



Yipppee

Youth work
Improved through
young PeoPIE's
storiEs

YIPPEE

Handbuch zur Inklusion junger Menschen



Koordinator des Projekts:

IFALL - Integration För Alla (Schweden)

Verantwortlich für diesen Output:

Redial Partnership CLG (Irland)

Partner:

VABCKJS-EU (Österreich)

Redial Partnerschaft CLG (Irland)

MERIDAUNIA (Italien)

Aproximar (Portugal)

GEHIM-DER (Türkiye)

Datum der Veröffentlichung: Mai 2023

KA220-YOU-000028909



Finanziert von der Europäischen Union. Die geäußerten Ansichten und Meinungen sind jedoch ausschließlich die des Autors/der Autoren und spiegeln nicht unbedingt die der Europäischen Union oder der Europäischen Exekutivagentur für Bildung und Kultur (EACEA) wider. Weder die Europäische Union noch die EACEA können für diese verantwortlich gemacht werden.

INDEX

EINFÜHRUNG	4
VORTEILE VON MULTIKULTURELLEN SOZIALRÄUMEN	5
WERTE, GLAUBENSsätze UND EMOTIONALE KOMPETENZEN VON FACHKRÄFTEN, DIE MIT JUGENDLICHEN ARBEITEN	7
WIE MAN NACHHALTIGE VERANSTALTUNGEN PLANT	9
WIE MAN VOR, WÄHREND UND NACH EINER JUGENDVERANSTALTUNG KOMMUNIZIERT	10
WIE SIE IHRE VERANSTALTUNG AUSWERTEN	12
EMPFEHLUNGEN/LEITLINIEN	13
FALLSTUDIEN, KREATIVE VERANSTALTUNGEN MIT MULTIKULTURELLEN JUGENDLICHEN	15
Schweden - Integration for Alla	15
Österreich - VABCKJS-EU	29
Irland - REDIAL	44
Italien - Meridaunia	58
Portugal - Aproximar	75
Türkei - GEHIM-DER	77

EINLEITUNG

Das allgemeine Ziel des Erasmus+ Projekts **YIPPEE** – Youth Work Improved through young PeoPIE's stories – besteht darin, durch neue Ansätze und transnationale Initiativen zu der Bildung und Stärkung von gleichberechtigten, interkulturelleren und integrativeren lokalen Jugendgemeinschaften beizutragen. Konkreter geht es darum, Jugendliche zu ermutigen Akteur*innen des gesellschaftlichen Wandels zu werden. Dies passiert durch auf EU-Ebene geplante lokale Initiativen, die darauf abzielen, Diskriminierung zu bekämpfen und die soziale Kohäsion zu fördern.

Alle sechs Partner aus Schweden, Irland, der Türkei, Italien, Österreich und Portugal arbeiteten zusammen, um das **Yippee-Praxishandbuch zu erstellen**. Dieses Handbuch wird die Grundprinzipien, Ansätze und Schritte erklären, die es Interessenvertreter*innen und Jugendarbeiter*innen ermöglichen werden, qualitativ hochwertige und nachhaltige Veranstaltungen und Workshops zu leiten, bei denen junge Europäer*innen mit jungen Flüchtlingen, Asylsuchenden und Migrant*innen in inklusiven Umgebungen in einem Peer-to-Peer-Lernrahmen zusammenarbeiten können.

Dieses Handbuch trägt den Titel „ **Jugend-Inklusionsprogramm**“, weil es die Bedeutung der sozialen Inklusion junger Menschen und des Multikulturalismus hervorheben möchte. Die Einbeziehung und Einbeziehung junger Europäer*innen und Migrant*innen in Veranstaltungen bedeutet, ein soziales multikulturelles Umfeld zu schaffen, das Vielfalt wertschätzt und Einzelpersonen, Ideen und Überzeugungen unabhängig von ihrem sozialen, kulturellen und religiösen Hintergrund einbezieht. Um allen jungen Menschen Zugang zu den gleichen Möglichkeiten und Werkzeugen zu verschaffen, müssen Jugendarbeiter*innen integrative Werte, Überzeugungen und emotionale Kompetenzen annehmen, die in moderierten Workshops geteilt und gespürt werden können.

Das gesamte Konsortium tauschte Tipps, Empfehlungen und Fallstudien aus, die auf den Workshops basierten, die es in allen Partnerländern in Europa stattfanden. Diese Veranstaltungen deckten eine Vielzahl von Themen ab und beteiligten multikulturelle Jugendliche durch verschiedene Settings wie Kulturabende, Essensaustausch, Sprachaustausch, Austausch von Lebenserfahrungen, Geschichtenerzählen, Sport und aktive Bürgerschaft.

Ziel der Teamwork-Workshops war es, interkulturelle Gruppen junger Menschen zusammenzubringen, mit dem gemeinsamen Ziel, sie zu ermutigen, Vorbilder für positive Veränderungen in ihren lokalen Gemeinschaften zu werden. Insbesondere waren diese

Veranstaltungen eine Gelegenheit, interkulturelle und mehrsprachige Kompetenzen zu fördern und die Integration von Flüchtlingen, Asylsuchenden und Migranten in Gemeinschaften zu unterstützen, indem sie ihre Fähigkeiten und Erfahrungen nutzen, um voneinander zu lernen.

VORTEILE SOZIALER MULTIKULTURELLER RÄUME

Was verstehen wir unter dem Begriff „sozialer multikultureller Raum“? Viele Orte können soziale multikulturelle Räume sein. Dazu gehören einerseits **öffentliche Räume**, die von Natur aus ein Ort der Interaktion sind, wie Parks, Plätze, öffentliche Bibliotheken, Schulen und Regierungsgebäude, und andererseits Räume wie Kulturzentren, Jugendzentren, Cafés usw., die geschaffen und betrieben werden von NGOs oder Privatpersonen, um dem Bedürfnis gerecht zu werden, Menschen zusammenzubringen, soziale und pädagogische Lücken zu schließen und barrierefreie Aktivitäten zu schaffen. Heutzutage findet man soziale multikulturelle Räume auch **online**, in Form von multikulturellen Online-Netzwerken und Plattformen.

Ein sozialer **multikultureller** Raum dient als Ort der Begegnung, Verbindung und Integration verschiedener Kulturen. Dies gelingt entweder durch einen klaren Anknüpfungspunkt (Schule) oder durch die Schaffung niederschwelliger Veranstaltungen und Aktivitäten mit dem Ziel der Inklusion. Es ist dann multikulturell, wenn die Besucher*innen und Teilnehmer*innen aus **unterschiedlichen Kulturen und Hintergründen stammen**. Dieses Konzept wird oft durch multikulturelles Personal, Übersetzer*innen und ein multikulturelles Programm unterstützt. Ein multikultureller Raum sollte immer ein **sicherer Ort mit einem intersektionalen Konzept sein**. Für viele junge Menschen ist das ein multikultureller Raum (z. B. ein Jugendzentrum), in dem sie „einfach existieren“ können, ohne dass Druck von Seiten ihrer Familie oder der Schule auf sie ausgeübt wird, ein Ort, an dem sie spielen, Freude empfinden und Spaß miteinander haben **können**.

Der **soziale** Aspekt eines sozialen multikulturellen Raums bedeutet, dass Menschen durch die Interaktion untereinander eine Vielzahl von Vorteilen erzielen können. Erstens verspüren junge und alte Menschen aller Herkunft ein **Gefühl der Zugehörigkeit** und weniger Einsamkeit, was sich während der jüngsten Pandemie als wesentlich erwiesen hat. Zweitens können alle, die an einem sozialen multikulturellen Raum teilnehmen, **miteinander und voneinander lernen**. Die Kompetenzen, die insbesondere junge Menschen in einem sozialen

multikulturellen Raum erwerben können, sind Wissen über andere Kulturen, soziale Fähigkeiten, Sprachkenntnisse, emotionale Intelligenz, Teamarbeit und vieles mehr.

Darüber hinaus ist ein sozialer multikultureller Raum sehr wirksam im **Kampf gegen Rassismus, Stereotypen und Diskriminierung**. Durch das Zusammenbringen von Menschen unterschiedlicher Kulturen wird die Angst vor dem „Anderen“ oder „Unbekannten“ durch positive Interaktionen zwischen Menschen, die sich sonst möglicherweise nicht kennenlernen würden, verringert und Stereotypen abgebaut.

Darüber hinaus sind **kulturelle und künstlerische Aktivitäten** oft nicht für ein breiteres Publikum zugänglich, insbesondere Menschen mit geringem Einkommen, Bildungsbarrieren oder Migrations- oder Fluchthintergrund sind häufig vom kulturellen Leben im Sinne von Aufführungen, Theaterstücken, Konzerten, Lesungen etc. ausgeschlossen. Ein sozialer, multikultureller Raum kann diese Veranstaltungen **zugänglicher** machen (indem er sie mehrsprachig, kostenlos oder kostenpflichtig macht, je nach Wunsch) und so für Inklusion und Vielfalt in der lokalen Gemeinschaft und Kunstszene sorgt. Zusammenfassend lässt sich sagen, dass der Nutzen eines sozialen multikulturellen Raums sowohl für den/die Einzelne/n als auch für die lokale Gemeinschaft darin besteht, ein sicheres, diskriminierungsfreies Umfeld zu haben, in dem sie die Möglichkeit finden, voneinander zu lernen, Freude und Zugehörigkeit zu erfahren und an kulturellen oder kreativen Aktivitäten teilzunehmen Aktivitäten.

WERTE, ÜBERZEUGUNGEN UND EMOTIONALE KOMPETENZEN VON FACHKRÄFTEN, DIE MIT JUGENDLICHEN ARBEITEN

Ziel der Jugendarbeit ist es, junge Menschen dabei zu unterstützen, ihre Zukunft klarer zu definieren, vor allem durch nicht formales Lernen; und auf diese Weise „liegt der Schwerpunkt der Jugendarbeit immer auf jungen Menschen“ (Sapin, 2012, S. 11). Dieser kann unterschiedliche Formen annehmen und drei Hauptdimensionen haben, die miteinander verbunden sind: Wissen, bezogen auf die Themen, die wir bei unserer Arbeit berücksichtigen müssen; Fähigkeiten, also die Dinge, die wir tun oder verbessern müssen, um eine effektive Arbeit mit Jugendlichen zu haben; und Einstellungen und Werte, die üblicherweise mit „dem Herzen“ und den emotionalen Kompetenzen und persönlichen Werten in Verbindung gebracht werden, die unsere Arbeit leiten (Europarat, 2015).

Die Jugendarbeit sollte auf einigen Grundprinzipien und Werten hinsichtlich der Achtung der Menschenrechte und der Hauptinteressen junger Menschen basieren, um zu einer wirksamen sozialen Eingliederung beizutragen:

- Freiwilliges Engagement – Die Beziehungen müssen auf der Bereitschaft junger Menschen basieren, sich zu engagieren und an den Aktivitäten teilzunehmen.
- Beteiligung – Junge Menschen müssen ermutigt werden, ihre Perspektiven und Interessen aktiv zu teilen und über ihre Rechte und Pflichten nachzudenken.
- Sichere Umgebung – Der Jugendbetreuer muss einen sicheren Ort für den Austausch fördern, damit junge Menschen ihre Gefühle, Werte und Überzeugungen zum Ausdruck bringen können.
- Respekt und Akzeptanz – in Bezug auf Geschlechtergleichheit, Religion, kulturelle Vielfalt, unterschiedliche Meinungen usw. In Bezug auf die Identität beispielsweise sollte jeder gleich behandelt werden und keine Vorurteile aufgrund des Geschlechts hegen, um den Wert zu vermitteln, dass Gleichheit von entscheidender Bedeutung ist für Inklusion; Was die Religion betrifft, sollten Jugendarbeiter*innen in der Lage sein, junge Menschen über die Unterschiede in den Religionen zu verstehen und sich darüber im Klaren zu sein, dass „Religion keine Gruppe definiert“, und soziale Akzeptanz und Toleranz unter Jugendlichen fördern. (Youth Connections, 2021; Sapin, 2012).

Die Arbeit mit Jugendlichen, insbesondere wenn es sich um multikulturelle Gruppen handelt, kann sehr herausfordernd und anspruchsvoll sein. Aus diesem Grund sollten Jugendarbeiter*innen unter anderem über einige Fähigkeiten verfügen/entwickeln: Empathie: Übersetzt als „Reaktionen einer Person auf die beobachteten Erfahrungen einer anderen Person“ (Davis, 1983) wird als die Fähigkeit anerkannt, die Gefühle und Emotionen des/ der

anderen zu verstehen. Auf diese Weise können Jugendbetreuer*innen bei jungen Menschen ein Zugehörigkeitsgefühl schaffen und stärkere vertrauensvolle Beziehungen zu ihnen aufbauen – insbesondere zu denen, die Migrant*innen sind und mehr Unterstützung benötigen. Folglich kann Empathie eine Gelegenheit bieten, Bedürfnisse besser zu verstehen und effektiv auf sie einzugehen (Sornson, 2014); Interkultureller Dialog: wird definiert als „ein offener und respektvoller Meinungs austausch zwischen Einzelpersonen und Gruppen, die verschiedenen Kulturen angehören, der zu einem tieferen Verständnis der globalen Wahrnehmung des anderen führt“ (Europarat, 2008). Es berücksichtigt interkulturelle Kompetenzen (Wissen über Kulturen), Geselligkeit (soziale Beziehungen zwischen Menschen) und kulturelle Vielfalt (die Vielfalt der Kulturen auf der Welt).

Jugendarbeiter*innen sollten die Arbeit mit jungen Menschen als einen Prozess betrachten, der eine durchsetzungsfähige und sehr klare Kommunikation erfordert, die auf einem Vertrauens-, Unterstützungs- und Ermächtigungsverhältnis basiert.

SO PLANEN SIE NACHHALTIGE EVENTS

Respekt vor der Umwelt und Nachhaltigkeit sind Themen, die heutzutage unbedingt berücksichtigt werden müssen. Hier beschäftigen wir uns konkret mit der Planung nachhaltiger Veranstaltungen.

Zunächst definieren wir, was eine nachhaltige Veranstaltung ist und geben dann einige praktische Ratschläge.

Eine Veranstaltung kann als nachhaltig definiert werden, wenn sie **„auf eine Weise konzipiert, geplant und umgesetzt wird, die die negativen Auswirkungen auf die Umwelt minimiert und ein positives Erbe für die Gastgebergemeinde hinterlässt“**, wie es im UNEP 2009 (Umweltprogramm der Vereinten Nationen) heißt. Hier sind 7 praktische Tipps, die bei der Organisation nachhaltiger Veranstaltungen hilfreich sein werden:

- 1) Verwenden Sie kein Papier: Elektronische Geräte sind so günstig, dass es keinen Grund gibt, Papier zu bedrucken. Auf diese Weise können Sie nicht nur Wälder retten, sondern auch Geld sparen. Papier kann ersetzt werden durch: digitale Einladungen, Event-Apps, QR-Codes, Online-Kalender.

- 2) Lebensmittelverschwendung reduzieren: Bei Veranstaltungen kommt es häufig zu der Verschwendung von Lebensmitteln. Sollte es schwierig sein, die Essensmenge entsprechend der Teilnehmer*innenzahl abzustimmen, kann man sich bereits Gedanken darüber machen, wie man die Essensreste verteilt. Sie können beispielsweise darüber nachdenken, Reste unter den Veranstalter*innen aufzuteilen oder zu spenden, hierfür gibt es z. B. Wohltätigkeitsorganisationen.
- 3) Wählen Sie lokale Lieferanten: Importierte Lebensmittel oder Lebensmittel, die in großen Mengen verkauft werden, haben größere Auswirkungen auf die Umwelt. Wenn Sie Ihre Umweltbelastung reduzieren möchten, sollten Sie möglichst viele lokale Lieferant*innen nutzen. Wählen Sie immer 0-km-Produkte.
- 4) Verwenden Sie biologisch abbaubares Geschirr: Es ist immer besser, Mehrweggeschirr anstelle von Plastikgeschirr zu verwenden. Wenn Sie jedoch keine Porzellanteller und Metallbesteck verwenden können, verwenden Sie biologisch abbaubares Geschirr.
- 5) Verbessern Sie den Zugang zum Veranstaltungsort: Wie weit müssen die Gäste reisen, um zum Veranstaltungsort zu gelangen? Welche Transportmöglichkeiten gibt es? Reduzieren Sie die Umweltbelastung Ihrer Gäste, indem Sie einen leicht zugänglichen Veranstaltungsort wählen.
- 6) Wählen Sie öffentliche Verkehrsmittel oder fördern Sie Carsharing: Um öffentliche Verkehrsmittel zu bevorzugen und die Umweltverschmutzung zu reduzieren, wählen Sie einen Veranstaltungsort, der leicht zugänglich ist. Außerdem können Sie möglicherweise einen Rabatt bei den örtlichen Bahngesellschaften erhalten. Falls der Veranstaltungsort, den Sie wählen möchten, schwer zu erreichen ist und es keine öffentlichen Verkehrsmittel gibt, dann ermutigen Sie die Gäste, Carsharing zu nutzen.
- 7) Recyclen: Stellen Sie Recyclingbehälter auf und ermutigen Sie die Teilnehmer*innen, keinen unnötigen Müll wegzuworfen.

Die Organisation nachhaltiger Veranstaltungen ist nicht nur umweltfreundlich und gemeinschaftsfreundlich, sondern sind nachhaltige, grüne Veranstaltungen auch ein Kommunikationsinstrument, um das Bewusstsein der Gemeinschaft für das Thema zu schärfen.

WIE MAN JUGENDVERANSTALTUNGEN VOR, WÄHREND UND DANACH KOMMUNIZIEREN KANN

Für jede Organisation, die mit Jugendlichen, jungen Europäer*innen oder multikulturellen Gruppen zusammenarbeitet, sich auf sie verlässt oder mit ihnen verbunden ist, ist Kommunikation eine kontinuierliche Anstrengung. Die Aufrechterhaltung von Verbindungen zu den Medien und einflussreichen Mitgliedern der Gesellschaft ist trotz Änderungen in Zielsetzung, Botschaft und Verbreitungsmitteln notwendig. Bei Jugendveranstaltungen handelt es sich um außerschulische Bildungsangebote, bei denen die Beteiligung junger Menschen im Mittelpunkt steht und ihnen die Möglichkeit zu kulturellem Engagement, Austausch und Zusammenarbeit geboten werden soll. Bürgerinitiativen und Jugendvertretung sind einige Beispiele für Jugendengagement-Aktivitäten, die jungen Menschen die Möglichkeit geben, sich auf vielfältige Weise zu engagieren, um die Aufmerksamkeit auf Themen zu lenken, die ihnen wichtig sind. Die Kommunikation vor, während und nach diesen Veranstaltungen sollte sorgfältig berücksichtigt werden, was auch Planungs-, Vorbereitungs-, Durchführungs- und Nachbereitungsprozesse umfasst.

Planungsphase : Analysieren Sie die Bedürfnisse > Identifizieren Sie Ihre Ziele und Lernergebnisse > Entscheiden Sie sich für Aktivitätsformate und Ihre Zielgruppe > Entwickeln Sie eine Agenda für die Veranstaltung > Treffen Sie sich mit Ihrem Vorstand sowie Ihren Partnern*innen und Stakeholdern. **Vorbereitungsphase**: Wählen Sie den Veranstaltungsort und bereiten Sie informative Poster, Newsletter und Broschüren vor, um Ihre Zielgruppe zu erreichen. Sie sollte wissen, was sie erwartet. > Teilen Sie die Veranstaltung in Ihren Gruppen – physisch oder online. > Bitten Sie die Teilnehmer*innen, ein Formular auszufüllen, um ihre Teilnahme zu bestätigen. > Versuchen Sie, umgehend und freundlich auf Fragen zu antworten > Integrieren Sie sprachliche Unterstützung bei Nicht-Muttersprachler*innen. **Umsetzung**: Begrüßen Sie die Menschen und beginnen Sie mit der Durchführung der Aktivitäten. **Follow-up**: Bewertung, Dokumentation und Verbreitung

Vor der Veranstaltung:

- (mindestens) 8 Wochen vor der Veranstaltung bekannt
- Bereiten Sie Ihre Marketingkampagne vor und halten Sie Ihre Organisationsteams auf dem Laufenden
- Wenn es bei Ihrer Veranstaltung Referent*innen gibt, stellen Sie diese vor, um mehr Teilnehmer*innen anzulocken
- Teilen Sie die Tagesordnung, den Veranstaltungsort und die beschlossenen Aktivitäten mit
- Informieren Sie Ihre Teilnehmer*innen über Kommunikationskanäle wie soziale Medien, Websites, E-Mails und Event-Apps.

- Entscheiden Sie sich für die musikalische Begleitung für Ihre Veranstaltung
- Teilen Sie Ihren Teilnehmer*innen in der Veranstaltungswoche alle praktischen Informationen mit
- Informieren Sie Ihre Teilnehmer*innen darüber, ob es Speisen oder Getränke gibt, damit sie vorher wissen, ob sie essen sollen oder nicht, und fragen Sie auch, ob sie Allergien haben
- Erstellen Sie für Notfälle einen Backup- Plan

Während der Veranstaltung:

- Erinnern Sie Ihr Kernteam an die Zeitpläne, damit alle auf dem gleichen Stand sind
- Veröffentlichen Sie eine Eröffnungsankündigung auf Ihren Social-Media- Konten
- Erstellen sie eine Teilnehmer*innenliste
- Teilen Sie die logistischen Informationen mit und erinnern Sie an den Zeitplan der Veranstaltung – eine Handout-Version kann für die Teilnehmer*innen eine gute Idee sein, um sich daran zu halten
- Informieren Sie alle darüber, dass während der Aktivität Fotos und Videos zur Verbreitung und Berichterstattung nach der Veranstaltung aufgenommen werden
- Teilen Sie allen den Hashtag der Veranstaltung mit und erfahren Sie, wie Sie sich auf Ihren Social-Media- Kanälen engagieren können
- Beginnen Sie Ihre Veranstaltung mit einer gruppenspezifischen Aktivität wie Namensspielen oder Energizern; oder ein digitales Tool wie eine Mentimeter-Umfrage, damit sich alle miteinander wohl fühlen
- Veröffentlichen Sie während der Veranstaltung interessante Fotos, Videos und Zitate in den sozialen Netzwerken für Personen, die nicht teilnehmen konnten, damit sie sich beteiligt fühlen können. Sie können sogar einen Live-Stream übertragen

Nach dem Event:

- Bedanken Sie sich bei allen und schließen Sie die Veranstaltung mit einem Gruppenfoto ab
- Senden Sie ihnen eine Bewertungsumfrage oder eine Umfrage, um Feedback von ihnen zu erhalten
- Halten Sie Ihre Kommunikation aktiv, senden Sie anschließend eine E-Mail, um sich bei allen zu bedanken, und teilen Sie einen Link zu den Fotos und Videos, die während der Veranstaltung aufgenommen wurden. Sie können also auch Beiträge posten und Teilnehmer*innen markieren.
-

So bewerten Sie Ihre Veranstaltung

Bei der Durchführung interkultureller Workshops oder Veranstaltungen für junge Menschen ist die Bewertung dieser Workshops oder Veranstaltungen von entscheidender Bedeutung, um zu verstehen, ob die **Erwartungen** der jungen Menschen erfüllt wurden und ob eine **Wirkung** erzielt wurde. Zunächst muss ein klares Ziel festgelegt werden, das auf die Art der Veranstaltung abgestimmt ist, die die Organisation ausrichtet. Es wird empfohlen, **SMART-Ziele zu haben** (Doran, Miller und Cunningham, 1981), das heißt, sie sollten spezifisch, messbar, zuordenbar, realistisch und zeitbezogen sein. Bei der Organisation eines Kunstworkshops für Jugendliche mit und ohne Migrationshintergrund ist beispielsweise die Interaktion zwischen Jugendlichen bei der Entstehung ihrer Kunstwerke ein **besonderes Ziel**. Das Ziel lässt sich anhand der Besucher*innenzahl und der erstellten Kunstwerke **messen**. Darüber hinaus werden die Interaktionen und Gefühle der Jugendlichen durch Feedbackbögen und eine Reflexionsrunde am Ende des Workshops messbar gemacht. Der Workshop wird einem oder mehreren Jugendbetreuer*innen **zugewiesen, die von Künstler*innen oder Kunstlehrer*innen unterstützt werden**. Das Ziel ist **realistisch** und **zeitbezogen**, da der Workshop an einem bestimmten Datum und in einem bestimmten Zeitrahmen stattfinden wird. Unter Berücksichtigung des SMART-Ziels ist es wichtig, die Teilnehmer während der Veranstaltung oder des Workshops zu **beobachten und mit ihnen zu sprechen**. Entsprechend dem Ziel sollte der Moderator Fragen für die interne (innerhalb der Mitarbeiter*innen und im Team der Organisation) und externen (Teilnehmer*innen und Social-Media-Interaktion) Bewertung der Veranstaltung vorbereiten. Je nach Art der Veranstaltung kommen unterschiedliche Tools und Methoden zur Auswertung zum Einsatz:

- 1) Mündliches/partizipatives Feedback: **Es wird empfohlen**, am Ende des Workshops oder der Veranstaltung bis zu einer halben Stunde für **Reflexion und Feedback mit den Teilnehmern** einzuplanen, die für die Auswertung genutzt werden können. Dies kann mit Hilfe mehrerer Methoden geschehen, wie z. B. **Rückwärtsreflexion** (die Teilnehmer*innen schließen die Augen, während der/die Moderator*in erzählt, was am Ende des Workshops passiert ist, während er den Teilnehmer*innen Fragen stellt), die **Moderation einer Gruppendiskussion** oder eines **Spiels**, bei dem die Teilnehmer*innen **sich gemäß ihrer Antworten** in einem Raum platzieren (der/die Moderator*in stellt Fragen zur Veranstaltung und die Teilnehmer*innen stellen sich in

einer Reihe auf, in der eine Seite bedeutet, dass sie zustimmen und die andere Seite, dass sie nicht zustimmen). Es ist wichtig, eine angenehme Umgebung zu schaffen allen Teilnehmer*innen die Möglichkeit zu geben, sich auszudrücken. Bei Sprachbarrieren sind Übersetzer*innen oder die Suche nach kreativen Ausdrucksmethoden (Einsatz von Emojis, Malen etc.) hilfreich.

- 2) **Umfragen : Für die statistische Auswertung** einer Veranstaltung sind Umfragen sehr hilfreich . Sie können am Ende der Veranstaltung in Papierform ausgehändigt werden oder es können Online-Umfragetools wie *Google Forms*, *Questionstar* oder *SurveyMonkey* genutzt werden.
- 3) **Auswertung auf Social Media:** Ein weiteres wertvolles Bewertungsinstrument sind **die sozialen Medien** . Durch die Überprüfung der Interaktionen (Likes, Reposts, Besucher und Reichweite) in sozialen Medien und auf den Websites der Organisation kann man nachvollziehen, welche Verbindung die Teilnehmer*innen mit der Veranstaltung und der Organisation dahinter aufgebaut haben und ob sie wahrscheinlich an einer anderen Veranstaltung oder einem anderen Workshop teilnehmen werden.

EMPFEHLUNGEN/RICHTLINIEN

Wir haben gerade die oben genannten Grundprinzipien und Ansätze gesehen, die notwendig sind, um eine qualitativ hochwertige Jugendarbeit in Bezug auf Peer-to-Peer-Lernen in inklusiven Umgebungen sicherzustellen, in denen Europäer*innen und Personen mit Fluchthintergrund zusammenarbeiten. Wir haben gesehen, wie man eine Veranstaltung plant, kommuniziert und bewertet. Darüber hinaus verstehen wir jetzt besser die Vorteile sozialer multikultureller Räume sowie die Werte, Überzeugungen und Kompetenzen, die Fachkräfte in der Jugendarbeit haben sollten.

Lassen Sie uns zunächst eines der wichtigsten Elemente bei der Arbeit in diesem Bereich angehen: **die Kommunikation** . Damit Jugendarbeiter*innen, Trainer*innen oder Pädagog*innen effektiv über verschiedene Kulturen und soziale Hintergründe hinweg kommunizieren können, sollten sie versuchen, die Überzeugungen, Einstellungen und Verhaltensweisen anderer zu erkennen und vor allem zu akzeptieren und so allen Teilnehmer*innen Respekt entgegenzubringen. Eine Möglichkeit, diese **Akzeptanz** zu demonstrieren, besteht darin, Interesse und Neugier gegenüber verschiedenen kulturellen und ethnischen Gruppen zu zeigen. Darüber hinaus erhöht die Vermeidung von Annahmen über Fakten und die Abgabe von Kommentaren auf der Grundlage von Stereotypen auch das Maß an Toleranz. Das bedeutet, dass der/die Trainer*in keine Verallgemeinerungen aufgrund von Geschlecht, Rasse, Kleidung, sexueller Orientierung, Religion, Kultur oder sozialem Hintergrund vornehmen sollte. Um die Sensibilität der Teilnehmer*innen nicht zu verletzen, sollten Jugendbetreuer*innen versuchen, bei der Durchführung einer Aktivität oder der Animation einer Veranstaltung so neutral wie möglich zu bleiben. Darüber hinaus sollten sie es vermeiden, einen jungen Menschen nur aufgrund seiner/ihrer Fähigkeiten und seines mündlichen

Kommunikationsniveaus zu beurteilen oder Annahmen über ihn/sie zu treffen. Schließlich sollten die Inhalte der Veranstaltungen stets **inklusiv**, vielfältig und nachhaltig sein.

Im Interesse der Inklusion sollte das Umfeld angepasst werden, indem sichergestellt wird, dass alle Teilnehmer*innen über die gleichen Mittel zur Teilnahme an der Veranstaltung verfügen. Wenn die Veranstaltung beispielsweise an einem bestimmten Ort stattfinden soll, sollte der/die Trainer*in sicherstellen, dass alle Teilnehmer*innen über die nötigen Kapazitäten verfügen, um zur Veranstaltung zu gelangen. Wenn einige der Jugendlichen die Landessprache nicht sprechen, kann der/die Trainer*in darüber hinaus im Voraus Materialien in vereinfachter Sprache vorbereiten oder Mitarbeiter*innen aus anderen Kulturen/Sprachen einsetzen.

Darüber hinaus haben wir zuvor erläutert, wie wichtig die Bewertung von Workshops oder Veranstaltungen ist, um zu verstehen, ob die Erwartungen der jungen Menschen erfüllt wurden und ob eine Wirkung erzielt wurde. Der gleichen Logik folgend, sollte der Jugendbetreuer*innen für Kritik empfänglich sein und die Fähigkeit haben, die Kommentare der Teilnehmer*innen einzuholen und darauf zu reagieren. Tatsächlich wird die Fähigkeit, Probleme oder Verbesserungspunkte zu identifizieren, dabei helfen, darüber nachzudenken, wie Praktiken weiterentwickelt, besser berücksichtigt und den Bedürfnissen der Zielgruppe angepasst werden können. Diese Reflexion wird auch für die Durchführung kultursensibler Veranstaltungen oder Workshops von entscheidender Bedeutung sein. Darüber hinaus soll Feedback auch Bereiche identifizieren, in denen Methoden wirksam waren oder in denen weitere Anleitung oder Unterstützung erforderlich ist. In dieser Angelegenheit können sich Jugendbetreuer*innen gegenseitig helfen und Praktiken und Tipps aus früheren Erfahrungen austauschen. Es ist auch wichtig, mehr über die lokale Gemeinschaft, die in Ihrem Gebiet vorhandenen Kulturen und die Probleme, mit denen sie konfrontiert sind, zu erfahren.

