



WP5: Der Youth Inclusion Workshops Abschlussbericht





PROMOTING OPEN RESILIENT INCLUSIVE SOCIETIES FOR YOUTH

Project Reference: 604571-EPP-1-2018-1-DE-EPPKA3-IPI-SOC-IN



Kofinanziert durch das
Programm Erasmus+
der Europäischen Union

Die Unterstützung der Europäischen Kommission für die Erstellung dieser Veröffentlichung stellt keine Billigung des Inhalts dar, welcher nur die Ansichten der Verfasser wiedergibt, und die Kommission kann nicht für eine etwaige Verwendung der darin enthaltenen Informationen haftbar gemacht werden.

Inhaltsverzeichnis

1. Die Youth Inclusion Workshops im Rahmen des PRIORITY-Projekts	3
2. Ziele und Schwerpunkte der Youth Inclusion Workshops.....	5
3. Aufbau und Dauer der PRIORITY Youth Inclusion Workshops	8
4. Zielgruppe	10
5. Didaktik und Lernaktivitäten der Youth Inclusion Workshops.....	12
6. Evaluierung der Ergebnisse und Empfehlungen.....	14
7. Schlussfolgerungen	15

1. Die Youth Inclusion Workshops im Rahmen des PRIORITY-Projekts

PRIORITY: PRomotIng Open Resilient Inclusive societIes for Youth ist ein innovatives Projekt mit einer Laufzeit von 36 Monaten, an dem vier Länder und fünf Organisationen beteiligt sind - wie Jugendorganisationen und -netzwerke, Kultur- und Sportorganisationen, Ausbildungszentren sowie private und öffentliche Einrichtungen. Wichtige Ziele von PRIORITY sind: 1) die Kapazitäten der Organisationen, die mit Jugendlichen arbeiten, zu erhöhen; 2) in die Prävention zu investieren, indem der Radikalisierung der Nährboden entzogen wird und die Eingliederung vorangetrieben wird; 3) junge Menschen aus benachteiligten Gruppen zu befähigen, sich zu engagieren; 4) die Beteiligung der Jugendlichen zu verbessern und positive Veränderungen in den Gemeinschaften voranzutreiben, indem innovative Methoden und Praktiken aus der Kombination von Jugendarbeit, Ausbildung, Kulturvermittlung und Sport angewandt werden.

Das Work Package 5 (WP5) mit der Bezeichnung "**PRIORITY Hubs Testing, Young Mediators Activities (inclusion and capacity building), Community Cultural Heritage Activities**" besteht aus der Testphase der PRIORITY Hubs, in der die Organisationen drei verschiedene Arten von Aktivitäten durchführten, um die Wirkung der Prototypen für lokale Umgebungen zur Integration junger Menschen zu maximieren.

WP5 ist in drei miteinander verbundene Aktionsbereiche unterteilt:

- 5.1 – Youth Inclusion Workshops;
- 5.2 – Jugendinitiativen: Soziale und kulturelle Aktivitäten im Zusammenhang mit dem Europäischen Jahr des Kulturerbes;
- 5.3 – Ausbildung junger Mediatoren vor Ort

Im Einzelnen:

5.1 Youth Inclusion Workshops: In dieser Phase des Projekts wählten die Partner junge MigrantInnen und/oder Flüchtlinge aus, die an den Aktivitäten der PRIORITY Hubs teilnehmen wollten. Einige dieser Aktivitäten fanden in Zusammenarbeit mit anderen lokalen Akteuren statt, die sich bereits mit der sozialen Integration von MigrantInnen und Flüchtlingen befassen (z. B. lokale Behörden oder andere zivilgesellschaftliche Organisationen). Das Hauptziel bestand darin, eine vertrauensvolle Beziehung zu den von Ausgrenzung bedrohten jungen Menschen aufzubauen, sie durch die Workshops zur Integration junger Menschen einzubeziehen und sie zu ermutigen, aktive BürgerInnen auf lokaler Ebene zu sein. Diese Workshops und die damit verbundenen Aktivitäten basierten auf der [PRIORITY-Methodik](#) und dem [Toolkit](#), aber auch auf den Bedürfnissen der TeilnehmerInnen und dem lokalen Kontext. So führten die Partner diese Workshops mit verschiedenen Aktivitäten durch, wie z. B:

- Interkulturelle Abendessen
- Sportliche Aktivitäten

- Workshops zu digitalen Kompetenzen
- Besuche
- Kunstseminare
- Aktivitäten zur sozialen Unterstützung

Insgesamt fanden in jedem Land neun Workshops statt, die den jungen TeilnehmerInnen die Möglichkeit boten, zusammenzukommen, zu lernen und ihre Erfahrungen mit der Verbesserung ihrer Eingliederung in die Gesellschaft auszutauschen. Dank dieser Workshops fühlten sich die jungen Menschen willkommen und einbezogen und waren selbstbewusst genug, sich in einem jugendlichen Umfeld zu äußern.

