeit für die Regeneration der Jugendlichen unabdingbar sei. Mindestens genauso wichtig ist dieses miteinander reden, dieser Austausch, in dem informelles Lernen stattfindet. Des weiteren eröffnet die freie Zeit Räume für eigene Initiativen; so organisieren sich vor allem Teilnehmer\*innen einige Male, um einen Flashmob einzustudieren. Mitmachen kann jede/r, die/der vorbeikommt.

Ein Ausflug in die Stadt wird zwar unternommen, zwei dafür geplante Aktivitäten aber – vermutlich aus Zeitgründen – abgesagt: der Flashmob, mit dem die Aufmerksamkeit der Passanten auf das Thema Menschenrechte gelenkt werden sollte, und die Aufgabenstellung für die Jugendlichen, drei Fotos zu machen, die mit dem Thema Menschenrechte zu tun haben.

In der schriftlichen Evaluation am Projektende werden folgende Punkte abgefragt: Zufriedenheit mit dem Projekt; Stärkste Elemente des Projekts; Verbesserungswürdige Aspekte; „Entspricht das durch die Projektteilnahme gewonnene Wissen Deine Erwartungen?“; „Welche Themen oder Aspekte des Projekts fandest Du am interessantesten oder nützlichsten für Deine Arbeit/tägliches Leben etc.?“; „Welche Erfahrungen konntest Du während des Projekts sammeln?“

### 3.3. EVALUIERUNG DES PROJEKTS; LERNERGESBISSE UND NACHFOLGEAKTIVITÄTEN

#### Generelle Bewertung des Projekts

Bei der Abschlussevaluierung geben auf einer Skala von 1 (ungenügend) bis 5 (exzellent) 34 Jugendliche ihre Zufriedenheit mit ‚4‘ und 13 Jugendliche mit ‚5‘ an.

#### Lernergebnisse in Bezug auf Partizipation und Bürger\*innenschaft

- Vertieftes Wissen zu Menschenrechten, insbesondere zu Recht auf Asylstatus, Minderheitenrechte, Recht auf Bildung und Schutz von Kindern;
- Gesteigertes Bewusstsein für die Verletzung von Menschenrechten und (größere) Motivation, sich für andere einzusetzen, deren Rechte nicht geachtet werden;
- Fremdsprachenkompetenz; Soziale Kompetenz (Teamwork; diskutieren); Interkulturelle Kompetenz

#### Nachfolgeaktivitäten – Verbreitung der Ergebnisse

Auf den Webseiten der meisten Partnerorganisationen sind – zum Teil erst lange nach dem Projekt - Artikel über die Jugendbegegnung erschienen. Eine Ländergruppe berichtete in ihrer



Schule über ihre Erfahrungen. Der Leiter einer anderen Ländergruppe lädt die Jugendlichen dazu ein, Freund\*innen und Bekannten zu den Gruppentreffen mitzubringen, um ihnen von dem Jugendaustausch zu erzählen und ihr Interesse zu wecken.

### 3.4. KOMPETENZEN, DIE ZUR UMSETZUNG DIESER ANSÄTZE BENÖTIGT WERDEN

Die Projektleiter\*innen nennen: Wissen über das Thema; Beherrschung nicht-formaler Methoden; Projekterfahrung; Charisma/Authentizität/Sendungsbewusstsein; Soziale Kompetenz, insbesondere die Fähigkeit zu Teamarbeit als „Schlüssel“ (PL1), Empathie, Offenheit, Ambiguitätstoleranz, Flexibilität und Stressresistenz. Für die Förderung europäischer Bürger\*innenschaft sollten Projektleiter\*innen nach Meinung von PL1 und PL2 Interesse an europäischen Ländern und die Fähigkeit, den Austausch zwischen Teilnehmer\*innen aus unterschiedlichen Ländern zu fördern, mitbringen.

#### Entwicklung der Kompetenzen

PL2 und PL3 sagen, dass sie selbst als Teilnehmer\*innen von Jugend in Aktion-Projekten<sup>13</sup> durch den Bewusstwerdungsprozess hindurchgegangen sind, den sie nun bei den Jugendlichen initiieren möchten. Bei PL2 führte dieser Bewusstwerdungsprozess zu einem starken Wandel: „Vor zwölf Jahren war ich ein Nationalist und lernte in Jugend in Aktion Projekten, dass es dumm ist, ein Nationalist zu sein.“ Er ergänzt, dass er auch von seiner früheren Tätigkeit als Berufsmusiker und vom Mannschaftssport profitiere. Die meisten Fähigkeiten, die ein Projektleiter brauche, seien angeboren und könnten nicht erlernt, aber weiterentwickelt werden.

---

<sup>13</sup> ‚Jugend in Aktion‘ (2007-2013) ist das Vorläuferprogramm von ‚Erasmus+ Jugend in Aktion‘.

## 4. FALLSTUDIE 2: JUGENDDIALOGPROJEKT

Gegenstand der zweiten Fallstudie war ein Jugenddialogprojekt (E+/JiA) zu den Themen Demokratie und politische Partizipation, an dem 31 16- bis 20-jährige Jugendliche aus Österreich teilnahmen. Ein optionaler Vorbereitungsworkshop fand planmäßig als Präsenzveranstaltung unter Einhaltung der coronabedingten Schutzmaßnahmen statt. Die erste Hauptaktivität wurde wegen der Pandemie in eine Onlineveranstaltung umgewandelt, die zweite Hauptaktivität auf ein unbestimmtes Datum verschoben.

### 4.1. PROJEKTEIGENSCHAFTEN

#### Hintergrund der Teilnehmer\*innen

Auf der Basis einer ausgewogenen Vorauswahl anhand der Parameter Geschlecht, Alter und Wohnort wurden per Zufallsprinzip Jugendliche eingeladen, um Teilnehmer\*innen aus allen regionalen und sozialen Schichten zu erreichen. Die per Zufall ausgewählten Jugendlichen konnten eine weitere Person zum Projekt anmelden. Um Teilnehmer\*innen aus politikfernen Schichten zu gewinnen, wurden auch BesucherInnen von Jugendzentren durch direkte Ansprache zur Teilnahme am Projekt eingeladen. Wie die Projektleiter berichten, können diese Bemühungen aber nicht darüber hinwegtäuschen, dass es sich bei dem Jugenddialogprojekt letztlich um ein Setting handelt, an dem sich eher Jugendliche beteiligten, die bereits über ein gewisses Maß an Selbstvertrauen verfügen. Von den Jugendlichen, die per Zufall eine Einladung erhielten, sagen tendenziell diejenigen ab, die nicht gewohnt sind, sich einzubringen oder zu artikulieren und die eine ganztägige Anwesenheit, ohne die Möglichkeit sich zurückziehen zu können, vermeiden möchten. Auch über die Schiene Jugendzentren konnte maximal eine Jugendliche/ein Jugendlicher gewonnen werden.

Obwohl er den Hintergrund dieses Auswahlverfahrens verstehe, so ein Teilnehmer in der Gruppendiskussion, finde er es nicht gut, dass Jugendliche, die sich für eine Projektteilnahme interessierten, gar keine Chance hätten, mit dabei zu sein. Er habe von der Veranstaltung gehört und sich dann durchgefragt, um teilnehmen zu können. Zwei andere Teilnehmer\*innen sprechen dem Auswahlverfahren eine starke Symbolik zu beziehungsweise sind froh, ausgewählt worden zu sein, weil sie zuvor noch nie etwas von dem Projekt gehört hätten.

#### Projektthemen zu Partizipation und Bürger\*innenschaft

Laut Projektantrag sind die wichtigsten Projektthemen aktive EU-Bürger\*innenschaft, europäisches Bewusstsein und Demokratie; Jugend (Partizipation, Jugendarbeit, Jugendpolitik) sowie sozialer Dialog. Die Gruppen, in denen die Jugendlichen beim Vorbereitungswochenende Anträge an die Versammlung in der zweiten Hauptaktivität erarbeiteten, fanden zu den Themen Partizipation und Corona, Förderung von Jugend im ländlichen Raum, Gleichberechtigung, konstruktiver Dialog sowie Lernen statt.