Hier sind einige Richtlinien für Jugendarbeiter*innen, die bei der Durchführung einer Veranstaltung oder eines Workshops mit einer jungen Gruppe multikultureller Menschen hilfreich sein könnten:

1. Identifizieren Sie die Einstellungen Ihrer Veranstaltung

Bevor Sie Ihre Veranstaltung moderieren, sollten Sie zunächst das inhaltliche Thema festlegen und wissen, wo, wann, wie lange und mit wie vielen Teilnehmer*innen die Veranstaltung stattfinden wird. Vergessen Sie nicht, auch Ihre Moderator*innen zu definieren.

2. Bereiten Sie Ihre Materialienliste vor

Sie müssen alle Materialien, die Sie für Ihre Veranstaltung benötigen, vorbereiten, erstellen oder besorgen. Unabhängig davon, ob online oder offline, müssen Sie eine Liste erstellen. Diese Liste kann beispielsweise gedruckte Materialien, Papiere, Stifte, Computer, ein PowerPoint, einen Zoom-Link, ein Bewertungsformular usw. umfassen.

3. Definieren Sie Ihre Lernziele und -ziele

Die Ermittlung des Ziels Ihrer Aktivitäten und der erwarteten Lernerfolge wird Ihre gesamte Veranstaltung sowie die Erwartungen Ihrer Teilnehmer*innen leiten. Dadurch können Sie relevante Aktivitäten erstellen, die zu Ihrem Thema und den erwarteten Ergebnissen passen. Es hilft Ihnen auch dabei, herauszufinden, ob Ihre Veranstaltung den Lernenden dabei geholfen hat, ihr Wissen und ihre Fähigkeiten zu erweitern.

4. Legen Sie Ihre eigenen Richtlinien fest

Es ist gut, über ein internes Dokument zu verfügen, das den Moderator*innen der Veranstaltung Orientierung und Hilfe bietet. Sie können beispielsweise eine Tabelle mit einer Liste der Kriterien erstellen, die Sie erfüllen möchten. Darüber hinaus können Sie vorab festlegen, welcher Methodik Sie folgen möchten und wie Ihre Tätigkeit aufgeteilt wird. Vergessen Sie jedoch nicht, dass diese Richtlinien eine Planung der Veranstaltung und nicht der Veranstaltung darstellen. Sie sollten in der Lage sein, Ihre Methodik an den Grad der Beteiligung Ihrer Teilnehmer*innen oder mögliche technische Probleme anzupassen, die am Tag der Veranstaltung auftreten könnten. Nehmen Sie daher Anpassungen vor und versuchen Sie, vorzusehen.

FALLSTUDIEN UND KREATIVE VERANSTALTUNGEN MIT MULTIKULTURELLEN JUGENDLICHEN

Schweden – Integration for Alla

Workshop 1 durch Storytelling	
Werbung für die Veranstaltung:	Verbreitung von Information und Promotion über ein physisches und virtuelles Netzwerk.
Nachhaltigkeit :	Ein umweltfreundlicher Veranstaltungsort, Teamarbeit und die Ermutigung, öffentliche Verkehrsmittel zu nutzen.

Ziele der Veranstaltung:	Unterstützung der Integration in Gemeinschaften durch Einbeziehung lokaler junger Menschen, junger Menschen mit Flüchtlings- oder Asylbewerberstatus und Einwander*innen, die ihre Fähigkeiten und Erfahrungen nutzen, um voneinander zu lernen.
Ggf. digitale Ansätze:	Story Dice Online- Tool; Morethanastory-Website.
Zahl der Teilnehmer:	9 junge Leute.
Dauer:	2 Stunden > 14-16 Uhr.
Benötigte Materialien:	Ein Laptop, Projektor, ein paar Snacks.
Eventbeschreibung:	<p>-Begrüßung (Vorstellung des Projekts und der Ziele)</p> <p>-Sich kennenlernen.</p> <p>Die Teilnehmer*innen werden gebeten, eine Zahl zwischen 1 und 10 zu wählen. Sie müssen nicht verstehen, warum sie eine Zahl wählen sollten. Der/die Moderator*in oder Trainer*in fordert sie auf, je nach gewählter Anzahl persönliche Merkmale anzugeben. Jeder teilt Informationen über sich selbst mit, beispielsweise seinen vollständigen Namen, sein Alter, seine Lieblingsfarben oder -filme oder sein Essen. Sie können die Anzahl nicht ändern oder verringern.</p> <p>-Energizer</p> <p>-Aktivität 1: Die Website von Story Dice wird den Teilnehmer*innen angezeigt. Es erscheinen fünfstöckige Würfel (oder neun, wenn Sie möchten), auf denen sich jeweils ein zufälliges Bild befindet. Vereinfacht gesagt besteht die Aufgabe der Teilnehmer*innen darin, aus diesen Bildern eine Geschichte zu erfinden. Wenn sie Schwierigkeiten haben, die auf dem Bildschirm angezeigte Reihenfolge einzuhalten, können sie einige Umzüge vornehmen. Sie müssen das Bild nicht wörtlich interpretieren. Die Würfel werden als Metapher oder Symbol für verschiedene Ideen verwendet. Beispielsweise kann eine Flagge Länder im Allgemeinen, die Aufgabe jeglicher Idee, Freiheit und verschiedene andere, weniger offensichtliche Konzepte zum Ausdruck bringen. Der Zweck der Würfel besteht nicht darin, den Teilnehmer*innen reale Objekte zum Arbeiten zur Verfügung zu stellen, sondern ihnen Ideen zu bieten, die ihr Denken auf neue Bereiche lenken. Lassen Sie alle nacheinander die Aktivität ausprobieren. Bei einer großen Teilnehmer*innenzahl können nur Freiwillige Geschichten erstellen. Website: https://davebirss.com/storydice-creative-story-ideas/</p>

	<p>Aktivität 2: More Than One Story ist eine Online-Plattform, die es Menschen mit unterschiedlichem Hintergrund und unterschiedlicher Kultur ermöglicht, ihre unterschiedlichen Geschichten miteinander zu teilen, indem sie zufällige Situationen wie folgende thematisieren:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sprechen Sie über etwas, das Sie verloren oder gefunden haben. - Erzählen Sie uns, wo Sie als Kind gelebt haben. - Erzählen Sie uns eine Geschichte von einer Reise, die Sie unternommen haben. - Erzählen Sie uns von einem Moment, den Sie noch einmal erleben möchten. <p>Es wird empfohlen, diese Plattform zu nutzen, um die Fähigkeiten der Teilnehmer*innen zum Geschichtenerzählen zu verbessern und ihnen die Möglichkeit zu geben, sich an einige wertvolle Momente ihres Lebens zu erinnern. Diese Plattform oder Aktivität kann dazu beitragen, dass sich die Teilnehmer*innen mit ihren Erfahrungen in allen Lebensbereichen stärker verbunden und willkommener fühlen. Auf der Plattform stehen auch verschiedene Sprachoptionen zur Verfügung.</p> <p>Website: www.morethanonestory.or</p>
<p>Bewertungsmethode und Ergebnisse:</p>	<p>Am Ende der Veranstaltung werden die Teilnehmer*innen erneut aufgefordert, mit den Fingern eine Zahl zu zeigen. Diesmal weist der/die Moderator*in oder Trainer*in sie an, ihre Erkenntnisse aus dem Workshop anhand der Anzahl der gezeigten Finger zu erwähnen. Jeder bewertet die Aktivitäten und teilt seine Gefühle.</p>
<p>Listen Sie mindestens drei Empfehlungen auf, die auf den Herausforderungen basieren, mit denen Sie konfrontiert waren:</p>	<p>Prüfe deine Internetverbindung.</p> <p>Geben Sie Anweisungen in derselben Reihenfolge.</p>

Bild der Veranstaltung:



Workshop 2 über die Stärkung von aktiver Bürgerschaft durch Resilienztheorie	
Werbung für die Veranstaltung:	Über Social-Media-Konten (Facebook, Instagram usw.).
Nachhaltigkeit :	Ein umweltfreundlicher Veranstaltungsort, Teamarbeit, Nutzung öffentlicher Verkehrsmittel auf Reisen, inklusive Leitungswasser in Krügen, verfügbarer Aufzug für Menschen mit Behinderungen und Einbeziehung aller.
Ziele der Veranstaltung:	Unterstützung der Integration in Gemeinschaften durch die Einbeziehung lokaler junger Menschen, junger Menschen mit Flüchtlings- oder Asylbewerberstatus und Migrant*innen, die durch die Nutzung ihrer Sprach- und Kommunikationsfähigkeiten und -erfahrungen, voneinander lernen können, und die Möglichkeit haben, ihre authentischen Geschichten zu teilen und so ein Beispiel für andere zu geben.
Ggf. digitale Ansätze:	Die Veranstaltung oder Aktivität kann online über digitale Plattformen wie Zoom und Google Meet durchgeführt werden.
Zahl der Teilnehmer*innen:	8
Dauer:	2 Stunden > 14-16 Uhr.
Standort:	Ideon Science Park, Lund / Schweden.

Benötigte Materialien:	Papier, Malstifte, ein paar Snacks und ein Story-Würfelspiel.
Eventbeschreibung:	<p>Begrüßung (Über das Projekt und seine Ziele sprechen)</p> <p>Bei dem Workshop geht es um die Förderung einer aktiven Bürgerschaft in Europa mithilfe von Resilienz und Storytelling als Methodik. Mithilfe des Flusses des Lebens und der Resilienztheorie von Antonovkys können wir mitteilen, wie ihre Resilienz und ihre Geschichten über wichtige Ereignisse in ihrem Leben ein Zeugnis ihrer aktiven Bürgerschaft in Europa sind und ihnen dabei helfen können, diese Resilienz in ihrem Inneren und Leben fortsetzen zu können. Abgrund ist das sinnvolle Gleichgewicht zwischen der Sichtweise und den Gefühlen einer Person.</p> <p>Wie die Resilienztheorie funktioniert</p> <p>Die Resilienztheorie besagt, dass es nicht auf die Nöte oder Schwierigkeiten ankommt, denen wir begegnen, sondern darauf, wie wir diesen schwierigen Situationen begegnen und sie überwinden. Resilienz hilft Menschen zu überleben, sich zu erholen und zu gedeihen. Dies ist sehr wichtig für die Wiederherstellung, Widerstandskraft und Neukonfiguration des psychischen, emotionalen und physischen Wohlbefindens einer Person.</p> <p>Zunächst sollten Sie die Teilnehmer*innen immer aufwärmen. Das Hauptziel des Aufwärmens besteht darin, die Teilnehmer*innen mental zu entspannen und sich sowohl mit den anderen Teilnehmern*innen als auch mit dem/der Moderator*in wohl zu fühlen. Ein weiteres Ziel ist das gegenseitige Kennenlernen der Teilnehmer. Das Aufwärmen erfolgt mit Eisbrechern oder durch einfachere Aktivitäten, wobei die gleiche Methodik wie bei der Hauptaktivität angewendet wird. In diesem Workshop beginnen wir mit Story-Würfeln. Story Dice ist eine einfache Methode zum Geschichtenerzählen, die dabei hilft, Teilnehmer*innen auf das Erzählen einer Geschichte vorzubereiten, und die Übung ist auch nicht persönlich. Eine andere Methode besteht darin, Dixit-Karten zu verwenden, um mit den Bildern eine Geschichte zu erzählen.</p> <p>Wie man einen Fluss des Lebens erschafft</p> <p>Die Teilnehmer*innen werden gebeten, über ihr Leben und darüber nachzudenken, was ihnen wichtig ist. Sie müssen einen Fluss zeichnen, der über ihr leeres Papier fließt, und sie daran erinnern, dass ihr Fluss umso mehr Kurven/Biegungen haben wird, je mehr sie hinzufügen.</p>

	<p>Anschließend müssen sie entweder Bilder ausschneiden, Bilder zeichnen oder Wörter schreiben, die die wichtigen Momente, Entscheidungen, Aspekte oder Ereignisse darstellen. Sie sollten diese Bilder/Bilder/Wörter entlang ihres Flusses in chronologischer Reihenfolge ihrer Position in ihrem Leben einfügen oder platzieren. Der nächste Schritt besteht darin, ihnen die verschiedenen wichtigen Ereignisse in ihrem Leben vorzustellen und ihnen zu zeigen, warum sie besonders hervorstechen. Sie sollten auch klarstellen, was ihre Wörter, Bilder, Symbole und Bilder bedeuten oder darstellen. Es wird ihnen helfen, sich selbst zu reflektieren.</p>
<p>Bewertungsmethode und Ergebnisse:</p>	<p>Wenn sie mit der Beschreibung der Flüsse des Lebens fertig sind, bitten Sie sie, das gesamte Diagramm noch einmal durchzugehen.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Stellen die Symbole und Wörter dar, wie sie im Laufe ihres Lebens gedacht und gefühlt haben? -Werden einige wichtige Elemente ausgelassen?
<p>Listen Sie mindestens drei Empfehlungen auf, die auf den Herausforderungen basieren, mit denen Sie konfrontiert waren:</p>	<p>Erinnern Sie alle daran, dass das Zusammenleben mit Einheimischen in einer anderen Umgebung zunächst eine Herausforderung sein kann, aber nicht unmöglich ist. Trainer*innen oder Moderator*innen müssen sicherstellen, dass sich die Teilnehmer*innen untereinander wohl fühlen, da der Austausch von Geschichten für manche Neulinge schwierig sein kann.</p>
<p>Bild der Veranstaltung:</p>	

Workshop 3 durch Sprachtausch

Werbung für die Veranstaltung:	Über Social-Media-Konten (Facebook, Instagram usw.)
Nachhaltigkeit :	Durch die routinemäßige Wiederholung des Sprachcafés jede Woche am selben Tag. Durch die Bereitstellung anpassbarer Fragen für unterschiedliche Kulturen oder kulturelle Wahrnehmungen.
Ziele der Veranstaltung:	Menschen verschiedener Nationalitäten vorstellen und das Sprachenlernen erleichtern. Unterstützung der Integration in Gemeinschaften durch Einbeziehung lokaler junger Menschen, junger Menschen mit Flüchtlings- oder Asylbewerberstatus und Migrant*innen und die Nutzung ihrer Sprach- und Kommunikationsfähigkeiten und -erfahrungen, um voneinander zu lernen.
Ggf. digitale Ansätze:	Die Veranstaltung oder Aktivität kann online über digitale Plattformen wie Zoom und Google Meet durchgeführt werden.
Zahl der Teilnehmer*innen:	12.
Dauer:	2 Stunden > 16-18 Uhr.
Standort:	Ideon Science Park, Lund / Schweden.
Benötigte Materialien:	Fragespielkarten, ein paar Snacks, Musik für den Eisbrecher.
Eventbeschreibung:	Eisbrecher: Die Teilnehmer werden gebeten, zwei Kreise zu bilden, einen inneren und einen äußeren. Achten Sie bei der Gruppenbildung auf eine gleichmäßige Personenzahl. Sie beginnen sich mit der Musik zu bewegen. Der innere Kreis bewegt sich im Uhrzeigersinn und der äußere Kreis bewegt sich gegen den Uhrzeigersinn. Wenn die Musik stoppt, sollte jede Person aus dem inneren Kreis auf eine Person aus dem äußeren Kreis treffen (abhängig von der Anzahl, wenn einige Personen fehlen, können zwei Personen auf eine Person treffen). Sie fangen an, sich gegenseitig Fragen zu stellen;

	<p>Wie heißen Sie? Wer hat dich so genannt? Welche Bedeutung hat Ihr Name in Ihrer Sprache? Wie alt bist du? Wo kommst du her? Was ist dein Lieblingsfilm oder Lied?</p> <p>Die Musik ertönt erneut und die Teilnehmer*innen beginnen sich wieder in ihre Richtung zu bewegen und zu tanzen. Dann hört die Musik auf und sie lernen neue Leute kennen. Dies kann bis zu 3 – 4 Runden dauern, bis sich die Teilnehmer*innen energiegeladen fühlen.</p> <p>Die Aktivität;</p> <p>Die Teilnehmer*innen werden je nach Personenzahl in 2-3 Gruppen eingeteilt. Sie sind um Tische herum angeordnet. An einigen Tischen soll Englisch gesprochen werden, an anderen Tischen soll Schwedisch geübt werden (oder sie können an andere Sprachen angepasst werden). Abwechselnd nimmt sich jede/r eine Spielkarte mit einer Zahl darauf und zeigt auf dieser Karte die Frage, die er von einer Tischkarte oder einem Flipchart beantworten soll. Nachdem jede Person mindestens eine Frage beantwortet hat, wechselt sie die Karten und spricht über eine andere Frage. Die Fragen bzw. Themen können sein:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Was sind die Aktivitäten oder Hobbys, denen Sie jeden Tag nachgehen und bei denen es Ihnen nie langweilig wird? -Wenn Sie Bürgermeister*in dieser Stadt wären, was würden Sie ändern? -Was sind die bekanntesten falschen Fakten über Ihr Land oder Ihre Kultur? -Wofür ist Ihr Land berühmt und warum? -usw. <p>Nach einiger Zeit besteht keine Notwendigkeit mehr, die Karten zu verwenden. Die Leute beginnen, einander Fragen zu stellen, und die Veranstaltung wird zu einer natürlichen Diskussion.</p>
<p>Bewertungsmethode und Ergebnisse:</p>	<p>Am Ende der Veranstaltung stehen die Teilnehmer*innen auf und bilden einen Kreis. Sie stellen sich eine Wortwolke in der Mitte des Kreises vor und werfen die neu gelernten Wörter oder Sätze laut in die Wolke.</p>
<p>Listen Sie mindestens drei Empfehlungen auf, die auf den Herausforderungen basieren, mit denen Sie</p>	<p>Versuchen Sie allen das Gefühl zu geben, dass sie sich so wohl wie möglich fühlen. Sie sollten sich beim Sprechen einer anderen Sprache nicht einschüchtern lassen. Sie können virtuelle Wörterbücher nutzen und andere Menschen um Hilfe bitten, wenn ihnen ein Wort nicht mehr einfällt.</p>

<p>konfrontiert waren:</p>	<p>Erinnern Sie alle daran, dass das Erlernen lokaler Begriffe in einer anderen Sprache zunächst eine Herausforderung sein kann, aber nicht unmöglich ist.</p> <p>Trainer*innen oder Moderator*innen müssen klar und langsam sprechen, da es für manche Neulinge schwierig sein kann, Akzente zu verstehen.</p>
<p>Bild der Veranstaltung:</p>	

<p>Workshop 4 durch Kartenspiele</p>	
<p>Werbung für die Veranstaltung:</p>	<p>Verbreitung von Information und Promotion über physische und virtuelle Netzwerke.</p>
<p>Nachhaltigkeit :</p>	<p>Ein umweltfreundlicher Veranstaltungsort, Teamarbeit, die Nutzung öffentlicher Verkehrsmittel für die Anfahrt zum Veranstaltungsort, die Verwendung abwaschbarer Teller oder Gläser für die Snacks und die Integration durch ein spaßiges Spiel können die Veranstaltung nachhaltig machen =).</p>
<p>Ziele der Veranstaltung:</p>	<p>Unterstützen Sie die Integration in Gemeinschaften, indem Sie lokale Jugendliche, junge Menschen mit Flüchtlings- oder Asylbewerberstatus und Migrant*innen einbeziehen, sie ihre Fähigkeiten und Erfahrungen teilen lassen, um voneinander zu lernen und auch gemeinsam Spaß zu haben .</p>
<p>Ggf. digitale Ansätze:</p>	<p>Dieses Spiel kann auf digitalen Plattformen gespielt werden. Die Moderator*innen können die Bilder der Karten zeigen und über Direktnachrichten eine bestimmte Karte an jeden Spieler senden.</p>

Zahl der Teilnehmer*innen:	8 junge Menschen mit Flüchtlings- oder Asylbewerberstatus oder Migrant*innen.
Dauer:	2 Stunden > 14-16 Uhr.
Standort:	Ideon Science Park, Beta-Büro, Lund, Schweden.
Benötigte Materialien:	Fantasie => Spielmaterialien: DIXIT-Kartenspiel, einige Snacks.
Eventbeschreibung:	<p>-Begrüßung (Präsentation des Projekts und seiner Ziele);</p> <p>-Kennenlernen: Die Teilnehmer*innen werden gebeten, eine Zahl zwischen 1 und 10 auszuwählen. Sie wissen nicht, warum sie eine Nummer wählen sollten. Der/die Moderator*in oder Trainer*in fordert sie auf, einige persönliche Merkmale basierend auf der von ihnen gewählten Anzahl zu erwähnen. Jeder teilt Informationen über sich selbst mit, beispielsweise seinen vollständigen Namen, sein Alter, seine Lieblingsfarben, Filme oder sein Essen. Sie können die Anzahl nicht ändern oder verringern.</p> <p>Energizer: Es gibt ein Lied namens A Ram Zam Zam. Die Teilnehmer*innen werden gebeten, das Lied zu singen, während sie mit den Händen auf ihren Schoß klopfen und dann ihre Arme rollen, wie im Video gezeigt. https://youtu.be/96D979igFI8</p> <p>Die Teilnehmer*innen werden gebeten, den Bewegungen zu folgen, während das Lied schneller wird.</p> <p>Erklärung des SPIELS; Alle Teilnehmer*innen sitzen um einen Tisch. Der/die Trainer*in oder Moderator*in erklärt die Regeln. Jede/r Spieler*in bzw. Teilnehmer*in wählt einen der verschiedenfarbigen Hasen und platziert seinen Hasen auf dem mit 0 gekennzeichneten Feld auf dem Spielfeld. Die Karten mit den Bildern werden gemischt und jedem/jeder Spieler*in 6 Teile ausgeteilt. Die Teilnehmer*innen dürfen ihre Karten den anderen Spieler*innen nicht zeigen. Die restlichen Karten werden beiseite gelegt, sodass die Bilder nicht sichtbar sind. Je nach Anzahl der Spieler*innen werden verschiedenfarbige Punktekarten mit Zahlen darauf verteilt. Wenn Sie mehr Spieler*innen als Farben haben, können Sie ein Blatt Papier oder ein Whiteboard verwenden, um die Ergebnisse jedes/jeder Spieler*in festzuhalten.</p>

Jede/r Spieler*in wird der Reihe nach zum/r **Erzähler*in** . Der/die Erzähler*in schaut sich seine/ihre sechs Karten an, wählt eine Karte aus, um eine **Erklärung** zu diesem Bild zu verfassen, und teilt diese allen Spieler*innen mit. Andere Spieler*innen dürfen diese Karte nicht sehen. Die Erklärung kann aus einem oder mehreren Wörtern bestehen, sie kann auch nur einen Laut haben oder sogar durch ein künstlerisches Werk (z. B. Gedichte oder Liedbeispiele, Filmtitel oder Sprichwörter) inspiriert oder zum Ausdruck gebracht werden. Die Erklärung kann an die **Profile** der Teilnehmer*innen angepasst werden . Bei dieser Veranstaltung werden die Teilnehmer*innen gebeten, ein Wort oder einen Satz über ihre **Erfahrungen in einem neuen Land zu sagen** .

Der/ die erste Spieler*in, der/die am schnellsten einen Satz formuliert, wird in der ersten Runde zum/r Erzähler*in. Die verbleibenden Spieler*innen **wählen aus den sechs Karten in ihren Händen** diejenige aus, die ihrer Meinung nach der Karte des/der Erzähler*in am ähnlichsten **ist** . Anschließend übergibt jede/r Spieler*in der/m Erzähler*in die gewählte Karte, **ohne** sie den anderen Spieler*innen zu zeigen. Der/die Erzähler*in mischt die Karte, über die er/sie gesprochen hat, mit den vorgegebenen Karten. Die Karten werden dann für alle sichtbar nebeneinander gelegt. Alle Karten haben eine bestimmte Nummer, wobei die Karte ganz links die Nummer 1 und die Nummer 2 daneben hat.

Die Aufgabe der anderen Spieler*innen – als der/m Erzähler*in – besteht darin, **herauszufinden**, welche der gezeigten Karten die Karte des/der Erzähler*in ist. Jede/r Spieler*in **stimmt** für die Karte, von der er/sie glaubt, dass sie dem/der **Erzähler*in** gehört, indem er/sie die Zahlenkarte auf den Kopf stellt, ohne zu zeigen, um welche Karte es sich handelt (Erzähler*innen können nicht abstimmen). Wenn alle Spieler*innen mit der Abstimmung fertig sind, öffnen sie gleichzeitig ihre Punktekarten. (Spieler*innen können nicht für ihre eigenen Karten stimmen.)

Wenn alle Spieler*innen die Karte des/der Erzähler*in finden oder niemand sie findet, erhält der/die Erzähler*in keine Punkte. Jede/r verbleibende Spieler*in erhält 2 Punkte. In allen anderen Fällen erhalten der/die Erzähler*in und alle Spieler*innen, die die richtige Karte finden, jeweils 3 Punkte. Jede/r Spieler*in, außer dem/der Erzähler*in, erhält einen Punkt für jede auf seiner/ihrer Karte abgegebene Stimme. Die Spieler*innen rücken ihre Hasen auf dem Wertungspfad um die Summe ihrer Punkte vor oder schreiben ihre Punkte an die Tafel. Am Ende der Wertung zieht jede/r Spieler*in eine Karte vom verdeckten Stapel und ergänzt seine/ihre Handkartenzahl auf sechs, sofern genügend Karten vorhanden sind. Der/die Spieler*in links vom/n Erzähler*in wird zum/zur

	<p>Erzähler*in der neuen Runde. Das Spiel geht im Uhrzeigersinn weiter und endet, wenn die letzte Karte gezogen wurde. Der/die beste Spieler*in auf dem Wertungspfad gewinnt das Spiel.</p> <p>TIPP : Wenn der Satz des/der Erzähler*in das Bild auf der Karte zu deutlich beschreibt, können alle Spieler*innen die Karte leicht finden und der/die Erzähler*in erhält möglicherweise keine Punkte. Wenn der Satz hingegen wenig mit dem Bild zu tun hat, ist die Wahrscheinlichkeit hoch, dass kein/e Spieler*in für die Karte stimmt und der/die Erzähler*in möglicherweise keine Punkte erhält. Aus diesem Grund sollte der/die Erzähler*in weder zu klar noch zu abstrakt sein, damit einige, aber nicht alle Spieler*innen eine Chance haben, die Karte zu finden. Dies mag zunächst schwierig zu erreichen sein, aber nach ein paar Runden wird es Ihnen leichter fallen, sich für die Bewältigung dieser Aufgabe inspirieren zu lassen.</p>
<p>Bewertungsmethode und Ergebnisse:</p>	<p>Am Ende des Spiels werden alle Spielkarten mit den darauf abgebildeten Bildern auf den Tisch gelegt. Die Teilnehmer*innen werden gebeten, eine oder zwei Karten auszuwählen, die ihre Gefühle bezüglich der Aktivität zum Ausdruck bringen. Jede Person erklärt, warum sie sich für diese Karte entschieden hat und in welchem Zusammenhang sie mit ihren Erkenntnissen aus der Aktivität steht.</p>
<p>Listen Sie mindestens drei Empfehlungen auf, die auf den Herausforderungen basieren, mit denen Sie konfrontiert waren:</p>	<p>Geben Sie den Teilnehmer*innen genügend Zeit, das Spiel kann am Anfang kompliziert erscheinen.</p>

Bild:



Workshop 5 Sportliche Aktivität

Werbung für die Veranstaltung:	Verbreitung von Information über physische und virtuelle Netzwerke.
Nachhaltigkeit :	Ein umweltfreundlicher Veranstaltungsort, Teamarbeit , Nutzung öffentlicher Verkehrsmittel.
Ziele der Veranstaltung:	Interkulturelle Gruppen junger Menschen zusammenzubringen mit dem gemeinsamen Ziel, sie zu ermutigen, Vorbilder für positive Veränderungen in ihren lokalen Gemeinschaften zu werden
Ggf. digitale Ansätze:	Vielleicht über E-Sport-Plattformen.
Zahl der Teilnehmer*innen:	7 junge Menschen mit Flüchtlings- oder Asylbewerberstatus oder Migrant*innen.
Dauer:	2 Stunden > 19-21 Uhr
Standort:	Ein Sportzentrum in Uppåkravallen, Staffanstorp, Schweden.
Benötigte Materialien:	Sporthalle, Ball, bequeme Kleidung, Wasser, Energie =).

