

## **Generation Next »thinks Europe« – Vom QRaching und von Zin Obelisk**

### **Non-formale europäische Jugendbildung und ihre Wirkung**



**Karsten Lucke**



**Anselm Maria Sellen**

*»You can teach a student a lesson for a day; but if you can teach him to learn by creating curiosity, he will continue the learning process as long as he lives.«*

Clay P. Bedford

Es ist mittlerweile 18.00 Uhr. Den Nachmittag über haben 60 junge Europäer/-innen aus sieben Nationen ein interkulturelles Simulationsspiel gemeinsam erlebt. Einige Teilnehmer/-innen sind nun auf dem Weg zum Abendessen, kleinere Gruppen schließen ihre Tagesevaluationen ab, wieder andere sammeln noch O-Töne für das Projektblog. Eigentlich ist die Auswertung zu den Erfahrungen aus dem Simulationsspiel abgeschlossen. Trotzdem sitzen auf dem Teppich im Flur immer noch der Spanier Miguel (15), die Türkin Burcu (17) und die Deutsche Sophia (18). Sie sind noch immer ins Gespräch vertieft. Es geht um Stereotype, Minderheiten und Vorurteile. Die drei berichten sich gegenseitig von ihren ganz persönlichen Erfahrungen und konkreten Alltagssituationen, die sie gerade in spielerischer Form ähnlich durchlebt haben. Burcu ist ganz offensichtlich aufgewühlt und hat mit Miguels Sichtweisen ein Problem. Denn Miguel ist der Meinung, dass die Simulation letzten Endes nur ein Spiel gewesen ist. Die Erfahrungen seien für ihn schon wichtig gewesen, würden aber einer gewissen Realität entbehren. Burcu will sich damit nicht zufrieden geben. Während

der Simulation hat Burcu ihre eigene Wirklichkeit wieder erkannt. Als Mädchen in einer ländlichen Region der Türkei aufzuwachsen ist mit Einschränkungen der Persönlichkeitsentfaltung verbunden, die sich Miguel nicht vorstellen kann. Auch Sophia kennt Gefühle wie Ausgeschlossenheit und Nicht-verstanden-werden aus eigener Erfahrung. Sie selbst hat eine spannende Migrationsgeschichte und kann deshalb Burcus Gefühle nachempfinden.

Dieser kurze Eindruck aus einer europäischen Jugendbegegnung illustriert exemplarisch die Tiefenwirkung, die non-formale Bildung erzielen kann. Außerschulische europäische Jugendbildung mit non-formalem Lerncharakter und Methodenspektrum zeichnet sich dadurch aus, dass auf frontale Unterrichtsmethoden weitestgehend verzichtet wird. Im Fokus der Bildungsprojekte steht ein teilnehmerzentrierter Lern- und Lehransatz. Die Erfahrungen zeigen immer wieder, dass die aktive Einbindung der jungen Menschen in die Projektumgebung eine absolut zentrale Bedingung für das Gelingen interkultureller Projekte ist. Sie sollen buchstäblich am eigenen Leib erfahren können was es bedeutet, ein eigenes Vorhaben mit all seinen Chancen und Hindernissen gemeinsam mit anderen umsetzen zu können. Nach Umsetzung zahlreicher europäischer Jugendprojekte im Europa-Haus Marienberg<sup>1</sup> haben sich folgende Lernerfahrungen und persönliche Erkenntnisse für die Teilnehmer/-innen als besonders prägend herausgestellt. Hier ein paar O-Töne von jungen Europäer/-innen, die stellvertretend für eine Vielzahl gleicher Evaluationsergebnisse stehen (viele dieser transkribierten O-Töne können auch über das Blog <http://thinkeurope21.blogspot.com> abgerufen werden).

- Daniel aus Tschechien: *Mir sind viele meiner persönlichen Stärken bewusster geworden. Außerdem habe ich auch etwas über einige meiner Schwächen erfahren. Das war auf der einen Seite nicht immer schön, auf der anderen Seite ist es aber gut, diese Schwächen zu erkennen, damit ich jetzt damit arbeiten kann.* (Sensibilisierung für individuelle Kompetenzen und persönliche Potenziale)

<sup>1</sup> Das Europa-Haus Marienberg ist ein internationales Bildungs- und Begegnungszentrum mit dem Schwerpunkt auf europäischer Jugendbildung. Die Implementierung von Social Media in die außerschulische politische Bildung steht zusätzlich im Kern der Bildungsprojekte. Die Bildungsstätte befindet sich im nördlichen Rheinland-Pfalz. Das Europa-Haus Marienberg ist im Internet unter [www.europa-haus-marienberg.eu](http://www.europa-haus-marienberg.eu) zu finden, das Blog der europäischen Jugendbildung »think europe« unter <http://thinkeurope.net>.