5.2 Jugendinitiativen: Soziale und kulturelle Aktivitäten im Zusammenhang mit dem Europäischen Jahr des Kulturerbes. Das PRIORITY-Konsortium knüpfte enge Verbindungen und garantierte seine Teilnahme an kulturellen und sozialen Veranstaltungen während des Sommers 2021. Außerdem wurde eine Reihe von Aktivitäten gemeinsam mit den bereits am Projekt beteiligten Jugendlichen entwickelt. Die Partner organisierten je nach Ort, Art der Veranstaltung und Größe des Publikums unterschiedliche Aktivitäten und setzten sie je nach Organisation des jeweiligen Partners und der beteiligten lokalen AkteurInnen sowie der Bedürfnisse der lokalen Gemeinschaft auf unterschiedliche Weise um. Dennoch wurden alle Aktivitäten gemäß den Qualitätskriterien und Zielen durchgeführt:

1. Sie wurden mit dem europäischen Kulturerbe durch Bildung und lebenslanges Lernen verbunden, indem sie sich auf Kinder, junge und ältere Menschen, lokale Gemeinschaften und schwer erreichbare Gruppen konzentrierten und Ansätze verwendeten, die auf die Menschen ausgerichtet, inklusiv, zukunftsorientiert, stärker integriert, nachhaltig und sektorübergreifend sind. (Zielsetzungen des Europäischen Jahres des Kulturerbes 2018). Aufgrund der Tatsache, dass die Jugendinitiativen im Jahr 2021 umgesetzt wurden, waren nicht alle direkt mit dem Europäischen Jahr des Kulturerbes 2018 verbunden.

2. Sie basierten auf partizipatorischen Methoden und beinhalteten eine aktive Beteiligung von einheimischen und zugewanderten Jugendlichen sowohl in der Planungsphase als auch bei der eigentlichen Umsetzung.

3. Sie wurden in Zusammenarbeit mit lokalen AkteurInnen aus den jeweiligen Partnerstädten durchgeführt, die unterschiedlichen Sektoren angehören (Behörden, Jugend-, Sport- und Kultur-NGOs, private Bildungs-/Ausbildungseinrichtungen, Flüchtlingszentren usw.).

5.3 Ausbildung junger Mediatoren vor Ort. Im Rahmen dieser Aktivität entwickelten die Partner einen sechstägigen Schulungskurs, der auf der nicht-formalen Bildung, der Peer-Education-Methode sowie der zuvor im Rahmen des Projekts entwickelten [PRIORITY-Methode](#) basiert und mindestens 20 Personen pro Land erreicht. Aufgrund der COVID-19-Pandemie beschloss das Projektkonsortium, das Capacity Building in zwei Schulungsrunden von jeweils drei Arbeitstagen durchzuführen. Das Online-Training wurde

in zwei Runden von vier Partnern aus drei Ländern (Italien, Griechenland und Deutschland) durchgeführt. Die ausgewählten TeilnehmerInnen waren entweder einheimische BürgerInnen oder junge Menschen mit Migrationshintergrund. Besonderes Augenmerk wurde auf die Teilnahme von jungen Arbeitslosen mit oder ohne Migrationshintergrund gelegt. Die Aktivitäten stammten aus dem [PRIORITY Toolkit](#) und dem [E-Book How to PRIORITISE](#) und zielten darauf ab, junge Menschen zu befähigen und sie mit den notwendigen Fähigkeiten und Kenntnissen auszustatten, um aktive BürgerInnen zu sein. Auf diese Weise wurden die TeilnehmerInnen zu jungen VermittlerInnen, um ihre von Marginalisierung bedrohten Altersgenossen zu erreichen und als Multiplikatoren für die Integration zu fungieren. Auf der Grundlage der Programmresultate dieser Schulung sowie der von den TeilnehmerInnen ausgefüllten Zufriedenheitsfragebögen entwickelten die Partner den E-Kurs "How to become PRIORITY Young Mediator" des WP6, der in den kommenden Monaten zur Verfügung stehen wird.

2. Ziele und Schwerpunkte der Youth Inclusion Workshops

Die Youth Inclusion Workshops zielten darauf ab, jungen TeilnehmerInnen mit Migrations-/Flüchtlingshintergrund und jungen Menschen mit weniger Chancen die Möglichkeit zu geben, zu lernen und ihre Erfahrungen auszutauschen. Die Youth Inclusion Workshops wurden durchgeführt, um eine vertrauensvolle Beziehung zwischen jungen Menschen vor Ort und von Marginalisierung bedrohten jungen Menschen aufzubauen, sie zusammenzubringen und sie zu ermutigen, auf lokaler Ebene aktiver zu werden. [Jugend- & Kulturprojekt e.V. -JKPeV](#) (Deutschland), [KAINOTOMIA](#) (Griechenland), [CSC Danilo Dolci](#) und [Mine Vaganti](#) (Italien) führten jeweils neun Workshops zur Integration von Jugendlichen auf lokaler Ebene durch.

Die Schwerpunkte und Ziele der Workshops waren folgende:

- 1. Kunst und Kultur für soziale Eingliederung.** Die Ziele dieses ersten Workshops waren: (1) Kunst als **Instrument der sozialen Eingliederung** zu nutzen; (2) Barrieren zwischen Menschen mit unterschiedlichem Hintergrund (Einheimische, MigrantInnen und Nicht-MigrantInnen) abzubauen; (3) zu zeigen, wie Kunst eine wichtige Rolle in einer Gemeinschaft spielen kann.
- 2. Sport für alle** - die Ziele des zweiten Workshops waren: (1) Schaffung eines Gefühls der Integration unter den TeilnehmerInnen durch **sportliche Aktivitäten**, die dazu beitragen können, kulturelle und soziale Barrieren zu beseitigen; (2) Förderung von **Sensibilisierungskampagnen** über die Bedeutung des Sports für Menschen aller Altersgruppen; (3) Reflexion über die Kraft des Sports, die Brücken zwischen Menschen bauen kann, die über die Grenzen von Rasse, Religion, Geschlecht, sexueller Orientierung, Alter, sozioökonomischem Status, geografischer Lage und körperlichen oder geistigen Fähigkeiten hinausgehen.

