

# EUROPE THROUGH YOUNG EYES

---

Exchange, Explore, Exhibit

## EUROPE3E STARTS AT YOUR DOORSTEP!

Key messages -  
Making young people's voice heard



Europe3E - Strategische Partnerschaft Erasmus+ für die Jugend

## "Europe3E beginnt vor deiner Haustür!"

### Schlüsselbotschaften - Der Stimme der jungen Menschen Gehör verschaffen

Von 2019 bis 2021 bringt das **Erasmus+ Projekt Europe3E** (*Europe through young Eyes: Exchange, Explore, Exhibit*) junge Menschen mit unterschiedlichem, auch benachteiligtem Hintergrund und Jugendarbeiter aus Österreich, Frankreich, Deutschland, Griechenland und den Niederlanden zusammen.

Durch die **Kombination der kreativen Methode Photovoice**, für den Selbst- und Kollektivausdruck und das partizipative Design einer **inklusiven politischen Simulation** des Europäischen Parlaments hat die Partnerschaft einen innovativen Weg erprobt, um das Bewusstsein für die Europäische Union zu schärfen und gleichzeitig jungen TeilnehmerInnen einen angepassten, zugänglichen Raum zu bieten, um sich zu diesem Thema zu äußern.

Während alle detaillierten Ergebnisse und Veröffentlichungen auf der [Projektwebsite](#)<sup>1</sup> zu finden sind, bieten die folgenden Kernaussagen eine kurze Zusammenfassung der wichtigsten Höhepunkte des Austauschs und der Erfahrungen sowohl der jungen TeilnehmerInnen, als auch der am Projekt beteiligten Fachkräfte der Jugend- und Sozialarbeit. Sie beruhen auf:

- **Photovoice-Ergebnisse:** Bilder, die im Rahmen eines Moderationsprozesses aufgenommen wurden und den TeilnehmerInnen dabei helfen, sich durch ein kreatives Mittel wie die Fotografie, zu komplexen Themen zu äußern. Weitere Einzelheiten zu dieser Methode und eine vollständige Fotoausstellung finden Sie [online](#)<sup>2</sup>.
- **Ergebnisse der Simulationen im Europäischen Parlament:** Im Rahmen des Projekts wurden kleine Simulationen durchgeführt, die integrativ und zugänglich gestaltet waren. Die jungen TeilnehmerInnen gestalteten die Simulationen in vielerlei Hinsicht mit, unter anderem bei der Wahl der Themen und Fragestellungen, und schlüpfen dann in die Rolle von Mitgliedern des Europe3E-Parlaments. Auch wenn die Ergebnisse, d. h. die Texte, die jedes "Europe3E-Parlament" annahmen, aufgrund des Rollenspiels, das mit solchen Simulationen verbunden ist, nicht vollständig die Meinung der TeilnehmerInnen widerspiegeln, sind die Ähnlichkeiten zwischen allen Gruppen, die aufgrund der EU-weiten Beschränkungen im Rahmen von Covid-19 im Vorfeld keinen direkten Kontakt hatten, doch auffällig. Alle Ergebnisse sind in den Anhängen aufgeführt.
- **Die Erfahrungen dieser Partnerschaft mit der Covid-19-Pandemie:** Das Projekt fiel genau mit dem Ausbruch von Covid-19 zusammen, was die Partner dazu veranlasste, verschiedene Bewältigungsstrategien zu erproben und Lehren aus deren Erfolg oder Misserfolg zu ziehen.

1

<sup>1</sup> <https://www.yes-forum.eu/projects/detail/project/europe-through-young-eyes-exchange-explore-exhibit-europe3e-2019-2021/action/show/ctrl/Project/>

<sup>2</sup> <https://europe3e.yes-forum.eu/europe3e/>



## Covid-19 hat nicht alle sozialen Fragen "ersetzt", sondern sie noch dringlicher gemacht

Die Covid-19-Pandemie ist natürlich während des gesamten Projekts in den Köpfen aller TeilnehmerInnen und Partner geblieben. Obwohl sich die Pandemie nicht nur auf die Projektaktivitäten, sondern auch auf die Inhalte und Ergebnisse des Projekts ausgewirkt hat, war sie nicht so zentral, wie man hätte erwarten können.