- Agnieszka aus Polen: *Ich habe hier Freundschaften mit Menschen aus anderen Ländern geschlossen. Ich habe meine Vorurteile über die Deutschen ablegen können. In Polen sagen die Leute Deutsche seien kalt und unnahbar. Hier habe ich erfahren, dass das überhaupt nicht stimmt. Ich bin an persönliche Horizonte gestoßen und habe dort neue Erfahrungen gemacht.* (Abbau von Stereotypen und Vorurteilen)
- Tereza aus Ungarn: *Mich hat das Projekt darin bestärkt meine Pläne zu verwirklichen. Vorher habe ich vage gedacht, dass ich vielleicht Politik und Kulturwissenschaften studieren möchte, nun bin ich mir absolut sicher, dass ich genau das will.* (Stärkung von Selbstbewusstsein, Ermutigung zur Eigeninitiative)
- Giulia aus Italien: *Das Treffen mit so vielen Leuten aus ganz Europa war fantastisch für mich. In Italien sprechen nicht viele Leute in meiner Umgebung gutes Englisch oder eine andere Fremdsprache. Ich hatte große Sorge bevor ich herkam, dass ich mich nicht richtig würde unterhalten können oder ausgelacht werde. Es ist so toll wie alle einander akzeptiert und angenommen haben. Wir haben gegenseitig über unser Englisch gelacht und haben so die Scheu vor der Sprache verloren.* (Sprachkompetenz)
- Vivian aus der Schweiz: *Das Zusammentreffen mit den unterschiedlichen Nationen und vor allem die intensive inhaltliche Auseinandersetzung zwischen uns allen hat mir viel gebracht. Am Anfang fand ich es anstrengend, mit den anderen Nationen in Kontakt zu kommen. Es war schwierig, in internationalen Gruppen schnell Einigkeit zu erzielen. Im Laufe der Begegnung haben wir alle gelernt, uns selbst von außen zu betrachten und uns gegenseitig mit Respekt und Toleranz zu begegnen.* (Interkulturelle Empathie, Rollendistanz und Ambiguitätstoleranz)

Warum erreicht gerade die non-formale Jugendbildung solche Lernergebnisse? Ein zentraler Faktor ist die enorme Bandbreite non-formaler Lernmethodik, die junge Menschen auf unterschiedlichste Art und Weise und auf ganz verschiedenen Ebenen anzusprechen vermag. Entscheidend ist hierbei, dass die eingesetzte Methodik ein Lernumfeld absteckt, das den Teilnehmer/-innen eine freie und kreative Entfaltung in einem geschützten Orientierungsrahmen ermöglicht. Unabhängig von den Ergebnissen der einzelnen Programmeinheiten sind die anschlie-

henden Reflexionsphasen das entscheidende Bindeglied zwischen offenem Lernprozess und der Sensibilisierung für interkulturelle Sozialkompetenzen.

Aus dem breiten Angebot des Methodenspektrums stellen wir an dieser Stelle zu Illustrationszwecken zwei non-formale methodische Ansätze vor, die zu den oben angeführten Ergebnissen führen.

### ■ »QRaching«

Das QRaching ist eine Form des Geocachings (digitale Schnitzeljagd) die zusätzlich zum herkömmlichen, GPS-basierten Ansatz bewusst didaktische Lerninhalte implementiert und in diesem speziellen Falle weitere digitale Elemente einschließt.