3. Freiwilligenarbeit und staatsbürgerliche Bildung: Dies war das letzte Modul des Workshops und seine Ziele waren: (1) Bekämpfung von Radikalisierung, Rassismus und Diskriminierung durch Förderung einer **aktiven Bürgerschaft**; (2) Förderung von Verständnis und Akzeptanz und Akzeptanz unterschiedlicher Meinungen, Werte, Überzeugungen und Lebensstile; (3) Verständnis für die Bedeutung von politischer Bildung und Demokratie, die durch Populismus, Extremismus, religiösen Fundamentalismus und soziale Ungleichheiten bedroht sind. Schließlich war der Workshop bestrebt, die Menschenrechtserziehung zu fördern, die als **Instrument für die Integration** und gegen **Radikalisierung** und **Marginalisierung** eingesetzt werden kann.

Aufgrund der durch COVID-19 auferlegten Beschränkungen war es nicht möglich, alle Workshops persönlich abzuhalten. Allerdings haben einige Partner vor Beginn der Pandemie einige dieser Workshops vor Ort durchgeführt. Die Workshops basierten auf nicht-formaler Bildung, Peer-Education-Methoden sowie auf der [PRIORITY-Methode](#) und dem [Toolkit](#), die zuvor im Rahmen des Projekts entwickelt wurden. Bei der Durchführung dieser Workshops arbeiteten die Partner auch mit ihren lokalen AkteurInnen zusammen, die bereits im Bereich der sozialen Integration von MigrantInnen und Flüchtlingen tätig waren (z. B. lokale Behörden, Jugendorganisationen, Aufnahmezentren usw.).

Da die meisten Workshops online über verschiedene Plattformen wie Zoom, Google meet, Jamboard usw. durchgeführt wurden, nutzten die Partner Instrumente, die in Online-Lernumgebungen effektiver sind, um die aktive Teilnahme der Lernenden zu gewährleisten. Während des Kennenlernens und anderer nicht-formaler Aktivitäten sorgten die Partner dafür, dass sich die TeilnehmerInnen untereinander kennenlernen und sich stärker in die Aktivitäten einbringen konnten. Die Sitzungen bestanden aus einer Mischung aus theoretischen Teilen und Gruppenaktivitäten wie Diskussionen, Gruppenarbeit und interaktiven Präsentationen, so dass die TeilnehmerInnen ihre Erfahrungen und Anregungen einbringen konnten. Um ein integratives Umfeld zu schaffen, wurden die Materialien auf interaktive Weise präsentiert, und die AusbilderInnen sorgten dafür, dass alle TeilnehmerInnen in die Aktivitäten einbezogen wurden, damit sie aktiv zum Erfolg der Workshops beitragen konnten.

Die Aktivitäten wurden entsprechend den Profilen und Bedürfnissen der TeilnehmerInnen angepasst und mitgestaltet. Die TeilnehmerInnen in Deutschland wollten zum Beispiel mehr über die Erstellung eines Lebenslaufs für die Bewerbung erfahren. Um auf ihre Bedürfnisse einzugehen, organisierte JKPeV verschiedene Sitzungen zur Erstellung von Lebensläufen und verwendete das Grafikdesign-Tool Canva, um moderne, attraktive grafische Lebensläufe für die TeilnehmerInnen zu erstellen. Obwohl beide Workshops online organisiert wurden, erreichten sie die Hauptziele des Projekts. Die Schulungsmaterialien wurden in einem Google Drive-Ordner gesammelt und mit den TeilnehmerInnen geteilt.

In ähnlicher Weise bot der Partner der **NRO MINE VAGANTI** in Italien den TeilnehmerInnen eine spezielle Sitzung zu den digitalen Fähigkeiten, die für die Nutzung verschiedener Plattformen erforderlich sind, sowie Sitzungen zum digitalen Geschichtenerzählen und zur Nutzung verschiedener grafischer Tools und Plattformen. Die TeilnehmerInnen entwickelten ihre kreativen und schriftstellerischen Fähigkeiten und lernten, wie sie Instrumente wie Canva und WeVideo nutzen können.

Auf die gleiche Weise hat **KAINOTOMIA** in Griechenland im Rahmen des Workshops die Aktivität "**Community Mapping**" durchgeführt, die unter dem Motto "Lasst uns mehr über politische Bildung lernen" stand. Die Idee hinter dieser Aktivität war es, jungen Menschen mehr Verantwortung für die Gemeinschaft, in der sie leben, zu vermitteln. Durch die Kombination von nicht-formalen Lernmethoden wie Peer-Learning, Gruppendiskussionen und Selbstreflexion wurden die TeilnehmerInnen ermutigt, ihr Selbstvertrauen zu stärken, ihre Ideen und Meinungen auszudrücken, sich mit anderen Menschen für ein gemeinsames Ziel zu engagieren und Probleme der sozialen Entwicklung in einer Gemeinschaft zu erkennen. Zunächst wurden die TeilnehmerInnen gebeten, eine gemeinsame visuelle Karte ihrer lokalen Gemeinschaft zu erstellen, auf der positive Aspekte und Problembereiche verzeichnet waren, wobei die Gemeinschaft in größerem Umfang einbezogen wurde. Zur Umsetzung wurden Papier und farbige Stifte, gedruckte Bilder und zwei Beispiele für Gemeindegarten zur Verfügung gestellt. Nach Abschluss der Aktivität begann der Moderator mit dem Brainstorming, bei dem alle TeilnehmerInnen ihre Standpunkte austauschten.