Im Gegenteil, die Hauptanliegen waren bereits bestehende soziale Probleme, die von den jungen Menschen angesprochen und diskutiert wurden, trotz der Vielfalt ihrer nationalen und kulturellen Hintergründe. Die Photovoice-Ergebnisse, die die Stimme der jungen TeilnehmerInnen auf die Frage *"Mit welchen wichtigen Problemen sind junge Menschen (in deiner Gegend) heute konfrontiert?"* wiedergeben, zeigen, dass gesellschaftliche Herausforderungen, die bereits vor dem Ausbruch von Covid-19 bestanden, immer noch an vorderster Stelle der Sorgen der Jugendlichen stehen. Die Photovoice-Bilder deckten in der Tat ein breites Spektrum sozialer Themen ab, insbesondere den Klimawandel, den gerechten Zugang zu Bildung, die Bekämpfung von Diskriminierungen aller Art (z. B. Sexismus, Rassismus, Homophobie) oder auch internationale Solidarität.

Die meisten dieser Themen hat die Covid-19-Krise dennoch beeinflusst, aber nur, indem sie dringender denn je wurden. Im Falle des Klimawandels und des Umweltschutzes im Allgemeinen wurde Covid-19 sowohl als zusätzliches Symptom der Klimakrise, als potenzielle zusätzliche Bedrohung durch neue "Covid-Abfälle" (z. B. Gesichtsmasken, die nicht nur die Straßen, sondern auch die Natur verschmutzen) als auch - was noch überraschender ist - als potenzielle Inspiration für neue Lösungen, wie z. B. eine "Klimasperre" zur Verringerung der CO<sub>2</sub>-Emissionen, hervorgehoben.

### Umwelt und Bildung: ein Aufruf zu einer fairen und ausgewogenen Politik

Unter den vielen Themen, die von den jungen TeilnehmerInnen durch die Photovoice-Methode ermittelt wurden, wählten sie zwei aus, um sie in den Mittelpunkt der Europe3E-Simulation des Europäischen Parlaments zu stellen: **Klimawandel und Bildung.**

2

Obwohl die Ergebnisse dieser Simulationen des Europäischen Parlaments (vgl. *Anhänge 2 und 3*) aufgrund der Rollenspielkomponente solcher "politischen Spiele" nicht als Empfehlungen der jungen TeilnehmerInnen an die politischen Entscheidungsträger in diesen Bereichen betrachtet werden können, zeigt eine sorgfältige Analyse dennoch die folgenden auffälligen Aspekte.

Am auffälligsten ist, dass die jungen TeilnehmerInnen zu sehr ähnlichen Ergebnissen kamen, obwohl sie auf lokaler Ebene getrennte Simulationen durchliefen, vorher keinen persönlichen Kontakt hatten, weil es nicht möglich war, während der gesamten Projektlaufzeit internationale Großveranstaltungen zu organisieren, und einen sehr unterschiedlichen kulturellen Hintergrund haben.

- **Umwelt und Klimawandel:** Der ursprüngliche "Europe3E-Textvorschlag" war recht ehrgeizig, vielleicht sogar radikal, und sah die Einführung jährlicher "Klima Lock-Downs" in der gesamten Europäischen Union vor, um die CO<sub>2</sub>-Emissionen zu verringern. Alle Simulationen führten zu sehr ähnlichen Verhandlungen: Die geplante "Klima lock-down"-Maßnahme wurde in allen Fällen gestrichen oder geändert und durch andere Maßnahmen ersetzt, die das gleiche Ziel verfolgten. Diese waren für jede Gruppe unterschiedlich, aber in allen Fällen hatten sie ein gemeinsames Anliegen: den Klimawandel auf faire Weise zu bekämpfen, indem sie sich auf den Beitrag von Bürgern und Unternehmen gleichermaßen stützen.
- **Bildung:** Das Gefühl einer "Opfergeneration" war bei der Diskussion des "Europe3E-Textvorschlags" zu diesem Thema vorherrschend, da die jungen TeilnehmerInnen das Gefühl hatten, dass ihre Zukunft, insbesondere als

StudentInnen, durch die Covid-19-Beschränkungen direkt bedroht war. Die Ergebnisse zu diesem Thema konzentrierten sich darauf, die Covid-19-Beschränkungen so zu gestalten, dass die Studenten eine angemessene Ausbildung erhalten können.