In der Gruppendiskussion wurde die Themenauswahl einerseits sehr gelobt, zum Beispiel die „große Bandbreite“ oder die Tatsache, dass Themen aufgegriffen wurden, mit denen sich einzelne bereits intensiver auseinandergesetzt hätten. Ein Teilnehmer fühlte sich nur von dem hochaktuellen Thema Corona angesprochen. Am ersten Tag habe ihn auch die Zuweisung zu einer Gruppe per Zufallsprinzip irritiert. Aufgrund des großen inhaltlichen Freiraums in der Gruppe habe es ihm dann dort aber trotzdem getaugt.



## Projektziele in Bezug auf Partizipation und Bürger\*innenschaft

„Das Ziel des Formats ist Jugendlichen ein umfassendes Verständnis von Politik und Demokratie zu vermitteln.“ (Projektantrag, S. 12) Konkret, so geht aus den Interviews mit den Projektleitern hervor, sollen die Jugendlichen einen Einblick erhalten, wie in einem gewählten politischen Gremium gearbeitet wird, wie Anträge, über die dieses Gremium abstimmt, aufgebaut und geschrieben werden und wie der Arbeitsalltag von Politiker\*innen aussieht. Des Weiteren sollen die Jugendlichen in dem Projekt aktiv partizipieren, indem sie selbst Anträge entwickeln und dabei ihre eigenen Anliegen einbringen. Zum Dritten sollen die Jugendlichen durch ihre Teilnahme Kompetenzen (weiter)entwickeln, die sie zur aktiven Beteiligung befähigen. Sie sollen sich als handlungsmächtig erfahren, als jemand, der/die sich traut, seine/ihre Meinung zu äußern, der/die etwas kann und auch in der Lage ist, Veränderungen herbeizuführen.

## Gründe für die Förderung von Partizipation und Bürger\*innenschaft im Projekt

Der Veranstalter des Projekts ist ein regionales demokratisches Gremium, das von den Bürger\*innen dieser Region gewählt wird und den Anspruch verfolgt, für diese Bürger\*innen möglichst transparent zu agieren. Zudem sieht es das Gremium als seine Aufgabe, jugendliche Bürger\*innen stärker in politische Prozesse einzubinden, um eine höhere Akzeptanz politischer Entscheidungen, eine Reduktion von Entfremdung zwischen Gremium und Bürger\*innen sowie eine Steigerung des politischen Interesses zu fördern. Die jährliche Durchführung dieser Veranstaltung ist grundsätzlich in den Regularien des demokratisch gewählten Gremiums festgeschrieben, während die konkrete Ausgestaltung weitgehend offen ist.

## Anknüpfung an aktuelle soziale und politische Ereignisse und Entwicklungen

Die Auswahl der Themengruppen (siehe Unterpunkt ‚Projektthemen‘) orientiert sich an den Europäischen Jugendzielen, die widerspiegeln, was Jugendliche in Europa gegenwärtig bewegt, somit hochaktuell sind und an soziale und politische Entwicklungen anknüpfen.<sup>14</sup> Mit der Themengruppe zu ‚Partizipation und Corona‘ wird direkt auf ein aktuelles Ereignis eingegangen.

## Verständnis der Projektleiter\*innen von Partizipation und Bürger\*innenschaft

In Zusammenhang mit Partizipation ist der Begriff ‚Agency‘ zentral für die Projektleiter: Das Erleben der eigenen Person als handlungsmächtig, als jemand mit einer Meinung, die er/sie zum Ausdruck bringen und für die er/sie kämpfen kann, als jemand, der/die die Dinge in die Hand nimmt.

## Verständnis der Projektleiter\*innen von ihrer Rolle; Beitrag dieser Rolle zur Förderung von Partizipation und Bürger\*innenschaft

Die Projektleiter sehen ihre Rolle in diesem „Ermächtigungsformat“ darin, die Jugendlichen zu motivieren und ihnen Wissen zu vermitteln, um sie zu dem im Projekt zentralen selbsttätigen Handeln zu befähigen und sie dabei unterstützend zu begleiten. Sie verstehen sich als Ermöglicher des Erlebnisses: ‚Ich kann etwas verändern‘.

---

<sup>14</sup> Im Rahmen des EU-Jugenddialogs-Zyklus 2017/2018 ‚Jugend in Europa: Wie geht es weiter?‘ wurden Meinungen von europäischen Jugendlichen eingeholt. Die elf europäischen Jugendziele sind das Ergebnis dieses Dialogs. Diese flossen in weiterer Folge in die EU-Jugendstrategie 2019-2027 ein.  
Siehe: [https://ec.europa.eu/youth/policy/youth-strategy/youthgoals\\_de](https://ec.europa.eu/youth/policy/youth-strategy/youthgoals_de)

## Partizipation und Bürger\*innenschaft der Teilnehmer\*innen

Unter den Teilnehmer\*innen der Gruppendiskussion ist ein Jugendlicher, der bei einer Kommunalverwaltung arbeitet und schon verschiedene Möglichkeiten der politischen Beteiligung für Jugendliche kennengelernt hat. Er habe die Erfahrung gemacht, dass viele Jugendliche zunächst euphorisch seien, dann aber schnell niemand mehr komme, wenn Partizipationsformate angeboten würden. Eine Teilnehmerin hat sich intensiv mit dem Thema Gleichberechtigung beschäftigt. Es ist zu vermuten, dass unter den Teilnehmer\*innen die ganze Bandbreite von nicht interessiert/nicht engagiert bis sehr aktiv in Gesellschaft oder Politik vertreten ist.

## Effekte der Gruppenzusammensetzung auf das Lernen in Bezug auf Partizipation und Bürger\*innenschaft

In den Themengruppen diskutierten SchülerInnen, StudentInnen, Lehrlinge und junge Berufstätige miteinander und brachten ihren Erfahrungshorizont ein. So berichtet die Studentin von Onlinelehrveranstaltungen, die SchülerInnen vom Homeschooling und die ArzthelferInnenauszubildende von den Konsequenzen der Pandemie auf ihren Berufsalltag.

## Art und Weise der Kommunikation über Partizipation und Bürger\*innenschaft

Die Projektleiter\*innen, ModeratorInnen, Expert\*innen und Politiker\*innen verwenden den Begriff Partizipation und erklären ihn. Die Repräsentantin des veranstaltenden politischen Gremiums geht in ihrer Begrüßung auf die Bedeutung des Austausches von Argumenten in gehaltvollen Debatten und die Bedeutung eines jeden Einzelnen dabei ein. Eine weitere Repräsentantin, die die Anliegen der Jugendlichen in der Stadtregierung vertritt, möchte mit der Veranstaltung sichtbar machen, dass die Interessen und Anliegen der Teilnehmer\*innen ernst genommen und weiterverfolgt würden. In einem einführenden Input zum Thema nennt und erklärt ein Experte jugendgerecht die Begriffe Parlamentarismus, Demokratie oder Handlungsmächtigkeit.

## 4.2. BILDUNG UND LERNEN FÜR PARTIZIPATION UND BÜRGER\*INNENSCHAFT

*„Unser wichtigstes Anliegen ist es, die Jugendlichen gleich zu Beginn zum Reden zu bringen. Deswegen sind Diskussionen die wichtigste Methode in unserem Projekt.“* Die Jugendlichen sollen die Erfahrung machen, dass der Austausch von Argumenten, das Ringen um Inhalte, der Lösungsweg sei. Das gehe nur in Kleingruppen, sind sich die Projektleiter einig, damit keine Stimmen, besonders nicht die schüchternen, untergingen. Die GruppenmoderatorInnen seien geschult, der Diskussion einen sicheren und reflexiven Rahmen zu geben, um destruktive ‚Wortgefechte‘ zu vermeiden. Das Setting solle wertschätzend und transparent sein, so dass sich die Jugendlichen als Personen erleben, die etwas können und sich dadurch ermächtigt fühlen. Laut den Aussagen der Jugendlichen in der Gruppendiskussion scheint diese Strategie aufzugehen. Alle Jugendlichen bewerteten die Expert\*innen und ModeratorInnen als „super“. Sie hätten den Jugendlichen grundsätzlich viel Freiraum zum Diskutieren gelassen und sie „selbst machen lassen“. Sehr hilfreich sei ihre fachliche und inhaltliche Unterstützung gewesen („richtig viele Infos“), die bei Bedarf in Anspruch genommen werden konnte, die Strukturierung der Diskussion durch das Gruppieren der Ideen sowie das Ansprechen von Unklarheiten. Die Atmosphäre sei freundschaftlich, wertschätzend und unterstützend gewesen: *„Ich hatte nicht ein Mal das Gefühl, dass meine Meinung unerwünscht war“*, so ein Jugendlicher. Eine Teilnehmerin bestätigt, dass der Austausch aufgrund der kleinen Gruppen sehr gut gelang, auch



mit Menschen, die in ganz anderen Zusammenhängen als sie selbst lebten. Sie hebt außerdem die Flexibilität und Offenheit in der Gruppenmoderation hervor. Kurzerhand habe sie mit ein, zwei Anderen eine Handygruppe gebildet, da sie ein anderes Thema diskutieren wollten. Gelobt wurde von den Teilnehmer\*innen ebenfalls die Unparteilichkeit der ModeratorInnen und Expert\*innen. Sehr gut, so die Jugendlichen übereinstimmend, sei auch die Kommunikationskultur gewesen; man habe sich auch bei Meinungsverschiedenheiten gegenseitig aussprechen lassen.