KA220-YOU-000028909

<p>Eventbeschreibung:</p>	<p>-Begrüßung (Präsentation des Projekts und seiner Ziele) -Über das Ziel dieser Veranstaltung sprechen -Sich kennenlernen</p> <p>Namensspiele werden gespielt, damit sie eine innigere Verbindung eingehen und sich ihre Namen besser merken können.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Wer hat Ihnen den Namen gegeben und was bedeutet Ihr Name? • Hat Ihr Name in einer anderen Sprache eine besondere Bedeutung? • Können Sie ein Adjektiv finden, das mit dem ersten Buchstaben Ihres Namens beginnt? • Zeigen Sie die Buchstaben Ihres Namens mit Ihrem Körper. <p>-Energizer</p> <p>Die Teilnehmer*innen bilden einen Kreis. Zu Beginn muss jeder die Ninja-Position einnehmen, ohne die Reihenfolge durch „Ninja“-Rufe zu brechen. Da die Drehungen im Uhrzeigersinn erfolgen, ist es für die Teilnehmer*innen wichtig zu wissen, wer neben ihnen steht. Die Arme der Teilnehmer*innen gelten als Schwerter, sodass jeder zwei Schwerter hat. Und um im Spiel zu bleiben, sollte sich niemand am Arm oder Schwert treffen lassen. Wer an der Reihe ist, hat das Recht, dem/der Vordermann/frau auf den Arm zu schlagen oder sich an einen anderen Ort zu bewegen. Der Person, die die Bewegung erhält, ist es auch gestattet, eine Bewegung auszuführen, beispielsweise den Arm zu bewegen, um sich zu schützen. Weder die Person, die die Bewegung ausführt, noch die Person, die die Bewegung empfängt, sollten infolge der Bewegung ihren Standort verlassen, da sie kein anderes Recht zum bewegen haben. Jede/r Teilnehmer*in muss der Reihe nach seinen/ihren Zug machen, ohne zu lange zu warten. Wer durch Spielzüge beide Arme verliert, scheidet aus dem Spiel aus. Am Ende des Ninja-Spiels gewinnt der/die letzte Ninja/Kunoichi, der/die noch steht und seine/ihre Arme hält.</p> <p>-Aktivität,</p> <p>Mithilfe eines Stein-Schere-Papier-Spiels werden die Teilnehmer*innen in zwei Teams aufgeteilt. Im Sportzentrum beginnen sie Basketball, Volleyball und Handball zu spielen. Am Ende wird es eine/n Teamsieger*in geben. Sie erhalten einen Preis, beispielsweise Schokolade oder Kaffee.</p>
<p>Bewertungsmethode und Ergebnisse:</p>	<p>Am Ende des Tages wird der Ball zur Bewertung der Aktivität verwendet. Der/die Trainer*in teilt seine Gefühle und Erkenntnisse</p>

	mit und wirft den Ball dann anderen Teilnehmer*innen zu. Das geht so weiter, bis jede/r seine Gefühle teilt.
Listen Sie mindestens drei Empfehlungen auf, die auf den Herausforderungen basieren, mit denen Sie konfrontiert waren:	Spaß haben! Sich gegenseitig unterstützen! Verstecken Sie Ihre Wettbewerbsfähigkeit =).
Bild der Veranstaltung:	

Workshop 6 durch Kultur- und Lebensmittelaustausch	
Werbung für die Veranstaltung:	Verbreitung von Information und Promotion über physische und virtuelle Netzwerke.
Nachhaltigkeit :	Ein umweltfreundlicher Veranstaltungsort, Teamarbeit, Nutzung öffentlicher Verkehrsmittel während der Reise, inklusive Leitungswasser in Krügen, verfügbarer Aufzug für Menschen mit Behinderungen und Inklusion aller.
Ziele der Veranstaltung:	Interkulturelle Gruppen junger Menschen zusammenzubringen mit dem gemeinsamen Ziel, sie zu ermutigen, Vorbilder für positive Veränderungen

	<p>in ihren lokalen Gemeinschaften zu werden und sich mit anderen Kulturen vertraut zu machen.</p> <p>Unterstützung der Integration in Gemeinschaften durch Einbeziehung lokaler junger Menschen, junger Menschen mit Flüchtlings- oder Asylbewerberstatus und Migrant*innen, die ihre Fähigkeiten und Erfahrungen nutzen, um voneinander zu lernen.</p>
Ggf. digitale Ansätze:	Dabei kommen eine PowerPoint-Präsentation zu den Themen und eine Mentimeter-Umfrage zur Auswertung zum Einsatz.
Zahl der Teilnehmer*innen:	8 junge Menschen mit Flüchtlings- oder Asylbewerberstatus oder Migrant*innen.
Dauer:	2 Stunden > 13-15 Uhr.
Standort:	Ideon Science Beta 4, Lund, Schweden.
Benötigte Materialien:	Ein Laptop, ein Projektor, Unterlagen zum Nachdenken, ein paar Snacks.
Eventbeschreibung:	<p>- Gemeinsames Mittagessen mit Speisen aus verschiedenen Kulturen, wobei beim Essen über die Zutaten und den Kochvorgang gesprochen wird.</p> <p>-Begrüßung im Besprechungsraum (Präsentation des Projekts und der Ziele)</p> <p>-Eisbrecher</p> <p>Die Teilnehmer*innen werden gebeten, eine Zahl zwischen 1 und 10 zu wählen. Sie müssen nicht wissen, warum sie eine Nummer wählen sollten. Der/die Moderator*in oder Trainer*in fordert sie auf, je nach gewählter Anzahl einige persönliche Merkmale zu erwähnen. Jeder teilt Informationen über sich selbst mit, beispielsweise den vollständigen Namen, das Alter, Lieblingsfarben oder -filme oder peräferiertes Essen. Sie können die Anzahl nicht ändern oder verringern. Wir teilen den Grund nicht mit, damit nicht der einfache Weg gewählt werden kann, wo nur eine Infomation über sich selbst geteilt wird.</p>


	<p>- Aktivität;</p> <p>Die Teilnehmer*innen geben ihre eigene Definition von Kultur. Anschließend diskutieren sie die gegebene Definition aus der PPT. Nachdem sie über diverse Kulturen gesprochen haben, teilen die Teilnehmer*innen einige Stereotypen über ihre Kulturen. Sie diskutieren auch, warum Menschen Stereotypen entwickeln und warum diese Klassifizierung erfolgt. Im nächsten Thema geht es um Individualität und die individuelle Berücksichtigung jedes/jeder Einzelnen. Anschließend werden die Teilnehmer*innen gebeten, über kulturelle Dimensionen am Arbeitsplatz zu sprechen.</p> <p>Den Teilnehmern*innen werden spezifische Merkmale verschiedener Kulturen vorgestellt;</p> <p>-Russische Kultur, asiatische Kultur, afrikanische Kultur und ein Beispiel für Religion.</p> <p>Anschließend werden die Teilnehmer*innen gebeten, ihre Meinungen, Erfahrungen und ihr Wissen darüber auszutauschen, wie man in eine neue Kultur gelangt und diese dann mit der eigenen Kultur vergleicht, und wie der Prozess bei der Bildung einer Kombination beider Kulturen abläuft.</p> <p>Die Anpassung an eine neue Kultur und die Integrationsphasen werden abschließend in der Aktivität besprochen.</p>
<p>Bewertungsmethode und Ergebnisse:</p>	<p>Diese Bewertungsmethode kann auch in verschiedenen Situationen eingesetzt werden, wird jedoch hauptsächlich dann verwendet, wenn ein Thema und das einhergehende Ziel zusammengeführt werden. Nachdem beispielsweise die kulturellen Unterschiede besprochen wurden, werden in diesem Abschnitt Farben, Bleistifte und Papier an die gesamte Gruppe verteilt, um die Vorstellungen der Teilnehmer*innen über ihre Verantwortung als Teil einer integrativen Gesellschaft zu sammeln. Jede Person wird dann gebeten, individuell „eine Zeichnung über die Relevanz und/oder Gemeinsamkeiten von Kultur und Integration anzufertigen“ . Nachdem allen Teilnehmer*innen Zeit zum Nachdenken und Zeichnen gegeben wurde, teilen alle Teilnehmer*innen abwechselnd ihre Zeichnungen und äußern ihre Vorstellungen über diese wechselwirkenden Beziehungen. Je nach Thema und Zielsetzung der Veranstaltung kann sich die von den einzelnen Personen gewünschte Anschlusszeichnung ändern. Ziel ist es, eine Assoziation zu finden, die zwei Situationen in ihrem Kopf zusammenführt und sie beide durch das</p>

	<p>Zeichnen vermitteln lässt. Auf diese Weise wird das gewünschte Ergebnis, das durch die Aktivitäten erreicht werden soll, für die Teilnehmer*innen aussagekräftiger.</p> <p>Außerdem wird eine Mentimeter-Umfrage verwendet, um die Sitzung mit einem digitalen Tool zu beenden. Die Fragen waren;</p> <ul style="list-style-type: none"> - Definieren Sie Kultur mit einem Wort - Definieren Sie Ihre Kultur mit einem Emoji
<p>Listen Sie mindestens drei Empfehlungen auf, die auf den Herausforderungen basieren, mit denen Sie konfrontiert waren:</p>	
<p>Bild der Veranstaltung:</p>	

Österreich- VABCKJS-EU

Workshop 1 zum Thema Kunst und Kultur: Public Spraying Workshop	
Werbung für die Veranstaltung:	Da diese Veranstaltung im öffentlichen Raum stattfand, wollten wir junge Leute aus der Nachbarschaft ansprechen und haben vor der Veranstaltung einige Flyer in der Nachbarschaft verteilt.
Nachhaltigkeit :	Die Veranstaltung war kostenlos und für jedermann zugänglich. Die von den Jugendlichen erlernten Fähigkeiten können auch in der Zukunft genutzt werden.
Ziele der Veranstaltung:	Das Fach Kunst und Kultur wurde gewählt, weil es jungen Menschen die Möglichkeit gibt, etwas Neues auszuprobieren, sich gestärkt zu fühlen und es jungen Menschen mit unterschiedlichem Hintergrund ermöglicht, miteinander in Kontakt zu treten.
Ggf. digitale Ansätze:	Wir haben auf digitale Ansätze verzichtet, weil wir junge Menschen im öffentlichen Raum erreichen wollten.
Zahl der Teilnehmer*innen:	Ungefähr 10. 5.
Dauer:	120 Minuten.
Benötigte Materialien:	Sprühfarbe, Plastikhandschuhe, eine Wand, an der Street Art legal ist: „Legal Walls Vienna“.
Eventbeschreibung:	Da es sich um einen Workshop im öffentlichen Raum handelte, haben wir einige Plakate aufgehängt, damit die Leute spontan mitmachen können. Nachdem sich angemeldete Teilnehmer*innen und einige interessierte junge Leute spontan dazu gesellten, starteten wir den Workshop mit einem kleinen Ice Breaker und einer Vorstellungsrunde, bei der alle ihre Namen austauschten. Nach dem Kennenlernen wurden den Teilnehmer*innen Blätter und Bleistifte ausgehändigt, auf denen sie Skizzen anfertigen konnten, was

	<p>sie an die Wand sprühen wollten. Wir ermutigten die Teilnehmer*innen, etwas zu wählen, das ihnen nahe steht und das darstellt, wer sie sind und wie sie ihren bisherigen Lebensweg zurückgelegt haben. Im nächsten Schritt wurden die Teilnehmer*innen in die Grundlagen der Street Art eingeführt. Unser erfahrenen Trainer*innen und Streetart-Künstler*innen erklärten den Teilnehmer*innen, wie man eine Spraydose optimal hält und demonstrierten die sichere Art des Sprühens. Dann haben wir allen Teilnehmern*innen ein Quadrat der Wand gegeben, in dem sie ihre Kunstwerke individuell gestalten und so gemeinsam ein großes Wandgemälde schaffen können.</p> <p>Pro Bild benötigten die Teilnehmer*innen ca. eine halbe Stunde. Manche waren schneller und manche brauchten länger. Nachdem alle fertig waren und nach einer kurzen Pause, diskutierten wir kurz über die Bedeutung von Kunst in allen Kulturen und wie sie zum Selbstaussdruck und zum Austausch untereinander genutzt werden kann. Wir sprachen auch darüber, wie Kunst eingesetzt werden kann, wenn Sprachbarrieren die Kommunikation erschweren, und einigten uns auf universelle Symbole wie Herzen, Friedenssymbole, Emojis usw.</p>
<p>Bewertungsmethode und Ergebnisse:</p>	<p>Am Ende des Workshops führten wir in einer kleinen Frage-Antwort-Runde eine kleine Auswertung durch. Wir fragten sie, ob sie das Gefühl hätten, heute eine neue Fähigkeit erlernt zu haben. 90 % der Teilnehmer*innen antworteten mit „Ja“ und sprachen darüber, wie sie sich dadurch kreativer und gestärkt fühlten. Wir haben sie auch gefragt, ob sie neben dieser neuen Fähigkeit noch etwas gelernt haben und wenn ja, was. Die meisten Teilnehmer*innen antworteten, dass sie mehr als nur die Fertigkeit gelernt hätten und gaben einige Beispiele. Am Ende haben wir sie gebeten, ein Emoji zu zeichnen, um ihre Gefühle im Bezug zum Workshop zu beschreiben.</p>
<p>Drei Empfehlungen, die auf den Herausforderungen basieren, mit denen Sie konfrontiert waren:</p>	<p>Beim nächsten Mal würden wir den Workshop kürzer halten, da einige Teilnehmer*innen bereits früher gegangen sind, und die Struktur von Anfang an klarer gestalten. Wir wollten lokale Jugendliche anlocken und ihnen die Möglichkeit geben, spontan mitzumachen. Aus logistischen Gründen (Anzahl der Teilnehmer und benötigter Materialien, genaue Planung von Beginn und Ende usw.) empfehlen wir jedoch eine Anmeldung für den Workshop. Wir haben das Wetter unterschätzt und einigen Teilnehmer*innenn war gegen Ende des Workshops kalt. Für</p>

	jeden Workshop, der draußen stattfindet, empfehlen wir, die Teilnehmer*innen daran zu erinnern, warme Kleidung mitzubringen.
Bild der Veranstaltung:	

Workshop 2: Essen teilen	
Werbung für die Veranstaltung:	Es war eine öffentliche Veranstaltung auf einem öffentlichen Platz in Wien. Wir haben das Event vor der Veranstaltung in den sozialen Medien und während der Veranstaltung mit Plakaten beworben.
Nachhaltigkeit :	Da nur noch wenige Essensreste übrig blieben, teilten wir die Reste unter den Organisatoren der Veranstaltung auf. Wir haben kein Plastikbesteck, sondern kompostierbare oder recycelbare Materialien verwendet.
Ziele der Veranstaltung:	Essen verbindet junge und ältere Menschen jeglicher Herkunft. Bei der Organisation dieser Food-Sharing-Veranstaltung haben wir Themen wie kulturellen Austausch, Nachhaltigkeit und Lebensmittelverschwendung behandelt.
Ggf. digitale Ansätze:	Zum Thema Lebensmittelverschwendung haben wir den Jugendlichen die App „Too good to go“ (https://www.toogoodtogo.com/de-at/) vorgestellt, die Lebensmittel und Speisen aus Restaurants, die weggeworfen werden würden, zu einem günstigen Preis anbietet.
Anzahl Teilnehmer*innen	Ungefähr 15.

Dauer:	2 + Stunden.
Benötigte Materialien:	Essen zum Teilen. Warme Getränke wie Tee, Papier und Stift.
Eventbeschreibung:	<p>Wir haben die Veranstaltung in der Nachbarschaft und in den sozialen Medien angekündigt. Wir bereiteten einen Tisch, Kuchen, alkoholfreien Punsch, Pappteller und Besteck vor. Wir fragten verschiedene Teilnehmer*innen, die wir bereits besser kannten, und die sich für die Veranstaltung bereits angemeldet haben, Essen aus ihren Kulturen zu kochen und zu teilen.</p> <p>Wir haben auch eine Box hinzugefügt, in der junge Leute Ideen für zukünftige Veranstaltungen und Aktivitäten schreiben können.</p> <p>Während der Veranstaltung begannen wir über verschiedene Themen zu diskutieren.</p>
Bewertungsmethode und Ergebnisse:	Wir haben diese Veranstaltung in erster Linie durch Beobachtung der Teilnehmer*innen ausgewertet, um die informelle Atmosphäre der Veranstaltung nicht zu stören. Am Anfang waren die Teilnehmer*innen etwas schüchtern, aber nach einer Weile begannen über die von ihnen zubereiteten Gerichte, die Rezepte und die Traditionen ihrer Familie zu sprechen. Nachdem das Essen geteilt wurde und die Teilnehmer*innen mit dem Spielen fertig waren, hatten wir eine kleine Feedback Runde, in der die Teilnehmer mitteilen konnten, wie sie sich nach dieser Veranstaltung fühlen und welche weiteren Kommentare sie abgeben wollten. Alle Aussagen waren positiv, einige Teilnehmer wollten nichts preisgeben. Allen schmeckte das Essen und ein Teilnehmer meinte, dass Essen Menschen verbinde.
Drei Empfehlungen, die auf den Herausforderungen basieren, mit denen Sie konfrontiert waren:	Die Teilnehmer*innen interessierten sich sehr für den Namen, das Rezept und das Herkunftsland der verschiedenen Gerichte. Es wäre von Vorteil, wenn die Teilnehmer*innen kleine Präsentationen vorbereiten und die Rezepte sammeln würden, um sie nach der Veranstaltung zu teilen. Es ist gut, für den Fall eines Unfalls zusätzliches Besteck, Teller und Servietten dabei zu haben, und die Spiele erfreuten sich großer Beliebtheit.

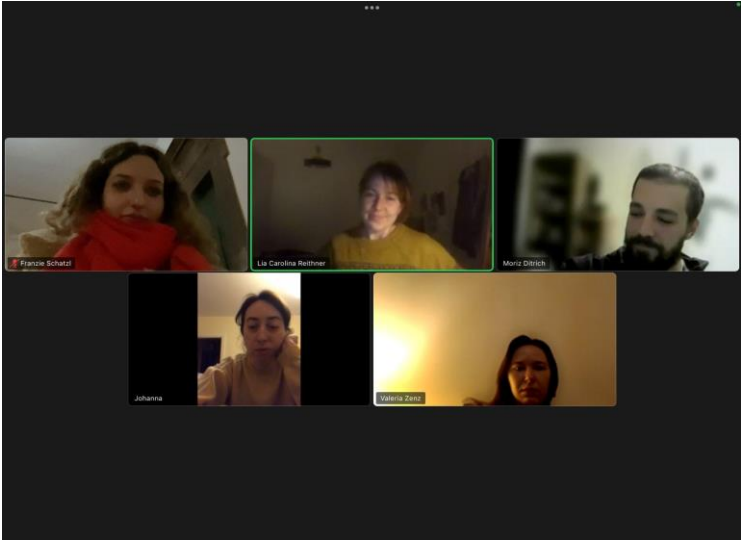
Bild der Veranstaltung:



Workshop 3: Sprachtausch

<p>Werbung für die Veranstaltung:</p>	<p>Weil es sich bei unserem Sprachtausch-Workshop um eine Online-Veranstaltung handelte, posteten wir Beiträge auf unseren Social-Media-Kanälen, kontaktierten junge Teilnehmer*innen, die regelmäßig an unseren Aktivitäten teilnehmen per E-Mail und machten innerhalb unserer Organisation Werbung dafür.</p>
<p>Nachhaltigkeit :</p>	<p>Da der Workshop online über Zoom stattfand, war er sehr nachhaltig. Wir haben dabei fast kein physisches Material verwendet. Er kann problemlos wiederholt und an verschiedene Teilnehmergruppen angepasst werden.</p>
<p>Ziele der Veranstaltung:</p>	<p>Der Sprachtausch wurde als Thema gewählt, da die Sprache im Zentrum jeder Kultur steht und eng mit dem "Storytelling", der Methodologie des Projekts, verbunden ist. Indem wir die verschiedenen Sprachen lernen, verstehen wir uns besser und fühlen uns verbundener. Dies führt zum Abbau von Stereotypen und zur Einbeziehung junger Menschen mit unterschiedlichem Hintergrund in die Gesellschaft.</p> <p>Darüber hinaus stellt die deutsche Sprache für junge Asylbewerber*innen und Geflüchtete in Österreich oft eine große erste Hürde dar. Durch Gamification und Peer-to-Peer-Lernen gewinnen junge Menschen eine positive Einstellung zum Erlernen einer neuen Sprache</p>

	und finden möglicherweise neue Tandempartner*innen, mit denen sie üben können.
Ggf. digitale Ansätze:	Wir haben für die Aktivität Zoom genutzt, weil es einfach zu bedienen ist und die Jugendlichen damit bereits vertraut sind.
Zahl der Teilnehmer*innen:	5. 2.
Dauer:	90 Minuten.
Benötigte Materialien:	Laptop oder Computer, Zoom-Anwendung, ruhige Umgebung.
Eventbeschreibung:	<p>Zu Beginn der Veranstaltung stellten wir das YIPPEE-Projekt Teilnehmer*innen vor, die noch nie an einer unserer Veranstaltungen teilgenommen haben. Anschließend gab es eine kurze Vorstellungsrunde, in der sich die Teilnehmer in ihrer Muttersprache vorstellten. Auf diese Weise hatten die Teilnehmer ihre erste Interaktion mit anderen Sprachen als ihre eigenen. Im nächsten Schritt wählten die Teilnehmer einen beliebigen Gegenstand in ihrem Zimmer aus und beschrieben ihn in einfachen Worten zunächst in ihrer Muttersprache und dann auf Deutsch. Wenn sie Deutsch sprachen, versuchten sie, von den Teilnehmer*innen Wörter zur Beschreibung des Gegenstands in einer anderen Sprache zu lernen.</p> <p>Zum Abschluss des Workshops haben wir im Chat die Wörter und Sätze gesammelt, die die Teilnehmer*innen auf Deutsch lernen wollten, und sie gemeinsam geübt.</p>
Bewertungsmethode und Ergebnisse:	<p>Wir haben die Veranstaltung durch Beobachtung der Teilnehmer*innen und durch eine kleine Feedbackrunde am Ende des Workshops ausgewertet.</p> <p>Die Teilnehmer*innen waren am Anfang schüchtern und fühlten sich beim Versuch, eine andere Sprache zu sprechen, etwas unwohl. Nach einiger Zeit wurden sie entspannter. In der Feedbackrunde gaben die Teilnehmer*innen ein positives Feedback und freuten sich, einige neue Wörter und Sätze gelernt zu haben, erwähnten jedoch, dass sie beim</p>

	<p>nächsten Mal statt online lieber einen Workshop in Person zum Thema Sprachtausch durchführen würden.</p>
<p>Listen Sie mindestens drei Empfehlungen auf, die auf den Herausforderungen basieren, mit denen Sie konfrontiert waren:</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Mehr Eisbrecher sorgen am Anfang dafür, dass sich die Teilnehmer*innen wohler fühlen. - Ein Sprachtausch ist besser persönlich statt online abzuhalten, da die Teilnehmer informeller als online interagieren können.
<p>Bild der Veranstaltung:</p>	

<p>Workshop 4: Spielevent</p>	
<p>Werbung für die Veranstaltung:</p>	<p>Es war eine öffentliche Veranstaltung auf einem öffentlichen Platz in Wien. Wir haben für die Veranstaltung in den sozialen Medien geworben und während der Veranstaltung Passant*innen mit Plakaten über die Veranstaltung informiert.</p>
<p>Nachhaltigkeit :</p>	<p>Die verwendeten Materialien wie Kartenspiele, Tischtennis, Backgammon usw. waren alle gebraucht und werden auch weiterhin bei zukünftigen Veranstaltungen verwendet.</p>

Ziele der Veranstaltung:	Wir haben das Thema einer Spieleveranstaltung gewählt, weil es sehr zugänglich ist und junge Menschen mit unterschiedlichem Hintergrund leicht miteinander verbindet. Das Spiel-Event fand direkt im Anschluss an die Foodsharing-Aktivität statt, sodass die Leute bereits miteinander vertraut waren.
Ggf. digitale Ansätze:	Es wurden keine digitalen Tools verwendet, aber wir stellten den Teilnehmern die App actionbound (https://de.actionbound.com/) vor, eine App zum Erstellen und Spielen von Schatzsuchen in Ihrer Stadt.
Zahl der Teilnehmer*innen:	Ungefähr 15.
Dauer:	2 + Stunden.
Benötigte Materialien:	Spiele, Stifte und Papier, Tische und Stühle oder Picknickdecken.
Eventbeschreibung:	<p>Wir begannen die Veranstaltung mit dem Abschluss der ersten Aktivität des Teilens von Speisen. Nach einem kleinen Ice-Breaker-Spiel, bei dem alle Teilnehmer*innen im Kreis spielten, um sich besser kennenzulernen, begannen wir mit den Spielen.</p> <p>Wir haben eine kleine Erklärungsrunde zu den Spielen gemacht und die Teilnehmer*innen gefragt, ob sie die Spiele kennen oder Hilfe benötigen. Wir haben erfahrene Spieler*innen mit Neulingen zusammengebracht, damit sie sich gegenseitig helfen können. Wir boten den Teilnehmer*innen einige Spiele an verschiedenen Tischen an. Die Spiele waren: Backgammon, UNO, Schach, Jenga, Spielkarten, Frisbee und Tischtennis.</p> <p>Am Ende der Aktivität forderten wir die Teilnehmer*innen auf, alle Spiele einzusammeln und zurückzubringen und sich noch einmal im Kreis aufzustellen. Wir spielten ein letztes Gruppenspiel und hatten eine kleine Reflexionsrunde.</p>

<p>Bewertungsmethode und Ergebnisse:</p>	<p>Wir haben die Aktivität hauptsächlich durch die Beobachtung der Teilnehmer*innen während der Aktivität bewertet. Die Trainer*innen kamen während der Aktivität bei den verschiedenen spielenden Gruppen vorbei und sprachen mit ihnen. Am Ende der Aktivität gab es eine kleine Reflexionsrunde, in der die Teilnehmer*innen ihre Gedanken und Gefühle austauschen konnten.</p> <p>Die Teilnehmer*innen hatten Spaß an den Spielen und fühlten sich am Ende der Aktivität wohl. Wir beobachteten positive und entspannte Interaktionen zwischen den Jugendlichen während des Spielens. Sie lachten viel.</p>
<p>Listen Sie mindestens drei Empfehlungen auf, die auf den Herausforderungen basieren, mit denen Sie konfrontiert waren:</p>	<p>Einige Spiele, wie Uno, waren sehr beliebt. Es wird empfohlen, zusätzliche Spiele mitzubringen, damit niemand warten muss, bis er oder sie an der Reihe ist.</p> <p>Wählen Sie Spiele, die auf Teamarbeit und Kollektivität statt auf Wettbewerb ausgerichtet sind, da die Teilnehmer*innen bei manchen Spielen möglicherweise zu kompetitiv werden.</p>
<p>Bild der Veranstaltung:</p>	

Workshop 5: Sportveranstaltung: Gemeinsam Basketball spielen

Werbung für die Veranstaltung:	Wir haben die Veranstaltung in unseren sozialen Medien beworben und ein Plakat erstellt, das wir in der Nachbarschaft aufgehängt haben.
Nachhaltigkeit :	Außer einem Ball und wiederverwendbaren Plastikbechern benötigte die Sportveranstaltung nicht viele Materialien und war daher sehr nachhaltig. Der Ball und die Becher können für zukünftige Veranstaltungen wiederverwendet werden.
Ziele der Veranstaltung:	Wir haben uns für das Thema Sport und insbesondere Basketball entschieden, weil es bei der Wiener Jugend ein beliebter Sport ist und sich leicht umsetzen und weiter verfolgen lässt. Die Jugendlichen können die Aktivität auch einfach untereinander fortsetzen. Das gemeinsame Ausüben einer Gruppensportart steigert die Teamfähigkeit und verbindet Menschen auf einer tieferen Ebene, ohne dass sie dieselbe Sprache sprechen müssen. Darüber hinaus sind Sportveranstaltungen wie diese wohltuend für den Körper und die mentale Gesundheit der teilnehmenden Jugendlichen.
Ggf. digitale Ansätze:	Auf digitale Ansätze wurde verzichtet.
Anzahl Teilnehmer und Einheimische:	Etwa 10 Personen nahmen daran teil.
Dauer:	2 Stunden.
Benötigte Materialien:	2-3 Basketbälle, wiederverwendbare Becher, Wasser oder Saft und ein*e Trainer*in mit Erfahrung im Basketballspielen.
Eventbeschreibung:	Nachdem sich alle Teilnehmer*innen auf einem Basketballplatz im Freien in einem der vielen Parks Wiens versammelt hatten, gab es eine Runde, in der wir uns, das YIPPEE-Projekt und die Veranstaltung vorstellten. Um uns besser kennenzulernen, spielten wir ein kurzes Namensspiel und veranstalteten einen 10-minütigen Energizer zum Aufwärmen unseres Körpers sowie einige Dehnübungen.

	<p>Anschließend starteten wir mit einigen Basketball Übungen, bei denen die Teilnehmer*innen das Passen des Balls untereinander, das Werfen von Körben und das Dribbeln ausprobierten. Diese Übungen wurden zunächst von den Trainer*innen gezeigt und dann von den Teilnehmer*innen etwa 15 Minuten lang durchgeführt.</p> <p>Nach den Übungen legten wir eine zehnmünütige Pause ein, in der wir den geselligen Kontakt zwischen den jungen Menschen förderten. Nach der Pause bildeten wir nach der Zählmethode drei Teams, sodass Teilnehmer*innen, die sich noch nicht kannten, in Teams zusammen spielten.</p> <p>Nachdem alle Regeln erklärt wurden, spielten die Teilnehmer*innen ein paar kurze Spiele.</p> <p>Nach den Spielen gab es eine kleine Bewertungsrunde.</p>
<p>Bewertungsmethode und Ergebnisse:</p>	<p>Während wir die Aktivität moderierten, beobachteten wir die Interaktion der Teilnehmer*innen untereinander, die anfangs etwas schüchtern war, aber nach den ersten Übungen wurden alle entspannter und alle schienen Spaß zu haben.</p> <p>Am Ende der Aktivität fragten wir die Teilnehmer*innen, wie ihnen die Aktivität gefallen hat, was besser hätte gemacht werden können und ob sie wieder an einer ähnlichen Aktivität teilnehmen würden.</p> <p>Insgesamt hat ihnen die Aktivität Spaß gemacht und einige von ihnen haben sich vorgenommen, sich wieder zum Spielen zu treffen.</p>
<p>Drei Empfehlungen, die auf den Herausforderungen basieren, mit denen Sie konfrontiert waren:</p>	<p>Eine Herausforderung für uns bestand darin, dass die Teilnehmer*innen unterschiedliche Niveaus im Basketball hatten. Es wäre gut, in Zukunft mehrere Veranstaltungen für unterschiedliche Erfahrungsstufen zu planen.</p> <p>Stellen Sie sicher, dass Sie ausreichend Wasser und/oder Saft bereithalten, da die Teilnehmer*innen durch den Sport viel trinken werden.</p> <p>Es empfiehlt sich, den Basketballplatz im Voraus zu reservieren.</p>

Bild der Veranstaltung:	
--------------------------------	--

Workshop 6: Online-Storytelling-Event	
Werbung für die Veranstaltung:	Da es sich bei dem Storytelling-Workshop um eine Online-Veranstaltung handelte, posteten wir Beiträge auf unseren Social-Media-Kanälen und informierten junge Teilnehmer*innen die bereits bei anderen Veranstaltungen teilgenommen haben, per E-Mail über unsere Aktivitäten und machten sie innerhalb unserer Organisation bekannt.
Nachhaltigkeit :	Da der Workshop online über Zoom stattfand, war er sehr nachhaltig. Wir haben dabei fast kein physisches Material verwendet. Es kann leicht wiederholt und an verschiedene Teilnehmergruppen angepasst werden.
Ziele der Veranstaltung:	Das Thema Storytelling wurde gewählt, weil es die Haupt Methodologie des YIPPEE-Projekts darstellt. Wir haben festgestellt, dass es bei jungen Menschen aller Herkunft sehr erfolgreich ist. Wir haben uns darauf konzentriert, den Workshop so interaktiv wie möglich zu gestalten.
Ggf. digitale Ansätze:	Wir haben für die Aktivität Zoom genutzt, weil es einfach zu bedienen ist und die Jugendlichen damit bereits vertraut sind.
Anzahl Teilnehmer*innen	13.
Dauer:	2 Stunden.
Benötigte Materialien:	Papier, Stifte und Schauspiel-Requisiten.
Eventbeschreibung:	Zu Beginn führte der/ die Workshopleiter*in eine Energizer-Aktion mit den Teilnehmer*innen durch, um ihnen ein angenehmes Miteinander und eine Offenheit für den Workshop zu vermitteln. Anschließend wird in einer kurzen Gesprächsrunde und Daumen hoch oder runter nach den Stimmungen und Erwartungen der Teilnehmer*innen gefragt.