In Palermo plante das **CSC Danilo Dolci** ursprünglich, eine Tour durch das historische Zentrum der Stadt als Teil des Workshops über Kunst als Instrument für soziale Integration zu organisieren. Später, als dies aufgrund des Ausbruchs von Covid-19 nicht möglich war, organisierten die Partner eine spezielle Online-Sitzung, um die Straßenkunst von Palermo zu präsentieren, die die lokale Gemeinschaft vereinen soll. Von den vielen Aktivitäten, die in Palermo durchgeführt wurden, war die Aktivität "**create the city of your dreams**" die interessanteste (die Aktivität wurde aus dem [Priority Toolkit](#) übernommen). Da sie während des persönlichen Workshops durchgeführt wurde, war sie interaktiver und partizipativer. Zunächst verteilte der Trainer Situationskarten mit verschiedenen Problemen, die typischerweise eine Stadt wie Palermo betreffen können. Die TeilnehmerInnen arbeiteten in verschiedenen Gruppen und diskutierten die Probleme, die in ihrer Stadt bestehen, mit dem Ziel, Lösungen für die Lösung dieser Probleme zu finden. Sie kamen auf folgende Ideen: Sensibilisierungskampagnen, Crowdfunding, eine Kampagne zur Reinigung der Strände in der Nähe von Palermo, der Bau eines Tierheims und die Bereitstellung von Räumen für Freiwilligenarbeit für junge Menschen usw. Aus den vielen Ideen entschieden sich die TeilnehmerInnen, das Problem der organisierten Kriminalität anzugehen - ein sehr komplexes und schwieriges Thema für Palermo. Gemeinsam beschlossen sie, eine Vereinigung zu gründen, um junge SchülerInnen in Schulen zu sensibilisieren und mit ihnen über den Kampf gegen Mafia und mafiöse Bewegungen zu sprechen. Diese Aktivität motivierte die jungen TeilnehmerInnen, als

Team zu arbeiten, und sie lernten, dass es viele Probleme in der Gesellschaft gibt, die durch das Engagement der jungen Menschen gelöst werden können.

Die Partner setzten eine Reihe von Tools ein, darunter verschiedene Formen von Kunst und digitalen Medien, nicht-formale Lernmethoden, Erfahrungslernen, Peer-Learning und selbstgesteuertes Lernen. Am Ende der Workshops konnten die TeilnehmerInnen ihre Hard- und Soft Skills verbessern und Unterschiede für einen positiven sozialen Wandel akzeptieren.

3. Aufbau und Dauer der PRIORITY Youth Inclusion Workshops

Die Youth Inclusion-Workshops wurden auf der Grundlage der sektorübergreifenden Innovationspraktiken konzipiert, die im Rahmen der PRIORITY-Methodik und des Toolkits entwickelt wurden. Die Aktivitäten wurden von jedem Partner auf der Grundlage des Profils und der Interessen der TeilnehmerInnen mitgestaltet, um sie attraktiver zu machen und ihre Teilnahme zu maximieren.

Ursprünglich war geplant, die Workshops persönlich durchzuführen, und die Partner waren bereit, verschiedene Besuche vor Ort, sportliche Aktivitäten, interkulturelle Abendessen und viele andere soziale Aktivitäten zu organisieren. Aufgrund der Einschränkungen durch die Covid-19-Pandemie war es jedoch nicht möglich, diese Aktivitäten wie geplant durchzuführen. Den Partnern gelang es jedoch, die Ziele des Projekts zu erreichen, indem sie diese Workshops online durchführten. Bei den Aktivitäten wurden nicht-formale Lernmethoden sowie integrative und interaktive Lernmethoden wie Rollenspiele, Brainstorming, Gruppendiskussionen, Fallstudien, Debatten und anschließende Nachbesprechungen und Reflexionsrunden eingesetzt. Die neun Jugend-Inklusions-Workshops brachten junge TeilnehmerInnen zusammen, um miteinander zu interagieren, zu lernen und ihre Erfahrungen zur Verbesserung der Inklusion in ihren lokalen Gemeinschaften auszutauschen.

Die folgende Tabelle gibt einen allgemeinen Überblick über die neun Workshops in den einzelnen Ländern der Partner:

Table 1:

<i>Durchführungszeitraum der Workshops</i>	<i>Methode (online oder Präsenz)</i>	<i>Plattform für Online- Workshops</i>	<i>Gesamtzahl der beteiligten TeilnehmerInnen</i>	
Jugend- & Kulturprojekt e.V.-JKPeV (Deutschland)				
Erster Zyklus	Zwischen 02/09/2020-25/09/2020	Face-to-face	60	
Zweiter Zyklus	Zwischen 02/10/2020-31/10/2020	Face-to-face	62	
Dritter Zyklus	Zwischen 16/11/2020-14/01/2020	Online	Zoom	15
Centro Per Lo Sviluppo Creativo Danilo Dolci (Italien)				
Erster Zyklus	Zwischen 09/09/2020-14/09/2020	Face-to-face	30	
Zweiter Zyklus	Zwischen 10/02/2021-24/02/2021	Online	Zoom	15
Dritter Zyklus	Zwischen 29/03/2021-01/04/2021	Online	Zoom	15
Kainotomia (Griechenland)				
Erster Zyklus	Zwischen 29/02/2021-04/02/2021	Online	Zoom	15
Zweiter Zyklus	Zwischen 01/03/2021-03/03/2021	Online	Zoom	15
Dritter Zyklus	Zwischen 08/03/2021-11/03/2021	Online	Zoom	15
Mine Vaganti (Italien)				
Erster Zyklus	Zwischen 21/02/2021-23/02/2021	Online	Zoom	12
Zweiter Zyklus	Zwischen 19/07/2021-23/07/2021	Online	Zoom	20
Dritter Zyklus	Zwischen 20/07/2021-26/07/2021	Online	Zoom	15
Gesamtzahl der TeilnehmerInnen, die von vier Partnern in neun Workshops involviert wurden:			289	