Die Diskussionen in den Themengruppen münden schließlich in die Formulierung von Anträgen, über die bei der zweiten Hauptaktivität so wie in einem Gemeinderat oder Parlament abgestimmt wird. Es handelt sich also um eine Simulation eines konventionellen demokratischen Prozesses und die Jugendlichen schlüpfen in die Rolle von Politiker\*innen. Diese Szenarium solle möglichst realistisch ablaufen. Aus diesem Grund findet die Versammlung normalerweise im Sitzungssaal des echten Gremiums statt, wodurch „eine wahnsinnige Ernsthaftigkeit erzeugt wird und die Jugendlichen zu einhundert Prozent bei der Sache sind. Sie gehen sehr respektvoll miteinander um, versuchen, beim Austausch von Argumenten, aufeinander einzugehen“ (PL2). Die Anwesenheit echter Volksvertreter\*innen und Regierungsmitglieder, die die Anträge kommentieren und für Fragen zur Verfügung stehen, unterstütze diese Atmosphäre. Die Teilnahme von Politiker\*innen beim Vorbereitungswochenende kam bei den Teilnehmer\*innen der Gruppendiskussion sehr gut an: „Ich hatte das Gefühl, dass sich die Politiker\*innen wirklich für unsere Anträge interessieren.“ Oder: „Was die Politiker gesagt haben, war voll gut.“

In den Themengruppen stand neben den Diskussionen auch selbständiges Arbeiten wie Internetrecherche auf dem Programm. Bei der Formulierung und Ausarbeitung der Anträge verwendeten die Jugendlichen ein Webtool für kollaboratives Schreiben. Die Tatsache, dass alle Gruppenmitglieder gleichzeitig mit unterschiedlichen Farben schreiben konnten, erleichterte die Textarbeit deutlich. Die Arbeit in ihren Themengruppe habe ihnen gut gefallen, sagen 46 Personen bei der abschließenden Abstimmung mit dem Onlinetool Mentimeter.<sup>15</sup>

Nach ihrer Ausformulierung wurden die Anträge von jeweils einem Gruppenmitglied im Plenum präsentiert. Eine Teilnehmerin der Gruppendiskussion sagt, dass sie lieber im Hintergrund arbeite, bei einer anderen Jugendlichen komme es auf die Tagesform an. Alle anderen berichten, keine Probleme mit dem Reden vor einer Gruppe von Menschen zu haben. „Ich habe mich dabei wohlfühlt, der Moderator hat uns da auch total unterstützt. Die beliebte Ausrede, dass man als Jugendlicher eh nicht gehört werde, galt in diesem Fall nicht!“

Ein Teilnehmer lobt die „tolle Aufbereitung und die verschiedenen Methoden“ beim optionalen Vorbereitungsworkshop, der unter Einhaltung der Abstands- und Hygienemaßnahmen als Anwesenheitsveranstaltung durchgeführt wurde. Eine Übung diene dem Einstieg in das Thema Politik und insbesondere dem Kennenlernen und der Gruppendynamik. Dabei wurden alle Teilnehmer\*innen gebeten, einen persönlichen Gegenstand auf einen Tisch in der Mitte zu legen. Der Reihe nach sollte sich jede/r einen Gegenstand auswählen und laut überlegen, was dieser mit Politik zu tun habe. Zunächst, so PL2, seien die Jugendlichen ziemlich erstaunt. Sie seien noch nie auf die Idee gekommen, dass eine Plastikflasche etwas mit Politik zu tun habe. „Dann haben alle Ideen und Umweltschutz kommt immer. Am Ende bleiben immer die Themen ‚Wetter‘ und ‚Sexualität‘ übrig, aber auch da wird der politische Bezug dann noch entdeckt.“

---

<sup>15</sup> Da nur 31 Jugendliche an dem Projekt teilnahmen, scheinen sich auch Moderator\*innen und Expert\*innen an der Umfrage beteiligt zu haben.



Auf dem Programm des Workshops standen eine weitere Übung und ein Brainstorming zum Thema ‚Demokratie‘, ein Input zu dem Thema ‚Welche Demokratien gibt es?‘ eine Besichtigung des Sitzungssaales sowie das Beteiligungsbingo. „Alle TN bekommen ein Bingo-Blatt und müssen jemanden suchen, der die Beteiligungsmöglichkeiten im Raster bereits ausprobiert hat.“ (Zitat aus der Anleitung) Entsprechend fragen sich die Jugendlichen gegenseitig, wer schon einmal an einer Demonstration teilgenommen oder für ein politisches Amt kandidiert habe. Hier stünden die Annäherung an das Thema und das gegenseitige Kennenlernen im Mittelpunkt, so PL2.

Neben dem im vorhergehenden Absatz erwähnten Input gab es einen Input zu Beginn der Hauptaktivität 1 zu Parlamentarismus und Demokratie. Indem der Experte gleich zu Beginn von den Jugendlichen als den Akteur\*innen der Demokratie von heute und morgen sprach, stellte er einen direkten Bezug der Teilnehmer\*innen zu dem Thema her. Der Input setzt sich zusammen aus einem kurzen interaktiven Spiel („*Wenn Ihr eine der folgenden Fragen mit ‚Ja‘ beantworten könnt, dann lebt Ihr in einer Demokratie*“), einer fast ausschließlich mit Bildern und Cartoons aufbereiteten Powerpointpräsentation zur Geschichte der Demokratie und kurzen prägnanten Erklärtexten; der Input dauert ungefähr zehn, maximal 15 Minuten.

Bei der weiter oben beschriebenen Übung zum Einstieg in das Thema Politik anhand von Gegenständen geht es laut PL2 auch lustig zu. Der Spaß an der Sache sei besonders zu Beginn wichtig, wenn es darum gehe, dass die Jugendlichen sich auf die Sache einlassen. Bei der regulären Umsetzung des Projekts im Präsenzformat seien während der zwei Hauptaktivitäten und während des optionalen Onlineworkshops kleine Aktivierungsübungen und Spiele vorgesehen. Bei der Onlineumsetzung wurden auch Einheiten zu Gruppendynamik und Auflockerung angeboten. Dies geschah zum einen durch drei interaktive Elemente mit dem Onlinewerkzeug Mentimeter. Zu Beginn von Hauptaktivität 1 waren die Teilnehmer\*innen eingeladen, auf folgende Fragen zu antworten: „Wo kommst Du her?“, „Wie fühlst Du Dich?“ und „Was verbindest Du mit Politik und Demokratie?“ Am Ende des Tages lauteten die Fragen: „Wie geht es Dir am Ende des Tages?“, „Was war gut an diesem Format?“, „Was hat gefehlt?“ Sehr kurz dauerte eine Aktivierungsübung, bei der alle Teilnehmer\*innen aufstehen sollten, um zu zeigen, was sie zu ihrem am Computerbildschirm sichtbaren Oberteil an den Beinen tragen; die Moderatorin präsentierte zur vornehmen Bluse eine Jogginghose und Wollsocken.

Stimmungsbilder werden zwei Mal während Hauptaktivität 1 erhoben. Dabei werden Aussagen zum Thema ‚Demokratie‘ beziehungsweise ‚Partizipation und Corona‘ vorgelesen, zum Beispiel „Homeschooling funktioniert gut“ oder „Die Coronakrise wird nachhaltige Effekte auf uns haben.“ Die Jugendlichen zeigen mit dem Daumen Zustimmung oder Ablehnung.