	<p>Anschließend erläuterte der/ die Workshopleiter*innen verschiedene Handlungsmethoden und zeigte den Teilnehmer*innen Beispiele dieser Methoden, wie zum Beispiel:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pantomime = schauspielern ohne zu sprechen, mit starkem Fokus auf die Mimik. - Nur Geräusche = schauspielern ohne zu sprechen, aber Geräusche nutzen, um sich auszudrücken. - Monolog = Rede-/Poetry-Slam-Stil - (Dialog, wenn der/die Workshopleiter*in beschließt, die Teilnehmer*innen in Gruppen oder Paare einzuteilen) - Eine Szene oder ein Gefühl nachspielen. <p>Im nächsten Schritt gab der/ die Workshopleiter*in Schlüsselwörter und Fragen vor, die den Teilnehmer*innen als Inspiration dienen sollten. Für diesen Workshop haben wir folgende Wörter zur Auswahl gegeben: Heimat, Reise, Sprache, Herausforderung, Freude, Kultur, Veränderung und Hoffnung.</p> <p>Anschließend wurden die Teilnehmer*innen gebeten, eines der Wörter auszuwählen und einzeln oder in Gruppen eine kurze Szene zu erstellen, in der sie ihre persönlichen Erfahrungen mit dem Wort in Beziehung setzten.</p> <p>Der/ die Workshopleiter*in erläuterte noch einmal die verschiedenen Methoden und beantwortete die Fragen der Teilnehmer*innen. Sie verwendeten Stifte und Papier, um individuell über ihre persönlichen Erfahrungen zu reflektieren, ein Brainstorming durchzuführen, zu planen und ihre Ideen für die Szenen aufzuschreiben.</p> <p>Anschließend hatten die Teilnehmer*innen 15 Minuten Zeit, ihre Szenen fertigzustellen und bei ausgeschalteten Mikrofonen und Kameras zu üben.</p> <p>Nach 15 Minuten kamen alle zurück und die Jugendlichen begannen, ihre kleinen Stücke zu präsentieren. Nach jeder Szene applaudierte der Rest der Gruppe und gab positives Feedback. Nachdem alle Szenen vorgestellt wurden, geht der/ die Workshopleiter*in zur letzten Phase über: der Evaluierung.</p>
<p>Bewertungsmethode und Ergebnisse:</p>	<p>In der Auswertung wurden den Teilnehmer*innen folgende Fragen gestellt:</p> <p>Welches Wort hast du gewählt und warum? Wie bist du auf diese Szene gekommen? War es eine gute Übung, über die Vergangenheit und das aktuelle Leben nachzudenken? War es schwierig, Emotionen und Momente darzustellen?</p> <p>Wie war es für dich, deine Geschichte auf diese Weise zu teilen? Was hat dir daran gefallen, was nicht? Was nimmst du davon mit?</p> <p>In einer weiteren Runde konnten sie alles erzählen, was ihnen zu ihren Szenen einfiel. Die anderen Teilnehmer*innen übten, zuzuhören, ohne zu urteilen.</p>

	<p>In unserem Workshop hatten wir die unterschiedlichsten Szenen, wie zum Beispiel komödiantische Momente über Sprachbarrieren, einen Monolog über das Gefühl von Heimat und ein Pantomime zum Wort Hoffnung.</p> <p>Obwohl am Anfang einige der Teilnehmer*innen schüchtern waren und Zeit brauchten, um sich mit der Schauspielerei vertraut zu machen, hatten die Teilnehmer*innen im Großen und Ganzen Spaß an der Aktivität und waren überrascht, wie gut sie sich durch Schauspielerei ausdrücken konnten.</p>
<p>Listen Sie mindestens drei Empfehlungen auf, die auf den Herausforderungen basieren, mit denen Sie konfrontiert waren:</p>	<p>Wenn sich die Gruppe noch nicht kennt, empfiehlt sich als Icebreaker ein „Namensspiel“.</p> <p>Die Aktivität kann für einige der Jugendlichen emotional sein. Stellen Sie daher sicher, dass Sie eine sichere und respektvolle Umgebung schaffen und den Teilnehmern immer die Möglichkeit geben, Pausen einzulegen oder ihre Szene nicht vorzuführen, wenn sie dies nicht möchten.</p>
<p>Bild der Veranstaltung:</p>	

Irland – Redial

workshop 1 zum Thema Storytelling	
Werbung für die Veranstaltung:	Die Veranstaltung wurde über unser Netzwerk, in den sozialen Medien und auf Eventbrite beworben. Andere lokale Teilnehmer*innen, die an unseren vorherigen Workshops teilgenommen haben, wurden ebenfalls eingeladen.
Nachhaltigkeit :	Diese Aktivität war nachhaltig, da sie online stattfand. Wir nutzten nachhaltige Ressourcen und begrenzten unseren Abfall, da wir keine physischen Materialien wie Papier verwendeten. Außerdem kann diese Aktivität überall wiederholt werden, ohne dass weitere kostenpflichtige Materialien erforderlich sind.
Ziele der Veranstaltung:	Dieses Thema wurde für den Beginn unserer Workshop-Reihe ausgewählt, da das Geschichtenerzählen im Mittelpunkt des YIPPEE-Projekts steht. Es war eine Möglichkeit, den Teilnehmer*innen die Werte und Ziele des Projekts auf interaktive und nicht formale Weise vorzustellen, damit sie reflektieren, Erfahrungen miteinander teilen und eine abschließende Bewertung erstellen können, die verbreitet werden kann.
Ggf. digitale Ansätze:	Der Workshop fand auf Zoom statt , einer digitalen Kommunikationsplattform. Darüber hinaus haben wir im Rahmen des Workshops verschiedene Tools für die Online-Zusammenarbeit wie Padlet , Canva , Mentimeter und GoogleSlides vorgestellt und genutzt .
Zahl der Teilnehmer*innen:	An unserem ersten Workshop nahmen 5 Teilnehmer*innen teil. Es handelte sich allesamt um junge Menschen, die aus Irland stammten oder dort lebten.
Dauer:	Dieser Workshop dauerte 2 Stunden, von 13:00 bis 15:00 Uhr IKT.
Benötigte Materialien:	Für diese Aktivität wurden als Materialien ein Computer, Kopfhörer und eine gute Internetverbindung für das Zoom-Meeting benötigt. Folgende PowerPoint-Präsentation wurde verwendet: Yippee PPT-Aktivität 1 .

<p>Eventbeschreibung:</p>	<p>Dieser Workshop begann mit einer kurzen Präsentation von Redial und dem Yippee-Projekt. Auf diese Einführung folgte ein interaktiver Eisbrecher, um die Teilnehmer*innen besser kennenzulernen. Der/ die Trainer*in teilte dieses Paddlet mit ihnen, damit sie sich selbst anhand eines Gemäldes, GIFs oder Bildes beschreiben konnten.</p> <p>Nach dem Eisbrecher zeigte der/ die Trainer*in auf dem Bildschirm eine Reihe von Sätzen an, die entweder Stereotypen (falsch) oder echte Fakten (wahr) über Einwanderung darstellen. Um den Teilnehmer*innen zu helfen, las der/die Trainer*in jeden Satz laut vor und fragte sie direkt, ob sie die Aussage für wahr oder falsch hielten, indem er/sie entweder die Hände nach oben oder nach unten hob. Auch wenn die Teilnehmer*innen größtenteils derselben Meinung waren, war es interessant zu sehen, dass sie unterschiedliche Begründungen hatten, die die Debatte befeuerten und ihre Denkweise erweiterten. Jede*r respektierte die Meinung der anderen und die Gesprächszeit.</p> <p>Nach einer kurzen Pause wurden die Teilnehmer*innen gebeten, Paare zu bilden, um kurze inspirierende Geschichten zu schreiben. Sie hatten 25 Minuten Zeit, um Erfahrungen auszutauschen und gemeinsam eine kurze inspirierende Geschichte zu erfinden. Anschließend erstellten sie mit Canva einen Comic und teilten ihn mit dem Rest der Gruppe. Eine der Geschichten war eine Begegnung zwischen zwei Migranten, die ihre Erfahrungen austauschten. In der anderen Geschichte ging es darum, dass eine Einheimische sich einem Migranten gegenüber gemein und diskriminierend verhielt. Beide Geschichten hatten eine Bedeutung und eine Moral, die mit den Zielen und Werten des Projekts übereinstimmte.</p>
<p>Bewertungsmethode und Ergebnisse:</p>	<p>Die Teilnehmer*innen wurden gebeten dieses Mentimeter zu beantworten, um ein allgemeines Feedback für die Veranstaltung zu bekommen. Wir haben von den Teilnehmer*innen sehr positive Rückmeldungen erhalten. Auf die erste Frage, wie sie sich fühlten, erhielten wir die folgenden Wörter: „nachdenklich“, „klüger“ und „komisch“. Sie teilten auch mit, dass sie mehr über Einwanderung, den Unterschied zwischen Geflüchteten und Asylbewerber*innen und die Herausforderung, vor der sie stehen, erfahren hätten.</p> <p>Daher können wir behaupten, dass dieser Workshop seine erwarteten Ziele und Auswirkungen erfolgreich erreicht hat. Den Teilnehmer*innen gefiel die nicht-formale Methode und es gefiel ihnen, selbst eine Bewertung zu erstellen und gleichzeitig zu lernen und sich auszutauschen. Einige Fähigkeiten wie digitale Fähigkeiten, Kreativität und Kommunikation wurden verbessert und die soziale Integration wurde gefördert, indem ein neues Netzwerk junger Menschen aufgebaut wurde.</p>

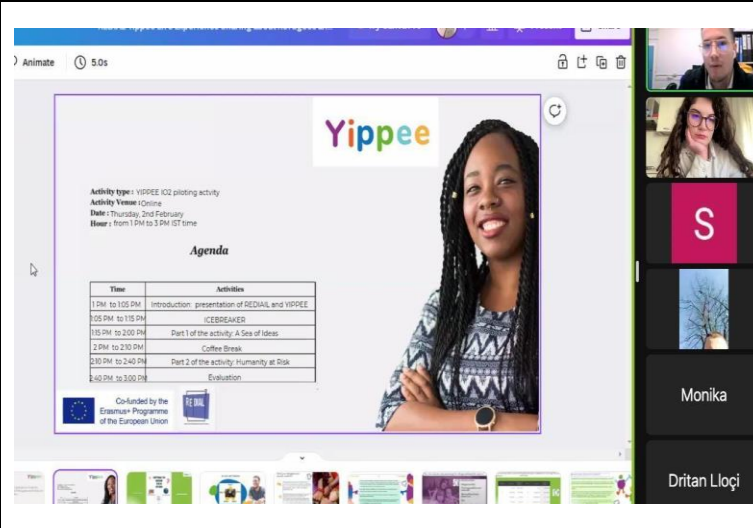
<p>Listen Sie mindestens drei Empfehlungen auf, die auf den Herausforderungen basieren, mit denen Sie konfrontiert waren:</p>	<p>Eine unserer Herausforderungen bestand darin, dass wir nicht so viele Teilnehmer*innen hatten, wie erwartet. Daher würden wir empfehlen, die Veranstaltung in größerem Maßstab zu bewerben, die Veranstaltung mit lokalen Interessenvertretern zu teilen, die in den sozialen Medien mehr Sichtbarkeit haben, und die weltweite Verbreitung des Yippee-Projekts zu erhöhen.</p>
<p>Bild der Veranstaltung:</p>	 <p>The screenshot shows a Zoom meeting interface. The main window displays a slide for the 'First Yippee Workshop Topic - Storytelling' held on the 1st of February from 1 to 3pm CET online via Zoom. The slide features a woman with braids and arms crossed. Logos for RE DIAL, Yippee, IFALL, and the European Union are visible at the bottom. A vertical sidebar on the right shows several participants in their video feeds.</p>

<p>Workshop 2 zum Thema Life Experience Sharing</p>	
<p>Werbung für die Veranstaltung:</p>	<p>Die Veranstaltung wurde über unser Netzwerk, in den sozialen Medien und auf Eventbrite beworben. Wir luden auch lokale Teilnehmer*innen ein, die an unseren vorherigen Workshops teilgenommen haben.</p>
<p>Nachhaltigkeit :</p>	<p>Dieses Event verursachte keine Umweltschäden. Durch die Einbeziehung von Umwelt- und Sozialverantwortung haben wir den Energieverbrauch und die Abfallmenge reduziert. Die Whitepapers, Stifte und den Einsatz von Zeitungen und Zeitschriften haben wir für die Umsetzung des ersten Teils des Workshops durch die Online-Plattform „ Google Jamboard “ ersetzt.</p>
<p>Ziele der Veranstaltung:</p>	<p>Dieses Thema wurde ausgewählt, um ausreichend Informationen über Geflüchtete und Asylbewerber*innen bereitzustellen, um das</p>

	Bewusstsein der Teilnehmer*innen zu schärfen und sie zu motivieren in ihrer Gemeinschaft etwas zu bewirken.
Ggf. digitale Ansätze:	Dieses Event fand auf Zoom statt , einer digitalen Kommunikationsplattform. Darüber hinaus haben wir im Rahmen des Workshops verschiedene Tools für die Online-Zusammenarbeit wie Google Jamboard , Canva und Mentimeter vorgestellt und genutzt .
Zahl der Teilnehmer*innen:	An unserem zweiten Workshop nahmen zehn Teilnehmer*innen teil. Es handelte sich allesamt um junge Menschen, die aus Irland stammten oder dort lebten.
Dauer:	Dieser Workshop dauerte 2 Stunden, von 13:00 bis 15:00 Uhr IKT-Zeit.
Benötigte Materialien:	Für diesen Workshop benötigten wir einen Computer und eine gute Internetverbindung für das Zoom-Meeting. Es wurde folgende PowerPoint-Präsentation verwendet: https://drive.google.com/file/d/1ttUs8eLdVspt0X0Fi8txy-JKhUjDCUIQ/view?usp=share_link
Eventbeschreibung:	<p><u>Einführung - von 13 bis 13:05 Uhr (5 Minuten)</u></p> <p>Es wurde eine kurze Einführung in Redial, das Yippee-Projekt und spezifische PR gemacht.</p> <p><u>Eisbrecher - von 13:05 bis 13:15 Uhr (10 Minuten)</u></p> <p>Um die Teilnehmer*innen auf informelle Weise kennenzulernen, nannten sie ihre Namen, ihre Länder und drei Wörter, um sich selbst zu beschreiben.</p> <p><u>Teil 1 der Aktivität - von 13:15 bis 14:00 Uhr (45 Minuten)</u></p> <p style="text-align: center;">Ein Meer voller Ideen</p> <p>Der/ die Moderator*in zeigte auf dem Bildschirm einen Stern mit fünf Fragen rund um: Was? ; Wo? ; Warum? ; Wann? ; Wie?. Basierend auf ihren persönlichen Erfahrungen beantworteten die Teilnehmer*innen die fünf Fragen. Die meisten Teilnehmer*innen hatten die gleichen Ansichten und es war interessant zu sehen, dass sie mit den Ideen der anderen übereinstimmten und eine fruchtbare Diskussion stattfand.</p> <p><u>Kaffeepause - von 14:00 bis 14:10 Uhr (10 Minuten)</u></p>

	<p><u>Teil 2 der Aktivität - von 14:10 bis 14:40 Uhr (30 Minuten)</u></p> <p>Die Menschheit in Gefahr</p> <p>Der/ die Moderator*in präsentierte die Definition von Flüchtlingen und Asylbewerber*innen, die Unterschiede und Gemeinsamkeiten zwischen Flüchtlingen und Asylbewerbern, die Hauptursachen, warum Menschen Zuflucht suchen und Asyl suchen, Ziel- sowie Herkunftsländer mit der höchsten Zahl an Flüchtlingen und Asylbewerber*innen, wie viele Menschen ihr Land zwischen 2012 und 2022 verlassen haben, wie sie in Irland Asyl erhalten und welche Richtlinien die irische Regierung in Bezug auf Flüchtlinge und Asylsuchende erarbeitet.</p>
<p>Bewertungsmethode und Ergebnisse:</p>	<p><u>Auswertung - von 14:40 bis 15:00 Uhr (20 Minuten)</u></p> <p>Die Teilnehmer*innen wurden gebeten diesen kurzen Fragebogen zu beantworten, um ein allgemeines Gefühl für die Veranstaltung zu bekommen. Auf die erste Frage, wie sie sich fühlten, erhielten wir die folgenden Wörter: „einfallsreich“, „neugieriger“, „informativ“, „nachdenklich“, „inspiriert“ und „glücklich“. Die Teilnehmer*innen teilten auch mit, was sie bei diesem Workshop gelernt haben: „Ich habe mehr über Flüchtlinge und Asylbewerber im Allgemeinen gelernt, was ihre Motive, ihre aktuelle Situation und die Statistiken auf der ganzen Welt sind“, „Ich habe neue Aktivitäten und Eisbrecher gelernt“, „Ich habe viel über Einwanderer und Flüchtlinge gelernt, warum sie einwandern und ihre Rechte als Flüchtlinge/Asylsuchende in Irland.“</p> <p>Daher können wir behaupten, dass dieser Workshop seine erwarteten Ziele und Auswirkungen erfolgreich erreicht hat. Den Teilnehmer*innen gefiel die nicht formale Methode und es gefiel ihnen, selbstständig eine Bewertung zu erstellen und gleichzeitig zu lernen und zu teilen. Außerdem wurden einige Fähigkeiten wie digitale Kompetenz, Kreativität und Kommunikation verbessert.</p>
<p>Listen Sie mindestens drei Empfehlungen auf, die auf den Herausforderungen basieren, mit denen Sie konfrontiert waren:</p>	<p>Nutzen Sie Breakout-Räume, um die Teilnehmer*innen dazu zu bringen, in kleineren Gruppen zusammenzuarbeiten, in denen mehr Verantwortung besteht und die Teilnehmer*innen problemlos Beiträge leisten können.</p> <p>Fügen Sie Überraschungsmomente hinzu und schaffen Sie Erlebnisaspekte.</p> <p>Planen Sie das Meeting zu einem für die Teilnehmer*innen optimalen Zeitpunkt.</p>

Bild:



Workshop 3 zum Thema Sprachtausch

Werbung für die Veranstaltung:

Der Workshop wurde durch die Veröffentlichung von Beiträgen in den sozialen Medien und auf der Eventbrite-Plattform beworben. Eingeladen waren auch Teilnehmer*innen, die an unseren vorherigen Workshops teilgenommen haben.

Nachhaltigkeit :

Der Workshop wurde online durchgeführt, wobei die Teilnehmer*innen einen Laptop und eine gute Internetverbindung benötigten. Die während des Workshops verwendeten Tools waren frei zugänglich und können in Zukunft wiederverwendet werden.

Ziele der Veranstaltung:

Der Sprachtausch wurde ausgewählt, um Menschen mit unterschiedlichem Hintergrund zusammenzubringen, Vielfalt zu fördern und interkulturelle Kommunikationsfähigkeiten durch nicht-formale Aktivitäten zu verbessern. Dieser Workshop umfasste Aktivitäten zur Reduzierung der Sprachbarrieren, mit denen Einwanderer, Flüchtlinge und Asylbewerber konfrontiert sind, und damit zum Aufbau einer integrativeren Gemeinschaft zwischen Europäern und Einwanderern, was dem Hauptziel des Yippee-Projekts entspricht.

Ggf. digitale Ansätze:

Der Workshop wurde auf der virtuellen Meeting-Plattform Zoom durchgeführt. Der Workshop und die Aktivitäten wurden über [Canva](#), [Mentimeter](#) und [Kahoot](#) präsentiert.

Zahl der Teilnehmer:

An diesem Workshop nahmen 10 Teilnehmer*innen teil. Es waren alles junge Leute. Einige von ihnen waren Iren, andere waren Einwanderer/Flüchtlinge, die in Irland lebten.

Dauer:	Dieser Workshop dauerte 2 Stunden, von 13:00 bis 15:00 Uhr IKT.
Benötigte Materialien:	Die benötigten Materialien waren ein Computer/Laptop oder ein Mobiltelefon und eine gute Internetverbindung für das Zoom-Meeting. Wir haben auch das folgende PowerPoint verwendet: YIPPEE PPT-Aktivität 3 .
Eventbeschreibung:	<p>Der Workshop begann mit einer kurzen Einführung in Redial und Yippee. Dann stellten sich die Teilnehmer*innen vor und hatten einen Eisbrecher, bei dem sie ein paar Dinge erwähnten, die sie mitnehmen würden, wenn sie auf einem Schiff eingesperrt wären.</p> <p>Der erste Teil der Aktivität bestand aus einem interaktiven Spiel auf Kahoot, bei dem es darum ging, den Ursprung von 10 englischen Wörtern zu erraten. An die Aktivität schloss sich später eine Reflexion und Nachbesprechung an, bei der die Teilnehmer*innen von einigen Antworten verblüfft waren und einige Wörter in den ihnen bekannten Sprachen teilten, die aus einer anderen Sprache stammen und wie diese mit der Geschichte ihrer Sprache zusammenhängen.</p> <p>Nach einer 10-minütigen Pause folgte der zweite Teil der Aktivität, bei dem die Teilnehmer*innen eine Aktivität auf folgendem Mentimeter hatten, um miteinander zu teilen, was einige Wörter in allen ihnen bekannten Sprachen bedeuten, also insgesamt 11 Sprachen. Sie teilten ihre Eingaben mit und sprachen nach jedem Bild die Wörter aus. Es folgte auch eine Diskussion darüber, wie verbreitet unsere Sprachen waren.</p> <p>Der letzte Teil der Aktivität beinhaltete offene Fragen zu ihren Gedanken zu den Herausforderungen, mit denen Flüchtlinge aufgrund von Sprachbarrieren konfrontiert sind, und zu der Frage, wie sie diese einbeziehen und unterstützen können. Die Vorschläge umfassten folgendes: Sie zu respektieren, geduldig und tolerant zu sein und mehr über ihre Kultur zu erfahren.</p>
Bewertungsmethode und Ergebnisse:	<p>Die Teilnehmer teilten ihr Feedback über den Workshop in diesem kurzen Mentimeter mit. Ihr Feedback umfasste zwei Fragen. Die erste Frage bezog sich auf ihre Lernergebnisse und ihre Antworten umfassten Folgendes: „Vielfältige und gemeinsame Sprachen“, „Wir sind alle verbunden“ und „Wie man unterstützend wirkt“. Wir haben sie auch gefragt, wie sie sich fühlen, und ihre Antworten waren: „Verbunden, gebildet und inspiriert“, „Gebildet und fröhlich“ und „Glücklich, komfortabel und akzeptiert“.</p> <p>Den Antworten zufolge kam man zu dem Schluss, dass der Workshop seine Ziele erreicht hat und dass die genutzten nicht-formalen Aktivitäten</p>

	<p>lehrreich und unterhaltsam waren. Dieser Workshop trug zur Entwicklung digitaler, kreativer und kommunikativer Fähigkeiten bei und förderte Inklusion und Einheit.</p>
<p>Listen Sie mindestens drei Empfehlungen auf, die auf den Herausforderungen basieren, mit denen Sie konfrontiert waren:</p>	<p>Eine unserer Herausforderungen bestand darin, dass wir nicht so viele Teilnehmer*innen mit unterschiedlichem Hintergrund hatten, wie wir erwartet hatten. Wir empfehlen, die Veranstaltung in größerem Umfang zu bewerben, die Veranstaltung mit lokalen Organisationen zu teilen, die in den sozialen Medien mehr Sichtbarkeit haben, und die weltweite Verbreitung des Yippee-Projekts zu erhöhen.</p>
<p>Bild der Veranstaltung:</p>	

<p>Workshop 4 zum Thema Active Citizenship</p>	
<p>Werbung für die Veranstaltung:</p>	<p>Die Veranstaltung wurde über unser Netzwerk, in den sozialen Medien und auf Eventbrite beworben. Eingeladen waren auch einige lokale Teilnehmer*innen, die an unseren vorherigen Workshops und Yippee-Workshops teilgenommen haben.</p>
<p>Nachhaltigkeit :</p>	<p>Diese Aktivität war nachhaltig, da nur begrenzte Online-Ressourcen genutzt wurden: Es wurden keine Papiere gedruckt oder im Rahmen des Workshops verteilt. Darüber hinaus waren die von den Teilnehmer*innen</p>

	<p>erstellten Bewertungen auch digital und umweltfreundlich. Des weiteren wurden kollaborative Tools eingesetzt, um gemeinsam an der gleichen Aufgabe zu arbeiten, was nachweislich zu einer Verringerung der globalen Emissionen führt.</p>
Ziele der Veranstaltung:	<p>Das Thema der aktiven Bürgerschaft wurde gewählt, um das Ziel der sozialen Inklusion und Integration in die lokale Gemeinschaft durch die Einführung der Werte der aktiven Bürgerschaft zu erreichen. Der Zweck bestand darin, dass unsere Zielgruppe zusammenarbeitete und darüber nachdachte, welche Maßnahmen sie ergreifen kann, um einen positiven Einfluss auf die Gesellschaft zu haben.</p>
Ggf. digitale Ansätze:	<p>Das Event fand auf Zoom statt, einer digitalen Kommunikationsplattform. Darüber hinaus wurden im Rahmen des Workshops mehrere Tools für die Online-Zusammenarbeit vorgestellt und genutzt, darunter MiroBoard, Canva und Slido.</p>
Zahl der Teilnehmer*innen:	<p>An diesem vierten Workshop nahmen 4 Teilnehmer*innen teil. Es handelte sich allesamt um junge Menschen, die aus Irland stammten oder dort lebten.</p>
Dauer:	<p>Dieser Workshop dauerte 2 Stunden, von 13:00 bis 15:00 Uhr IKT.</p>
Benötigte Materialien:	<p>Für diese Aktivität wurden als Materialien ein Computer, Kopfhörer und eine gute Internetverbindung für das Zoom-Meeting benötigt. Als Unterstützung wurde außerdem folgende PowerPoint verwendet: https://drive.google.com/file/d/1kSBZN1y4y7qKHFOpqSc-ZHc0t3Q6_gos/view?usp=share_link</p>
Eventbeschreibung:	<p>Der Workshop begann mit einer kurzen Präsentation von Redial und dem Yippee-Projekt. Auf diese Einführung folgte ein interaktiver Eisbrecher. Die Teilnehmer*innen wurden gebeten, zwischen drei Möglichkeiten zu wählen, sich vorzustellen und gleichzeitig die Vorteile ihrer Wahl zu nennen. Alle Meinungen wurden respektiert und einige Teilnehmer*innen konnten sich mit anderen identifizieren und gemeinsame Punkte finden. Dieser Eisbrecher ermöglichte es nicht nur allen, sich gegenseitig kennenzulernen, sondern ermöglichte es uns auch, die Stimmung aufzulockern und alle für den Rest des Workshops zu beruhigen.</p> <p>Nach diesem Eisbrecher lud der Moderator die Teilnehmer*innen ein, sich in die Lage eines Migranten zu versetzen, der gerade in einem neuen Land</p>

	<p>angekommen ist und sich mehr einbezogen fühlen und einen positiven Einfluss auf die Gemeinschaft haben möchte. Die Hauptfrage, auf die sie sich konzentrieren und nachdenken sollten, war: Was kann ich tun, um ein aktiver*e Bürger*in zu sein, und wie mache ich das? Um den Teilnehmer*innen zu helfen, ihre Ideen zu reflektieren und auszutauschen, öffnete der Moderator ein Miroboard mit einem in zwei Teile geteilten Tisch. Einige von ihnen dachten über das „Was“ nach und gaben Beispiele für Maßnahmen, die sie gerne erreichen würden, um eine positive Veränderung herbeizuführen, während andere über das „Wie“ nachdachten und Beispiele dafür gaben, wie die aufgezählten Ideen umgesetzt werden können.</p> <p>Nach einer kurzen Pause wurden die Teilnehmer*innen gebeten, eine ihrer Ideen zu konkretisieren und mit ihrer Kreativität zu zweit ein Kampagnenplakat auf Canva zu erstellen. Das erste Poster befasste sich mit der Umwelt und zielte darauf ab, das Bewusstsein für die drei Rs (Reuse, Recycling und Reduzierung) zu schärfen. Beim zweiten Poster handelte es sich um eine Kampagne, die Menschen dazu einladen sollte, lokale Gemeinden zu besuchen, sich ehrenamtlich zu engagieren und sich stärker in der Gesellschaft zu engagieren, um etwas zu verändern.</p>
<p>Bewertungsmethode und Ergebnisse:</p>	<p>Dieser Workshop endete mit einer kurzen Bewertung, die auf Slido erstellt wurde. Die erste Frage zielte darauf ab, herauszufinden, inwieweit die Teilnehmer*innen den Begriff der aktiven Bürgerschaft besser verstehen. Alle antworteten einhellig, dass sie dieses Konzept dank dieses Workshops jetzt viel besser verstehen. Die zweite Frage zielte darauf ab, herauszufinden, ob sich die Teilnehmer*innen stärker befähigt fühlen, eine positive Veränderung in ihrer Gesellschaft herbeizuführen. Auch hier waren alle Antworten positiv. Abschließend beschrieben sie die Aktivität als „ansprechend“, „interessant“, „informativ“, „hilfreich“ und „lustig“.</p>
<p>Listen Sie mindestens drei Empfehlungen auf, die auf den Herausforderungen basieren, mit denen Sie konfrontiert waren:</p>	<p>Bei diesem Workshop standen wir vor ähnlichen Herausforderungen wie zuvor. Daher könnten wir neben der Verbesserung der Sichtbarkeit der Veranstaltung auch folgende neue Empfehlungen aussprechen: Ändern Sie die Dauer oder die Uhrzeit des Workshops, um ihn für die gesamte Öffentlichkeit zugänglicher zu machen. Regelmäßige Teilnehmer*innen bitten, ihr Netzwerk einzuladen; und besuchen Sie lokale Gemeindezentren, um für die Veranstaltung zu werben.</p>



Workshop 5 zum Thema Food Sharing	
Werbung für die Veranstaltung:	<p>Die Veranstaltung wurde über unser Netzwerk, in den sozialen Medien und auf Eventbrite beworben. Eingeladen waren auch einige lokale Teilnehmer*innen, die an unseren vorherigen Workshops und Yippee-Workshops teilgenommen haben.</p>
Nachhaltigkeit :	<p>Online-Lernen fördert eine positivere Einstellung gegenüber der Umwelt. Durch den Online-Workshop konnte viel Energie und die Menge an produziertem Abfall eingespart werden. Wir haben den Besprechungsraum durch einen virtuellen Raum und die Whitepapers, Stifte, Zeitungen und Zeitschriften durch eine Online-Kreativplattform „Google Jamboard“ ersetzt.</p>
Ziele der Veranstaltung:	<p>Dieses Thema wurde gewählt, um den Teilnehmer*innen die Auswirkungen der Ernährung verschiedener Religionen und die Herausforderungen bewusst zu machen, mit denen Flüchtlinge und Asylsuchende in anderen Ländern konfrontiert sind.</p>
Ggf. digitale Ansätze:	<p>Die Veranstaltung fand auf Zoom statt , einer digitalen Kommunikationsplattform. Darüber hinaus haben wir im Rahmen des Workshops verschiedene Tools für die Online-Zusammenarbeit wie Google Jamboard und Mentimeter vorgestellt und genutzt.</p>

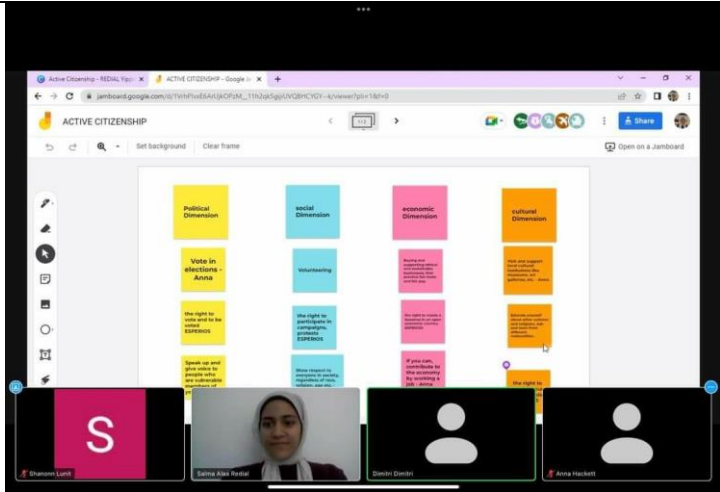
Zahl der Teilnehmer*innen:	Fünf Teilnehmer*innen nahmen an unserem zweiten Workshop teil. Es handelte sich allesamt um junge Menschen, die aus Irland stammten oder dort lebten.
Dauer:	Dieser Workshop dauerte 2 Stunden, von 13:00 bis 15:00 Uhr IKT-Zeit.
Benötigte Materialien:	Für diesen Workshop benötigten wir einen Computer und eine gute Internetverbindung für das Zoom-Meeting. Es wurde folgende PowerPoint-Präsentation verwendet: https://docs.google.com/presentation/d/1crsNpESKg6YC7ACxWQ3oAtMurr-aOApf/edit?usp=sharing&oid=100339239656642326355&rtpof=true&sd=true
Eventbeschreibung:	<p><u>Einführung - von 13 bis 13:05 Uhr (5 Minuten)</u></p> <p>Es wurde eine kurze Einführung in Redial, das Yippee-Projekt und spezifische PR gegeben.</p> <p><u>Eisbrecher - von 13:05 bis 13:15 Uhr (10 Minuten)</u></p> <p>Um die Teilnehmer*innen auf informelle Weise kennenzulernen, wurde ein kurzes Spiel gespielt: Die Teilnehmer*innen nannten ihren Namen, ihr Land und eine Farbe, um sich selbst zu beschreiben.</p> <p><u>Teil 1 der Aktivität - von 13:15 bis 14:00 Uhr (45 Minuten)</u></p> <p style="text-align: center;">Ein Haufen Gedanken</p> <p>Der Moderator zeigte auf dem Bildschirm zwei Fragen: Wie viele Religionen kennen Sie? ; Welche Arten von Speisen und Getränken dürfen Ihrer Meinung nach in diesen Religionen nicht konsumiert werden? Basierend auf diesen Fragen beantworteten die Teilnehmer*innen beide Fragen. Die Teilnehmer*innen tauschten untereinander neue Informationen aus und entwickelten eine effektive und produktive Diskussion über diätetische Esskulturen, die verschiedenen religiösen Überzeugungen folgen.</p> <p><u>Kaffeepause - von 14:00 bis 14:10 Uhr (10 Minuten)</u></p> <p><u>Teil 2 der Aktivität - von 14:10 bis 14:40 Uhr (30 Minuten)</u></p> <p style="text-align: center;">Die Menschheit in Gefahr</p>

	<p>Der Moderator präsentierte die Definition religiöser Lebensmittelgesetze, die größten Religionen der Welt, einige Beispiele für Lebensmittelgesetze und die Auswirkungen dieser religiösen Lebensmittelgesetze auf Flüchtlinge und Asylsuchende.</p>
<p>Bewertungsmethode und Ergebnisse:</p>	<p><u>Auswertung - von 14:40 bis 15:00 Uhr (20 Minuten)</u></p> <p>Die Teilnehmer*innen wurden aufgefordert, diesen kurzen Fragebogen zu beantworten , um ein allgemeines Gefühl für die Veranstaltung zu bekommen. Auf die erste Frage, wie sie sich fühlten, erhielten wir die folgenden Wörter: „erstaunlich“, „neugieriger“, „Vielfalt“, „interessant“, „informativ“, „Toleranz“ und „geistesöffnend“. Die Teilnehmer*innen teilten uns auch mit was sie in diesem Workshop gelernt haben: „Toleranz ist der Schlüssel“, „Religionen sind ähnlich“, „Vielfalt ist schön“ und „Ernährungseinschränkungen“.</p> <p>Daher können wir behaupten, dass dieser Workshop seine erwarteten Ziele und Auswirkungen erfolgreich erreicht hat. Den Teilnehmer*innen gefiel die nicht-formale Methode und es gefiel ihnen, selbst eine Bewertung zu erstellen und gleichzeitig zu lernen und zu teilen. Außerdem wurden einige Fähigkeiten wie digitale Kompetenz, Kreativität und Kommunikation verbessert.</p>
<p>Listen Sie mindestens drei Empfehlungen auf, die auf den Herausforderungen basieren, mit denen Sie konfrontiert waren:</p>	<p>Bewerben Sie die Veranstaltung in größerem Umfang.</p> <p>Teilen Sie die Veranstaltung mit lokalen Interessenvertreter*innen, die in den sozialen Medien mehr Sichtbarkeit haben.</p>



Workshop 6 zum Thema Active Citizenship	
Werbung für die Veranstaltung:	Die Veranstaltung wurde über unser Netzwerk, in den sozialen Medien und auf Eventbrite beworben und lud auch lokale Teilnehmer*innen ein, die an unseren vorherigen Workshops teilgenommen haben.
Nachhaltigkeit :	Der Workshop wurde online ohne den Einsatz physischer Materialien oder Transportmittel durchgeführt. Die Teilnehmer*innen benötigten einen Laptop und eine stabile Internetverbindung. Die verwendeten Tools waren online, kostenlos und für jedermann zugänglich. Darüber hinaus können sie in zukünftigen Events einfach wiederholt werden.
Ziele der Veranstaltung:	Das Thema „Aktive Staatsbürgerschaft“ wurde gewählt, um das Wissen junger Menschen über aktive Staatsbürgerschaft, Schritte zur Steigerung der aktiven Teilnahme am Alltagsleben und die Unterstützung von Einwanderern, Flüchtlingen und Asylbewerbern auf politischer, wirtschaftlicher, sozialer und kultureller Ebene zu verbessern.
Ggf. digitale Ansätze:	Als digitale Konferenzplattform kam Zoom zum Einsatz . Im Rahmen des Workshops kamen Canva , Mentimeter und Jamboard zum Einsatz.
Zahl der Teilnehmer*innen:	Am letzten Workshop nahmen 5 Teilnehmer*innen teil. Es handelte sich allesamt um junge Menschen, die aus Irland stammten oder dort lebten.
Dauer:	Dieser Workshop dauerte 2 Stunden, von 13:00 bis 15:00 Uhr IKT.