Insgesamt sind diese Ergebnisse ein deutlicher Hinweis darauf, dass junge Menschen nicht die "unrealistischen, idealistischen, radikalen Träumer" sind, für die sie oft gehalten werden. Wenn man ihnen die Möglichkeit gibt, in jeder Angelegenheit mitzureden, sind die jungen EuropäerInnen, im Gegenteil, in der Lage verschiedene Perspektiven zu berücksichtigen und ausgewogene Kompromisse zu finden!

## Online-Zusammenarbeit ist kein Allheilmittel für die Sozialarbeit

Das Europe3E-Projekt begann Ende 2019 und musste daher von Anfang an mit dem gleichzeitigen Ausbruch von Covid-19 zurechtkommen. Wie alle internationalen Partnerschaften in diesem Zeitraum haben die Partner verschiedene Möglichkeiten ausprobiert, um mit den daraus resultierenden Einschränkungen umzugehen.

Insbesondere hat diese Erfahrung deutlicher als je zuvor gezeigt, dass Online-Tools zwar für die meisten Zielgruppen eine große Chance darstellen können, die Sozial- und Jugendarbeit aber nicht zu sehr von ihnen abhängig sein darf.

### Online-Tools als Ausschlussfaktor

Obwohl es technisch möglich gewesen wäre, wurde schon früh beschlossen, nicht für die gesamte Projektstätigkeit auf Online-Lösungen umzustellen.

Online-Aktivitäten haben in der Tat ein großes, unbestreitbares Bildungspotenzial, aber die Erfahrungen und Experimente des YES-Forums während der Covid-19-Pandemie haben systematisch gezeigt, dass sie im Gegenteil zu einem Ausschlussfaktor für verschiedene und benachteiligte Zielgruppen werden können.

Online-Formate funktionieren gut bei bestimmten homogenen Gruppen (z. B. HochschulstudentInnen, die schon lange vor dem Ausbruch von Covid-19 durch ihr Studium an Online-Kollaborationstools gewöhnt waren), sie sind jedoch keine Wunderlösung und können im Gegenteil zu einem Ausschlussfaktor werden, wenn man mit breiteren Gruppen arbeitet, einschließlich junger Menschen mit geringeren Möglichkeiten.

Neben vielen anderen Faktoren, die die Online-Tools zu einem zweischneidigen Schwert für die Arbeit des YES-Forums machen, sind dies die folgenden:

- Benachteiligte Jugendliche verfügen nicht immer über einen eigenen Laptop, um bequem von zu Hause aus an einer Online-Sitzung teilnehmen zu können, oder sogar über einen persönlichen Raum zu Hause, um dies zu tun;
- Trotz aller Klischees sind nicht alle jungen Menschen DigitalexpertInnen: Viele verfügen nicht über die notwendigen digitalen Fähigkeiten, um sich auf den Inhalt von Online-Aktivitäten und nicht auf deren technische Aspekte zu konzentrieren;
- Junge Menschen, die nicht an die Online-Zusammenarbeit in einem vertrauten Umfeld wie der Schule gewöhnt sind, fühlen sich selten wohl dabei, mit einer Gruppe völlig Fremder über einen Bildschirm zu sprechen, während sie allein zu Hause sind.

- Generell benötigen gefährdete Gruppen persönliche Unterstützung, die nur persönlich geleistet werden kann, um sich vor der Teilnahme an einer internationalen Veranstaltung wohl zu fühlen (z. B. Vertrauensbildung innerhalb der Gruppe, Entwicklung von Selbstvertrauen und Selbstwertgefühl).
- Durch die Online-Zusammenarbeit fallen viele Motivationsfaktoren weg, die normalerweise dazu beitragen, dass benachteiligte junge Menschen an Aktivitäten zur Sensibilisierung für die EU teilnehmen, für die sie sich sonst nicht interessieren würden, wie z. B. Auslandsreisen und das Kennenlernen neuer Menschen in einem interkulturellen Kontext.

### **Bedarf an ausbalancierten Lösungen für unterschiedliche Zielgruppen**

Aus diesem Grund versuchte das YES Forum, obwohl es anerkannte, dass Online-Lösungen bis zu einem gewissen Grad unvermeidlich sind, diese für junge TeilnehmerInnen so weit wie möglich zu vermeiden und alternative Lösungen zu finden.