4. Zielgruppe

An den Youth Inclusion Workshops nahmen junge Menschen mit und ohne Migrationshintergrund sowie junge Menschen mit geringeren Chancen teil. Die Partner bezogen auch junge Menschen mit unterschiedlichem Bildungshintergrund ein, die ihr Interesse an der Teilnahme am Projekt und an der Erweiterung ihres Wissens und Bewusstseins zu verschiedenen Themen bekundeten. Besondere Aufmerksamkeit wurde jungen Menschen gewidmet, die Gefahr laufen, an den Rand gedrängt zu werden, und zwar nicht nur aufgrund ihres Migrationshintergrunds, sondern auch, weil sie mit anderen sozialen Barrieren konfrontiert sind, z. B. Lernschwierigkeiten usw.

Jeder Partner wählte seine TeilnehmerInnen auch auf der Grundlage der Aktivitäten des jeweiligen Workshops aus. Beim Workshop " Full Moon Gallery Exhibitions" in Deutschland beispielsweise bezog JKPeV nicht nur die bereits erwähnten Zielgruppen ein, sondern auch lokale KünstlerInnen - Amateure, professionelle und aufstrebende KünstlerInnen -, die am sozialen und kulturellen Leben der lokalen Gemeinschaft teilnehmen, aktive BürgerInnen werden und die Gesellschaft durch den Einsatz von Kunst zu mehr Offenheit und Integration ermutigen wollten.

Auch die Profile der TeilnehmerInnen in Griechenland waren sehr unterschiedlich und variierten von einem Workshop zum anderen. Neben den TeilnehmerInnen mit Migrations- und Fluchthintergrund, die erst vor kurzem in der Stadt angekommen sind, haben die griechischen Partner auch diejenigen einbezogen, die zur zweiten Generation gehören - Menschen, die in Griechenland geboren wurden, aber Eltern mit Migrationshintergrund haben und daran interessiert sind, an Workshops teilzunehmen und neu angekommene junge Menschen kennenzulernen. Der Rest der TeilnehmerInnen an diesen Workshops waren junge Arbeitslose aus den umliegenden Dörfern von Larissa, die aufgrund regionaler Barrieren, die zu einem Mangel an beruflichen Möglichkeiten führen, weniger Chancen haben.

Am CSC Danilo Dolci in Italien nahmen junge Menschen mit Migrations- und Flüchtlingshintergrund aus dem Senegal, Gambia, Tunesien, Marokko und Nigeria teil. Von den 60 TeilnehmerInnen, die an neun Workshops in Palermo teilnahmen, waren vier italienischer Herkunft, die anderen TeilnehmerInnen hatten einen Migrationshintergrund. Die Gruppe war gemischt: Einige der TeilnehmerInnen leben schon seit einigen Jahren in Palermo und kannten die örtlichen Gegebenheiten; andere sind Neuankömmlinge, die mehr über Palermo erfahren und neue Leute kennenlernen wollten, um ihre sozialen Kreise zu erweitern.

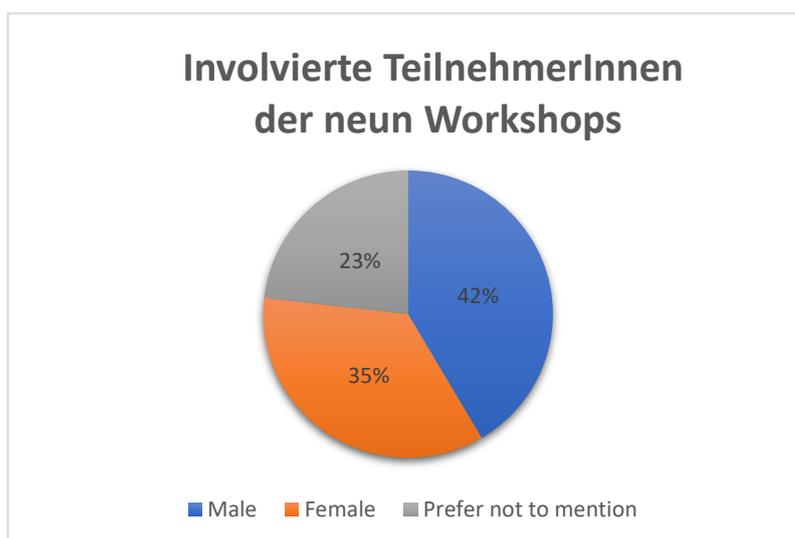
Nicht zuletzt waren an Mine Vaganti in Italien auch junge Menschen aus verschiedenen kulturellen und sozialen Gruppen und mit Migrationshintergrund aus afrikanischen und osteuropäischen Ländern beteiligt.