Zu ihren Anträgen erhalten die Jugendlichen Feedback von Politiker\*innen, die in dem regionalen Gremium oder in der regionalen Regierung vertreten sind.

Freiwillige bilden eine Mediengruppe und berichten über das Projekt.

Die methodische Aufbereitung von Hauptaktivität 1 („Das Vorbereitungswochenende wurde ansprechend und abwechslungsreich gestaltet“) erhielt bei der Mentimeterbefragung 46 Stimmen.



### 4.3. EVALUIERUNG DES PROJEKTS; LERNERGEBNISSE UND NACHFOLGEAKTIVITÄTEN

#### Generelle Bewertung des Projekts

47 beziehungsweise 48 Personen sagen bei der Mentimeterabstimmung „Die Teilnahme hat mir Spaß gemacht“ beziehungsweise „Das Vorbereitungswochenende hat mir insgesamt sehr gut gefallen“. Nach der Veranstaltung haben drei Jugendliche noch „voll lang“ mit ihren Familien oder Freunden über das Erlebte geredet. Dem Vorschlag eines Teilnehmers in der Gruppendiskussion, die Veranstaltung auf regelmäßiger Basis mehrmals im Jahr durchzuführen, schlossen sie die anderen sofort an.

#### Lernergebnisse in Bezug auf Partizipation und Bürger\*innenschaft

In der Gruppendiskussion berichteten alle Jugendlichen, dass ihr politisches Interesse durch die Projektteilnahme gesteigert worden sei, „weil unsere Themen bearbeitet wurden“. Ein Teilnehmer habe sich zuvor vor allem für internationale Politik interessiert, habe nun aber gesehen, dass man gerade auch regional gestalten könne. Eine Teilnehmerin, die eher weniger interessiert gewesen ist, bezeichnet sich nun als sehr interessiert und könne sich auch vorstellen, Politikerin zu werden. Bei der Mentimeterabstimmung erhielt das Item „Das Vorbereitungswochenende hat mein politisches Interesse gesteigert 45 Stimmen.

Einig waren sich die Diskussionsteilnehmer\*innen auch darin, viel Wissen von der Veranstaltung mitgenommen zu haben. 43 Personen votierten bei der Mentimeterabstimmung für „Ich weiß nun, wie man einen Antrag formuliert.“

#### Nachfolgeaktivitäten

Alle Teilnehmer\*innen der Gruppendiskussion bewerten es als sehr gut, dass die Politiker\*innen nach ihren Stellungnahmen zu den Anträgen ihre Social Media oder Email Adressen in den Onlinechat geschrieben haben, um noch weitere Fragen der Teilnehmer\*innen beantworten zu können. Die Projektleiter berichten, dass es bei der Durchführung des Projekts in den vorhergehenden Jahren schon manchmal dazu gekommen sei, dass sich Parteien einen von den Jugendlichen ausgearbeiteten Antrag zu eigen gemacht haben. Die ein oder anderen ehemaligen Teilnehmenden habe man später auch schon mal in verantwortlicher Position in der politischen Verwaltung oder bei Parteien gesehen. Überlegungen, das Projekt auch nach den Hauptaktivitäten im Rahmen des Jugenddialogs weiterzuführen, habe man bislang nicht weiterverfolgt, weil dazu zunächst ein institutioneller Rahmen geschaffen werden müsse.

### 4.4. METHODEN UND ELEMENTE, DIE CORONABEDINGT ANGEWENDET WURDEN

Als „nicht so schlimm wie gedacht“ und „gut gelöst“ bezeichnet ein Teilnehmer der Gruppendiskussion die Umwandlung des Vorbereitungswochenendes in eine Onlineveranstaltung. Ein anderer pflichtet ihm bei, dass die Zeit vor dem Bildschirm unglaublich schnell vorbeigegangen sei – der Onlineschulunterricht sei dagegen langweilig, obwohl er eine Laptopklasse besuche. Beide empfanden die Onlinekonferenz keineswegs als anstrengend oder stressig, für sie hätte sie noch länger dauern können.

Die Projektleiter sehen negative und positive Seiten des coronabedingten Onlineformats: Übereinstimmend sehen beide darin eine erhebliche Verschlechterung beziehungsweise ein komplettes Verlorengehen der Gruppendynamik und des informellen Bereichs: Nebenbei jemanden kennenlernen, mit jemanden über ganz andere Themen ins Gespräch kommen, sei

nicht möglich. Auch das Beteiligungsbingo stoße online an seine Grenzen. PL2 habe positiv überrascht, dass trotz des Onlineformats alle angemeldeten Jugendlichen teilgenommen hätten und überdies sehr pünktlich gewesen seien. Die Jugendlichen hätten die Veranstaltung auch in dieser Ausführung sehr ernst genommen, was sich bei einigen Teilnehmer\*innen daran gezeigt habe, dass sie mit Krawatte oder Bluse, also offiziell gekleidet, vorm Bildschirm gesessen seien. Auch die Arbeitsmoral sei beeindruckend gewesen, so wurden weniger Pausen als gedacht benötigt und einige Gruppen arbeiteten sogar die gesamte Mittagspause hindurch. Annähernd so gut wie unter normalen Bedingungen hätten die Diskussionen funktioniert, auch die Gruppenleiter\*innen seien damit sehr zufrieden gewesen.

Sehr gute Erfahrungen wurden auch mit dem Onlinewerkzeug zum kollaborativen Schreiben gesammelt. Stimmungsbilder wurden anhand von Mentimeter eingefangen. Am Ende von Hauptaktivität 1 stimmten 23 Personen dem Item „Die Umstellung auf ein online-Format hat mich nicht gestört“ zu<sup>16</sup>; das sind deutlich weniger als bei den anderen Items.<sup>17</sup>

Coronabedingt auf unbestimmte Zeit verschoben wurde Hauptaktivität 2. Würde sie schließlich doch noch ganz abgesagt oder als Hybridveranstaltung durchgeführt, an der nur die Gruppensprecher\*innen teilnehmen würden, um die Anträge zu präsentieren, würde sie für alle anderen Teilnehmer\*innen als Höhepunkt ganz klar fehlen. Die Anträge wurden ja erarbeitet, um darüber abzustimmen. Für die Teilnehmer\*innen, so die Projektleiter, wäre es sehr frustrierend, wenn der von ihnen angestoßene Prozess vorzeitig zum Stillstand käme.

---

<sup>16</sup> Wie schon erwähnt scheinen sich auch Moderator\*innen und Expert\*innen an der Umfrage beteiligt zu haben.

<sup>17</sup> Die anderen Items finden sich jeweils bei den inhaltlich passenden Unterkapiteln.



## 5. ZUSAMMENFASSENDE ANALYSE

Im Folgenden werden die Bildungs- und Lernansätze, die in den untersuchten E+/JiA Projekten angewendet und in Kapitel 3 und 4 dargestellt wurden, zusammenfassend und unter Einbeziehung der Methoden und Schlüsselemente, die diese wirksam machen, analysiert.

### 5.1. RAHMENBEDINGUNGEN UND SETTINGS DER PROJEKTE

Zunächst ist festzustellen, dass in beiden Projekten Rahmenbedingungen und Settings erfüllt sind, die in der RAY Studie zu Langzeitwirkungen von E+/JiA auf Partizipation und Bürger\*innenschaft (RAY-LTE)<sup>18</sup> als vorteilhaft für die Förderung von Partizipation und Bürger\*innenschaft herausgearbeitet und in Empfehlungen ausgedrückt wurden. Dies betrifft auch einen Teil der folgenden Aspekte:

Beide Projekte behandeln mit ‚Menschenrechten‘ und ‚Politischer Bildung/Beteiligung‘ explizit partizipatorische und bürger\*innenschaftliche Themen und zielen ausdrücklich darauf ab, Partizipation und Bürger\*innenschaft von Jugendlichen zu fördern und die dafür nötigen Kompetenzen zu entwickeln: Bei der JB, indem sie Wissen zu Menschenrechten erwerben, ein kritisches Bewusstsein dafür entwickeln und motiviert werden, gegen die Verletzung von Menschenrechten aktiv zu werden; im JD, indem Jugendliche Wissen zu politischen Strukturen und Abläufen gewinnen, eigene Themen in den politischen Prozess einbringen und motiviert werden, sich politisch zu engagieren.