Zum Spielen des QRachings wird folgendes Equipment benötigt: Ein internetfähiges Tablet mit USB-Schnittstelle (alternativ müssen mehrere Geräte in Kombination genutzt werden – z. B. die Kombination aus klassischem GPS-Gerät, Smartphone und Notebook). Wichtig sind die Möglichkeit zur Bestimmung von Positionsdaten via GPS und die technische Voraussetzung Daten, die auf USB-Sticks hinterlegt wurden, abzurufen und mobiles Internet. Außerdem müssen die Gruppen mit ihren Geräten in der Lage sein, einen QR-Code auszulesen. Bei einem

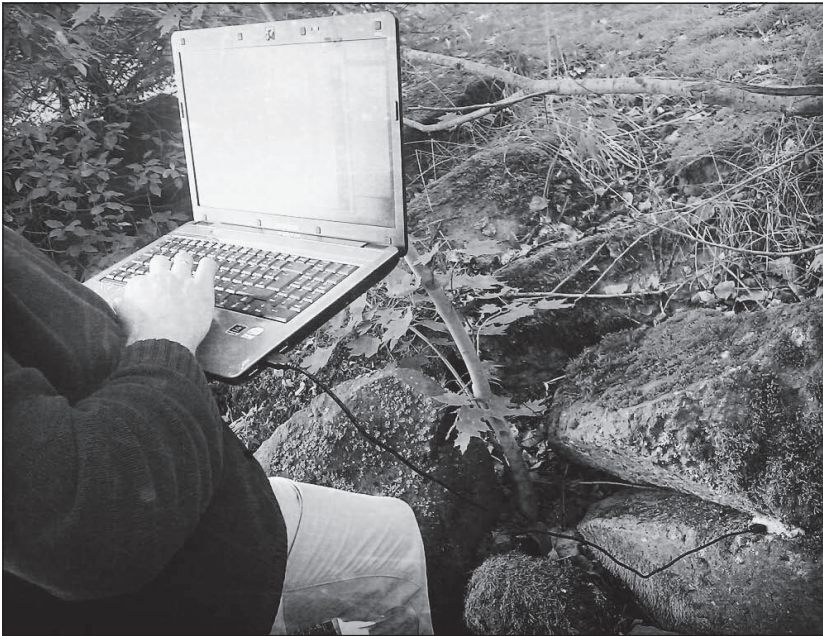


Foto: Europahaushaus Marienberg

Lernen mit QRaching

QR-Code handelt es sich um einen zweidimensionalen Code, hinter dem sich in der Regel URLs (Internetadressen) verbergen, an die jede Gruppe gelangen muss, um das QRaching spielen zu können.

Zu Beginn des QRachings wird die Seminargruppe in multinationale Kleingruppen aufgeteilt. Das QRaching startet für jede Gruppe mit dem Ausdruck eines QR-Codes. Dieser Code muss mit Hilfe eines QR-Scanners dechiffriert werden (dazu reicht ein kleines kostenloses App, das in jedem Appstore kostenlos auf Smartphones oder Tablets heruntergeladen werden kann). Hinter jedem der QR-Codes befindet sich der Link zu einem Blog auf dem Geodaten hinterlegt sind. Mit Hilfe dieser Geodaten begeben sich die Jugendlichen auf die Suche nach der Zielposition, an der es einen eingemauerten USB-Stick (Deaddrop) zu finden gilt. Nach erfolgreicher Suche kann die Gruppe nun ihr Tablet/Notebook an den USB-Stick andocken und die hinterlegten Aufgaben und Fragen abrufen. Des Weiteren beinhaltet der Stick den nächsten QR-Code, der wiederum zum nächsten Blog mit den neuen Geodaten führt. So werden in der Folge verschiedene Ziele im Ort angesteuert.

Neben der Möglichkeit die Umgebung der Bildungsstätte zu erkunden und kennenzulernen, beinhaltet das QRaching eine Vielzahl an weiteren Lernaspekten. Um das Spiel erfolgreich spielen zu können, ist die Kommunikation untereinander eine Grundvoraussetzung. Die Jugendlichen müssen gemeinsame Entscheidungen treffen, diskutieren und Konsens über Spielstrategien herstellen, sprachliche Barrieren überwinden und das alles in einer für sie fremden Umgebung. Auf dieser Basis werden die Jugendlichen zusätzlich auf spielerische Weise an digitale Formate herangeführt und lernen so elementare Tools der Social Media kennen. Die Gesamtheit der technischen Ansprüche des QRachings führt zu einer völlig neuen Art der Auseinandersetzung mit den Möglichkeiten von Technik und Internet. Medienkompetenz wird aktiv und in der unmittelbaren Konfrontation mit Netz und Medien erlernt. Haben die Teilnehmer/-innen ihre Smartphones bisher größtenteils zum Schreiben von SMS-Nachrichten verwendet oder das Internet weitestgehend zum Schauen von Youtube-Videos und Facebook genutzt, stoßen sie nun auf neue Arten der Nutzung digitaler Medien. Die Heranführung an ein Weblog sowie dessen aktive Nutzung sensibilisiert die jungen Menschen für die Kommunikations- und Publikationskanäle im Internet. Die auf den USB-Sticks hinterlegten Aufgaben müssen von den Kleingruppen nicht nur erledigt, sondern gleichzeitig auch ins Internet hochgeladen werden. So hat zum Beispiel an einer Station jede Gruppe die Aufgabe, ein Video zu drehen. Thematisch stehen den Jugendlichen dazu drei Szenarien zur Verfügung, aus denen sie frei wählen können. Im Anschluss an die »Dreharbeiten« werden die Gruppenergebnisse schon während des QRachings auf dem Blog online ver-