Die Partner beteiligten männliche und weibliche TeilnehmerInnen mit unterschiedlichem sozioökonomischem Hintergrund. Die nachstehende Abbildung gibt einen Überblick über die Profile der TeilnehmerInnen.

Abbildung 1:

Insgesamt 289 TeilnehmerInnen nahmen an den neun Workshops teil, die persönlich und online von vier Partnern durchgeführt wurden.

Die Abbildung zeigt den prozentualen Anteil der Teilnehmer auf der Grundlage ihres Geschlechts. Es gab 120 (42 %) männliche Teilnehmer in vier Partnerländern (in der Abbildung blau gekennzeichnet). Von den 289 TeilnehmerInnen waren 102 (35 %) weiblich und 68 (23 %) zogen es vor, ihr Geschlecht nicht zu nennen.



Die Partner nutzten verschiedene Social-Media-Kanäle - wie Facebook, Instagram, Twitter, LinkedIn - um die Zielgruppen zu erreichen. Darüber hinaus ermutigten die Partner während der ersten Workshops die TeilnehmerInnen, ihren FreundInnen und KollegInnen von den Workshops zu erzählen. Die PRIORITY Hubs - [Dresden HUB-Deutschland](#), [Larissa HUB-Griechenland](#), [Palermo HUB-Italien](#) und [Sassari HUB-Italien](#) - waren sehr nützlich, um die Zielgruppen zu erreichen, da viele TeilnehmerInnen in ihren lokalen Hubs bereits durch frühere Aktivitäten im Rahmen des Projekts engagiert waren.

Das Auswahlverfahren basierte auf der Motivation und dem Interesse an den Workshop-Themen, dem Alter der TeilnehmerInnen und den vom Projekt aufgeführten Kriterien. Die meisten TeilnehmerInnen, die am ersten Workshop teilnahmen, entschieden sich, auch in den folgenden Wochen/Monaten an einer Reihe von Workshops zu verschiedenen Themen teilzunehmen.

5. Didaktik und Lernaktivitäten der Youth Inclusion Workshops

Die Workshops wurden mit dem Hauptziel durchgeführt, junge MigrantInnen einzubeziehen und einige Konzepte zur staatsbürgerlichen Bildung und aktiven Bürgerschaft vorzustellen, Kunst als Instrument zur sozialen Eingliederung zu nutzen und zu zeigen, wie Freiwilligenarbeit und sportliche Aktivitäten die Eingliederung von Menschen mit geringeren Möglichkeiten und Migrationshintergrund erleichtern können. Aufgrund der Situation, die durch die COVID-19-Pandemie und die nationalen Beschränkungen entstanden ist, war es nicht möglich, die Workshops wie ursprünglich geplant persönlich durchzuführen. Einige Partner führten jedoch einige der Workshops persönlich durch, wie z. B. Jugend- & Kulturprojekt e.V. (JKPeV) aus Deutschland, das in den Monaten September bis Dezember 2020 sechs persönliche Workshops und drei Online-Workshops durchführte. In ähnlicher Weise führte das Centro Per Lo Sviluppo Creativo Danilo Dolci (Italien) die erste Runde von drei Workshops im September 2020 persönlich durch und die anderen sechs Workshops wurden zwischen Februar und April 2021 online durchgeführt. In der Zwischenzeit haben Kainotomia (Griechenland) und Mine Vaganti (Italien) alle neun Workshops online durchgeführt. Dennoch ist es allen Partnern gelungen, alle neun Workshops erfolgreich durchzuführen, die Zielgruppen zu erreichen und die Hauptziele des Projekts zu verwirklichen.

Alle Materialien, die für die Durchführung der Workshops verwendet wurden, stammten aus der [PRIORITY-Methodik](#) und dem [Toolkit](#). Für die Online-Workshops luden die Trainer die Schulungsmaterialien auf Google Drive hoch und gaben den Link an die Teilnehmer weiter, damit diese Zugang zu allen Lernmaterialien hatten und die Themen vor den Sitzungen studieren konnten. Die Trainer verwendeten verschiedene Lernaktivitäten, die auf dem PRIORITY-Toolkit basierten, um eine interaktive Umgebung zu schaffen. Am Ende jeder Sitzung baten die Trainer die TeilnehmerInnen, ihr Feedback abzugeben und darüber nachzudenken, was sie gelernt hatten. Die Trainer nutzten verschiedene Tools für die Bewertung, wie Jamboard, Umfragen, Gruppendiskussionen usw.

Da einige Partner persönliche Aktivitäten durchführten, hatten die TeilnehmerInnen nicht nur die Möglichkeit, mehr über die verschiedenen Themen zu erfahren, die in den Workshops besprochen wurden, sondern auch andere TeilnehmerInnen persönlich kennen zu lernen.

Zwei künstlerische Veranstaltungen, die face-to-face in Deutschland organisiert wurden, bezogen Menschen unterschiedlicher Altersgruppen, kultureller, sozialer und bildungsbezogener Hintergründe in eine integrative und kreative Aktivität ein, die sie ermutigte, sich auszudrücken, ihre Ideen und ihr Wissen auszutauschen, ihre Netzwerke zu erweitern und ihre Arbeit auf nicht-formale Weise zu fördern.