→ Laut RAY-LTE wirkt sich die explizite Benennung der beabsichtigten Förderung von Partizipation und Bürger\*innenschaft in einem Jugendprojekt positiv auf das Lernen dazu aus.

Im JD verwenden die Projektleiter zudem ganz explizit die Begriffe Partizipation und Bürger\*innenschaft und erklären diese; ebenso handhaben es fünf von insgesamt sieben Projektleiter\*innen in der JB, zwei Projektleiter\*innen geht es nicht um Begrifflichkeiten, sondern um das konkrete Engagement der Jugendlichen.

→ Auch die ausdrückliche Verwendung der Begriffe Partizipation und Bürger\*innenschaft und Erläuterung in einer jugendgemäßen Sprache unterstützt das diesbezügliche Lernen der Jugendlichen, da nicht davon ausgegangen werden kann, dass Jugendliche die eher abstrakten Begriffe kennen. Aus den Gruppendiskussionen, die mit Teilnehmer\*innen beider Projekte geführt wurden, geht hervor, dass die Jugendlichen die Konzepte zum Teil schon kannten und verstanden, zum Teil schon einmal davon gehört haben, die Bedeutung aber nicht (vollumfänglich) verstanden, oder dass sie noch nie etwas davon gehört hatten.

In beiden Projekten wird bei der Förderung von Partizipation und Bürger\*innenschaft an aktuelle soziale und politische Ereignisse und Entwicklungen angeknüpft: Bei der JB sind dies unter anderem zunehmender Extremismus, Diskriminierung oder die Flüchtlingsfrage, beim JD zum Beispiel die Coronapandemie und Gleichberechtigung.

→ Eine weitere Erkenntnis aus dem oben genannten Forschungsprojekt RAY-LTE besteht darin, dass die Anknüpfung an aktuelle soziale und politische Entwicklungen die Förderung von Partizipation und Bürger\*innenschaft unterstützt. Partizipation und Bürger\*innenschaft würden dadurch praktisch und lebensnah erfahrbar. Sowohl in der JB als auch im JD berichten die Jugendlichen in zahlreichen Beispielen, welche Rolle die genannten Themen in ihrem Alltag spielen und was sie daran vielleicht gerne verändern würden. – Für die Projektverantwortlichen des JD Projekts wäre es vor diesem Hintergrund überlegenswert, Themengruppen zu

---

<sup>18</sup> Bárta, Fennes, Gadinger (2019), S. 65ff.

„Umweltschutz“ und „Gerechtigkeit“ anzubieten, da diese bei jeder Durchführung des Projekts von den Jugendlichen ins Spiel gebracht würden. Auch im LTE Projekt zeigte sich, dass Jugendliche in besonderem Ausmaß zu Umweltschutz und Nachhaltigkeit lernen, und dies auch in Projekten mit anderen Themenschwerpunkten.

In beiden Projekten wird großer Wert auf die Einbeziehung von Jugendlichen mit unterschiedlichen Hintergründen gelegt. Ein Schwerpunkt aller Partnerorganisationen der JB liegt auf Inklusion und bei der Zusammenstellung der Teilnehmer\*innen berücksichtigen sie, dass auch Jugendliche mit geringeren Chancen vertreten sind. Im JD werden Zufallseinladungen auf der Basis einer ausgewogenen Vorauswahl nach Geschlecht, Alter und Wohnort verschickt, um Teilnehmer\*innen aus allen regionalen und sozialen Schichten zu erreichen. In beiden Projekten sind somit in den einzelnen Arbeits- und Themengruppen unterschiedliche Jugendliche vertreten, die ihre Erfahrungen austauschen. Eine Teilnehmerin am JD berichtet, dass sie in ihrer Themengruppe mit Menschen diskutiert habe, die in ganz anderen Zusammenhängen lebten.

→ Ein Ergebnis des LTE Projekt war es, dass Partizipation und Bürger\*innenschaft in E+/JiA Projekten sowohl bei Jugendlichen gefördert werden, die zum ersten Mal bei einem Projekt dabei sind und sich bis dato wenig oder nicht für gesellschaftliche Teilhabe interessiert haben, als auch bei Jugendlichen, die zum Teil bereits stark interessiert, informiert und engagiert sind, und teilweise bewusst ein Projekt in dem Themengebiet aussuchen, in dem sie bereits Vorkenntnisse haben. Das Zusammentreffen dieser Jugendlichen und auch von Jugendlichen aus unterschiedlichen Regionen oder Ländern, schafft die Voraussetzungen für gegenseitiges Lernen. Durch die Wahrnehmung von Unterschieden können sich die Jugendlichen ihrer eigenen Realität bewusster werden; erfahrene Jugendliche können Vorbilder sein.

Bei der zwölf-tägigen JB ist bewusst freie Zeit eingeplant, damit sich informelle Gespräche entwickeln können. Diese Nischen sind beim JD seltener, da die Hauptaktivitäten deutlich kürzer sind, und bei der Onlineveranstaltung ergeben sich solche Möglichkeiten nicht.

→ Laut RAY-LTE ist das Vorhandensein von ausreichend Zeit und Raum für informelles Lernen, zum Beispiel durch den Austausch in „Nichtprogrammzeiten“, ein weiteres Schlüsselement für die Förderung von Partizipation und Bürger\*innenschaft. In diesem Austausch können Projektleiter\*innen als private Personen kennengelernt und auch zu Vorbildern werden.

Die Projektleiter\*innen beider Projekte sehen ihre Rolle darin, Partizipation und Bürger\*innenschaft der Jugendlichen zu fördern, indem sie ihnen Lernräume anbieten, sie zum Lernen motivieren und das Lernen begleiten. Dieses Rollenverständnis erfordert inhaltliche und methodische Expertise sowie wertschätzendes und respektvolles Verhalten den Teilnehmer\*innen gegenüber; der Rollenerfüllung nicht abträglich ist eine charismatische Ausstrahlung. Die Dauer der JB ermöglicht auch ein besseres gegenseitiges Kennenlernen der TN und der PL, so, dass die TN möglicherweise auch von persönlichen Überzeugungen der PL etwas erfahren, zum Beispiel, dass Partizipation und Bürger\*innenschaft für die PL auch ein persönliches Anliegen ist.

→ Die Teilnehmer\*innen beider Projekte zeigen sich begeistert von den Projektleiter\*innen, Moderator\*innen und Expert\*innen, und von der Gestaltung der Beziehung zu ihnen. Die Jugendlichen der JB empfinden die Projektleiter\*innen als nahbar, zum Teil als Freund\*innen und diese Wahrnehmung unterstützt ihr Lernen. Der Kontakt der Teilnehmer\*innen des JD zu den Projektleiter\*innen wäre auch bei einem regulären Ablauf von Hauptaktivität 1 deutlich eingeschränkter; das Onlineformat erschwert den Kontakt zusätzlich. Dennoch fühlen sich die Teilnehmer\*innen des JD von den Projektleiter\*innen wertgeschätzt und respektiert, wodurch auch hier Beteiligung und infolgedessen Lernen leicht fällt; der beste Hinweis darauf sind die



Aussagen einiger Teilnehmer\*innen des JD bei der Gruppendiskussion, dass sie bei Hauptaktivität 1 gar nicht gemerkt hätten, wie die Zeit vergeht, und dass die Veranstaltung noch ein, zwei Stunden länger hätte dauern sollen.

## 5.2. BILDUNGS-/LERNANSÄTZE, METHODEN UND SCHLÜSSELEMENTE

In den genannten Rahmenbedingungen klingen bereits Elemente an, zum Beispiel die Bedeutung informellen Lernens, auf die in der folgenden Darstellung der in den Projekten verwendeten Bildungs- und Lernansätze und Methoden ausführlich eingegangen wird:

In beiden Fallstudien werden Lernansätze sichtbar, die auf dem sich Hineinversetzen in eine andere Rolle beruhen. Bei der JB geschieht dies in mehreren Rollenspielen zur Auseinandersetzung mit Menschenrechten. Sowohl die Projektleiter\*innen als auch die Teilnehmer\*innen schreiben dieser Methode starke und nachhaltige Lerneffekte zu. Diese resultieren aus dem emotionalen Erleben von Situationen und Lebenslagen wie Benachteiligung oder Diskriminierung, die durch Rücksichtslosigkeit, mangelnde Solidarität sowie die Missachtung von Menschenrechten entstehen. Viele Jugendlichen berichten von einer Schärfung ihres Bewusstseins für ihre eigene gute Situation und ihrer Absicht, in ihrem Umfeld in Zukunft aufmerksamer für Diskriminierung zu sein und Benachteiligten zu helfen.