öffentlich und tragen damit zur Transparenz und Multiplikation des Bildungsprojektes bei.

Neben der digitalen Dimension und dem aktiven Erwerb von Medienkompetenzen machen die Jugendlichen interkulturelle Erfahrungen. Das Zusammenkommen in einer multinationalen Kleingruppe und die Verfolgung gemeinsamer Ziele konfrontieren die jungen Menschen mit unterschiedlichsten Herausforderungen. Es werden nicht nur sprachliche Barrieren überwunden. Das QRaching fordert die Jugendlichen dazu heraus, auch anderweitige Sozialkompetenzen (Soft Skills) anzuwenden und weiterzuentwickeln. Die Teilnehmer/-innen werden in interkulturelle Situationen geführt, in denen es praktisch unumgänglich ist, dass sie sich in Toleranz und Respekt üben, um als Gruppe im Spiel zu bestehen. Die Aufgaben auf den Deaddrops sind bewusst so gestellt, dass zur Lösung alle Teilnehmer/-innen einbezogen werden müssen. Dieser inklusive Lernansatz sorgt dafür, dass die Jugendlichen eigene Schwächen erkennen bzw. deutlicher wahrnehmen. Die Gruppenzugehörigkeit und ihre Dynamik garantieren jedem Gruppenmitglied, dass diese Schwächen durch die Gemeinschaft aufgefangen und kompensiert werden. Es wäre natürlich vermessen zu behaupten, dass alle Gruppen immer so einwandfrei funktionieren. Aus diesem Grunde sind die Debriefingphasen im Anschluss an das QRaching genauso entscheidend wie die eigentliche Spielerfahrung. Sollte es zu Konfliktsituationen innerhalb der Gruppe gekommen sein, bedeutet dies gerade nicht, dass an dieser Stelle keine Lernerfahrungen gemacht worden sind. Das Gegenteil ist der Fall, denn an den Reibungspunkten haben sich die Teilnehmer/-innen mit ihren eigenen und den Standpunkten des Anderen auseinandersetzen müssen. Wenn dies pädagogisch angeleitet in der Nachbereitung evaluiert worden ist, haben die Jugendlichen oftmals selbst erkannt, dass sie gestärkt aus diesen Konfliktsituationen hervorgegangen sind. Alle persönlichen Stärken und Schwächen der einzelnen Gruppenmitglieder sind so in das Spiel mit eingeflossen und haben dafür gesorgt, dass aus einer digitalen Schnitzeljagd ein reflektiertes Lernerlebnis geworden ist. Somit hat jede Einzelperson die Chance, aktiv am Geschehen zu partizipieren und die Gemeinschaft so ihrem Ziel näher zu bringen.

Bisher kaum erwähnt, aber in diesem Lernzusammenhang natürlich von zentraler Bedeutung, ist die intensive Auseinandersetzung mit der europäischen Dimension. Die auf den Deaddrops enthaltenen kreativen Aufgaben und Herausforderungen, haben eine sehr starke europäische Ausrichtung und zielen darauf ab, die Jugendlichen in ein intensives Ringen, mit den zahlreichen Facetten der Europäischen Union zu bringen. Die Jugendlichen sind aufgefordert während des QRachings sich zum Beispiel mit europäischen Persönlichkeiten aus den Bereichen



Politik, Kultur und Wirtschaft zu beschäftigen, Meilensteine des europäischen Integrationsprozesses nachzuempfinden, die Struktur der Europäischen Union kennenzulernen sowie europäische Werte wie Respekt, Toleranz, Demokratie, Menschenrechte und Rechtsstaatlichkeit auf kreative Art und Weise zu versinnbildlichen. Diese erste Berührung mit der europäischen Dimension wird im weiteren Verlauf der Veranstaltung aufgegriffen und vertieft. Die Kombination aus der ersten spielerischen Annäherung an die komplexen Themenspektren der EU und die weiterführende Behandlung der Thematik bürden für ein nachhaltiges europäisches Lernen.