Benötigte Materialien:	<p>Für das Zoom-Meeting wurden ein Computer, Kopfhörer und eine gute Internetverbindung benötigt. Folgende PowerPoint wurde präsentiert:</p> <p>YIPPEE PPT-Aktivität 6</p>
Eventbeschreibung:	<p>Es wurde eine kurze Präsentation von Redial und Yippee durchgeführt. Darauf folgte ein Eisbrecher: 2 Wahrheiten und 1 Lüge, wobei jede*r Teilnehmer*in 2 wahre Fakten über sich selbst und 1 falsche Tatsache teilte und der Rest der Teilnehmer*innen versuchte, die Lüge zu erraten. Anschließend stellte sich jede*r Teilnehmer*in den anderen vor.</p> <p>Die erste Aktivität wurde dann in Form einer Debatte/Diskussion durchgeführt, bei der die Situation eines Unternehmens, das einige seiner Mitarbeiter entlassen möchte, um das Budget zu kürzen, und die Meinungen von vier Vorstandsmitgliedern gezeigt wurden, von denen einer ein Mitläufer war, ein anderer aktiv, der dritte passiv und der vierte ein Beschwerdeführer war. Anschließend diskutierten die Teilnehmer*innen über die Rollen und darüber, wie wir uns in unseren Alltagssituationen aktiv verhalten sollten.</p> <p>Nach einer kurzen Pause wurde der zweite Teil der Aktivität durch eine Diskussion und Präsentation über die vier Dimensionen der aktiven Bürgerschaft und anschließend durch eine Aktivität über Jamboard umgesetzt, bei der die Teilnehmer*innen einige der Maßnahmen vorstellten, die getan werden sollten, um aktive Bürger*innen zu sein und Einbeziehung anderer in der Gemeinschaft, einschließlich Einwanderern, Flüchtlingen und Asylsuchenden zu fördern.</p>
Bewertungsmethode und Ergebnisse:	<p>Eine Bewertung wurde anhand einer Mentimeter-Präsentation mit zwei Fragen zu Lernergebnissen und ihren Gefühlen durchgeführt. Ihre Antworten auf die erste Frage umfassten „Stärkend“, „Bildend“, „Dimensionen der Staatsbürgerschaft“ und „Wie man ein aktive*r Bürger*in ist“. Ihre Antworten auf die zweite Frage waren „Hoffnungsvoll“, „Gut gebildet“ und „Aufgeregt“.</p> <p>Dann gab es Skalierungsfragen, und alle waren sich voll und ganz einig, dass der Workshop seine Ziele erreicht hat. Sie fühlten sich engagiert, lernten, aktive Bürger*innen zu sein und werden höchstwahrscheinlich in Zukunft an ähnlichen Workshops teilnehmen.</p>

	<p>Daher fiel die Bewertung des Workshops positiv aus. Die Teilnehmer*innen konnten ihre Kommunikations- und Kritikfähigkeiten durch Debatten sowie ihre kreativen und digitalen Fähigkeiten durch die verwendeten Tools verbessern und erlangten Wissen über aktive Bürgerschaft und ihre Dimensionen.</p>
<p>Listen Sie mindestens drei Empfehlungen auf, die auf den Herausforderungen basieren, mit denen Sie konfrontiert waren:</p>	<p>Beim letzten Workshop standen wir aufgrund der geringen Teilnehmer*innenzahl vor den gleichen Herausforderungen wie zuvor. Empfehlungen bestehen darin, die Sichtbarkeit des Projekts zu erhöhen und die Veranstaltung mit lokalen Organisationen und Jugendzentren zu teilen, die mit Flüchtlingen und Asylsuchenden arbeiten.</p>
<p>Bild der Veranstaltung:</p>	

Italien- Meridaunia

Workshop 1 zum Thema Sport	
Werbung für die Veranstaltung:	<p>Die Veranstaltung wurde gemeinsam mit zwei anderen Organisationen in der Region gefördert, die sich auf die Aufnahme und Integration von Migranten spezialisiert haben und ebenfalls beteiligt waren: SAI von Bovino, SAI von Cerignola und die Freiwilligenvereinigung San Giuseppe. Zusätzlich zur internen Kommunikation und Werbung wurde ein Poster mit dem Programm der multikulturellen Veranstaltungen des YIPPEE-Projekts veröffentlicht, das Meridaunia mit "Sport, Essen und Musik über die Grenzen hinweg" betitelte. Während der Veranstaltung wurden Beiträge in den sozialen Medien, auf Facebook, Instagram und in Stories veröffentlicht. Nach der Veranstaltung wurde ein Artikel im Newsletter von Gal Meridaunia veröffentlicht.</p>
Nachhaltigkeit:	<p>Bovino wurde als zentral gelegene Stadt ausgewählt, die für alle Jugendlichen ohne große Schwierigkeiten erreichbar ist. Carsharing wurde gefördert, um nicht zu viel Abfall und zu viele Reisekosten zum Spielfeld zu verursachen. Das Spiel wurde tagsüber ausgetragen, ohne dass auf dem Spielfeld und in den Umkleieräumen Licht und Energie verbraucht wurden. Es wurde kein Plastik verbraucht; das Wasser und die Getränke, die von den Spielern getrunken wurden, waren aus nachhaltigem Karton.</p>
Ziele des Events:	<p>Die Wahl der sportlichen Aktivität, insbesondere des Fußballspiels, wurde von den teilnehmenden Jungen gewünscht, die sich daran beteiligten. Es war als eine Aktivität gedacht, die die Jungen mochten und die sie einbeziehen konnte. Sport verbindet seit jeher, er ist eine universelle Form der Kommunikation, jenseits von Sprache oder Herkunftsland, weshalb er für das Inklusionsprogramm gewählt wurde.</p>

Ggf. digitale Ansätze:	Der digitale Ansatz bestand hauptsächlich aus Telefonaten, Anrufen und E-Mails zur Buchung des Camps, zur Kontaktaufnahme mit anderen teilnehmenden Organisationen usw. Soziale Medien wurden für die Werbung für die Veranstaltung genutzt.
Zahl der Teilnehmer*innen	18 (10 Spieler and 8 Organisations Koordinator*innen). 8 Einheimische
Dauer:	2 Stunden.
Benötigte Materialien	Fußballfeld, ein Ball, Trikots, Wasser und Getränke.
Eventbeschreibung:	Die Veranstaltung fand am 10. März 2023 in Bovino statt, begann um 15 Uhr und endete um 17 Uhr. Der Treffpunkt war im Sport Village in Bovino. Gleich nach ihrer Ankunft stellten sich die Jugendlichen mit ihren Mitarbeitern aus den drei Organisationen vor und lernten sich gegenseitig kennen. Meridaunia, die Koordinatorin der Veranstaltung, kümmerte sich um die Kontakte, die Buchung und die Organisation. Danach machten sich die Jungen in der Umkleidekabine bereit, ein externer Schiedsrichter wurde gerufen, der die beiden Mannschaften einteilte und das 90-minütige Spiel begann. Das Spiel begann. Nach der Hälfte des Spiels wurde eine Pause eingelegt, und die Jungen wurden gefragt, wie sie sich fühlten, ob es ihnen gut ginge und ob sie weiterspielen wollten. Die Jungen wollten trotz des drohenden Regens weiterspielen. Die Mannschaften waren sehr ausgeglichen, und die eine Mannschaft gewann mit nur einem Punkt mehr als die andere. Nach dem Spiel wurden Fotos gemacht und die Teilnehmer nach ihren Eindrücken und ihrem Feedback gefragt. Auch die Mitwirkenden gaben ihr Feedback ab. Sie tauschten sich untereinander aus und nach der Begrüßung wurde die Veranstaltung "Sports Activity" beendet.

<p>Bewertungsmethode und Ergebnisse:</p>	<p>Die Bewertungsmethode wurde in Form einer Reihe von Fragen angewandt, die von den Mitarbeiter*innen mündlich an die Teilnehmer weitergegeben wurden. Die Fragen konzentrierten sich hauptsächlich auf die Eindrücke und das Befinden der Teilnehmer. Es wurde gefragt, ob sie sich am Veranstaltungsort, mit bekannten und unbekannt Personen wohl fühlten. Die Teilnehmer wurden gefragt, ob sie die Veranstaltung, in diesem Fall das Fußballspiel, gerne wiederholen würden und ob sie den Organisatoren Vorschläge machen könnten.</p> <p>Einstimmig sprachen sich die Teilnehmer für eine Wiederholung des Spiels aus. Unter den Vorschlägen und Ratschlägen forderten alle eine zweite derartige Initiative und schlugen auch andere Sportarten wie Volleyball, Cricket und Basketball vor. Sie forderten eine professionelle Fußballmannschaft und erkundigten sich danach. Es wurden viele Anzeichen für die Integration junger Menschen durch Sportinitiativen gefunden. Dies zeigt, dass der Sport, insbesondere der Fußball, eine wichtige Form der Integration und des Zusammenschlusses in unserem Land ist. Und alle beteiligten Migranten haben gezeigt, dass sie sich dessen bewusst sind und bereit sind, zu spielen und sich durch Sport zu verbessern.</p>
<p>Nennen Sie mindestens 3 Empfehlungen auf der Grundlage der Herausforderungen, mit denen Sie konfrontiert waren:</p>	<p>1) Wenn Sie sich dafür entscheiden, das Sportereignis im Freien zu veranstalten, denken Sie an einen Plan B für den Fall von schlechtem Wetter.</p> <p>2) Reservieren Sie das Spielfeld oder den Ort, an dem die Veranstaltung stattfindet, für mehr als zwei Stunden, damit Sie frühzeitig anreisen, die Umkleieräume einrichten und den Empfang, die Uniformen, die Getränke und alles, was für die Veranstaltung erforderlich ist, vorbereiten können. Außerdem wird nach dem Spiel mindestens eine halbe Stunde benötigt, um das Feedback der Spieler einzuholen. Daher sollten Sie ein größeres</p>

	<p>Zeitfenster für die Vorbereitung und Durchführung der Veranstaltung einplanen und die Mitarbeiter*innen auf den neuesten Stand bringen.</p> <p>3) Verbessern und untersuchen Sie eine bessere Strategie für die Bewertungsmethode, die Antworten waren in diesem Fall alle positiv, so dass es einfach war, aber am Ende des Spiels hatten die Spieler, nachdem sie in Bewegung waren und geschwitzt hatten, nicht viel Lust, weiter auf dem Spielfeld für ein Feedback zu verweilen. Ich würde daher einen sehr kurzen Online-Fragebogen empfehlen, den sie zu Hause in aller Ruhe ausfüllen können, so dass auch die Zeit für das Feedback mit Grußworten verkürzt wird</p>
<p>Picture of the event:</p>	

<p>Workshop 2 zum Thema Food Sharing</p>	
<p>Werbung für die Veranstaltung</p>	<p>Die Veranstaltung wurde sowohl innerhalb der Organisation als auch unter den beteiligten jungen Menschen durch direkte und indirekte Mundpropaganda beworben und bekannt gemacht. Während der Veranstaltung wurden Beiträge in sozialen Medien, auf Facebook, Instagram und in Stories veröffentlicht. Nach der Veranstaltung wurde ein Artikel im Newsletter von Gal Meridaunia veröffentlicht.</p>

<p>Nachhaltigkeit:</p>	<p>Bei Food Sharing war die Nachhaltigkeit ein Hauptanliegen von Meridaunia, dem Organisator der Veranstaltung. Die Veranstaltung wurde in einem Raum im SAI-Gemeinschaftsraum in Bovino abgehalten, da fast alle Teilnehmer dort wohnhaft sind und es daher umweltfreundlicher war, die Veranstaltung dort abzuhalten. Auf diese Weise musste nur der Organisator von Meridunia mit seinem eigenen Fahrzeug anreisen, was zu einer Verringerung des Abfalls führte. Das gesamte Material für den gedeckten Tisch bestand aus biologisch abbaubarem Papier: Tischtuch, Untertassen, Servietten, Gläser und Besteck: alles zu 100 % recycelbar. Am Ende der Veranstaltung wurde der Abfall sortiert und ordnungsgemäß entsorgt. Sowohl bei den Getränken als auch bei den Lebensmitteln wurden lokale Hersteller gewählt, und es wurden 0-km-Produkte in der Nähe des Veranstaltungsortes eingekauft, so dass auch der Verbrauch von Fahrten vermieden wurde. Am Ende der Veranstaltung wurden die übrig gebliebenen Speisen und Getränke je nach Geschmack der teilnehmenden Kinder gleichmäßig unter den Teilnehmern verteilt. Die Abfälle wurden ordnungsgemäß in die entsprechenden Behälter geworfen.</p>
<p>Ziele des Events:</p>	<p>Essen war in Italien und vor allem im Süden schon immer eine hervorragende Form des Austauschs und der Geselligkeit, umso mehr, wenn man verschiedene Sprachen und Kulturen spricht. Essen ist etwas, das immer verbunden hat. Die Wahl dieser Aktivität wurde in Zusammenarbeit mit der ORKB von Bovino und ihren Mitarbeiterinnen und Mitarbeitern getroffen. Es wurde ein italienischer Imbiss geplant, der die ausländischen Kinder, die an der Veranstaltung teilnahmen, zu einem Treffen einladen sollte. Ursprünglich wurde die Idee erwogen, typische Gerichte aus jedem Land zu präsentieren, aber dies stellte für die Teilnehmenden eine Schwierigkeit dar, da sie nicht in der Lage waren, die Zutaten zu finden und keine Mittel und Werkzeuge hatten, um die typischen Gerichte zuzubereiten. Es wurde daher erwogen, diese Veranstaltung mit dem Sprachaustausch zu verbinden. Im</p>

	Anschluss an den "italienischen Snack" diskutierten die Kinder über ihre Lieblingsgerichte aus ihren Kulturen.
Ggf. digitale Ansätze:	Der digitale Ansatz bestand hauptsächlich aus Telefonaten, Anrufen und E-Mails für die Buchung des Buffets, die Kontaktaufnahme mit anderen teilnehmenden Organisationen usw. Soziale Medien wurden für die Werbung für die Foodsharing-Veranstaltung genutzt.
Zahl der Teilnehmer*innen	10 Teilnehmer*innen. 4 einheimische Teilnehmer*innen.
Dauer:	2 Stunden.
Benötigte Materialien:	Ein ziemlich großer Raum mit einem Tisch und Stühlen oder Bänken. Alles, was Sie für das Buffet benötigen: Getränke, Säfte, Wasser usw., Essen, je nach Vorliebe, in unserem Fall Pizza, herzhafte und süße Mandelkekse, typisch regional. Servietten, Tischtuch, Untertassen, Gabeln und Gläser.
Eventbeschreibung:	Sobald die Teilnehmenden eintrafen, stellten sie sich vor und lernten sich durch eine von den Organisationen organisierte Eisbrecher-Aktivität kennen. Meridaunia stellte das Projekt und insbesondere die Food-Sharing-Aktivität vor und erläuterte, welche Ziele und Maßnahmen geplant sind. Danach wurden die Produkte des Buffets vorgestellt, die Pizza und die Kekse wurden von einer alten Bäckerei im Dorf Monti Dauni hergestellt, und es wurde über die gängigsten und am weitesten verbreiteten italienischen gastronomischen Traditionen berichtet. Das Buffet wurde für die Kinder eröffnet, die davon aßen und über ihre kulinarischen Traditionen und Gewohnheiten diskutierten, die auf verschiedene kulturelle und religiöse Aspekte zurückzuführen sind. Anschließend wurde eine interaktive Aktivität organisiert, bei der sich die verschiedenen Teilnehmer über das Essen, ihre Geschmäcker, Gewohnheiten und Erfahrungen kennenlernen konnten.

<p>Bewertungsmethode und Ergebnisse:</p>	<p>Die Methode zur Bewertung der Veranstaltung bei dieser Aktivität war mündlich. Die Bewertung erfolgte in Form einer Reihe von Fragen, die von den Mitarbeiter*innen mündlich an die Teilnehmenden weitergegeben wurden. Die Fragen konzentrierten sich hauptsächlich auf die Eindrücke und den Gemütszustand der Teilnehmer*innen. Es wurde gefragt, ob sie sich am Veranstaltungsort, mit den ihnen bekannten und mit den ihnen unbekannt Personen wohl fühlten. Die Teilnehmer*innen wurden gefragt, ob sie die Food-Sharing-Veranstaltung wiederholen und in irgendeiner Weise abändern möchten, indem sie andere Gerichte oder andere Aktivitäten derselben Art anbieten, und ob sie den Organisatoren Vorschläge machen möchten.</p> <p>Die Ergebnisse der Bewertung waren sehr unterschiedlich. Die meisten der ausländischen Teilnehmer waren sehr zurückhaltend. Es wurde festgestellt, dass die Form des "Buffets" oder "leichten Mittagessens" nach italienischer Art den ausländischen Kindern nicht behagte, so dass sie ein wenig überarbeitet werden sollte. Die Mitarbeiter der anderen Organisationen waren aus diesem Grund von entscheidender Bedeutung, da sie die Jungen bereits kannten und sie in die Aktivitäten einbeziehen konnten. Die Geschichten über die kulinarischen Traditionen und die typischen Produkte der Monti Dauni wurden sehr geschätzt. Die Veranstaltung wurde im Allgemeinen positiv aufgenommen, die Teilnehmer*innen selbst schlugen weitere Initiativen dieser Art vor, allerdings in anderen Städten, mit anderen kulinarischen Traditionen und typischen Produkten.</p>
<p>Nennen Sie mindestens 3 Empfehlungen auf der Grundlage der Herausforderu</p>	<p>1) Achten Sie genau auf die Unverträglichkeiten und Essgewohnheiten der Kinder, die auch je nach Kultur und Religion variieren (z. B. kein Schweinefleisch). Achten Sie also genau auf die Produkte, dass sie aus der Region stammen und eine starke Tradition haben.</p>

ngen, mit denen Sie konfrontiert waren:

2) Wählen Sie einen gemütlichen Ort, der groß genug ist, um alle unterzubringen und in dem sich die Kinder bewegen und wohlfühlen können. Planen Sie je nach Ort die geplanten Aktivitäten gut.

3) Achten Sie auf kleine organisatorische Details, wie z. B. Mülleimer für das Recycling, eine nahe gelegene Toilette, die eventuell benötigt wird, und eine kleine Küche mit einem Spülbecken und einem Herd zum Erwärmen von Speisen.

4) Achten Sie auf die Lebensmittelmengen und -abfälle. Verteilen Sie am Ende der Veranstaltung die Essensreste unter den Teilnehmenden. (Stellen Sie auch Papier und wiederverwertbares Material für den Transport von Lebensmitteln zur Verfügung.

Picture of the event:



Workshop 3 zum Thema Sprachtausch

Werbung für die Veranstaltung:

Zwei weitere Organisationen in der Region, die im Bereich der Aufnahme und Integration von Migranten tätig sind, waren ebenfalls an der Förderung beteiligt: Die SAI von Bovino, die SAI von Cerignola und die Freiwilligenvereinigung San Giuseppe. Zusätzlich zur internen Kommunikation und Werbung wurde ein Plakat mit dem Programm der multikulturellen Veranstaltungen des YIPPEE-

	<p>Projekts veröffentlicht, das Meridaunia mit "Sport, Essen und Musik über die Grenzen hinweg" betitelte. Im Laufe der Aktivität wurden Beiträge in den sozialen Medien, auf Facebook, Instagram und in Stories veröffentlicht.</p>
<p>Nachhaltigkeit :</p>	<p>Die Wahl fiel auf Bovino, ebenfalls eine zentrale Stadt, die für alle Jugendlichen ohne große Schwierigkeiten zu erreichen ist. Carsharing wurde gefördert. Außerdem wurde diese Veranstaltung im Anschluss an das Food-Sharing-Event abgehalten, da sie alle Teilnehmer zusammenbringen und die Themen Essen und Sprache miteinander verbinden sollte, indem sie Austauschaktivitäten mit dem Titel "Was ist dein Lieblingsgericht? "Wie sagt man es in Ihrer Sprache?". Dadurch, dass die beiden Veranstaltungen am selben Tag stattfanden, konnten Transport-, Reise- und Konsumkosten im Allgemeinen eingespart werden. Außerdem gab es Kontinuität bei den Themen, dem Wissen und der multikulturellen Initiative. Es wurde kein Plastik verbraucht. Die Abfälle wurden alle sortiert.</p>
<p>Ziele des Events:</p>	<p>Bei den jungen Teilnehmenden, die durch die Beteiligung der beiden anderen Organisationen einbezogen wurden, handelt es sich hauptsächlich um Migranten und Flüchtlinge, die erst kürzlich in Italien angekommen sind. Meri Duniya dachte daher an Aktivitäten, die ihre Kultur aufwerten würden, aber auf positive Weise, nicht auf negative Weise oder im Zusammenhang mit einem erlebten Trauma. Essen und Sprache wurden folglich als Schlüsselemente gewählt, die die Teilnehmer mit ihren Geschichten an ihre Herkunft erinnern und es ihnen ermöglichen, ihre Kultur und die des Gastlandes, also Italiens, zu teilen. Der Sprachaustausch wurde daher als Ausdruck der Kultur der Herkunftsländer und somit als eine Bereicherung und Wissen für die Teilnehmenden gewählt.</p>
<p>G.g.F digitale Ansätze:</p>	<p>Der digitale Ansatz bestand hauptsächlich aus Telefon, Anrufen und E-Mail für die Buchung des Raums, in dem die Veranstaltung stattfand. Apps und soziale Medien zur Kontaktaufnahme mit anderen teilnehmenden Organisationen. Soziale Medien wurden</p>

	auch für die Werbung für die Sprachaustauschveranstaltung genutzt. Zu den Vorteilen digitaler Medien gehört definitiv die Tatsache, dass sie weithin genutzt werden können, weil sie kostenlos und für jeden zugänglich sind, insbesondere für die jüngere Generation, die Zielgruppe der Aktivitäten und des Projekts. Zu den Vorteilen gehört auch die Nachhaltigkeit, da sie eine Kommunikation ohne physische Verlagerung ermöglichen.
Zahl der Teilnehmer*innen	10 Teilnehmer*innen. 4 einheimische Teilnehmer*innen.
Dauer:	2 Stunden.
Benötigte Materialien:	Für diese Aktivität wurden die Smartphones der Teilnehmer*innen benötigt, was für die Schnelligkeit und Unmittelbarkeit von Online-Übersetzern, Google Maps und Google Images nützlich war, um Fotos von typischen Speisen zu sehen.
Eventbeschreibung:	Der Sprachaustausch fand unmittelbar nach der Food-Sharing-Aktivität statt, was sehr positiv war, da sich die Teilnehmer*innen bereits kennengelernt und eingelebt hatten. Beginnend mit den Geschichten über Traditionen aus der vorangegangenen Aktivität, erzählte jede*r Teilnehmer*in, angefangen bei den Italiener*innen, was sein/ ihr Lieblingsgericht ist, wie es in seiner/ihrer Sprache heißt und warum. Es war interessant, Unterschiede nicht nur zwischen den einzelnen Ländern, sondern auch innerhalb eines Landes festzustellen. Zum Beispiel werden viele Gerichte in Italien je nach Land oder Stadt unterschiedlich genannt. Viele Gerichte werden im Dialekt genannt und haben sehr alte Ursprünge, die von Großmüttern und Urgroßmüttern weitergegeben wurden. Die Aktivitäten zielten darauf ab, zu lernen und sich auszutauschen. In der zweiten Phase der Aktivitäten ging es um die "Verifizierung". Die Jugendlichen mussten die Namen von Gerichten aus anderen Ländern und nicht aus ihrem Heimatland sowie die Geschichten und Traditionen hinter den Gerichten erklären.

Bewertungsmethode und Ergebnisse:


Die Methode zur Bewertung der Aktivität wurde allen Mitarbeitern sowohl von Merida Unia als auch von den beiden anderen Organisationen mitgeteilt. Es wurden der Grad der Beteiligung und des Interesses der Teilnehmenden, das Interesse und die Wertschätzung des Themas sowie die Lernbereitschaft bewertet. Einige wenige Fragen wurden mündlich gestellt, und die Eindrücke und Antworten wurden von den Mitarbeiter*innen gesammelt, die sich anschließend trafen.

Die Bewertungsergebnisse sind komplex. Das Thema und die Aktivitäten wurden positiv bewertet, schwieriger war es für die Teilnehmer, sich auf Italienisch auszudrücken. Tatsächlich war die Aktivität nur durch die Anwesenheit der Trainer*innen möglich. Das sprachliche Interesse war im Allgemeinen geringer als das gastronomische Interesse an Lebensmitteln. Einige Jungen waren daran interessiert, neue Wörter und andere Sprachen zu lernen, und wurden dazu angeregt. Andere Jungen fanden die Aktivität nicht so interessant, viele zogen es vor, zuzuhören, anstatt über ihre Kultur oder ihre Gerichte usw. zu sprechen.

Zu den Vorschlägen der Jungen gehörte, dass diese Aktivitäten für diejenigen sehr interessant sind, die bereits über eine relativ gute italienische Sprachbasis verfügen. Die Aktivität sollte daher, obwohl sie interessant ist, mit Migranten und Ausländern durchgeführt werden, die schon länger in Italien leben und ein höheres Sprachniveau haben.

Nennen Sie mindestens 3 Empfehlungen auf der Grundlage der Herausforderungen, mit

- 1) Lassen Sie die Teilnehmenden eine Geschichte, ein Rezept oder die Geschichte hinter einem Gericht vorbereiten, bevor die Aktivitäten beginnen.
- 2) Vertiefen Sie die Kenntnisse über die teilnehmenden Länder, bevor Sie sich mit den Sprachtauschaktivitäten beschäftigen.