Beim JD schlüpfen die Jugendlichen in die Rolle von Politiker\*innen, die sich mit ihren Ideen für die Gestaltung der Lebensbedingungen einsetzen möchten, und durchlaufen die Simulation eines realpolitischen Vorgangs: Sie entwickeln einen Antrag und bringen ihn in ein Gremium zur Abstimmung ein. In der inhaltlichen Auseinandersetzung sind wie im richtigen Leben Hintergrundwissen, gute Argumente sowie sprachliche und soziale Kompetenz gefragt. Mit dem Antrag schaffen sie ein Produkt, wodurch sie sich als handlungsmächtig erfahren. Dies, so die Jugendlichen, habe ihr Selbstvertrauen und politisches Interesse gesteigert.

In Bezug auf die Rollenspiele der JB können mehrere Schlüsselemente identifiziert werden, die diesen Ansatz wirksam machen.

- Altersangemessenheit des Themas und der Handlung; Vermeidung einer Über- oder Unterforderung der Teilnehmer\*innen.
- Adäquate räumliche und gesamtsituative Rahmenbedingungen; Ermöglichung eines störungsfreien Ablaufs und einer konzentrierten Atmosphäre.
- Vorausgehendes Warm-up; Zueinanderfinden der Gruppe und Auflockerung.
- Präzise Ablaufbeschreibung des Rollenspiels und Erläuterung der Rollen durch die leitende Person; Vermeidung einer Verunsicherung der Jugendlichen.
- Einfache Regeln und Abläufe bei dem Rollenspiel; die Jugendlichen sollen sich auf das Wesentliche konzentrieren können.
- Behutsames Aussteigen aus den Rollen, die Jugendlichen sollen sich bewusst emotional lösen können.
- Anschließende Reflexion inklusive Verknüpfung der Erfahrungen der Jugendlichen mit dem Projektthema durch die leitende Person; Ermöglichung von Bewusstwerdungsprozessen und Unterstützung des Lernens.

Die Wirksamkeit der Simulation ist durch folgende Methoden und Schlüsselemente gegeben:

- Optionaler vorbereitender Workshop zum Thema Politik; die Jugendlichen erhalten dadurch die Möglichkeit, andere Teilnehmer\*innen kennenzulernen und ein Gefühl für die Gruppe

und die Situation zu entwickeln; sie können sich so dem Thema annähern und Wissen zu wichtigen Grundbegriffen und Hintergründen gewinnen.

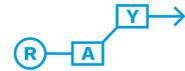
- Möglichst originalgetreuer und realitätsnaher Ablauf, zum Beispiel durch die Verwendung von echten Antragsformularen und durch die Abhaltung der Abstimmung im Sitzungssaal des tatsächlichen demokratisch gewählten Gremiums; bei den Jugendlichen wird so eine hohe Ernsthaftigkeit erzeugt und sie fühlen sich wichtig genommen.
- Diskussion möglicher Themen für die Antragsformulierung; die Jugendlichen solle die Themen einbringen können, die sie interessieren und betreffen.
- Diskussion und Ausarbeitung der Anträge in Kleingruppen; die Stimmen aller Jugendlichen, auch der eher schüchternen, sollen gehört werden.
- Beachtung der Kommunikationskultur; die Teilnehmer\*innen erfahren, dass diese auch beim Austausch sich widersprechender Argumente eingehalten werden kann.
- Wertschätzende Begleitung der Kleingruppen durch eine/n Moderator\*in; die Jugendlichen fühlen sich durch das sichere Setting ermutigt, ihre Argumente vorzubringen.
- Wertschätzende Begleitung der Kleingruppen durch eine/n Expert\*in; die Jugendlichen können Fragen beispielsweise zu formalen Abläufen stellen, die sie nicht kennen können.
- Präsentation des selbst erarbeiteten Antrags im Plenum und Kommentierung des Antrags durch echte Politiker\*innen; die Jugendlichen fühlen sich ernst genommen.

Alle Teilnehmer\*innen der Gruppendiskussion der JB schwärmen regelrecht von der Reflexion, da sie erst durch die Reflexion verstanden, was sie durch das Rollenspiel gelernt haben. Die Reflexion zum Rollenspiel zu Kinderrechten in der JB führt bei vielen Teilnehmer\*innen nicht nur zu einem Wissenszugewinn und einem geschärften Bewusstsein, sondern auch zu der Absicht, sich in Zukunft konkret für Benachteiligte und gegen Diskriminierung einzusetzen. In der Fallstudie zur JB wird auch eine weniger gelungene Reflexion beschrieben. Daraus lassen sich Schlüsselemente ableiten, die eine Reflexion wirksam machen: räumliche und situative Rahmenbedingungen, die es den Teilnehmer\*innen ermöglichen, sich zu konzentrieren; Anleitung der Reflexion durch eine Leiterin/einen Leiter und Anerkennen der angeleiteten Vorgehensweise durch die Teilnehmer\*innen; grundsätzliche Bereitschaft der Teilnehmer\*innen, sich auf die Reflexion einzulassen; geschützter und wertschätzender Rahmen.

Eine weitere wirksame Methode zur Förderung von Partizipation und Bürger\*innenschaft ist beiden Fallstudien zufolge die Diskussion; sie wird von PL2 als wichtigste Methode im JD bezeichnet und von den Teilnehmer\*innen der Gruppendiskussion zum JD sehr positiv bewertet. Folgende Elemente sind den Jugendlichen und Projektleiter\*innen zufolge der Wirksamkeit der Methode förderlich: Es sollte in Kleingruppen diskutiert werden, damit jede/r zu Wort kommt. Die Leiterin/der Leiter sollte über fachliches Wissen zum Thema verfügen, der Diskussion einen sicheren und wertschätzenden Rahmen geben, überparteilich sein und auf eine angemessene Kommunikationskultur achten.

In der JB erfolgt die Auseinandersetzung mit dem Projektthema schwerpunktmäßig mit künstlerischen Methoden. Diese werden von den Projektleiter\*innen als stark und wirkmächtig bezeichnet, da die Jugendlichen dabei ihre Kreativität, Individualität und eigene Erfahrungen einbringen können. Ein weiteres wesentliches Merkmal ist in der gemeinschaftlichen Durchführung des gesamten künstlerischen Prozesses zu sehen: angefangen beim Brainstorming zu den Inhalten, über Entwicklung und Umsetzung bis hin zur Präsentation.

In beiden Projekten werden Inputs als ergänzende Elemente zu den nicht-formalen, partizipativen Methoden angewendet. Der Input zu Demokratie und Parlamentarismus zu



Beginn von Hauptaktivität 1 des JD wird in der Gruppendiskussion gelobt. Er setzt sich aus einem kurzen interaktiven Spiel zum Thema, einer fast ausschließlich mit Bildern und Cartoons aufbereiteten PowerPoint Präsentation zur Geschichte der Demokratie und kurzen prägnanten Erklärtextran zusammen. In der Einleitung stellt der Experte einen Bezug der Teilnehmer\*innen zum Thema her, indem er sie als Akteur\*innen der Demokratie von heute und morgen anspricht. Insgesamt dauert der Input nicht länger als 15 Minuten. Die genannten Elemente scheinen die Wirksamkeit bei der jugendlichen Zielgruppe zu fördern: informativ, abwechslungsreich und kurz. Ein Input anhand eines Kurzfilms in der JB erzielt bei den Jugendlichen wenig Wirkung und sorgt vielmehr für Verwirrung. Der Film beginnt unvermittelt ohne Einleitung durch den Referenten und er ist aufgrund seiner drastischen Bilder von toten Flüchtlingen und des kompletten Verzichts auf Text und Musik nicht altersangemessen.