Diese Erfahrung ruft sowohl die Entscheidungsträger als auch den Jugend- und Sozialbereich als Ganzes zu einer umsichtigen Politik inmitten der Covid-19-Pandemie auf.

Wenn die öffentliche Gesundheit auf dem Spiel steht, lassen sich Covid-19 Einschränkungen zwar nicht vermeiden, doch sollten sie unter anderem unter **sorgfältiger Berücksichtigung der spezifischen Bedürfnisse des Jugend- und Sozialbereichs** konzipiert werden. Eine angepasste Politik sollte zum Beispiel realistische **Ausnahmen für die Sozial- und Jugendarbeit** vorsehen, wie etwa die Erlaubnis zu persönlichen Treffen mit gefährdeten jungen Menschen, wenn der zwischenmenschliche Kontakt für ihre Begleitung entscheidend ist, und verhindern, dass die Kluft zwischen der "privilegierten" und "unterprivilegierten" europäischen Jugend immer größer wird.



**Europe3E** ist eine zweijährige strategische Partnerschaft für die Jugend, die durch das Programm Erasmus+, Key Action 2, finanziert und vom YES Forum koordiniert wird (Finanzhilfvereinbarung 2019-2-DE04-KA205-018351). Von 2019 bis 2021 erprobte das Projekt innovative Methoden, um die politische Bildung für alle Jugendlichen zu öffnen. Das heißt, Wege zu finden, um jungen Menschen zu helfen, sich an der öffentlichen Debatte zu beteiligen, unabhängig von ihren Schwierigkeiten.

Unter Beteiligung von JugendarbeiterInnen und benachteiligten jungen Menschen aus verschiedenen EU-Ländern untersuchte Europe3E vor allem die Vorteile einer Kombination zweier Jugendarbeitsansätze:

- **Kreativität als ungehinderter Ausdruckskanal für Jugendliche:** EU-Politik mit Hilfe der Photovoice-Methode! Mehr Details in der ersten Ausgabe "*Europa und ich - partizipative Photovoice-Forschung*" ([https://www.yes-forum.eu/fileadmin/user\\_upload/docs/Projects/2019/Europe3E/IO1.FullDraft.pdf](https://www.yes-forum.eu/fileadmin/user_upload/docs/Projects/2019/Europe3E/IO1.FullDraft.pdf))
- **Zugängliche und integrative politische Bildung durch Spiele:** Politische Simulation des Europäischen Parlaments mit benachteiligten jungen Menschen, um ihren spezifischen Bedürfnissen besser gerecht zu werden. Mehr Details in der zweiten Ausgabe "*Wie man alle Jugendlichen in das europäische Projekt einbezieht*" ([https://www.yes-forum.eu/fileadmin/user\\_upload/docs/Projects/2019/Europe3E/IO2.FullDraft.pdf](https://www.yes-forum.eu/fileadmin/user_upload/docs/Projects/2019/Europe3E/IO2.FullDraft.pdf))

Eine ausführliche Darstellung des Projekts, wie es zu den oben genannten Empfehlungen geführt hat und wie sie umgesetzt wurden, finden Sie auf der **Website des Projekts** (<https://www.yes-forum.eu/index.php?id=591>) oder kontaktieren Sie uns.



**YES Forum EWIV - Forum für Jugend und Europäische Sozialarbeit**

Wagenburgstr. 26-28 - 70184 Stuttgart - DE  
Tel.: +49-711-16489-27  
info@yes-forum.eu  
www.yes-forum.eu



**Aktion Jeunesse Pessac**  
Frankreich



**ÖJAB**  
[www.oejab.at](http://www.oejab.at)  
Österreich



**St. Johannis GmbH**  
[www.stejh.de](http://www.stejh.de)  
Deutschland



**Jongerenwerk**  
[www.jongerenwerk.com/](http://www.jongerenwerk.com/)  
Niederlande



**IEKEP**  
[www.iekep.gr/en/](http://www.iekep.gr/en/)  
Griechenland



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

Die Unterstützung der Europäischen Kommission für die Erstellung dieser Veröffentlichung stellt keine Billigung des Inhalts dar, der ausschließlich die Ansichten der Autoren widerspiegelt, und die Kommission kann nicht für eine etwaige Verwendung der darin enthaltenen Informationen verantwortlich gemacht werden.