### ■ **Interkulturelles Simulationsspiel »Zin Obelisk«**

»In der antiken Stadt Atlantis wurde ein sogenannter Zin Obelisk zu Ehren der Göttin Tina errichtet. Der Bau nahm weniger als zwei Wochen in Anspruch. Die Aufgabe der internationalen Kleingruppen ist es herauszufinden, an welchem Tag der Obelisk fertig gestellt wurde.«

Diese einleitende Geschichte ist der Auftakt eines interaktiven und interkulturellen Simulationsspiels. Multinationale Kleingruppen haben die Aufgabe, sich in völlig neue Rollen und Kommunikationsstrukturen einzudenken. Die Grundlage des Spiels ist, dass jede Kleingruppe eine fiktive Ethnizität innerhalb des Staates Atlantis verkörpert. Ziel jeder Gruppe ist es, die eigenen Informationen über den Bau des Obelisken zu vervollständigen, indem sie die anderen Ethnizitäten besucht, um dort fehlende Hinweise zu erhalten. Die besondere Herausforderung des Spiels besteht darin, dass jede der verschiedenen Ethnizitäten ganz eigenen Kommunikationsregeln folgt und zusätzlich auf falsche Ansprache durch andere ein merkwürdiges Verhalten an den Tag legt. Beispiel: Die Ethnizität der »Pikari Pikari« gibt nur dann Informationen heraus, wenn sie aus einer Entfernung von mindestens drei Metern angesprochen wird. Ist dies nicht der Fall, reagiert diese Volksgruppe mit wüsten und lauten Beschimpfungen. Während die »Pikari Pikari« ihrerseits zu anderen Ethnizitäten reisen, treffen sie mitunter auf die Volksgruppe der »Kokoro«, welche ausschließlich Huckepack reist und auch nur auf Ansprachen von anderen in dieser Position reagiert. Acht unterschiedliche Volksgruppen ergeben so ein Potpourri aus diversen Kommunikationsverhalten, dass es auf der Suche nach des Rätsels Lösung zu entschlüsseln gilt.

Damit ist die Grundausrichtung des Lernprozesses und der anvisierten Ziele beschrieben. Die Jugendlichen begeben sich in ein fiktives interkulturelles Spannungsfeld, innerhalb dessen sie dazu aufgefordert sind, sich intensiv mit Andersartigkeit und »fremden Kulturen« zu be-



Foto: Europahaus Marienberg

Non-formales Lernen: Zin Obelisk in Action

schäftigen. Zur Bewältigung der Aufgabe – das Sammeln von Informationen zur Lösung des Rätsels – müssen die jungen Menschen ein hohes Maß an Empathie, Toleranz und Rollendistanz entwickeln. Die Teilnehmer/-innen sind während des Spiels vollständig in einer komplexen Parallelwelt versunken, in der sie zuallererst auf Hindernisse und Hürden in der Verständigung stoßen. Die Kommunikationsmuster, die die Jugendlichen aus ihrem Alltag gewohnt sind, werden unbrauchbar und sind damit wertlos. Wesentlicher Teil des Spiels ist es, dass sich die einzelnen Volksgruppen in einem neuen Lernprozess Sprache, Mimik und Gestik völlig neu aneignen müssen, um überhaupt in dialogische Prozesse eintreten zu können. Dies geschieht über einen ausführlichen Beobachtungsprozess. Die Teilnehmer/-innen stoßen am Anfang auf Barrieren, die ihnen den Erfolg, nämlich das Erlangen von Informationen, verwehren. Das Fehlen von passenden Werkzeugen zur Verständigung führt die Teilnehmer/-innen zunächst in Frustrationsmomente. Nun setzt der angesprochene Beobachtungs- und Lernprozess ein, indem sich die einzelnen Gruppen in die jeweiligen Gegenüber hineinversetzen müssen. Kommunikationsstrukturen und Muster müssen neu erlernt und aus den Reaktionen der anderen abgeleitet werden. Dieser Lernschritt kann nur dann erfolgreich gelingen, wenn die einzelnen Ethnizitäten das notwendige Einfühlungsvermögen entwickeln und den anderen Gruppen mit Toleranz und Respekt begegnen. Grup-



pen, die aggressivere Spielstrategien wählen, laufen Gefahr, dass sie mit irreführenden Informationen gefüttert werden. Das bedeutet, dass analog zum wirklichen Leben eine konfrontative und eigensinnige Lösungsstrategie durchaus möglich ist, aber in keinem Fall zu einem Erfolg führt.