<p>denen Sie konfrontiert waren:</p>	<p>3) Sehen Sie auch schriftliche Aktivitäten vor, damit das gesammelte Material für künftige Hinweise oder bei Interesse aufbewahrt werden kann, auch für die Organisation von Folgeveranstaltungen oder ähnlichen Aktivitäten, aber mit anderen Gruppen.</p>
<p>Picture of the event:</p>	

<p>Workshop 4 zum Thema Storytelling</p>	
<p>Werbung für die Veranstaltung:</p>	<p>Die Veranstaltung wurde sowohl innerhalb der Organisation als auch extern, vor allem aber über die sozialen Medien, beworben. Eine Organisation, die auf den Bereich der Aufnahme und Integration von Migranten spezialisiert ist, war beteiligt: SAI aus Bovino, mit der Meri Duniya zuvor den Workshop zum Geschichtenerzählen durchgeführt hatte. Zusätzlich zur internen Kommunikation und Werbung wurde ein Plakat mit dem Programm der multikulturellen Veranstaltungen des YIPPEE-Projekts veröffentlicht, das Meridaunia mit "Sport, Essen und Musik über Grenzen hinweg" betitelte. Während der Veranstaltung wurden Beiträge in den sozialen Medien, auf Facebook, Instagram und in Geschichten veröffentlicht. Nach der Veranstaltung wurde ein Artikel im Newsletter von Gal Meridaunia veröffentlicht.</p>
<p>Nachhaltigkeit:</p>	<p>Nachhaltigkeit ist eines der wichtigsten Prinzipien aller multikulturellen Veranstaltungen "Sports, Food and Music Across Borders". Der Veranstaltungsort des SAI in Bovino wurde für den</p>

	<p>Workshop zum Storytelling gewählt. Auf diese Weise mussten die meisten Teilnehmer nicht anreisen, wodurch unnötige Abfälle vermieden wurden. Es wurde kein Plastik verbraucht; die für den Workshop verwendeten Papierbögen wurden recycelt.</p>
<p>Ziele des Events:</p>	<p>Die Methode des Geschichtenerzählens, die bereits in den vorherigen Ergebnissen des YIPPEE-Projekts erprobt und verwendet wurde, wurde als nützliche Aktivität für die Integration und die Überwindung verschiedener Schwierigkeiten, mit denen Migranten in einem fremden Land konfrontiert sind, ausgewählt.</p> <p>In diesem Fall dienten die Aktivitäten des Geschichtenerzählens den Teilnehmenden dazu, sich gegenseitig kennenzulernen und Gemeinsamkeiten in ihren vergangenen Erfahrungen und zukünftigen Ambitionen zu finden. Geschichten und Geschichtenerzählen waren die Grundlage der Aktivitäten, die bei allen multikulturellen Veranstaltungen gewählt wurden, eben weil Erzählen und Geschichtenerzählen Grundvoraussetzungen für die Entwicklung von Jugendlichen sind, und das gilt umso mehr für ausländische Jugendliche, die oft ein Trauma erlebt haben. Sie brauchen Zuhören und Austausch, um in einem Gastland neu anfangen zu können. Deshalb wurde bei den multikulturellen Veranstaltungen das Geschichtenerzählen ausgewählt.</p>
<p>Ggf. digitale Ansätze:</p>	<p>Der digitale Ansatz war in erster Linie das Telefon für die Organisation der Veranstaltung und die Einbindung der Teilnehmenden. Apps und soziale Medien zur Kontaktaufnahme mit anderen teilnehmenden Organisationen. Soziale Medien wurden auch für die Förderung der Aktivitäten zum Geschichtenerzählen genutzt.</p> <p>Digitale Medien wurden in diesem Fall nur in der Phase vor der Veranstaltung eingesetzt. Also für die Planung, Organisation und Kommunikation der Veranstaltung. Die Vorteile der Nutzer digitaler und insbesondere sozialer Medien sind die schnelle Verbreitung und der kostenlose Charakter der Tools.</p>

	Während der Aktivitäten wurde es jedoch als wesentlich erachtet, diese in Anwesenheit durchzuführen.
Zahl der Teilnehmer*innen:	10 Teilnehmer*innen. 5 einheimische Teilnehmer*innen.
Dauer:	3 Stunden.
benötigte Materialien:	Papierbögen und Stifte.
Eventbeschreibung:	<p>Die erste Phase des Workshops diente der Einführung und dem Kennenlernen der Teilnehmenden durch Aktivitäten, die das Eis brechen sollten. Viele der Teilnehmer hatten bereits an dem vorangegangenen Storytelling-Workshop teilgenommen, und es war interessant, in Kontinuität mit den früheren Geschichten zu arbeiten.</p> <p>Die durchgeführten Aktivitäten konzentrierten sich auf die Analyse der eigenen Gefühle in verschiedenen Phasen der Vergangenheit. Die Teilnehmenden konnten ihre Eindrücke über ihr altes Leben und ihre Familie, den Verbleib in ihrem Heimatland und ihr Leben hier in Italien, ihre aktuellen Beziehungen und ihre neuen Gewohnheiten mitteilen.</p> <p>Am Ende des Workshops wurden die Emotionen analysiert, und jede*r Teilnehmer*in überlegte, welche Emotionen ein Ansporn für die Bewältigung künftiger Herausforderungen sind und welche aufgegeben und der Vergangenheit überlassen werden sollten.</p>
Bewertungsmethode und Ergebnisse:	Als Bewertungsmethode wurde eine mündliche Befragung gewählt, die jedoch einige Tage nach dem Ereignis stattfand, um den Beteiligten Zeit zum Nachdenken und zur Verarbeitung der von ihnen geschilderten Emotionen zu geben. In Anbetracht des

	<p>sensiblen Themas wurde in diesem Fall sogar eine Auswertung in den darauffolgenden Tagen in Betracht gezogen. Die Evaluierung bestand aus einem Feedback darüber, wie sich die Teilnehmenden im Verlauf der Aktivitäten gefühlt haben, ob sie die Veranstaltung in Zukunft wiederholen möchten und welche Vorschläge sie den Organisatoren gemacht haben.</p> <p>Die Bewertungsergebnisse sind unterschiedlich, einige sehr positiv, andere eher negativ. Fast alle würden einen ähnlichen Workshop wiederholen, aber ähnliche Aktivitäten werden empfohlen, wenn die Teilnehmenden seit mindestens einem Jahr im Gastland sind. Sie haben oft ein schweres Trauma erlebt und es fällt ihnen schwer, sofort mit anderen zu sprechen und sich zu öffnen. Auch der sprachliche Aspekt ist zu berücksichtigen. Die Sprache des Aufnahmelandes, in diesem Fall Italienisch, zu sprechen, braucht Zeit. Aus den Bewertungen geht hervor, dass das Interesse der Migrant*innen an Arbeitsmöglichkeiten und ihrer Zukunft am meisten geschätzt wird.</p>
<p>Nennen Sie mindestens 3 Empfehlungen auf der Grundlage der Herausforderungen, mit denen Sie konfrontiert waren:</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1) Überschreiten Sie nicht die Zahl von 10 Teilnehmenden, denn wenn es zu viele sind, herrscht Verwirrung und es ist schwieriger, die Aktivitäten zu leiten, allen zuzuhören und allen Raum zu geben. Es wird empfohlen, Jugendliche, die sich nicht kennen, teilnehmen zu lassen. 2) Es ist empfehlenswert, einen Sprachvermittler oder eine*n Mitarbeiter*in, der/die die Migrant*innen bereits kennt, an dem Workshop teilnehmen zu lassen. Eine Bezugsperson vermittelt Vertrauen und gibt den Jugendlichen das Gefühl, frei reden zu können. 3) Planen Sie die Aktivitäten, aber halten Sie sich nicht zu starr an das Programm. Anfangs waren die Teilnehmenden sehr schüchtern, so dass es hilfreich war, einen Plan zu haben, dem sie folgen konnten, aber später war es auch interessant, einen freien Moment zu lassen, in dem sie alles sagen konnten, was sie fühlten.

Picture of the event:	

Workshop 5 zum Thema Tänzerische Aktivität

Werbung für die Veranstaltung:	<p>Die Veranstaltung wurde sowohl innerhalb als auch außerhalb der Organisation beworben, vor allem aber über die sozialen Medien. Während der Veranstaltung wurden Beiträge in sozialen Medien, auf Facebook, Instagram und in Stories veröffentlicht. Nach der Veranstaltung wurde ein Artikel im Newsletter von Gal Meridaunia veröffentlicht.</p>
Nachhaltigkeit:	<p>Nachhaltigkeit war eines der wichtigsten Prinzipien aller multikulturellen Veranstaltungen "Sports, Food and Music Across Borders". Der Veranstaltungsort des SAI in Bovino wurde für die kulturelle Musikveranstaltung gewählt, die am selben Tag wie die Musikveranstaltung stattfand. Auf diese Weise mussten die meisten Teilnehmenden nicht anreisen, wodurch unnötige Abfälle vermieden wurden. Da es sich bei Tanz und Musik um zwei verwandte Aktivitäten handelt, wurde geplant, sie am selben Tag stattfinden zu lassen. Dies war auch ökologisch nachhaltiger. Die Reisekosten wurden reduziert, und die meisten Teilnehmer reisten nicht an, sondern die Mitarbeiter von Meridaunia reisten zum SAI.</p>

Ziele des Events:	<p>Sowohl Musik als auch Tanz wurden als praktische interaktive Aktivitäten ausgewählt, die eng mit der Kultur eines Volkes oder einer Nation verbunden sind. Musik und Tanz sind universelle Formen der Kommunikation, die keine Übersetzer und Dolmetscher benötigen, sondern unmittelbare Formen der Sprache sind. Mit dieser Art von Aktivitäten sollte auch das Gefühl der Zugehörigkeit der Ausländer zu ihrer Herkunftskultur wieder geweckt werden, die sie oft verdrängen, weil sie sie mit sehr negativen Erfahrungen verbinden.</p> <p>Diese kulturelle Aufwertung durch die Mitarbeiter*innen ist für die jungen Ausländer von wesentlicher Bedeutung, um sich in Italien ein neues Leben aufzubauen.</p>
GgF. digitale Ansätze:	<p>Der digitale Ansatz war in erster Linie das Telefon für die Organisation der Veranstaltung und die Einbindung der Teilnehmer. Apps und soziale Medien zur Kontaktaufnahme mit anderen teilnehmenden Organisationen. Soziale Medien wurden auch für die Werbung für die Musik- und Tanzaktivitäten genutzt.</p> <p>Digitale Medien wurden in diesem Fall nur in der Phase vor der Veranstaltung eingesetzt. Also für die Planung, Organisation und Kommunikation der Veranstaltung. Die Vorteile der Nutzer digitaler und vor allem sozialer Medien sind die schnelle Verbreitung und der kostenlose Charakter der Tools.</p> <p>Während der Aktivitäten wurde es jedoch als wesentlich erachtet, sie in Anwesenheit durchzuführen.</p>
Zahl der Teilnehmer*innen	<p>15. 5.</p>
Dauer	<p>2 Stunden.</p>

benötigte Materialien:	Ein Lautsprecher für Musik mit einem USB-Kabel zum Anschluss an das Telefon. Es ist auch wichtig, einen großen, geräumigen und hellen Raum für die Bewegung zu haben.
Eventbeschreibung:	Die tanzorientierte Veranstaltung fand am selben Tag wie die Musikveranstaltung statt. Die ausgewählten Jungen und Mädchen beschlossen, jungen Menschen aus anderen Ländern die typischen und beliebtesten Tänze ihrer Kultur vorzustellen. Um die anfängliche Schüchternheit zu überwinden, begann eine Gruppe italienischer Mädchen mit für Dorffeste typischen Tänzen, gefolgt von allen anderen Gruppen. Die Aktivitäten wurden in Gruppen durchgeführt; an den Tänzen waren keine Einzelpersonen beteiligt. Die zweite Phase der Aktivitäten bestand aus dem Lernen. Der Tanz, der allen am besten gefiel, wurde unterrichtet. In der letzten Phase wurden beide Aktivitäten bewertet und verabschiedet.
Bewertungsmethode und Ergebnisse:	<p>Die gewählte Bewertungsmethode war ein mündlicher Fragebogen am Ende der Veranstaltung. Der erste Teil bestand aus drei Teilen: Wie haben Sie sich während der Aktivitäten gefühlt, haben Sie sich wohl gefühlt und würden Sie es wieder tun? Der zweite Teil war auf die Bewertung des Gelernten ausgerichtet, was haben Sie aus den Aktivitäten gelernt, und der dritte Teil war den Vorschlägen gewidmet: Was ist der Aspekt, den Sie verbessern würden, haben Sie einen Ratschlag für die Organisatoren?</p> <p>Die Bewertungen fielen weitgehend positiv aus, obwohl sowohl bei den Tanz- als auch bei den Musikveranstaltungen im Allgemeinen eine Abkehr der jüngeren Generation von typischen Tänzen und typischer Musik festzustellen war, und eher eine Neigung zu internationaler Musik, die immer beliebter und überall bekannt ist. Dies ist ein Zeichen für eine Abkehr von der Kultur des Herkunftslandes, insbesondere von der alten, traditionellen Kultur. Die meisten fühlten sich wohl und fast alle würden eine gewisse Vorbereitung vor der Veranstaltung empfehlen. Und zwar so, dass sie vor anderen auftreten. Jeder würde es gerne wiederholen.</p>

Nennen Sie mindestens 3 Empfehlungen auf der Grundlage der Herausforderungen, mit denen Sie konfrontiert waren:

1) Sorgen Sie dafür, dass sich alle Teilnehmenden in der Anfangsphase wohlfühlen, und erklären Sie den Zweck und die Bedeutung von Volkstänzen und Traditionen; es kann nützlich sein, einen kleinen Tanz unter den Kolleg*innen vorzubereiten, um das Eis zu brechen.

2) Achten Sie darauf, eine homogene und ausgewogene Gruppe aus Jungen und Mädchen zu bilden, nicht zu groß, aber auch nicht zu klein. Wählen Sie Teilnehmende, die motiviert sind und sich für das Thema interessieren. So wird es leichter sein, sie zu engagieren.

3) Sie könnten typische traditionelle Musik mit einem typischen Tanz kombinieren, dann die beiden Veranstaltungen Tanz und Musik miteinander verbinden, gefolgt von einer Lernphase, um wichtige kulturelle Aspekte zu vermitteln, die viel über die Persönlichkeit eines Volkes aussagen, Geselligkeit und Gemeinschaft schaffen.

Picture of the event:



Workshop 6 zum Thema Musik

Werbung für die Veranstaltung:	<p>Die Veranstaltung wurde sowohl innerhalb als auch außerhalb der Organisation beworben und bekannt gemacht. Eine Organisation, die sich auf die Aufnahme und Integration von Migranten spezialisiert hat, war an der Werbung beteiligt: Die ORKB von Bovino, mit der Meridaunia bereits andere Aktivitäten durchgeführt hatte. Zusätzlich zur internen Kommunikation und Werbung wurde ein Poster mit dem Programm der multikulturellen Veranstaltungen des YIPPEE-Projekts veröffentlicht, das Meridaunia mit "Sport, Essen und Musik über die Grenzen hinweg" betitelte.</p>
Nachhaltigkeit:	<p>Der Veranstaltungsort des SAI in Bovino wurde für die kulturelle Musikveranstaltung gewählt, die am selben Tag wie die Tanzveranstaltung stattfand. Auf diese Weise mussten die meisten Teilnehmenden nicht anreisen, was unnötige Abfälle verminderte. Da Tanz und Musik zwei verwandte Aktivitäten sind, wurde geplant, sie am selben Tag stattfinden zu lassen. Dies war auch ökologisch nachhaltiger. Die Reisen wurden reduziert, und die Mitarbeiter von Meridaunia reisten zum SAI, so dass die meisten Teilnehmenden nicht mit dem Auto oder dem Bus unterwegs waren.</p>
Ziele des Events:	<p>Sowohl Musik als auch Tanz wurden als praktische interaktive Aktivitäten ausgewählt, die eng mit der Kultur eines Volkes oder einer Nation verbunden sind. Musik und Tanz sind universelle Formen der Kommunikation, die keine Übersetzer*innen und Dolmetscher*innen benötigen, sondern unmittelbare Formen der Sprache sind. Mit dieser Art von Aktivitäten sollte auch das Gefühl der Zugehörigkeit der Ausländer zu ihrer Herkunftskultur wieder geweckt werden, die sie oft verdrängen, weil sie sie mit sehr negativen Erfahrungen verbinden. Diese kulturelle Aufwertung des Personals ist für junge Ausländer unerlässlich, um sich in Italien ein neues Leben aufzubauen.</p>
GgF digitale Ansätze:	<p>Der digitale Ansatz war in erster Linie das Telefon für die Organisation der Veranstaltung und die Einbindung der Teilnehmer. Apps und soziale Medien zur Kontaktaufnahme mit anderen teilnehmenden Organisationen. Soziale Medien wurden</p>

	auch für die Werbung für die Musik- und Tanzaktivitäten genutzt. Digitale Medien wurden in diesem Fall nur in der Phase vor der Veranstaltung eingesetzt. Also für die Planung, Organisation und Kommunikation der Veranstaltung. Die Vorteile der Nutzer digitaler und vor allem sozialer Medien sind die schnelle Verbreitung und der kostenlose Charakter der Tools. Während der Aktivitäten wurde es jedoch als wesentlich erachtet, sie in Anwesenheit durchzuführen.
Zahl der Teilnehmer*innen	6 Teilnehmer*innen.
Dauer:	2 Stunden.
benötigte Materialien	Ein Lautsprecher für Musik mit einem USB-Kabel zum Anschluss an das Telefon.
Eventbeschreibung:	Die Veranstaltung fand im SAI in Bovino statt, und es nahmen junge Mädchen und Jungen, hauptsächlich aus dem Ausland, teil. Die Veranstaltung war in drei Abschnitte unterteilt, je nach den drei von den Teilnehmern gewählten Musikrichtungen, in diesem Fall Pop, Tradition und Moderne. Jeder spielte sein Lieblingslied aus jedem der drei Genres. Anschließend wurde eine Gruppenarbeit durchgeführt, die dem Kennenlernen und dem Vergleich mit anderen diente.
Bewertungsmethode und Ergebnisse:	Die gewählte Bewertungsmethode war ein mündlicher Fragebogen am Ende der Veranstaltung. Der erste bestand aus drei Teilen: Wie haben Sie sich während der Aktivitäten gefühlt, haben Sie sich wohl gefühlt, und würden Sie es wieder tun? Der zweite Teil war auf die Bewertung des Lernens ausgerichtet, was haben Sie aus den Aktivitäten gelernt, und der dritte Teil war Vorschlägen gewidmet: Welchen Aspekt würden Sie verbessern, haben Sie den Organisatoren einen Ratschlag zu geben?

	<p>Die Bewertungen fielen weitgehend positiv aus, obwohl sowohl bei den Tanz- als auch bei den Musikveranstaltungen im Allgemeinen eine Abkehr der jüngeren Generation von den typischen Tänzen und der typischen Musik zu beobachten war und eher eine Neigung zu internationaler Musik, die immer beliebter und überall bekannt ist. Dies ist ein Zeichen für eine Abkehr von der Kultur des Herkunftslandes, insbesondere von der alten, traditionellen Kultur. Die meisten fühlten sich wohl und fast alle würden eine gewisse Vorbereitung vor der Veranstaltung empfehlen. Und zwar so, dass sie vor anderen auftreten. Jeder würde es gerne wiederholen.</p>
<p>Nennen Sie mindestens 3 Empfehlungen auf der Grundlage der Herausforderungen, mit denen Sie konfrontiert waren:</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1) Lassen Sie die Teilnehmer*innen vor der Veranstaltung einen kleinen Auftritt vorbereiten, damit die anfängliche Schüchternheit sofort überwunden wird. 2) Achten Sie auf das Zeitmanagement, damit alle Teilnehmer*innen Zeit haben, ihr Lied vorzutragen und mit anderen zu teilen. Trennen Sie die erste Phase der Aktivitäten gleichmäßig von der zweiten Phase, den Gruppenaktivitäten. 3) Sorgen Sie dafür, dass die technischen Hilfsmittel reibungslos funktionieren. Sorgen Sie dafür, dass Internet, Lautsprecher und Kabel funktionieren. Stellen Sie außerdem sicher, dass Sie sich in einer Umgebung befinden, in der Sie niemanden stören und mehrere Stunden lang ungehindert Musik hören und tanzen können.

Picture of the event:



Portugal - Aproximar

Die folgenden Sitzungen wurden mit einer Gruppe von Teilnehmern gefördert, die sich drei Wochen hintereinander zweimal pro Woche trafen. Außerdem waren sowohl der Ort, an dem die Sitzungen stattfanden, als auch der Trainer für alle sechs Veranstaltungen derselbe.

Workshop 1 zum Thema Sprachtausch und teilen von Lebenserfahrungen

KA220-YOU-000028909



Werbung für die Veranstaltung:	Diese Veranstaltung wurde in Zusammenarbeit mit einer Organisation namens "SPEAK" in Leiria durchgeführt, die mit Migranten arbeitet und viel Erfahrung mit der Förderung von kulturellem Austausch und interkultureller Kommunikation hat. Während der Veranstaltung wurden die Teilnehmenden eingeladen, sich aktiv an den Gruppendiskussionen zu beteiligen.
Nachhaltigkeit:	Nachhaltigkeit ist ein zentraler Wert für Aproximar und wird bei allen Projekten berücksichtigt. Bei dieser Veranstaltung haben wir die verfügbaren Ressourcen, z. B. Wasser und Energie, überlegt und verantwortungsbewusst eingesetzt. Eine weitere wichtige Strategie war die Wiederverwertung aller Materialien, vor allem von Papierbögen, die während der Veranstaltung verwendet wurden.
Ziele des Events:	In dieser Sitzung ging es um persönliche und kulturelle Hintergründe, und die Teilnehmenden stellten sich durch Aktivitäten vor. Wir haben dieses Thema vorgeschlagen, weil es für die Teilnehmer*innen wichtig ist, sich in der Gruppe willkommen und einbezogen zu fühlen. Es war auch eine Chance für sie, über ihre eigenen Länder, Lieblingsessen und Traditionen mit anderen zu sprechen.
GgF digitale Ansätze:	Für diese Veranstaltung haben wir keine digitalen Werkzeuge verwendet
Zahl der Teilnehmer*innen	Total: 8 2
Dauer:	1 Stunde
benötigte Materialien:	Papierblätter/Marker/Buchstaben des Alphabets auf einem Karton
Eventbeschreibung:	Die Veranstaltung fand am 16. Mai 2023 in Leiria in den Räumlichkeiten von Start-up Leiria statt. Der Zweck dieser einstündigen Veranstaltung war es, den 8 Teilnehmer*innen die Möglichkeit zu geben, sich der Gruppe vorzustellen. Zu diesem Zweck wählte jeder von ihnen 4 Buchstaben des Alphabets aus (auf

	<p>einen Karton geschrieben und in kleine Kreise geschnitten) und stellte seine persönlichen Eigenschaften, sein Lieblingsessen, einen für ihn wichtigen Wert und eine Eigenschaft seines Landes vor. Die Anfangsbuchstaben der Antworten sollten mit den zuvor gewählten Buchstaben übereinstimmen. Dieses Gespräch war wichtig, um eine freundliche und sichere Umgebung zu schaffen, den kulturellen Austausch zu fördern und Kompetenzen wie Mehrsprachigkeit zu unterstützen.</p>
<p>Bewertungsmethode und Ergebnisse:</p>	<p>Wir bewerteten die Veranstaltung anhand der Teilnahme der Menschen während der Aktivität. Unser Team stellte während der Veranstaltung auch offene Fragen, um ihre Gefühle und Perspektiven zu verstehen.</p> <p>Alle Teilnehmer*innen beteiligten sich an der Aktivität und an den Diskussionen über ihre persönlichen Eigenschaften und Länderinformationen. Das Feedback war sehr positiv, und sie freuten sich auf eine weitere Veranstaltung.</p>
<p>Nennen Sie mindestens 3 Empfehlungen auf der Grundlage der Herausforderungen, mit denen Sie konfrontiert waren:</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1) Vergewissern Sie sich, dass alle mit der für die Sitzungen gewählten Sprache einverstanden sind und sich daran halten. 2) Schaffen Sie eine angenehme Umgebung für alle Teilnehmer, unabhängig von ihren Sprachkenntnissen, und beziehen Sie die Gruppe in diesen wichtigen Prozess ein. 3) Berücksichtigen Sie das Zeitmanagement, insbesondere wenn die Gruppe partizipativ ist und die Aktivitäten länger dauern als erwartet.

Picture of the event:



Workshop 2 on the topic of Languages Exchanges & Life Experiences Sharing

Werbung für die Veranstaltung:

Diese Veranstaltung wurde in Zusammenarbeit mit einer Organisation namens SPEAK in Leiria durchgeführt, die mit Migranten arbeitet und viel Erfahrung mit der Förderung des kulturellen Austauschs und der interkulturellen Kommunikation hat.

Nachhaltigkeit::

Nachhaltigkeit ist ein zentraler Wert für Aproximar und wird bei allen Projekten berücksichtigt. Bei dieser Veranstaltung haben wir die verfügbaren Ressourcen, z. B. Wasser und Energie, überlegt und verantwortungsbewusst eingesetzt. Eine weitere wichtige Strategie war die Wiederverwertung aller Materialien, vor allem von Papierbögen, die während der Veranstaltung verwendet wurden.

Ziele des Events:

In dieser Sitzung ging es um persönliche und kulturelle Hintergründe, und die Teilnehmer stellten sich durch Aktivitäten vor. Wir haben dieses Thema vorgeschlagen, weil es für die Teilnehmer wichtig ist, sich in der Gruppe willkommen und einbezogen zu fühlen. Es war auch eine Chance für sie, über ihre eigenen Länder, Lieblingsessen und Traditionen mit anderen zu sprechen.

Ggf. digitale Ansätze:

Für diese Sitzung haben wir keine digitalen Werkzeuge verwendet

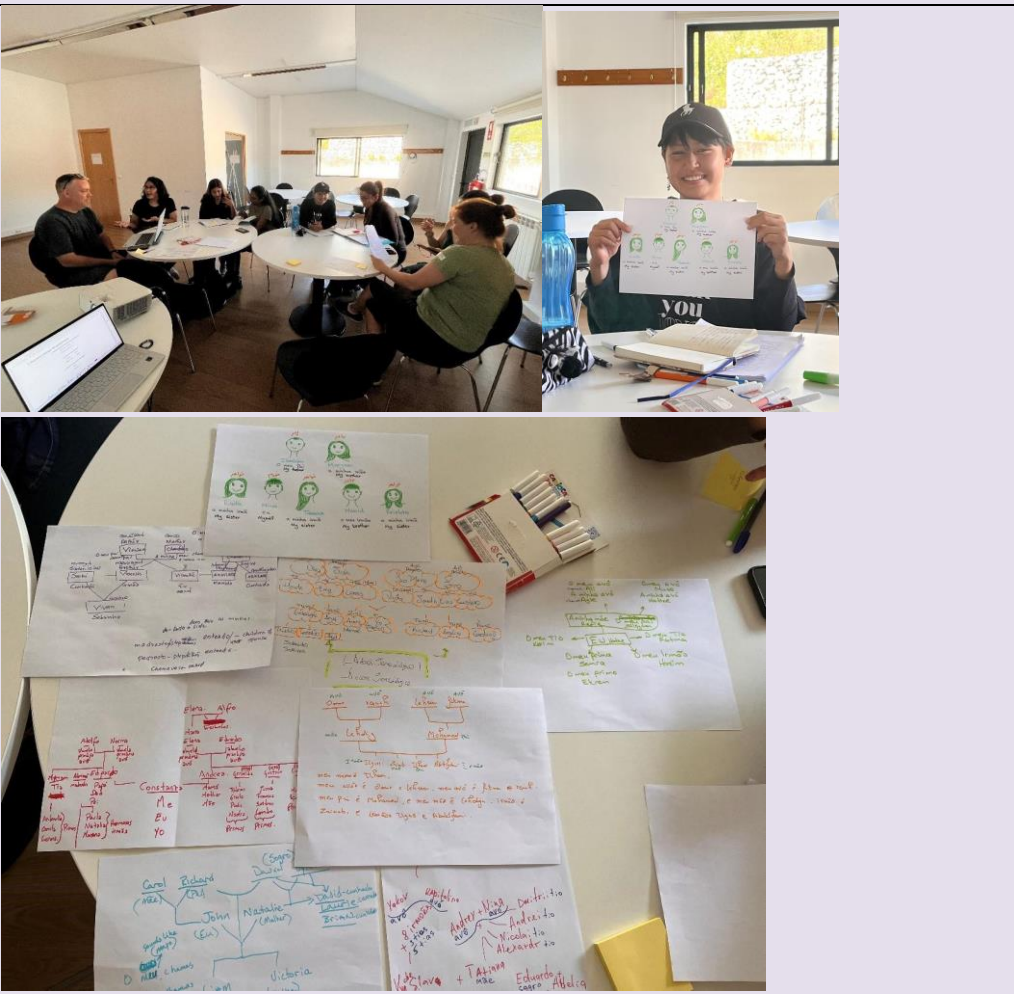
Zal der Teilnehmer*innen	Total: 8 2
Dauer:	1 Stunde
benötigte Materialien:	Papierblätter/Marker
Eventbeschreibung:	Die Veranstaltung fand am 18. Mai 2023 in Leiria in den Räumlichkeiten von Start-up Leiria statt. Ziel dieser einstündigen Veranstaltung war es, einen unterhaltsamen und dynamischen Raum für die Teilnehmer zu schaffen, in dem sie ein wenig über ihre Familien sprechen und die Familien der anderen Teilnehmer kennenlernen konnten. Während der Veranstaltung zeichnete jede*r Teilnehmer*in seinen/ihren Familienstammbaum, einschließlich einer Beschreibung der Mitglieder, mit Hilfe von Markern und Papierblättern. Am Ende der Zeichenphase teilten die Teilnehmenden das Ergebnis mit der ganzen Gruppe und stellten ihre Verwandten vor. Sie schrieben diese Informationen auch in ihrer eigenen Sprache auf. Die Veranstaltung war sehr fröhlich und die Teilnehmenden waren alle motiviert, mehr übereinander zu erfahren.
Bewertungsmethode und Ergebnisse:	Wir haben die Veranstaltung anhand der Beteiligung der Teilnehmer*innen an der Malaktivität bewertet. Unser Team stellte auch offene Fragen während der Veranstaltung, um ihre Gefühle und Perspektiven zu verstehen. Alle Teilnehmer*innen beteiligten sich an der Zeichenaktivität, und am Ende der Veranstaltung erhielten wir 8 Stammbaumzeichnungen. Es gab eine rege Beteiligung durch informelle Gespräche.
Nennen Sie mindestens 3 Empfehlungen auf der	1) Berücksichtigen Sie das Zeitmanagement, insbesondere wenn die Gruppe partizipativ ist und die Aktivitäten länger dauern als erwartet.

Grundlage der Herausforderungen, mit denen Sie konfrontiert waren:

2) Erwägen Sie, in den ersten Sitzungen allgemeinere Aktivitäten zu fördern, da es einige Zeit dauern kann, bis die Teilnehmenden einander vertrauen und sich in der Gruppe wohler fühlen.

3) Berücksichtigen Sie die kulturellen Unterschiede, die bei den Aktivitäten zum Tragen kommen können. Zum Beispiel können Menschen aus verschiedenen Ländern den Begriff "Familie" auf unterschiedliche Weise verstehen.