In Griechenland bestand das Hauptziel der Workshops darin, eine Einführung in die politische Bildung und ihre Komponenten, aktive Bürgerschaft, Menschenrechtserziehung und Friedenserziehung zu geben. Die ModeratorInnen konzentrierten sich besonders auf die Förderung aller möglichen interaktiven Aktivitäten, die das Interesse der

TeilnehmerInnen wecken sollten, wie Diskussions- und Arbeitsgruppen und interaktive Präsentationen. Dank dieser Aktivitäten und verschiedener theoretischer Präsentationen, die während der Workshops eingesetzt wurden, wurden die TeilnehmerInnen mit verschiedenen Soft- und Hard Skills zu diesen Themen ausgestattet. Die Partner nutzten verschiedene Materialien und nicht-formale Aktivitäten aus dem PRIORITY Toolkit, um diese Aktivitäten durchzuführen und die Ziele der Schulung zu erreichen.

Bei den online organisierten Workshops stellten einige der Partner fest, dass die meisten TeilnehmerInnen nicht mit den Online-Plattformen vertraut waren, die für die Durchführung der Aktivitäten gewählt wurden. Die ModeratorInnen beschlossen, den Kurs mit einem einführenden Teil zu beginnen, der die Präsentation und Erläuterung der grundlegenden Funktionen und Fähigkeiten der Zoom-Plattform beinhaltete (die während der Workshops hauptsächlich verwendet wurde). Dadurch konnten sich die TeilnehmerInnen während der Aktivitäten wohler fühlen und aktiv mitarbeiten.

Neben diesen Themen erwarben die TeilnehmerInnen aus den verschiedenen Priority Hubs verschiedene persönliche und berufliche Kompetenzen, z. B. wie man einen Lebenslauf erstellt, wie man Fotos von seinen Kunstwerken schießt und bearbeitet, wie man die Grafikdesign-Plattform "Canva" zur Erstellung von digitalem Werbematerial nutzt usw.

Die Partner nutzten unterschiedliche Arbeitsmethoden, um die Projektthemen anzugehen. Um über den interkulturellen Dialog zu sprechen, nutzten sie beispielsweise das Forumtheater und das Theater der Unterdrückten, das dazu beitrug, junge Menschen mit unterschiedlichem kulturellem Hintergrund zusammenzubringen, so dass alle TeilnehmerInnen ihre Meinungen teilen konnten, indem sie die Möglichkeit hatten, in das Stück einzugreifen und sich offen zu äußern. Darüber hinaus erwarben die TeilnehmerInnen während der sportlichen Aktivitäten neue Fähigkeiten im Bereich Bildung durch Sport und lernten nützliche Werkzeuge und Möglichkeiten kennen, wie Sport für die Integration und die allgemeine Bildung eingesetzt werden kann. Während des Workshops zum digitalen Geschichtenerzählen stellten die Partner zunächst die verschiedenen Plattformen vor, die für das Geschichtenerzählen genutzt werden können, wie z. B. Canva und WeVideo, da die meisten von ihnen keine Kenntnisse über diese Tools hatten.

Für die Evaluierung forderten die Trainer am Ende jeder Workshop-Runde alle TeilnehmerInnen auf, einen Online-Evaluierungsfragebogen auszufüllen. Darüber hinaus präsentierten die Trainer während des letzten Workshops das Flipchart oder Jamboard, das am ersten Tag vorbereitet worden war, als die TeilnehmerInnen ihre Erwartungen, Bedenken und Beiträge zu dieser Trainingserfahrung zum Ausdruck gebracht hatten. Die gesamte Gruppe diskutierte darüber, ob sich ihre Erwartungen, Bedenken und Beiträge, die sie am ersten Tag aufgeschrieben hatten, letztendlich geändert hatten und welche Auswirkungen die Schulung auf sie hatte.

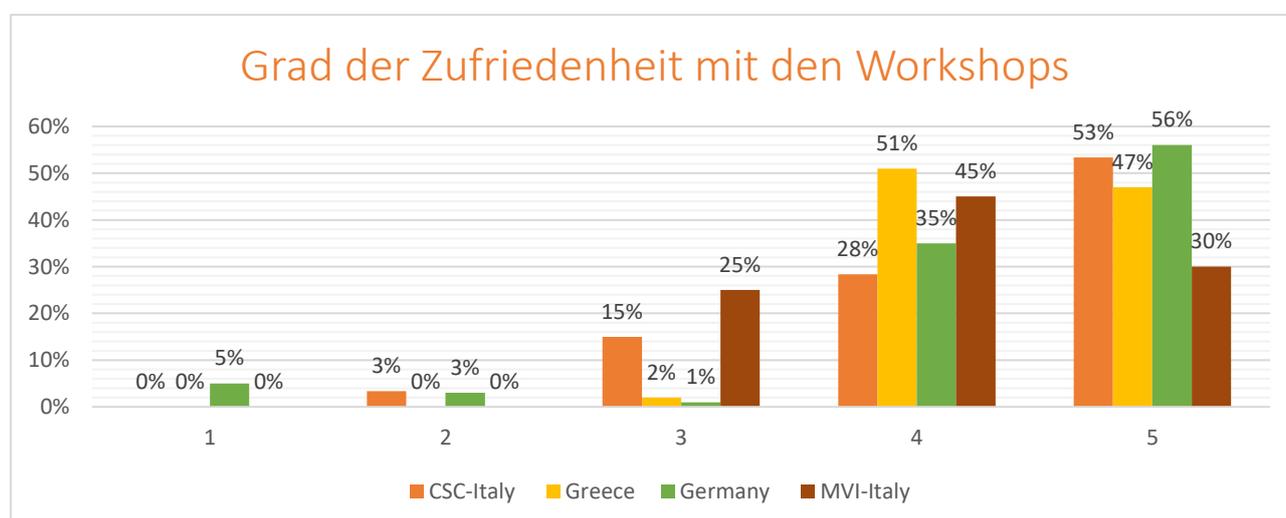
6. Evaluierung der Ergebnisse und Empfehlungen