Das zentrale Moment dieses Spieles ist der Transfer von interkulturellen und zwischenmenschlichen Kommunikationsdefiziten in einen spielerischen Schutzrahmen, der Raum zur Erprobung und zum Kennenlernen anderer bzw. konträrer Verhaltensweisen bietet. Die Jugendlichen sensibilisieren sich innerhalb der Spielwelt Atlantis selbst für einen respektvollen und toleranten Umgang in einer globalisierten heterogenen Gesellschaft. Damit wird der »Zin Obelisk« zu einer lebendigen Metapher für die Lebenswirklichkeiten der Teilnehmer/-innen. Ein bedeutender Moment ist auch bei dieser non-formalen Lerneinheit, dass im Nachklang der gesamten Spielphase eine intensive Besprechung im Gesamtplenium durchgeführt wird. Diese Debriefing-Einheit thematisiert die Gesamtheit der Erfahrungen aus dem »Zin Obelisk« und hebt sie auf eine analytische Reflexionsebene. Diese Phase kann u. a. mit folgenden Fragen zielführend gestaltet werden:

- Welches Gruppenverhalten hat dabei geholfen, Kommunikation herzustellen und das Rätsel zu lösen?
- Auf welche Hindernisse ist die Gruppe gestoßen?
- Wie wurde Teamarbeit gestaltet?
- Auf welche Art und Weise wurden Lösungsstrategien entwickelt?
- Rückblickend: Welche Maßnahmen zur erfolgreicherem Spielgestaltung hätten ihr ergreifen können und woran könnten eure Strategien gescheitert sein?

Es zeigt sich, dass zusätzlich zu den individuellen und gruppendynamischen Erfahrungen insbesondere die gemeinsame Evaluation die verschiedenen Lernaspekte verdeutlicht und herausarbeitet. Die daraus entstehenden Diskussionen und vertiefenden Betrachtungen fördern die Sensibilisierung für das eigene Tun und Handeln, machen eigene Defizite transparent, stärken die bereits beschriebenen Sozialkompetenzen und ermutigen dazu, diese weiter zu entwickeln. Es werden in diesem Zusammenhang die gewünschten »Aha-Effekte« erzielt, weil sich die Jugendlichen in der Analyse selbst bewusst werden und verinnerlichen, worauf es im interkulturellen Dialog ankommt.

Die eigenen, selbst gemachten Erfahrungen unter die Lupe zu nehmen, zu hinterfragen und aus dem Kontext heraus kritisch zu betrachten ist ein zentrales Element non-formalen Lernens. Ein interkulturelles Planspiel kann viel Spaß machen, ein QRaching kann aufregend und spannend sein, entscheidend aber ist, dass hierbei sehr viele Lernerfah-

rungen gemacht werden. Diese Erfahrungen machen die Jugendlichen ganz aktiv, oft auch unbewusst, während sie ganz in den Aufgaben versinken. Aufgabe von pädagogisch begleiteten non-formalen Lernprozessen ist es, diese ungehobenen Schätze zu entdecken und gemeinsam mit den Jugendlichen zu heben. So wird aus einem Spiel, einer digitalen Schnitzeljagd, einer internationalen Workshopeinheit ein tiefgreifendes Lernerlebnis mit nachhaltigen Wirkungen.

Das Eingangszitat von Clay P. Bedford lässt sich wie eine Schablone auf die Effekte des QRachings und des interkulturellen Simulationsspiels »Zin Obelisk« legen. Beide non-formalen Lernmethoden stehen exemplarisch für außerschulische europäische Jugendbildung. Sie vereinen die europäische Dimension und interkulturelles Lernen in einem Lernprozess, der das »Learning by Doing« zentral verankert.