Das Recherchieren von Informationen, gegebenenfalls in Zweiergruppen, sowie die Wiedergabe der Informationen reihum in der großen Gruppe als eigenständige Methode bewirkt bei vielen Teilnehmer\*innen der JB Langeweile. Eine Projektleiterin sieht in der Informationssuche nur dann einen Sinn, wenn es dabei um Themen geht, die die Teilnehmer\*innen wirklich interessieren. Dies ist der Fall beim Einsatz der Internetrecherche beim JD in Zusammenhang mit der Antragsformulierung. Laut Projektleiter, der die Jugendlichen im Rahmen der JB auf Internetrecherche zum Thema Bildungssystem in ihren Herkunftsländern geschickt hatte, hätten immerhin manche osteuropäischen Jugendlichen durch die Recherche erkannt, dass die Situation in ihren Herkunftsländern doch nicht so schlecht sei; möglicherweise würden sie dadurch nicht mehr in ein westeuropäisches Land abwandern wollen.

Die Wirksamkeit der Übung, die beim optionalen Vorbereitungsworkshop des JD angewendet wurde, resultiert daraus, dass sie niederschwellig ist und die Jugendlichen die Handelnden sind. Es wird direkt bei den Teilnehmer\*innen angeknüpft, indem alle einen persönlichen Gegenstand auf den Tisch legen müssten, und der Bogen vom Alltag zur Politik gespannt, indem der Bezug der Gegenstände zur Politik hergestellt werden soll. Das führt zu überraschenden Erkenntnissen und ist amüsant. In der JB kommen Übungen und Spiele zum Aufwärmen am Morgen sowie zum Kennenlernen der anderen Teilnehmer\*innen und der von der Europäischen Union definierten Schlüsselkompetenzen zum Einsatz, die bei den Jugendlichen gut ankommen. Die Projektleiter\*innen schreiben den spielerischen Aufgaben nachhaltige Lerneffekte zu. Ein zu beachtendes Element ist eine kleine Gruppengröße, damit alle Gruppenmitglieder beteiligt sind.

Präsentationen von einzelnen Jugendlichen oder Gruppen im Plenum fördern die Kompetenz für Partizipation und Bürger\*innenschaft, da das Sprechen oder Auftreten vor anderen viele Menschen eine gewisse Überwindung kostet. In beiden Projekten finden Präsentationen statt; Bei Präsentationen von Gruppen sollten alle Mitglieder eine Aufgabe übernehmen.

Interkulturelles Lernen findet während der gesamten JB statt durch das Zusammenleben von sieben Nationen statt und in besonderem Maß bei den Interkulturellen Abenden. Diese nicht-formalen Settings gehen im Verlauf des Abends in ein informelles Setting über (Party; freie Zeit). Die freie Zeit, die in der JB ausreichend eingeplant ist, ist von großer Bedeutung für informelles Lernen durch gegenseitigen Austausch, und eröffnet Räume für eigene Initiativen der Jugendlichen, zum Beispiel das Einstudieren eines Flashmobs.

Feedback ist grundsätzlich eine wichtige Methode, die Lernen wesentlich unterstützen kann. Wenn zusätzlich das Feedback zu den Anträgen der Jugendlichen des JD von gewählten Volksvertreter\*innen und Mitgliedern der regionalen Regierung kommt, kann das als Schlüsselement dieser Methode bezeichnet werden. Besonders positiv heben die

Teilnehmer\*innen des JD hervor, dass die Politiker\*innen noch während der Anhörung und Besprechung der Anträge ihre Kontaktdaten in den Onlinechat geschrieben haben, um für die Jugendlichen für weitere Fragen erreichbar zu sein. In der Gruppendiskussion erwähnen zwei Jugendliche, dass sie auf ihre schriftlichen Anfragen umgehend Antwort erhalten hätten. Das Kennenlernen der Politiker\*innen und die Kontaktaufnahme zu ihnen über die Projektaktivität hinaus, können als wirksame Elemente für die Förderung von Partizipation und Bürger\*innenschaft bezeichnet werden.

Die Durchführung der Abschlussevaluation, die in beiden Projekten erfolgt, zeigt den Jugendlichen, dass ihre Meinung ernst genommen wird. Bei dem JD handelt es sich dabei um eine Mentimeterabstimmung zu sieben Items.

### 5.3. FAZIT

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass die Förderung von Partizipation und Bürger\*innenschaft in Jugendprojekten wirksam durch ‚Experimentelles/Partizipatives Lernen‘ und ‚Voneinander Lernen‘ im Rahmen verschiedener nicht-formaler Methoden und im Fall der Jugendbegegnung durch informelles Lernen erfolgt. Während bei der Jugendbegegnung den Methoden, ‚Rollenspiel‘, ‚künstlerische Bearbeitung‘, ‚Reflexion‘ und ‚Diskussion‘ eine besondere Bedeutung zukommt, beruht die Grundidee des Jugenddialogprojekts auf der Simulation eines formalpolitischen Vorgangs, bei dem wiederum ‚Diskussionen‘ in Kleingruppen im Mittelpunkt stehen.

Zentrale Ausgangspunkte beider Projekte sind die Selbsttätigkeit und das aktive Handeln der Jugendlichen auf der Grundlage ihrer Kreativität und Individualität sowie ihres Wissens und ihrer Kompetenzen. In beiden Projekten geht es darum, den Jugendlichen zu ermöglichen, dies einzubringen, wenn sie sich in den Rollenspielen in die Situation von benachteiligten Jugendlichen oder von Flüchtlingen (Jugendbegegnung) oder in die Rolle von Politiker\*innen (Jugenddialog) hineinversetzen und diese Rollen ausgestalten; sie sollen ermächtigt werden und den Projektleiter\*innen kommt eine begleitende und unterstützende Funktion zu. Die Rollenübernahme und -gestaltung erfordert und bewirkt ein emotionales Nachempfinden: wegen unmoderner Kleidung auf dem Pausenhof ausgelacht zu werden erzeugt Scham und Wut – auch wenn es nur in einem Rollenspiel geschieht; die inhaltliche Auseinandersetzung mit Gegenargumenten kann den Adrenalinspiegel ansteigen lassen. Diese Emotionen wiederum führen zu starken und nachhaltigen Lernprozessen. Die Jugendlichen selbst drücken dies so aus: *„Durch die Arbeit in Gruppen und in Workshops wurden wir aus unserer Komfortzone herausgeholt“* (Teilnehmer der Jugendbegegnung). Und: *„Ich lerne viel effektiver, wenn ich selbst aktiv und kreativ sein kann“* (Teilnehmerin des Jugenddialogprojekts).

Neben der Selbsttätigkeit ist das gemeinsame Handeln von Jugendlichen ein wichtiger Aspekt. Gemeinsam spielen sie in den Rollenspielen eine Szene oder entwickeln bei der künstlerischen Auseinandersetzung mit dem Projektthema den Aufbau einer Collage (Jugendbegegnung). In den Themengruppen des Jugenddialogprojekts handeln sie miteinander aus, welche der vorgeschlagenen Themen für die Antragsentwicklung herausgegriffen werden sollen. Dadurch lernen sie voneinander.

Die genannten zentralen Methoden werden durch die Kombination mit weiteren Methoden wirkungsvoll unterstützt. Übungen, Inputs, eigenständiges Recherchieren, eigenes Präsentieren und Feedback sind in diesem Zusammenhang auch zu nennen. Wie dargestellt wurde, sind bei allen genannten Methoden bestimmte Aspekte und Elemente zu beachten, die die Methoden wirksam machen.



Hervorzuheben ist die Reflexion; wie sich anhand der Jugendbegegnung mit gelungenen und weniger gelungenen Beispielen sehr gut nachvollziehen lässt, werden sich die Jugendlichen erst durch die Reflexion des Gelernten und seiner Bedeutung richtig bewusst.