Picture of the event:



Workshop 3 on the topic of Life Experiences Sharing

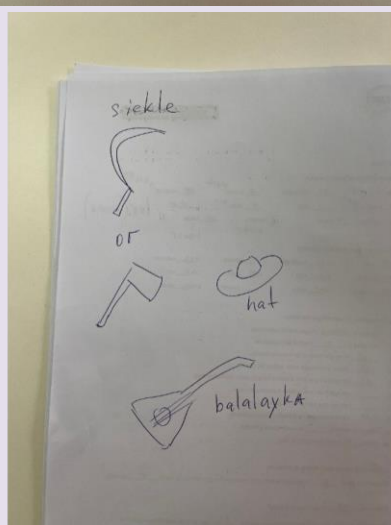
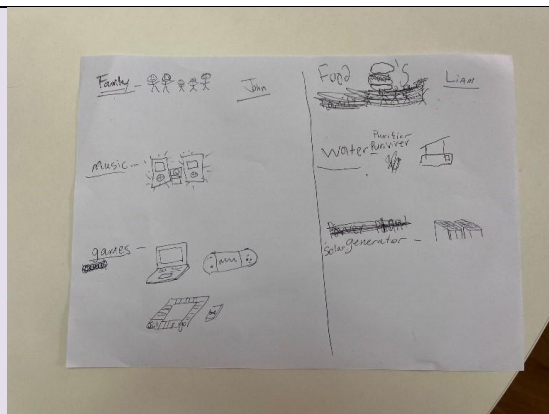
Werbung für die Veranstaltung:

Diese Veranstaltung wurde in Zusammenarbeit mit einer Organisation namens SPEAK in Leiria durchgeführt, die mit Migranten arbeitet und über viel Erfahrung in der Förderung des kulturellen Austauschs und der interkulturellen Kommunikation verfügt. Während der Veranstaltung hatten die Teilnehmer die

	Möglichkeit, in einem offenen Raum Ideen auszutauschen und dem Trainer Fragen zu stellen. Nach der Veranstaltung richtete der Trainer eine Whatsapp-Gruppe mit allen Teilnehmern ein, um die Möglichkeit der multikulturellen Interaktion über die Dauer der Sitzung hinaus zu erweitern.
Nachhaltigkeit:	Nachhaltigkeit ist ein zentraler Wert für Aproximar und wird bei allen Projekten berücksichtigt. Bei dieser Veranstaltung haben wir die verfügbaren Ressourcen, z. B. Wasser und Energie, überlegt und verantwortungsbewusst eingesetzt. Eine weitere wichtige Strategie war die Wiederverwertung aller Materialien, vor allem von Papierbögen, die während der Veranstaltung verwendet wurden.
Ziele des Events:	Ziel dieser Veranstaltung war es, den Teilnehmer*innen die Möglichkeit zu geben, Erfahrungen auszutauschen und den anderen einige Wörter aus ihrem Heimatland vorzustellen. In diesem Sinne schlugen wir ein Thema vor, das eine lustige und informelle Atmosphäre schuf, die multikulturelle Interaktionen und das Lernen neuer Informationen förderte.
GgF digitale Ansätze	Für diese Veranstaltung haben wir keine digitalen Werkzeuge verwendet
Zahl der Teilnehmer*innen	Total: 6 1
Dauer:	1 Stunde
benötigte Materialien	Papierblätter/Marker/Whiteboard
Eventbeschreibung:	Die Veranstaltung fand am 23. Mai 2023 in Leiria in den Räumlichkeiten von Start-up Leiria statt. Der Zweck dieser einstündigen Veranstaltung bestand darin, eine lustige Aktivität vorzuschlagen, bei der die Teilnehmer*innen drei Gegenstände mit Bezug zu ihrer eigenen Kultur auswählen mussten, die sie auf eine einsame Insel mitnehmen würden. Anschließend teilten die Teilnehmer*innen ihre Antworten mit dem Trainer, der sie auf

	<p>Portugiesisch an die Tafel schrieb und jedes Wort nach seinem Geschlecht klassifizierte. Diese Veranstaltung war eine großartige Gelegenheit für die Teilnehmer, mehr über die Kultur der anderen zu erfahren und auch einige neue portugiesische Wörter zu lernen.</p>
<p>Bewertungsmethode und Ergebnisse:</p>	<p>Wir haben die Veranstaltung anhand der Beteiligung der Teilnehmer*innen an der Aktivität der einsamen Insel ausgewertet. Unser Team stellte auch offene Fragen während der Veranstaltung, um ihre Perspektiven und Meinungen zu den Wörtern zu verstehen. Die Beteiligung an der einsamen Insel Aktivität war groß, und es wurden einige lustige Antworten gegeben. Einige Teilnehmer*innen zogen es jedoch vor, Wörter zu verwenden, die mit dem Überleben zu tun haben, anstatt Wörter, die mit ihrer Kultur zu tun haben.</p>
<p>Nennen Sie mindestens 3 Empfehlungen auf der Grundlage der Herausforderungen, mit denen Sie konfrontiert waren:</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1) Stellen Sie sicher, dass die Teilnehmenden den Zweck und die Anweisungen der Aktivitäten vollständig verstehen. 2) Passen Sie die Aktivitäten so an, dass die Teilnehmenden die Möglichkeit haben, über ihre Länder zu sprechen. 3) Seien Sie sensibel für multikulturelle Vielfalt, denn manche Menschen könnten beschließen, bestimmte Gegenstände mitzunehmen, während andere den Zweck nicht verstehen.

Picture of the event:



Workshop 4 zum Thema Kulturelle Aspekte

Werbung für die Veranstaltung:

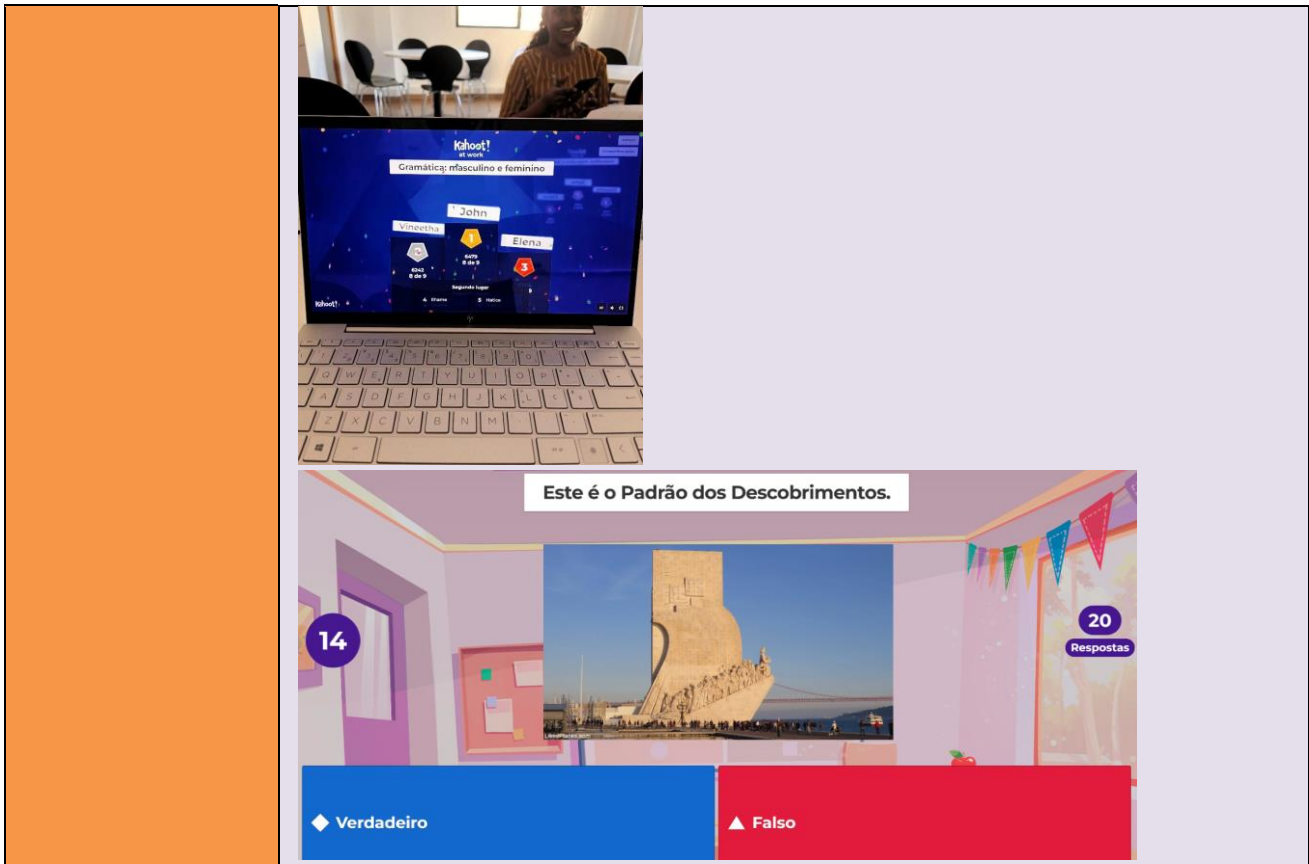
Diese Veranstaltung wurde in Zusammenarbeit mit einer Organisation namens "SPEAK" in Leiria durchgeführt, die mit Migranten arbeitet und über viel Erfahrung in der Förderung des kulturellen Austauschs und der interkulturellen Kommunikation verfügt. Zu dieser Zeit hatten die Teilnehmenden eine Whatsapp-Gruppe, in der sie sich untereinander austauschen konnten. Während der Veranstaltung hatten die Teilnehmer die Möglichkeit, in einem offenen Raum Ideen auszutauschen und dem Trainer Fragen zu stellen.

Nachhaltigkeit :

Nachhaltigkeit ist ein zentraler Wert für Aproximar und wird bei allen Projekten berücksichtigt. Bei dieser Veranstaltung haben wir die verfügbaren Ressourcen, z. B. Wasser und Energie, überlegt und verantwortungsvoll eingesetzt. Eine weitere wichtige Strategie war

	der Einsatz eines digitalen Tools, mit dem wir weniger Abfall produzieren konnten.
Ziele der Veranstaltung:	In dieser Sitzung testeten die Teilnehmenden ihr Wissen über die portugiesische Kultur, genauer gesagt über die Stadt, in der sie leben (Leiria), über berühmte Denkmäler des Landes (z. B. Padrão dos Descobrimentos) und Personen (Cristiano Ronaldo) sowie über traditionelle Gerichte (wie Pastel de Nata). Ziel dieser Veranstaltung war es, das Zugehörigkeitsgefühl eines jeden von ihnen zu Portugal und seinen Traditionen zu stärken.
Ggf. digitale Ansätze:	Für diese Veranstaltung nutzten wir eine digitale Plattform namens Kahoot, um ein Online-Quiz zu einigen portugiesischen kulturellen Aspekten durchzuführen und ihre Grundkenntnisse der portugiesischen Sprache zu testen. So entstand eine dynamische Aktivität, in die die gesamte Gruppe einbezogen wurde.
Zahl der Teilnehmer*innen:	Total: 5 1
Dauer:	1 Stunde
benötigte Materialien:	Whiteboard und Projektor/Smartphones
Eventbeschreibung:	Die Veranstaltung fand am 25. Mai 2023 in Leiria in den Räumlichkeiten von Start-up Leiria statt und dauerte etwa eine Stunde. Bei dieser Veranstaltung erstellte das Team ein interaktives Online-Quiz auf der digitalen Plattform Kahoot und stellte den Teilnehmenden 10 Multiple-Choice-Fragen (richtig oder falsch) zur portugiesischen Kultur, die sie richtig beantworten sollten. Das Quiz enthielt Fragen über die Stadt Leiria, den portugiesischen Fußballspieler Cristiano Ronaldo, das berühmte Denkmal Padrão dos Descobrimentos und mehr. Die Aktivität war interaktiv und machte Spaß, und die Teilnehmer*innen konnten ihr bereits vorhandenes Wissen über diese Themen unter Beweis stellen und noch mehr Fakten lernen.

Bewertungsmethode und Ergebnisse:	<p>Wir bewerteten die Veranstaltung anhand des Engagements der Teilnehmer*innen während der Aktivität. Eine weitere Methode war die Überprüfung der Antworten, die sie im Quiz gaben.</p> <p>Die gesamte Gruppe beteiligte sich stark an dieser Online-Aktivität. Die Teilnehmenden interagierten während des Quiz auch viel mit dem Trainer, vor allem um Fragen zu stellen. Einige Teilnehmer*innen erzielten wirklich gute Ergebnisse im Quiz, obwohl wir während der Aktivität einige Schreibfehler in den Fragen bemerkten.</p>
Nennen Sie mindestens 3 Empfehlungen auf der Grundlage der Herausforderungen, mit denen Sie konfrontiert waren:	<ol style="list-style-type: none"> 1) Es ist wichtig sicherzustellen, dass jede*r Teilnehmer*in Zugang zu einem Gerät mit Internetanschluss hat, um zu gewährleisten, dass jede*r auf die Aktivität zugreifen kann. 2) Bei Online-Aktivitäten, wie z. B. einem Quiz, müssen wir den Teilnehmern genügend Zeit geben, um die Fragen richtig zu beantworten, da einige von ihnen die Fragen möglicherweise nicht verstehen. 2) Da diese kulturellen Veranstaltungen zeitlich begrenzt sind, ist es vielleicht keine gute Idee, eine große Anzahl verschiedener Themen auf einmal zu behandeln.
Picture of the event:	



Workshop 5 zum Thema Kulturaustausch: Essen und Trinken	
Werbung für die Veranstaltung:	<p>Diese Veranstaltung wurde in Zusammenarbeit mit einer Organisation namens SPEAK in Leiria durchgeführt, die mit Migranten arbeitet und viel Erfahrung mit der Förderung von kulturellem Austausch und interkultureller Kommunikation hat. Zu diesem Zeitpunkt hatten die Teilnehmenden eine Whatsapp-Gruppe, in der sie sich untereinander austauschen konnten. Während der Veranstaltung hatten die Teilnehmer*innen die Möglichkeit, in einem offenen Raum Ideen auszutauschen und dem Trainer Fragen zu stellen.</p>
Nachhaltigkeit :	<p>Nachhaltigkeit ist ein zentraler Wert für Aproximar und wird bei allen Projekten berücksichtigt. Bei dieser Veranstaltung haben wir die verfügbaren Ressourcen, z. B. Wasser und Energie, überlegt und verantwortungsvoll eingesetzt. Eine weitere wichtige Strategie war</p>

	der Einsatz eines digitalen Tools, mit dem wir weniger Abfall produzieren konnten.
Ziele des Events:	In dieser Sitzung nahmen die Teilnehmenden an einer dynamischen digitalen Aktivität teil, die darauf abzielte, ihr Wissen über Vokabeln in portugiesischer Sprache im Zusammenhang mit Lebensmitteln und Getränken zu testen. Dies schuf eine unterhaltsame und entspannte Umgebung, in der sie mit anderen Teilnehmer*innen interagieren konnten, während sie ihre Antworten auf das vorgeschlagene Quiz gaben.
Ggf. digitale Ansätze:	Für diese Einheit nutzten wir eine digitale Plattform namens Kahoot!, um ein Online-Quiz über Lebensmittel und Getränke und die Begriffe für jeden einzelnen Gegenstand in portugiesischer Sprache durchzuführen. Das Quiz enthielt "Richtig oder Falsch"-Fragen. Die Sitzung bot den Teilnehmenden die Möglichkeit, ihre portugiesischen Sprachkenntnisse unter Beweis zu stellen und sich mit anderen Teilnehmenden über die Fragen und Antworten zu unterhalten.
Zahl der Teilnehmer*innen	Total: 5 1
Dauer:	1 Stunde
benötigte Materialien:	Computer und Projektor/Smartphones
Eventbeschreibung:	Die Veranstaltung fand am 30. Mai 2023 in Leiria in den Räumlichkeiten von Start-up Leiria statt und dauerte etwa eine Stunde. Bei dieser Veranstaltung erstellte das Team ein interaktives Online-Quiz auf der digitalen Plattform Kahoot! und gab den Teilnehmenden sechs "Richtig oder Falsch"-Fragen mit portugiesischen Wörtern vor, die sie richtig beantworten mussten. Das Quiz enthielt Fragen zu bekannten Lebensmitteln wie Käse und Milch, aber auch eine Frage zu einer traditionellen portugiesischen Süßigkeit (pastel de nata). Die Aktivität war interaktiv und hat Spaß gemacht, und die Teilnehmer*innen konnten ihre bereits

	<p>vorhandenen Kenntnisse der portugiesischen Sprache unter Beweis stellen und sich in der Gruppe austauschen.</p>
<p>Bewertungsmethode und Ergebnisse:</p>	<p>Wir bewerteten die Veranstaltung anhand des Engagements der Teilnehmer*innen während der Aktivität. Eine weitere Methode war die Überprüfung der Antworten, die sie im Quiz gaben.</p> <p>Die gesamte Gruppe beteiligte sich stark an diesem Online-Quiz. Die Teilnehmer*innen zeigten während der Aktivität großes Wissen über die portugiesischen Wörter und mindestens drei Teilnehmer*innen der Gruppe erreichten 6/6 Punkte.</p>
<p>Nennen Sie mindestens 3 Empfehlungen auf der Grundlage der Herausforderungen, mit denen Sie konfrontiert waren:</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1) Es ist wichtig, sicherzustellen, dass alle Teilnehmer*innen Zugang zu einem Gerät mit Internetanschluss haben, um zu gewährleisten, dass jeder auf die Aktivität zugreifen kann. 2) Wenn Sie Online-Aktivitäten vorschlagen, lassen Sie den Teilnehmenden genügend Zeit, um die Antworten während der Aktivitäten auszuwählen. 3) Vergewissern Sie sich, dass jede*r die Aktivität verstanden hat.

Bild des Events:



Workshop 6 zum Thema Food Sharing

Werbung für die Veranstaltung:

Diese Veranstaltung wurde in Zusammenarbeit mit einer Organisation namens "SPEAK" in Leiria durchgeführt, die mit Migranten arbeitet und viel Erfahrung mit der Förderung von kulturellem Austausch und interkultureller Kommunikation hat. Zu diesem Zeitpunkt hatten die Teilnehmenden eine Whatsapp-Gruppe, in der sie sich untereinander austauschen konnten. Ein paar Tage vor dieser Sitzung, am Ende von Sitzung 5, bat der Trainer die Teilnehmenden, traditionelle Speisen und Getränke aus ihren Ländern für Sitzung 6 mitzubringen. Während der Veranstaltung hatten die Teilnehmer*innen die Möglichkeit, Ideen auszutauschen und Fragen an den Trainer zu stellen.

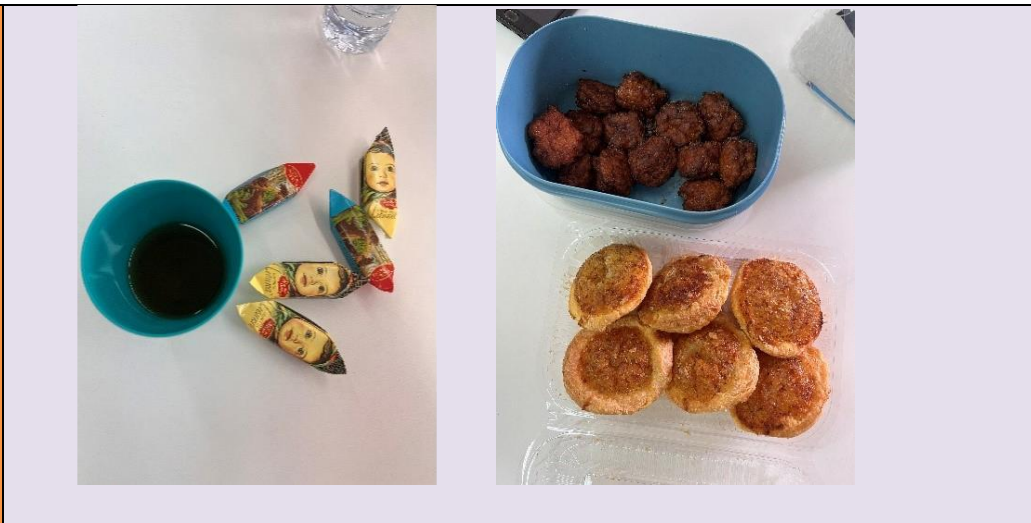
Nachhaltigkeit :

Nachhaltigkeit ist ein zentraler Wert für Aproximar und wird bei allen Projekten berücksichtigt. Bei dieser Veranstaltung haben wir die verfügbaren Ressourcen, wie z. B. Wasser und Energie, überlegt und verantwortungsvoll eingesetzt. Weitere wichtige Strategien waren

	die Förderung der Verwendung von Einwegmaterial, die Vermeidung von Materialien aus Kunststoff und selbst in diesen Fällen die Wiederverwendung dieser Gegenstände bzw. die Lagerung und Entsorgung der Gegenstände in den entsprechenden Recycling-Mülltonnen.
Ziele des Events:	In dieser Sitzung wurden die Teilnehmenden aufgefordert, traditionelle Gerichte aus ihrem Herkunftsland mitzubringen. Der Hauptzweck dieser Veranstaltung bestand darin, den multikulturellen Austausch zu fördern, indem die Teilnehmenden auf unterhaltsame und entspannte Weise Informationen über ihre eigenen Traditionen austauschen und mehr über die Traditionen der anderen erfahren konnten.
GgF. digitale Ansätze	Für diese Sitzung haben wir keine digitalen Werkzeuge verwendet.
Zahl der Teilnehmer*innen	Total: 7 1
Dauer:	1 Stunde
benötigte Materialien:	Küchenmaterial (Teller, Löffel, Gabeln, Messer, Servietten und Gläser)
Eventbeschreibung:	Die Veranstaltung fand am 1. Juni 2023 in Leiria in den Räumlichkeiten von Start-up Leiria statt und dauerte etwa eine Stunde. Als Vorbereitung für diese Veranstaltung (in Sitzung 5) bat der Trainer die Gruppe, Lebensmittel und Getränke aus ihren Ländern zu kochen und/oder zu kaufen. Der Zweck dieser Aktivität war es, den Teilnehmern*innen die Möglichkeit zu geben, sich mit anderen über ihre Traditionen auszutauschen und neue Speisen zu probieren. Aufgrund eines Kommunikationsfehlers zwischen der Trainerin und den Teilnehmenden bereiteten jedoch nur zwei Teilnehmende aus Indien und Russland sowie die Trainerin selbst traditionelle Gerichte aus ihren Kulturen zu und präsentierten sie der Gruppe. Dies stellte eine starke

	<p>Einschränkung/Herausforderung für eine erfolgreiche Sitzung dar, auch wenn die mitgebrachten Gerichte von der Gruppe sehr geschätzt wurden. In diesem Moment konnten die Teilnehmer über traditionelle Gerichte aus ihren Ländern diskutieren, aber auch über andere Themen wie die unterschiedlichen Essgewohnheiten in den einzelnen Ländern, was in jedem Land zum Frühstück gegessen wird, die Gerichte, die bei Festlichkeiten gegessen werden, und die traditionellen Mahlzeiten, die bei Veranstaltungen wie Familientreffen und Volksfesten eingenommen werden.</p>
<p>Bewertungsmethoden und Ergebnisse:</p>	<p>Wir bewerteten die Veranstaltung anhand des Engagements der Teilnehmer*innen während der Foodsharing-Aktivität. Die Teilnehmenden waren sehr gespannt darauf, neue Speisen und Getränke zu probieren. Während der Aktivität kamen sie auch mit verschiedenen Personen ins Gespräch, was den Austausch von Erfahrungen ermöglichte und das kulturelle Lernen förderte.</p>
<p>Nennen Sie mindestens 3 Empfehlungen auf der Grundlage der Herausforderungen, mit denen Sie konfrontiert waren:</p>	<p>1) Stellen Sie sicher, dass die Teilnehmenden die Anweisungen zu den vorgeschlagenen Aktivitäten vollständig verstehen. In dieser Einheit gab es zum Beispiel aufgrund eines Kommunikationsfehlers zwischen unserem Team und den Teilnehmenden eine Einschränkung in Bezug auf die Foodsharing-Aktivität.</p> <p>2) Es ist eine gute Idee, die Teilnehmer*innen am Ende jeder Einheit um ein Feedback zu bitten, um die Ergebnisse der Aktivität zusammenzufassen, damit die Erfahrungen, die sie gemacht haben, einen Sinn ergeben.</p> <p>3) Stellen Sie alle Bedingungen und Ressourcen für das Foodsharing bereit.</p>

Picture of the event:



Turkey - GEHIM-DER

Workshop 1 zum Thema Sprachtausch	
<p>Werbung für die Veranstaltung</p>	<p>Im Vorfeld der Veranstaltung haben wir eine Vielzahl von Werbestrategien genutzt, darunter Beiträge in den sozialen Medien, unser Netzwerk und Mundpropaganda. Während der Veranstaltung ermutigten wir die Teilnehmer*innen, Fotos und Gedanken in den sozialen Medien unter Verwendung unseres Veranstaltungs-Hashtags zu teilen. Außerdem luden wir die Personen ein, die zuvor an unseren Workshops teilgenommen hatten.</p>
<p>Nachhaltigkeit:</p>	<p>Da wir keine greifbaren Dinge wie Papier verwendet haben, konnten wir unseren Verbrauch reduzieren und grüne Ressourcen nutzen. Außerdem stellten wir Wassernachfüllstationen bereit und ermutigten die Teilnehmenden, ihre eigenen Wasserflaschen mitzubringen. Diese Initiativen halfen uns, Müll zu reduzieren und das Umweltbewusstsein zu fördern.</p>
<p>Ziele der Veranstaltung:</p>	<p>Wir haben uns für das Thema Sprachtausch für junge Menschen mit Flüchtlings- oder Migrationshintergrund entschieden, weil wir die Förderung des kulturellen Bewusstseins und das Erlernen von Sprachen sehr schätzen und weil wir glauben, dass</p>

	<p>Sprachaustauschveranstaltungen mit den Zielen des Yippee-Projekts übereinstimmen. Zahlreiche Studien und der gesunde Menschenverstand haben gezeigt, dass Sprachprobleme für Flüchtlinge und Migranten ein erhebliches Hindernis bei der Anpassung an eine neue Heimat darstellen können. Wir wollen diese Kluft verringern und die kulturelle Integration fördern, indem wir ein angenehmes und sicheres Umfeld für den Sprachaustausch bieten.</p>
ggF. digitale Ansätze:	<p>Wir nutzten ein Online-Tool, um die Rückmeldungen zu sammeln und die Teilnehmer vor der Veranstaltung zu kontaktieren. Um die Veranstaltung bekannt zu machen und die Teilnahme zu fördern, setzten wir auch soziale Medien ein. Dank dieser digitalen Technologien konnten wir die Erreichbarkeit und das Engagement der Gäste steigern.</p>
Zahl der Teilnehmer*innen	6.
Dauer:	Der Workshop dauerte 2 Stunden
benötigte Materialien	Wir benötigten lediglich ein Whiteboard.
Eventbeschreibung:	<p>GEHİM-DER und Yippee wurden zu Beginn des Workshops kurz vorgestellt. Anschließend stellten sich die Teilnehmer*innen vor und nahmen an einem Eisbrecher teil, damit sie sich wohler fühlten und eine Verbindung zueinander aufbauen konnten.</p> <p>Bei dem Wortratespiel, das den ersten Teil der Aktivität bildete, wurden 10 türkische Wörter verwendet, die ihre Wurzeln in benachbarten Sprachen haben (die meisten Wörter stammten aus dem Arabischen und Persischen). Auf das Spiel folgten Diskussionen und Überlegungen, bei denen die Teilnehmer Wörter aus Sprachen, die ihnen vertraut sind und deren Wurzeln in anderen Sprachen liegen, einbrachten und erörterten, wie diese</p>

	<p>Wörter mit ihrer eigenen Geschichte zusammenhängen. Einige der Teilnehmer*innen waren von einigen Antworten überrascht.</p> <p>Nach einer kurzen Pause begann die zweite Phase der Aktivität, in der die Teilnehmenden die Möglichkeit hatten, einige Wörter mit internationalem Kontext beizusteuern, die in den ihnen vertrauten Sprachen verwendet werden. Anschließend wurde darüber diskutiert, wie sehr unsere Sprachen miteinander verbunden sind.</p> <p>Der letzte Teil der Aktivität beinhaltete offene Fragen zu den Perspektiven der Teilnehmer*innen in Bezug auf die Schwierigkeiten, die Sprachbarrieren für Flüchtlinge mit sich bringen, und was getan werden kann, um sie willkommen zu heißen und zu unterstützen. Zu den Empfehlungen gehörten Respekt, Toleranz und Geduld und mehr Wissen über ihre Kultur.</p>
<p>Bewertungsmethode und Ergebnisse:</p>	<p>Nach der Aktivität wurde jedem Teilnehmenden ein Google Forms-Dokument zur Bewertung der Veranstaltung zugeschickt. Die Bewertungsumfrage umfasste viele verschiedene Arten von Fragen wie offene Fragen, Skalierungsfragen und Antworten mit Ein-Wort-Fragen.</p> <p>Die Ziele des Workshops wurden erreicht, und aus den Antworten ging hervor, dass die verwendeten nicht-formalen Aktivitäten lehrreich waren und Spaß machten. Der Workshop förderte die Inklusion und den Zusammenhalt, während er gleichzeitig den Erwerb digitaler, kreativer und kommunikativer Fähigkeiten anregte.</p>
<p>Nennen Sie mindestens 3 Empfehlungen auf der Grundlage der Herausforderu</p>	<p>Eine der Schwierigkeiten, auf die wir gestoßen sind, war, dass es nicht so viele Teilnehmer gab, wie wir vor der Veranstaltung erwartet hatten.</p>

ngen, mit denen Sie konfrontiert waren:	
Picture of the event:	

Workshop 2 on the topic of Active Citizenship	
Werbung für die Veranstaltung:	Im Vorfeld der Veranstaltung nutzten wir eine Reihe von Werbetechniken, wie Beiträge in den sozialen Medien, unser Netzwerk und Mundpropaganda. Wir forderten die Gäste auf, unseren Veranstaltungs-Hashtag zu verwenden und während der Veranstaltung Bilder und Kommentare in den sozialen Medien zu posten. Die Personen, die zuvor an unseren Workshops teilgenommen hatten, wurden ebenfalls eingeladen.
Nachhaltigkeit :	Die Teilnehmenden brauchten für diesen Online-Workshop nur einen Laptop und eine gute Internetverbindung. Da der Workshop online durchgeführt wurde, war kein physisches Material erforderlich. Die Tools des Workshops waren frei verfügbar, kostenlos zu nutzen und sind für die Zukunft wiederverwendbar.
Ziele des Events:	Um das Ziel des gemeinschaftlichen Zusammenhalts und der Integration in die Gemeinschaft zu erreichen, wurde das Thema der aktiven Bürgerschaft gewählt. Dies geschah durch die Präsentation von Ideen zur aktiven Bürgerschaft. Das Ziel war, dass unsere Zielgruppe zusammenarbeitet und kritisch über Dinge nachdenkt, die sie tun kann, um die Gesellschaft zu verbessern.
GgF digitale Ansätze:	Dieser Workshop fand auf der digitalen Kommunikationsplattform "Zoom" statt. Darüber hinaus wurden während des Workshops verschiedene Online-Kommunikationstechnologien wie Google Jamboard, Conceptboard und PowerPoint eingeführt und genutzt.