Wir sind zurück bei Miguel, Burcu und Sophia, die wir in der Diskussion über die Erfahrungen aus dem Simulationsspiel verlassen haben. Miguel vertritt immer noch weitestgehend die Ansicht, dass die Simulation einen deutlichen Spielecharakter hatte und daher die Realität nicht abbilden kann. Burcu und Sophia entlassen Miguel nicht aus der Verantwortung und legen ihm dezidiert dar, inwiefern die verschiedenen Problemebenen und Kommunikationskonflikte, die in der Simulation durchlebt wurden, tatsächlich einen konkreten Bezug zu ihren ganz persönlichen Lebenswirklichkeiten darstellten. Die beiden Mädchen haben intensive Erfahrungen mit Diskriminierungen aufgrund von Migrationsgeschichte bzw. Geschlechterzugehörigkeit machen müssen. Sie berichten Miguel offen von dumpfen und plumpen Stereotypen und Vorurteilen, mit denen sie oft konfrontiert gewesen sind. Sophia illustriert die Darstellung ihrer Situation mit sehr eindrücklichen Beispielen und Vorfällen. Aufgrund dieser Schilderungen fängt Miguel an, erneut über die Simulation und die Spielerfahrungen nachzudenken. Man sieht ihm an, wie es beginnt, in ihm zu arbeiten. Miguel fängt an, den Zusammenhang zwischen Spiel- und Lebensrealität zu begreifen. Es ist ganz offensichtlich, dass bei Miguel ein entscheidender Denk- und Reflexionsprozess eingesetzt hat. Das Anstoßen genau dieser Prozesse ist das, was non-formale Bildung zu leisten in der Lage ist. Wenn dies in der außerschulischen europäischen Jugendbildung – so wie bei Miguel – durch ein vordergründig empfundenes Simulationsspiel erreicht werden kann, dann haben die Methoden non-formalen Lernens einen wichtigen Beitrag zur individuellen Persönlichkeitsentwicklung der jungen Menschen erreicht.

## ■ Abstract

Non-formale Bildung und ihre Wirkungen sind ein wesentlicher Bestandteil außerschulischer europäischer Jugendbildung. Anhand einer detaillierten Beschreibung zweier konkreter Beispiele aus unserem Praxisalltag, werden die vielfältigen Wirkungsdimensionen der non-formalen Bildung herausgearbeitet. Die zwei Bildungsschwerpunkte »europäische Dimension« und »interkulturelles Lernen« sind von zentraler Bedeutung für die Persönlichkeitsentwicklung junger Menschen im europäischen Kontext und erfahren gerade durch die Umsetzung innerhalb non-formaler Prozesse ihre

besonders nachhaltigen Lernergebnisse. Die exemplarisch ausgewählten Beispiele verdeutlichen zudem den innovativen Ansatz der Implementierung von Social Media in die non-formale Lernlandschaft (QRaching) sowie den kreativen Umgang mit interkulturellen Konfliktsituationen durch interaktive Simulationen (Zin Obelisk). Beide Beispiele illustrieren zudem die bemerkenswerte Reichweite teilnehmerzentrierter Lernumgebungen, die junge Menschen in lebendige und aktive Erfahrungs- und Reflexionsprozesse begleiten.

## ■ Abstract

### **Generation Next thinks Europe – QRaching and the Zin Obelisk Non-formal European youth education and its effects**

Non-formal education and its effects are an integral part of non-formal European youth education. We provide a detailed description of two examples drawn from our day-to-day work in order to highlight the diverse effects of non-formal education. The two focal areas "European dimension" and "intercultural learning" are crucial to the personal development of young people in a European context. The learning effects are all the more sustainable since they take place in non-formal

settings. The selected examples also outline the innovative use of social media in non-formal learning environments (QRaching) and creative approaches towards resolving intercultural conflicts in interactive simulated situations (the Zin Obelisk game). In addition, they illustrate the remarkable impact of participant-centred learning environments that send young people on a realistic and active journey of exploration and reflection.

■ **Kontakt**

**Karsten Lucke, Anselm Maria Sellen**

c/o Europa-Haus Marienberg,  
Europastr. 1, D-56470 Bad Marienberg;  
Tel.: +49 (0)2661 640-441/-444;  
Internet: [www.europa-haus-marienberg.eu](http://www.europa-haus-marienberg.eu);  
E-Mail: [lucke@europa-haus-marienberg.de](mailto:lucke@europa-haus-marienberg.de),  
[sellen@europa-haus-marienberg.de](mailto:sellen@europa-haus-marienberg.de).