Nach Analyse aller Antworten der TeilnehmerInnen der vier Partner können wir bestätigen, dass der wichtigste Faktor für die Teilnahme an den Workshops die Bereitschaft der TeilnehmerInnen war, ihr Wissen über die drei verschiedenen Themen (Kunst und Kultur, Sport für alle und Freiwilligenarbeit und politische Bildung) zu erweitern. Die TeilnehmerInnen brachten ihr Interesse zum Ausdruck, Neues zu lernen und aktive Mitglieder der Gesellschaft zu sein, um zu verhindern, dass junge Menschen an den Rand gedrängt werden. Die TeilnehmerInnen betonten auch, dass sie während der Durchführung der Workshop-Aktivitäten unterschiedliche Standpunkte und Erfahrungen hören und neue Leute kennen lernen wollten. Wir haben herausgefunden, dass sich die meisten jungen Menschen aufgrund der Pandemie verloren fühlen und nach etwas suchen, das sie aktiv hält und ihnen hilft, Wissen und Fähigkeiten zu erwerben, mit dem Ziel, ihren Lebensstandard zu verbessern. Ein sehr interessanter Aspekt ergab sich aus der Bewertung: Die TeilnehmerInnen drückten ihre Bereitschaft aus, an solchen Aktivitäten teilzunehmen, damit sie Menschen der gleichen Altersgruppe treffen und mit ihnen interagieren können, unabhängig von ihrem Hintergrund.

Die meisten TeilnehmerInnen waren der Meinung, dass der Workshop ihre Erwartungen erfüllt hat und waren mit dem Programm und der Art und Weise, wie das Material präsentiert wurde, vollkommen zufrieden.

In der nächsten Abbildung haben wir alle Antworten der TeilnehmerInnen aller Partner bezüglich ihres Zufriedenheitsgrades und der Note zusammengefasst. Das folgende Diagramm zeigt den Grad der Zufriedenheit mit den Workshops, die von vier Partnern durchgeführt wurden. Die Y-Achse der Abbildung zeigt den Grad der Zufriedenheit der TeilnehmerInnen in Prozenten, während die X-Achse die Bewertungsskala der TeilnehmerInnen von 1 bis 5 darstellt, wobei die Werte bedeuten: (1) - Viel weniger als erwartet; (2) - Weniger als erwartet; (3) - Entspricht den Erwartungen; (4) - Übertrifft die Erwartungen; (5) - Übertrifft die Erwartungen bei weitem.

Figure 2:



Aus den Rückmeldungen der TeilnehmerInnen geht hervor, dass der Grad der Zufriedenheit mit den neun Workshops in allen drei Partnerländern sehr hoch war. Die Ergebnisse waren sehr positiv, da die große Mehrheit der TeilnehmerInnen voll zufrieden war und ihre Erwartungen erfüllt wurden. Ein sehr geringer Prozentsatz gab dagegen an, dass die Workshops ihre Erwartungen nicht wirklich erfüllt haben.

7. Schlussfolgerungen

Die neun Workshops boten jungen Menschen mit unterschiedlichem Hintergrund und weniger Möglichkeiten die Gelegenheit, zusammenzukommen, zu lernen und ihre Erfahrungen zu den drei zuvor genannten Hauptthemen auszutauschen. Da es aufgrund der von regionalen und nationalen Regierungen auferlegten COVID-19-Beschränkungen nicht möglich war, die Workshops persönlich durchzuführen, haben die Partner die Lernmaterialien angepasst und die Workshops online durchgeführt. Während der Sitzungen wurden verschiedene Online-Plattformen wie Zoom, Google meet und Jamboard verwendet: Die Partner fanden, dass die Zoom-Plattform am effektivsten zu nutzen war. Die Plattform war für alle TeilnehmerInnen leicht zugänglich: Sie konnten über einen Computer oder andere Geräte (z. B. Tablet, Smartphone) teilnehmen und dank des Einsatzes von Kameras und Mikrofonen mit der Gruppe interagieren, ihre Meinungen mitteilen oder Fragen stellen.

Die Mehrheit der TeilnehmerInnen empfand die Aktivitäten als sehr interaktiv, hilfreich und wichtig für die Entwicklung ihrer Fähigkeiten. Die TeilnehmerInnen erwarben neues Wissen über die Bedeutung von Kunst, Freiwilligenarbeit, staatsbürgerlicher Bildung und Fähigkeiten, ihre lokale Gemeinschaft besser zu analysieren.

Trotz vieler positiver Aspekte, die von den TeilnehmerInnen genannt wurden, erwähnten sie auch einige negative Aspekte. So äußerten sie zum Beispiel, dass es besser gewesen wäre, wenn die Workshops persönlich durchgeführt worden wären. Ein weiterer Punkt, den einige TeilnehmerInnen hervorhoben, ist, dass sie es vorgezogen hätten, wenn die Workshops länger gedauert hätten, so dass sie mehr Raum gehabt hätten, um sich in einige brandneue Themen zu vertiefen. Die Partner haben alle Rückmeldungen berücksichtigt, um die Erfahrungen der TeilnehmerInnen bei zukünftigen Aktivitäten zu verbessern.