Zahl der Teilnehmer*innen	14.
Dauer:	90 minuten.
benötigte Materialien:	Für diesen Workshop benötigten die Teilnehmenden lediglich einen Computer und eine stabile Internetverbindung.
Eventbeschreibung:	<p>Eine kurze Präsentation von GEHIM-DER und Yippee wurde durchgeführt. Der nächste Punkt war ein Eisbrecher: 2 Wahrheiten und eine Lüge, bei dem jede*r Teilnehmer*in gebeten wird, drei Aussagen über sich selbst auf drei Klebezettel zu schreiben. Zwei davon sollten wahr sein, und eine davon ist eine Lüge, und jede*r wird gebeten, die Aussage aufzuschreiben, die seiner/ ihrer Meinung nach die Lüge ist. Sobald alle ihre Antworten aufgeschrieben haben, wird die richtige Antwort bekannt gegeben, und die Teammitglieder haben die Möglichkeit, weitere Fragen zu stellen. Es handelt sich also um Personen, die sich nicht kennen und gerade erst vorgestellt wurden.</p> <p>Nach dem ersten Eisbrecher wurde ein Quizspiel über aktive Bürgerschaft durchgeführt. Den Teilnehmenden wurden 10 Fragen zu den Themen der aktiven Bürgerschaft gestellt, die sie beantworten mussten. Während dieses Quiz wurde die Online-Anwendung "Kahoot" verwendet.</p> <p>Nach einer kurzen Pause bestand der letzte Teil des Workshops aus einer Diskussion und einer Präsentation über die Dimensionen der aktiven Bürgerschaft, gefolgt von einer Jamboard-Aktivität, bei der die Teilnehmenden einige der Dinge auflisteten, die sie tun können, um andere in der Gemeinschaft einzubeziehen, z. B. Einwanderer, Flüchtlinge und Asylbewerber.</p>

<p>Bewertungsmethode und Ergebnisse:</p>	<p>Nach der Aktivität wurde jedem Teilnehmenden ein Google-Formular zugeschickt, um die Veranstaltung zu bewerten. Die Bewertungsumfrage umfasste viele verschiedene Arten von Fragen wie offene Fragen, Skalierungsfragen und Antworten mit Ein-Wort-Fragen.</p> <p>Die Ziele des Workshops wurden erreicht, und aus dem Feedback ging hervor, dass die informellen Aktivitäten sowohl lehrreich als auch unterhaltsam waren. Dieser Kurs förderte die Entwicklung digitaler, kreativer und kommunikativer Fähigkeiten und förderte gleichzeitig Inklusivität und Zusammenhalt.</p>
<p>Nennen Sie mindestens 3 Empfehlungen auf der Grundlage der Herausforderungen, mit denen Sie konfrontiert waren:</p>	<p>Wir sahen uns mit dem gleichen Problem konfrontiert wie beim letzten Workshop, nämlich der geringen Beteiligung und der mangelnden Vielfalt unter den Teilnehmern.</p>
<p>Picture of the event:</p>	 <p>The image is a screenshot of a Zoom meeting grid. It shows a 4x4 grid of 16 video thumbnails. The thumbnails are arranged in four rows and four columns. The names of the participants are visible below their respective thumbnails. The names include: DE In Art, NAZUCAN AYLAZ, erdogan ay, emutcan, Betül Eymürtepe, Furkan Karabur, Can Aygün, Etil Özdemir Ayk, Fatih Böke, Erdem Yıldırım, Ece Su Albayrak, Eren Yılmaz, Eylem Ermen, Kübra Nur Sağlıoğlu, and Baran Yalçınkaya. At the bottom of the grid, there is a control bar with icons for microphone, video, chat, and other meeting functions. The name 'Baran Yalçınkaya' is also visible in a larger font at the bottom right of the grid.</p>

Workshop 3 zum Thema Storytelling

<p>Werbung für die Veranstaltung</p>	<p>Wir nutzten verschiedene Kanäle, um für die Veranstaltung zu werben, z. B. unsere persönlichen Netzwerke, Werbung auf Social-Media-Plattformen und die Einrichtung einer Veranstaltungsseite auf Facebook. Wir luden auch Teilnehmer ein, die bereits an unseren Workshops teilgenommen und Interesse an ähnlichen Themen gezeigt hatten. Zusätzlich zu diesen Methoden wandten wir uns an relevante Organisationen und Gemeindegruppen, um die Veranstaltung bekannt zu machen und zur Teilnahme zu ermutigen.</p>
<p>Nachhaltigkeit :</p>	<p>Die Nachhaltigkeit dieser Aktivität wurde durch das Online-Format gewährleistet, das unseren CO2-Fußabdruck und die Abfallmenge minimierte. Durch den Verzicht auf physische Materialien wie Papier konnten wir den Ressourcenverbrauch begrenzen und die Umweltbelastung verringern. Die Anpassungsfähigkeit der Aktivität bedeutet außerdem, dass sie ohne zusätzliche Ressourcen oder Materialien leicht in verschiedenen Umgebungen wiederholt werden kann. Dieser Workshop ist nachhaltig, da er keine kostenpflichtigen Ressourcen erfordert und sein Design einen nahtlosen Übergang zwischen Online- und Vor-Ort-Settings ermöglicht.</p>
<p>Ziele des Events:</p>	<p>Die Entscheidung, sich auf dieses Thema zu konzentrieren, wurde getroffen, da sich die Ziele und Kernprinzipien des YIPPEE-Projekts um das Geschichtenerzählen drehen. Dieses Thema erschien uns ideal, da wir den Teilnehmern die Ziele des Projekts auf interaktive und lockere Art und Weise vermitteln wollten. Außerdem bot es den Teilnehmenden die Möglichkeit, über ihre Erfahrungen zu sprechen, über das Thema nachzudenken und eine abschließende Bewertung zu erstellen, die auf breiterer Ebene verbreitet werden konnte.</p>
<p>ggF. digitale Ansätze:</p>	<p>Der Workshop wurde vollständig online durchgeführt, wobei Zoom als Hauptkommunikationsplattform diente. Zusätzlich haben wir während der gesamten Veranstaltung verschiedene digitale Tools eingesetzt, darunter Canva, Mentimeter und Google Slides. Durch den Einsatz dieser Tools konnten die Teilnehmenden an</p>

	kollaborativen Aktivitäten teilnehmen und ihre Arbeit nahtlos in Echtzeit teilen. Der digitale Ansatz ermöglichte eine bessere Zugänglichkeit und Flexibilität, da die Teilnehmer von jedem Ort mit Internetzugang aus teilnehmen konnten.
Zahl der Teilnehmer*innen	10.
Dauer:	90 Minuten.
benötigte Materialien:	Für die Aktivität wurden lediglich ein Computer, Kopfhörer und eine stabile Internetverbindung benötigt.
Eventbeschreibung:	<p>Einführung - Die Veranstaltung begann pünktlich um die Mittagszeit mit einer Einführung des Moderators zur Organisation GEHIM-DER, dem Projekt Yippee und der spezifischen PR für die Teilnehmenden. Der Moderator betonte, wie wichtig es ist, einen sicheren und inklusiven Raum zu schaffen, in dem alle Teilnehmer*innen ihre Erfahrungen und Perspektiven teilen können.</p> <p>Eisbrecher - Kreatives Zeichnen - Der Moderator forderte jeden Teilnehmer auf, ein Blatt Papier und einen Stift für diesen Eisbrecher zu holen. Dann hatten sie drei bis fünf Minuten Zeit, um ein Bild von einem Ort zu zeichnen, der sie mit Freude, Inspiration oder Frieden erfüllt. Nach Ablauf der vorgegebenen Zeit drehte sich jede*r um und teilte der Gruppe seine Zeichnung mit, wobei er erklärte, warum er/sie diesen Ort gewählt hatte. Ziel dieser Übung ist es, die Teilnehmenden auf eine einzigartige und unterhaltsame Weise mit den Interessen und Persönlichkeiten der anderen vertraut zu machen.</p> <p>Mythos vs. Fakt - Diskussion und Debatte - Im ersten Teil präsentierte der Moderator eine Reihe von Aussagen zum Thema Einwanderung, von denen einige wahr und einige Mythen waren. Der Moderator bat die Teilnehmenden, ihre Meinung zu jeder Aussage mitzuteilen und zu erklären, ob es sich ihrer Meinung nach um einen Mythos oder eine Tatsache handelt. Die Teilnehmer*innen hatten dann die Möglichkeit, über jede Aussage zu diskutieren und ihre persönlichen Erfahrungen im</p>

Zusammenhang mit der Einwanderung mitzuteilen. Diese Aktivität zielt darauf ab, Mythen und Stereotypen im Zusammenhang mit Einwanderung zu entkräften und ein tieferes Verständnis für das Thema zu fördern.

Kaffeepause (10 Minuten)

Erstellen Sie Ihre eigene Geschichte - Kurzfilmszenario - Nachdem alle Teilnehmenden nun mehr über Einwanderung wussten, hatten sie die Möglichkeit, in Zweier- oder Kleingruppenarbeit ihre eigenen kurzen Filmszenarien zu erstellen. Der Moderator gab den Teilnehmenden eine Reihe von Richtlinien und Hinweisen, die ihnen bei der Entwicklung ihrer Geschichten helfen sollten, z. B. Charakterprofile, Konfliktszenarien und Themen, die sie erforschen sollten. Die Teilnehmenden hatten 35 Minuten Zeit, um an ihren Szenarien zu arbeiten und konnten sich dabei von der zuvor geführten Debatte inspirieren lassen. Sobald sie ihre Szenarien fertiggestellt hatten, wurden sie aufgefordert, sie dem Rest der Gruppe vorzustellen. Diese Aktivität soll die Kreativität, die Zusammenarbeit und das Einfühlungsvermögen in die Erfahrungen von Zuwanderern fördern und gleichzeitig den Teilnehmenden die Möglichkeit geben, ihre eigenen Fähigkeiten zum Geschichtenerzählen zu erkunden.

Auswertung - Um die Sitzung auszuwerten und ein Feedback von den Teilnehmer*innen zu erhalten, forderte der Moderator sie auf, eine kurze Mentimeter-Umfrage zu beantworten, um ihre allgemeine Meinung über die Veranstaltung zu erfahren. Die Antworten erschienen als Wortwolke auf dem Bildschirm des Moderators, und die Teilnehmenden erhielten dann ein vollständiges Google-Formular zum Ausfüllen per E-Mail. Insgesamt war die Veranstaltung ein großer Erfolg, und die Teilnehmer*innen fühlten sich inspiriert und befähigt, sich weiterhin mit Fragen der Einwanderung und Vielfalt zu befassen.

**Bewertungsme-
thoden und
Ergebnisse:**

Wir verwendeten eine Reihe von Methoden, um die Wirksamkeit des Workshops zu bewerten. Zunächst führten wir über ein Online-Formular eine Umfrage nach dem Workshop durch, in der wir nach den Gesamterfahrungen, den gewonnenen Erkenntnissen und Verbesserungsvorschlägen fragten. Darüber hinaus haben wir

	<p>untersucht, wie stark sich jede*r Teilnehmer*in an der Sitzung beteiligte und wie engagiert er/sie war. Die Ergebnisse zeigten, dass 90 % der Teilnehmer*innen den Workshop für „großartig“ oder „gut“ hielten, was darauf hindeutet, dass die Mehrheit von ihnen ihn als hilfreich und interessant empfand. Sie erwähnten auch, dass der interaktive und gruppenbasierte Charakter der Veranstaltung ihnen neue Perspektiven und ein neues Verständnis für das Thema vermittelt habe. Insgesamt hat der Workshop laut Review seine Ziele erreicht und sich positiv auf die Teilnehmer ausgewirkt.</p>
<p>Nennen Sie mindestens 3 Empfehlungen auf der Grundlage der Herausforderungen, mit denen Sie konfrontiert waren:</p>	<p>Basierend auf den Herausforderungen, denen wir während der Veranstaltung gegenüberstanden, schlagen wir die folgenden Empfehlungen für zukünftige Veranstaltungen vor:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Entwickeln Sie eine gezielte Marketingstrategie, um ein breiteres Publikum zu erreichen und die Beteiligung zu erhöhen. 2. Arbeiten Sie mit lokalen Organisationen oder Community-Gruppen zusammen, um für die Veranstaltung zu werben und die Sichtbarkeit zu erhöhen. 3. Nutzen Sie mehrere Kommunikationskanäle, darunter soziale Medien, Mundpropaganda und E-Mail-Marketing, um die weltweite Verbreitung des Yippee-Projekts zu steigern und mehr Teilnehmer zu gewinnen.
<p>Picture of the event:</p>	

Workshop 4 zu dem Thema Food Sharing	
<p>Werbung für die Veranstaltung:</p>	<p>Wir haben die Veranstaltung im Vorfeld auf Social-Media-Seiten wie Facebook und Instagram beworben. Wir haben eine Facebook-Veranstaltung ins Leben gerufen und Informationen über die Vermeidung von Lebensmittelverschwendung und das Teilen von Lebensmitteln sowie den damit verbundenen Mehrwert gepostet. Wir forderten die Besucher dringend auf, unseren Veranstaltun-</p>

	Hashtag zu verwenden, während sie während der Veranstaltung Bilder und Videos in den sozialen Medien posten.
Nachhaltigkeit:	Um die Veranstaltung nachhaltig zu gestalten, haben wir mehrere Maßnahmen umgesetzt. Erstens ermutigten wir die Teilnehmer*innen, ihre eigenen wiederverwendbaren Behälter und Beutel mitzubringen, um Essensreste mit nach Hause zu nehmen. Zweitens wurden überschüssige Lebensmittel an eine örtliche Wohltätigkeitsorganisation gespendet, um Lebensmittelverschwendung zu vermeiden. Schließlich haben wir kompostierbare oder recycelbare Materialien wie Serviertablets, Teller und Besteck verwendet, um den Abfall zu minimieren.
Ziele des Events:	Die Hauptziele der Food-Sharing-Veranstaltung waren die Förderung des generationsübergreifenden Teilens, des kulturellen Austauschs und der Nachhaltigkeit, alles Ziele unseres Programms. Menschen jeden Alters und jeder Herkunft kamen bei der Veranstaltung zusammen, um kulinarische und kulturelle Traditionen auszutauschen und sich für eine nachhaltige Lebensmittelnutzung einzusetzen.
Ggf. digitale Ansätze	Wir haben uns mit einer Online-Plattform zum Teilen von Lebensmitteln zusammengetan, die es den Teilnehmer*innen ermöglichte, miteinander in Kontakt zu treten und Lebensmittel auszutauschen, die sie nicht brauchten oder nicht konsumieren konnten. Die Plattform bot den Teilnehmenden auch ein Tool zur Bildung von Gruppen und zur Organisation von Veranstaltungen rund um das Teilen von Lebensmitteln.
Zahl der Teilnehmer*innen	10.
Dauer:	90 Minuten.
benötigte Materialien	Für die Aktivität waren lediglich ein Computer, Kopfhörer und eine stabile Internetverbindung erforderlich.


<p>Eventbeschreibung:</p>	<p>Die Food-Sharing-Veranstaltung war ein Gemeinschaftstreffen, das Menschen anzog, die sich für die Minimierung von Lebensmittelverschwendung und die Förderung eines nachhaltigen Ernährungsansatzes begeistern. Die Veranstaltung umfasste Kochvorführungen, die zeigten, wie man aus überschüssigen Produkten leckere Mahlzeiten zubereiten kann, um so zur Reduzierung der Lebensmittelverschwendung beizutragen und gleichzeitig das Potenzial der Lebensmittel zu demonstrieren. Die Teilnehmenden wurden auch dazu ermutigt, an Food-Sharing-Aktivitäten teilzunehmen, bei denen sie zusätzliches Essen mit anderen Gästen austauschen und so neue Vorschläge für Rezepte und Zubereitungen sammeln konnten.</p> <p>Darüber hinaus wurden einige praktische Übungen angeboten, um den Teilnehmer*innen die Möglichkeit zu geben, sich mit der Problematik der Lebensmittelverschwendung vertraut zu machen und sich damit auseinanderzusetzen. Dazu gehörten informative Präsentationen zu regionalen Recyclinginitiativen, spannende Gespräche über die Bewirtschaftung von Lebensmittelabfällen und Kompostierungsdemonstrationen. Die Teilnehmenden hatten außerdem die Möglichkeit, sich mit regionalen Unternehmen und Gruppen zu vernetzen und Kontakte zu knüpfen, die sich für die Förderung nachhaltiger Geschäftspraktiken und die Reduzierung von Lebensmittelverschwendung einsetzen.</p>
<p>Bewertungsmethoden und Ergebnisse:</p>	<p>Wir nutzten eine überwiegend beobachtende Strategie, um das Engagement und die Beteiligung der Teilnehmer*innen zu messen und so den Erfolg der Veranstaltung zu bestimmen. Wir sahen, dass einige Teilnehmer zunächst etwas zurückhaltend wirkten, aber im Laufe des Abends wurden sie immer entspannter miteinander und begannen, Gerichte, Anekdoten und einzigartige kulturelle Essenstraditionen auszutauschen. Insgesamt konnten wir feststellen, dass die Teilnehmerinnen und Teilnehmer an den zahlreichen Aktivitäten und Gesprächen rund um die Reduzierung von Lebensmittelabfällen und die Förderung nachhaltiger Konsumgewohnheiten sehr interessiert und engagiert waren.</p> <p>Nach der Veranstaltung führten wir eine Nachbefragung der Teilnehmenden durch, um deren Feedback zur Veranstaltung</p>

	<p>einzuholen. Die Umfrageergebnisse zeigten ein hohes Maß an Zufriedenheit bei den Teilnehmenden. Die meisten Teilnehmer*innen äußerten, dass sie etwas Neues gelernt hatten, die Aktivitäten und Interaktionen genossen und sich mit der Community verbunden fühlten.</p>
<p>Nennen Sie mindestens 3 Empfehlungen auf der Grundlage der Herausforderungen, mit denen Sie konfrontiert waren:</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Wir hätten unsere Zusammenarbeit mit lokalen Unternehmen und Organisationen verstärken können, um mehr Unterstützung für die Veranstaltung zu gewinnen. 2. Wir hätten mehr tun können, um die Veranstaltung bei unterschiedlichen Personengruppen bekannt zu machen und sicherzustellen, dass jeder die Möglichkeit hatte, daran teilzunehmen. 3. Wir hätten über die Veranstaltung hinaus eine Initiative für eine Food-Sharing-App starten können, um das Konzept aufrechtzuerhalten und voranzutreiben und eine vernetzte Food-Sharing-Community zu schaffen und zu fördern. Globale Verbreitung des Yippee-Projekts und Gewinnung weiterer Teilnehmer.
<p>Picture of the event:</p>	

<p>Workshop 5 zum Thema Theater</p>	
<p>Werbung für die Veranstaltung</p>	<p>Vor der Veranstaltung setzten wir verschiedene Werbestrategien ein, darunter Social-Media-Beiträge, unser Netzwerk und Mundpropaganda. Darüber hinaus haben wir Kontakt zu örtlichen Theatergruppen aufgenommen, um Informationen über den Workshop auszutauschen.</p>
<p>Nachhaltigkeit:</p>	<p>Wir haben die Veranstaltung durch den Einsatz von LED-Beleuchtung, den Verzicht auf Einwegplastik und die größtmögliche</p>

	Minimierung des Abfalls nachhaltig gestaltet. Außerdem haben wir keine Bleistifte, Papier usw. verwendet.
Ziele des Events:	Der Theaterworkshop sollte den Teilnehmern die Möglichkeit geben, ihrer Kreativität freien Lauf zu lassen und neue Ideen für das Geschichtenerzählen zu entwickeln, die vollständig mit den erwarteten Ergebnissen unseres Projekts übereinstimmen. Der Schwerpunkt des Workshops lag darauf, den Teilnehmern die Grundlagen der Theaterproduktion wie Schauspiel, Regie und Bühnenkunst zu vermitteln.
Ggf. digitale Ansätze:	Wir haben eine Facebook-Gruppe erstellt, in der wir Inhalte hochgeladen haben, damit die Teilnehmenden auf eine Reihe von Online-Ressourcen wie Lehrvideos, Literatur, Diskussionsforen und Videos des Workshops zugreifen können. Die Plattform bot die Möglichkeit, mit unseren Teilnehmenden in Kontakt zu bleiben und unsere Pläne für zukünftige Kooperationen auszutauschen
Zahl der Teilnehmer*innen	7.
Dauer:	90 Minuten.
benötigte Materialien	Für die Werkstatt brauchten wir einen großen Raum mit erhöhter Plattform. Wir brauchten außerdem Stühle, Tische, Beleuchtung und Tontechnik.
Eventbeschreibung:	<p>Der Moderator des Treffens begrüßte alle und informierte sie über GEHIM-DER, das Yippee-Projekt und die spezifische PR. Der Moderator betonte, wie wichtig es ist, eine sichere und einladende Umgebung zu schaffen, in der jede*r seine Erfahrungen und Standpunkte äußern kann.</p> <p>Eisbrecher: „Name und Geste“ – Als erste Aktivität versammeln sich die Teilnehmer*innen im Kreis und stehen auf. Eine Person stellt sich vor, indem sie ihren Namen sagt und eine einfache Bewegung ausführt, wie z. B. Winken oder Klatschen. Die Person zu ihrer Rechten ahmt dann dies nach. Machen Sie dabei den Namen und</p>

	<p>die Gesten der ersten Person und fügen Sie auch ihre eigenen hinzu. Bis alle an der Reihe sind, wird dies im Kreis wiederholt. Diese Übung eignet sich hervorragend zum Aufwärmen des Körpers und der Stimme sowie zum gegenseitigen Beibringen der Namen der anderen.</p> <p>Aktivität 1: „One Word Story“ – Nach dem Eisbrecher und dem Kennenlernen ging es direkt zum ersten Spiel. Bei diesem Spiel erzählt die Gruppe Wort für Wort eine Geschichte. Beginnen Sie damit, eine Geschichte zu erzählen, zum Beispiel „Es war einmal ein magisches Königreich.“ Lassen Sie dann jede Person in der Gruppe abwechselnd jeweils ein Wort sagen, um die Geschichte fortzusetzen. Dieses Spiel kann dazu beitragen, die Kommunikations- und Zuhörfähigkeiten in der Gruppe zu verbessern und Kreativität und Fantasie zu fördern.</p> <p>Kaffeepause</p> <p>Aktivität 2: „Tableaux“ – Im Rahmen dieser Aufgabe wird die Gruppe Standbilder erstellen. Geben Sie jedem Team in der größeren Gruppe ein Szenario oder Thema als Grundlage für sein Tableau, beispielsweise „ein Tag am Strand“ oder „ein schreckliches Spukhaus“, und teilen Sie die Gruppe dann in kleinere Teams auf. Die verbleibende Zeit steht jedem Team zur Verfügung, um sein Tableau zu erstellen und aufzustellen. Dabei muss es sich um ein Standbild handeln, das die Situation oder das Thema genau wiedergibt. Diese Übung kann die körperliche Ausdruckskraft und das Körperbewusstsein fördern und gleichzeitig eine bessere Zusammenarbeit und Kreativität in der Gruppe fördern.</p>
<p>Bewertungsmethoden und Ergebnisse:</p>	<p>Indem wir das Feedback der Teilnehmer*innen einholten und deren Teilnahmegrade während der Veranstaltung beurteilten, beurteilten wir die Wirksamkeit des Workshops. Den Teilnehmenden zufolge wurde das Programm insgesamt gut angenommen und zeigte großes Interesse und die Bereitschaft, weiterzulernen.</p>
<p>Nennen Sie mindestens</p>	<p>1. Erhöhen Sie die Werbung</p>

<p>drei Empfehlungen, die auf den Herausforderungen basieren, mit denen Sie konfrontiert waren:</p>	<p>2. Finden Sie effektivere Möglichkeiten, Feedback zu sammeln</p> <p>3. Arbeiten Sie mit lokalen Organisationen zusammen.</p>
<p>Picture of the event:</p>	

<p>Workshop 6 zum Thema Erfahrungsaustausch</p>	
<p>Werbung für die Veranstaltung:</p>	<p>Wir nutzten verschiedene Werbekanäle, um Teilnehmer*innen für unsere generationsübergreifende Erlebnisbörse zu gewinnen. Erstens nutzten wir unser bestehendes Netzwerk, indem wir Einzelpersonen und Organisationen kontaktierten, die an unseren früheren Veranstaltungen teilgenommen hatten. Zweitens haben wir auf unseren Social-Media-Konten über die Veranstaltung gepostet, um ein breiteres Publikum zu erreichen.</p>
<p>Nachhaltigkeit:</p>	<p>Um den generationenübergreifenden Erfahrungsaustausch nachhaltig zu gestalten, haben wir Maßnahmen ergriffen, um den Energieverbrauch zu senken und die Abfallproduktion zu minimieren. Wir haben traditionelle papierbasierte Materialien durch digitale Tools ersetzt, was nicht nur dazu beitrug, den ökologischen Fußabdruck der Veranstaltung zu reduzieren, sondern</p>

	es den Teilnehmern auch einfacher machte, zusammenzuarbeiten und ihre Erfahrungen auszutauschen.
Ziele des Events:	Unsere Überzeugung, dass es von entscheidender Bedeutung ist, die älteren Menschen in unserer Gemeinschaft zu stärken und wertzuschätzen, veranlasste uns, den Erfahrungsaustausch zwischen den Generationen als Thema unserer Veranstaltung zu wählen. Wir wollten eine Plattform schaffen, auf der ältere Menschen ihre Erfahrungen und ihr Wissen an jüngere Menschen weitergeben können und umgekehrt. Wir glauben, dass der Austausch von Erfahrungen über Generationen hinweg uns dabei helfen kann, Gemeinschaften zu schaffen, die kohärentere und wirksamere Instrumente für die Stärkung von Einzelpersonen und Gruppen darstellen. Mit dieser Veranstaltung wollten wir Altersdiskriminierung bekämpfen und die Zusammenarbeit und das Verständnis zwischen den Generationen fördern.
ggF. digitale Ansätze:	Da unsere Veranstaltung online stattfand, nutzten wir digitale Strategien, um eine gute Kommunikation und Interaktion mit den Teilnehmenden zu fördern. Über das Videokonferenztool Zoom haben wir mit Teilnehmern von verschiedenen Standorten Kontakt aufgenommen. Für interaktive Übungen und Gruppengespräche haben wir außerdem eine Reihe von Tools für die Online-Zusammenarbeit integriert, darunter Google Jamboard, Canva und Mentimeter. Diese technologischen Methoden ermöglichten es uns, die Einschränkungen der physischen Distanz zu umgehen und boten eine besondere Chance für den Austausch und die Bildung zwischen den Generationen.
Zahl der Teilnehmer*innen	8.
Dauer:	90 Minuten.
benötigte Materialien	Computer, Internet Verbindung.

Eventbeschreibung:	<p>Bei der generationenübergreifenden Erfahrungsaustauschveranstaltung handelte es sich um einen digitalen Workshop, der über Zoom abgehalten wurde und darauf abzielte, die Verbindung und Kommunikation zwischen Menschen verschiedener Generationen und Hintergründen zu fördern. Die Veranstaltung sollte den Teilnehmenden eine Plattform bieten, auf der sie ihre Erfahrungen, Geschichten und ihr Wissen miteinander teilen können.</p> <p>Der Workshop begann mit einer Eisbrecher-Aktivität, bei der die Teilnehmer*innen gebeten wurden, sich vorzustellen und eine persönliche Geschichte zu erzählen. Auf diese Aktivität folgte eine Storytelling-Sitzung, bei der die älteren Teilnehmer*innen ihre Lebenserfahrungen mit den jüngeren Teilnehmenden teilten. Diese Sitzung bot den jungen Teilnehmer*innen eine einzigartige Gelegenheit, aus den Erfahrungen der älteren Generation zu lernen und die Herausforderungen zu verstehen, mit denen sie im Laufe ihres Lebens konfrontiert waren.</p> <p>Nach der Storytelling-Sitzung wurden die Teilnehmer*innen in kleinere Gruppen aufgeteilt, in denen sie verschiedene Themen im Zusammenhang mit dem Veranstaltungsthema diskutierten, wie z. B. Familie, Arbeit und kulturelle Unterschiede. Die Gruppen wurden von erfahrenen Moderator*innen moderiert, die dafür sorgten, dass jeder die Möglichkeit hatte, seine Gedanken und Meinungen auszutauschen.</p>
Bewertungsmethode und Ergebnisse:	<p>Um den Erfolg der Veranstaltung zu beurteilen, verwendeten wir einen Mix aus Bewertungsmethoden. Zunächst führten wir eine Umfrage über Google Forms durch, um Feedback von den Teilnehmenden einzuholen. Die Umfrage umfasste Fragen zur Organisation, Relevanz des Themas, Engagement während der Veranstaltung und Gesamtzufriedenheit. Abschließend führten wir drei Wochen nach der Veranstaltung eine Folgeumfrage durch, um die langfristige Wirkung des Workshops zu messen. Die Ergebnisse zeigten, dass ein großer Prozentsatz der Teilnehmer*innen die im Workshop erworbenen Fähigkeiten und Kenntnisse immer noch anwendete. Insgesamt war die Veranstaltung ein Erfolg, mit</p>

	<p>positivem Feedback der Teilnehmer*innen und messbaren Auswirkungen auf ihre Fähigkeiten und Kenntnisse.</p>
<p>Nennen Sie mindestens drei Empfehlungen, die auf den Herausforderungen basieren, mit denen Sie konfrontiert waren:</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Erstellen Sie eine klare und prägnante Agenda mit spezifischen Zielen, um die Zeit optimal zu nutzen ● Konzentrieren Sie sich auf Schlüsselthemen und Aktivitäten, die mit den Gesamtzielen der Veranstaltung übereinstimmen ● Nutzen Sie Zeitmanagementtechniken wie Timeboxing, um die Veranstaltung auf Kurs zu halten und sicherzustellen, dass alle Themen innerhalb des vorgegebenen Zeitrahmens behandelt werden.
<p>Picture of the event:</p>	

KONKLUSION

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass wir bei der Vielzahl erfolgreicher Workshops in allen Partnerländern Europas gesehen haben, dass die Einbindung multikultureller Gruppen möglich und sowohl in sozialer als auch in kultureller Hinsicht sehr vorteilhaft ist. Die Workshops ermöglichten es der Partnerschaft, die Integration von Flüchtlingen, Asylbewerbern und Einwanderern in lokalen Gemeinschaften zu unterstützen und starke Bindungen zwischen jungen Menschen zu schaffen. Darüber hinaus konnten alle ihre Fähigkeiten, ihr Wissen und ihre Kommunikation weiterentwickeln und voneinander lernen, ohne zu urteilen oder zu diskriminieren. Multikulturalismus und Vielfalt haben ein erstaunliches Arbeitsumfeld geschaffen und den Beweis für positive Veränderungen in der Gesellschaft durch Kunst, Sport, Kultur, Geschichtenerzählen und vieles mehr erbracht.

Wie bereits erwähnt, gibt es bei der Organisation einer solchen Veranstaltung und der Einbindung einer bestimmten Zielgruppe einige Empfehlungen und Richtlinien zu beachten. Aus den Workshops lernen wir, dass Trainer sicherstellen müssen, dass sich die Teilnehmer untereinander wohl fühlen und nicht gezwungen werden, etwas zu

teilen oder zu sagen, das für sie zu persönlich sein könnte. Wir lernen auch, dass jede*r Teilnehmer*in genügend Zeit gegeben werden muss, damit er/sie reflektieren und sich das Wissen aneignen kann, das er/sie zum ersten Mal lernt. Denken Sie immer daran, dass Ihre Teilnehmer*innen aus unterschiedlichen Profilen, Charakteren und Verständnisniveaus bestehen. Daher müssen die Workshops an die Bedürfnisse der Teilnehmer*innen anpassbar sein. Scheuen Sie sich nicht, das ursprüngliche Programm Ihrer Veranstaltung geringfügig zu ändern, wenn Sie dadurch Ihre Ziele und Ihr Publikum besser erreichen können! Schließlich haben wir gesehen, dass die Kommunikation beim Testrun einer Veranstaltung der schwierigste Teil sein kann, wenn die Teilnehmer*innen nicht die Landessprache sprechen. Vergessen Sie nicht, dies bei der Entwicklung Ihrer Aktivitäten zu berücksichtigen und sicherzustellen, dass der Inhalt so einfach wie möglich ist. Um dies zu erreichen, kann ein einfacher Wortschatz verwendet werden. Auch junge Menschen vor Ort können helfen, was ebenfalls positiv ist, da sie sich in anderen Gesellschaftsgruppen engagieren. Darüber hinaus kann auch die Beauftragung eines Dolmetschers empfohlen werden. Zusammenfassend lässt sich sagen, dass es dringend empfohlen wird, die Bedürfnisse der Teilnehmer*innen zu ermitteln und bei der Rekrutierung die richtigen Fragen zu stellen, um den Workshop möglichst zugänglich zu gestalten und einige Herausforderungen zu antizipieren.

Dieses im Rahmen des Erasmus+ Yippee-Projekts entwickelte Handbuch hat es uns ermöglicht, Tools, Anleitungen, Fallstudien und Methoden weiterzugeben, die von Jugendarbeiter*innen für junge Menschen verwendet werden können. Kurz gesagt: Es hat gezeigt, dass die Schaffung einer integrativen Gesellschaft möglich ist, indem sichere Räume für Jugendliche geschaffen werden und allen unabhängig von ihrem sozialen, religiösen oder kulturellen Hintergrund Zugang zu den gleichen Chancen geboten wird.