#### 5.4. BILDUNGS-/ LERNANSÄTZE UND METHODEN, DIE CORONABEDINGT ANGEWENDET WURDEN

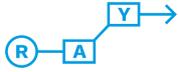
Die JB fand vor Ausbruch der Coronapandemie statt, die hier geschilderten Erkenntnisse beziehen sich ausschließlich auf den JD. Annähernd so gut wie bei einer Präsenzveranstaltung haben die Diskussionen der Teilnehmer\*innen im Rahmen der Antragsentwicklung in der im Onlineformat durchgeführten Hauptaktivität 1 funktioniert. Dieser Eindruck der Projektleiter\*innen, Moderator\*innen und Expert\*innen wird von den Teilnehmer\*innen geteilt. In der Gruppendiskussion äußerten mehrere Jugendliche die Meinung, dass die Zeit während der Onlineveranstaltungen an den zwei aufeinanderfolgenden Tagen wie im Flug vergangen sei, es überhaupt nicht anstrengend gewesen sei und die Sitzung gerne noch ein, zwei Stunden länger hätten dauern können. Die Projektleiter zeigten sich beeindruckt von der Arbeitsmoral; mehrere Themengruppen arbeiteten die gesamte Mittagspause hindurch. Auch im Onlineformat hätten die Jugendlichen die Veranstaltung sehr ernst genommen; wie bei der Präsenzveranstaltung auch trugen manche Jugendliche für ihre Rolle als Politiker\*in Hemd mit Krawatte beziehungsweise eine elegante Bluse. Sehr erfreulich sei auch gewesen, dass alle Teilnehmer\*innen trotz der Umwandlung der Aktivität in ein Onlineformat teilgenommen hätten und überaus pünktlich gewesen seien.

Diskussionen und inhaltliche Arbeit können im Onlineformat also annähernd so gut wie im Präsenzformat durchgeführt werden, so die Einschätzung von Projektleiter\*innen und Teilnehmer\*innen. Sehr gute Erfahrungen wurden auch mit Onlinetools für kollaboratives Schreiben sowie für Feedback gesammelt. Demgegenüber sehen die Projektleiter\*innen eine erhebliche Verschlechterung beziehungsweise ein komplettes Verlorengehen der Gruppendynamik und des – doch so wichtigen – informellen Bereichs durch die Umsetzung als Onlineveranstaltung.

In Hauptaktivität 2 werden üblicherweise die in Hauptaktivität 1 entwickelten Anträge in Anwesenheit von politischen Funktionsträger\*innen zur Abstimmung gestellt. Weil es ein wesentliches Element dieser Aktivität ist, dass diese Abstimmung im Sitzungssaal der regionalen Volksvertretung stattfindet, wurde diese Aktivität auf einen unbestimmten Termin verschoben. Zum Zeitpunkt der Berichterlegung gab es Überlegungen, Hauptaktivität 2 als Hybridveranstaltung durchzuführen, bei der nur die Gruppensprecher\*innen persönlich im Sitzungssaal anwesend wären und die anderen Gruppenmitglieder online zugeschaltet.

Abschließend soll auf die Zielerreichung innerhalb der Projekte eingegangen werden. Mit der Förderung von Partizipation und Bürger\*innenschaft soll in beiden Projekten ein in Hinblick auf Jugendliche defizitärer Zustand verbessert werden: Die Projektverantwortlichen der JB handeln aus der Feststellung heraus, dass Jugendliche, mit denen sie üblicherweise arbeiten, über wenig oder kein Wissen zu Menschenrechten verfügen. Ausgangspunkt für den JD sind eine geringe Akzeptanz politischer Entscheidungen bei Jugendlichen, eine gewisse Entfremdung Jugendlicher von der konventionellen Politik sowie ihr geringes Interesse daran.

Die Ergebnisse der Studie zeigen deutlich, dass es in beiden Projekten gelungen ist, diese Verbesserungen herbeizuführen: Die Teilnehmer\*innen der JB kennen nun einzelne Menschenrechte, sie haben ein Bewusstsein für die Bedeutung von Menschenrechten entwickelt und möchten versuchen, in ihrem Umfeld in Zukunft gegen Ungerechtigkeit und



Diskriminierung vorzugehen. Das politische Interesse der Teilnehmer\*innen am JD wurde deutlich gesteigert oder geweckt; eine Jugendliche erzählt in der Gruppendiskussion, dass sie sich nun vorstellen könne, Politikerin zu werden.

## 5.5. KOMPETENZEN, DIE ZUR UMSETZUNG DIESER ANSÄTZE BENÖTIGT WERDEN

Die Frage nach den Kompetenzen, die Projektleiter\*innen benötigen, um diese Ansätze umzusetzen, wurde nur im Rahmen von Fallstudie 1 gestellt. Die Projektleiter\*innen nennen: Wissen über das Thema; Beherrschung nicht-formaler Methoden; Projekterfahrung; Charisma/Authentizität/Sendungsbewusstsein; Soziale Kompetenz, insbesondere die Fähigkeit zu Teamarbeit als „Schlüssel“, Empathie, Offenheit, Ambiguitätstoleranz, Flexibilität und Stressresistenz. Für die Förderung europäischer Bürger\*innenschaft sollten Projektleiter\*innen ihrer Meinung nach Interesse an europäischen Ländern und die Fähigkeit, den Austausch zwischen Teilnehmer\*innen aus unterschiedlichen Ländern zu fördern, mitbringen.

Auf die Frage, wie Projektleiter\*innen diese Kompetenzen entwickeln können, verweisen zwei Projektleiter\*innen darauf, dass sie selbst als Teilnehmer\*innen an Jugend in Aktion Projekten durch den Bewusstwerdungsprozess hindurchgegangen sind, den sie nun bei den Jugendlichen initiieren möchten. Ein Projektleiter berichtet, dass er dadurch auch seine frühere nationalistische Haltung abgelegt hat. Er ergänzt, dass er auch von seiner früheren Tätigkeit als Berufsmusiker und vom Mannschaftssport profitiere. Die meisten Fähigkeiten, die ein Projektleiter brauche, seien angeboren und könnten nicht erlernt, aber weiterentwickelt werden.



## 6. LITERATURVERZEICHNIS

Bárta, O., Fennes, H., Gadinger, S. (2019). *Policy Report. RAY-LTE. Long-term effects of Erasmus+ Youth in Action on participation and citizenship. Main findings.* Abgerufen am 01.11.2020: [https://www.researchyouth.net/wp-content/uploads/2020/04/RAY-LTE\\_Policy-Report\\_20191002.pdf](https://www.researchyouth.net/wp-content/uploads/2020/04/RAY-LTE_Policy-Report_20191002.pdf)

Europäische Kommission (2020). *Erasmus+ Programmleitfaden. Version 2 (2020): 26/02/2020.* Abgerufen am 01.11.2020: [https://ec.europa.eu/programmes/erasmus-plus/resources/programme-guide\\_de](https://ec.europa.eu/programmes/erasmus-plus/resources/programme-guide_de)

Europäische Union (2018). *Amtsblatt C189. Empfehlung des Rates vom 22. Mai 2018 zu Schlüsselkompetenzen für lebenslanges Lernen.* Abgerufen am 01.11.2020: [https://eur-lex.europa.eu/legal-content/DE/TXT/PDF/?uri=CELEX:32018H0604\(01\)&from=EN](https://eur-lex.europa.eu/legal-content/DE/TXT/PDF/?uri=CELEX:32018H0604(01)&from=EN)

Fennes, H., Gadinger, S. (2019). *Langzeitwirkungen von Erasmus+ Jugend in Aktion in Österreich auf Partizipation und Bürger\*innenschaft. Zentrale Ergebnisse der Interviews und Befragungen zwischen 2015 und 2018. Abschlussbericht 2019.* Abgerufen am 01.11.2020: <http://www.researchyouth.eu/austria>

Gadinger, S., Mayerl, M., Fennes, H. (2020a). *Was bewirken internationale Jugendprojekte in Österreich und darüber hinaus? Eine Studie im Rahmen der Wissenschaftlichen Begleitung von Erasmus+ Jugend in Aktion in Österreich. Zentrale Ergebnisse der Onlinebefragungen von Projektteilnehmer\*innen und Projektleiter\*innen 2017/2018. Bericht 2020.* Abgerufen am 01.11.2020: <http://www.researchyouth.eu/austria>

Gadinger, S., Mayerl, M., Fennes, H. (2020b). *Was bewirken internationale Jugendprojekte in Österreich und darüber hinaus? Eine Studie im Rahmen der Wissenschaftlichen Begleitung von Erasmus+ Jugend in Aktion in Österreich. Zentrale Ergebnisse der Onlinebefragungen von Projektteilnehmer\*innen und Projektleiter\*innen 2019/2020. Bericht 2020.* Abgerufen am 01.11.2020: <http://www.researchyouth.eu/austria>

Mayring, P. (2015). *Qualitative Inhaltsanalyse. Grundlagen und Techniken.* Beltz: Neuausgabe, 12., aktualisierte Edition.