

Mitentscheiden, Mitentwickeln und Mitgestalten!



Handbuch Partizipation

*Grundlagen, Methoden und Praxisbeispiele
für eine starke Jugendbeteiligung in Osteuropa!*

2020 Berlin

Inhaltsverzeichnis

Einführung

1.	Anlass und Entstehungsgeschichte	10
	Was sollte man über Demokratie und Partizipation wissen, wenn man Kinder und Jugendliche beteiligen will? Grundlagen	
2.	Was ist Demokratie? Was ist Partizipation?	14
2.1	Abgrenzungen und Definitionen: Gesellschaft – Demokratie – gesellschaftliches Engagement	17
2.2	Demokratie und Partizipation	21
2.3	Zwei Dimensionen der Demokratie: Partizipation und Selbstbestimmung (Selbstverwaltung)	23
2.4	Wie unterscheiden sich Partizipationsprojekte von einfachen Sozialprojekten?	24
3.	Wen kann man wo und woran beteiligen? Zielgruppen, Handlungsfelder und Themen der Partizipation auf kommunaler Ebene	26
3.1	Wen kann ich beteiligen? Zielgruppen der Beteiligung	28
3.2	Wo kann ich Partizipationsprojekte durchführen? Handlungsfelder der Beteiligung	30
3.3	Woran kann ich Kinder und Jugendliche beteiligen? Themen der Beteiligung	32
4.	Wie kann ich andere von der Notwendigkeit der Partizipation von Kindern und Jugendlichen überzeugen? Begründungen – Argumente – Thesen	36
5.	Was ist gute Kinder- und Jugendpartizipation? Qualitätsmerkmale und Standards	44
5.1	Die Partizipationsleiter	46
5.2	Unterschiede zwischen guten und schlechten Partizipationsmaßnahmen	48
	Wie kann ich Maßnahmen und Projekte für Kinder und Jugendliche demokratisch durchführen? Partizipationsmethoden	
6.	Was sollte ich zunächst über partizipative Moderation und Visualisierung wissen? Methodische Vorbemerkung	52
6.1	Moderation – Schlüsselansatz und Metatechnik für jede Form von Partizipation	54
6.2	Visualisierung – die zweite Meta-Technik mit methodischer Querschnittsfunktion	56
7.	Wie muss ich vorgehen? Methodenentscheidungen – Strategien, Grundformen und Assistenzmethoden im Überblick	58
	Entscheidung I: Die Strategie der Partizipation wählen	61
	Entscheidung II: Die Grundform der Beteiligung wählen („primäre Partizipationsmethode“)	62
	Entscheidung III: Die sekundären Partizipationsmethoden (Querschnitts- und Assistenzmethoden) wählen	63
8.	Methodenentscheidung 1: Auswahl einer primären Partizipationsmethode als Grundform der Beteiligung	64
	Kooperation in Erwachsenenstrukturen	66
	Interessenvertretungen von Kindern und Jugendlichen in eigenen Strukturen (Selbstorganisation und Selbstverwaltung)	67
	Selbstbestimmte informelle Gestaltung der eigenen Lebenswelt	69

9.	Methodenentscheidung 2: Die komplexen, großen Assistenz- und Querschnittsmethoden	70
9.1	Die Moderationsmethode VIPP (Visualization in Participatory Programmes)	72
9.2	Bedarfsanalyse-Workshop (mit Sozialraum-Erkundung)	76
9.3	World Café	80
9.4	Open Space	84
9.5	Zukunftswerkstatt	90
10.	Methodenentscheidung 3: Die einfachen Tools als kleine Querschnitts- und Assistenzmethoden	94
10.1	Mikromethoden: Einstieg in Veranstaltungen	96
	Kennenlern-Tafel/Mitmach-Tafel	98
	Namensspiele	100
	Kennenlernspiele	102
	Herzblatt oder Fallende Folie	103
	Regelwerk für eine Projektgruppe	104
	Regelwerk für die Arbeitstreffen der Projektgruppe	106
10.2	Mikromethoden in der Bedarfsanalyse, insbesondere Sozialraum-Erkundungsmethoden	108
	Wenn ich ein Zauberer wäre	110
	Sozialraumbegehung	112
	Leitfadeninterview mit Schlüsselpersonen	114
	Forscheraktionen durch Kinder	116
	Subjektive Landkarte	118
	Objektive Landkarte	120
10.3	Mikromethoden innerhalb der Lösungs- und Ideenphase	122
	Brainstorming	124
	Methode 6-3-5	125
	Kopfstandmethode	126
	Erfinderspiel	128
	Modellbauaktionen	130
10.4	Mikromethoden für demokratische Auswahl- und Entscheidungsverfahren	132
	Einpunktentscheidung	134
	Entscheidungskreis	136
	Jetzt-Bald-Später-Matrix	138
10.5	Mikromethoden: Bearbeitung von Themen in Veranstaltungen	140
	Atome-Moleküle-Diskussion	142
	Bienenkörbe	143
	Kugellager	144
	Standbilder	146
	Stellsoziogramm „Meinungslinie“ und Variante „Vier-Ecken-Soziogramm“	147
	Pferd	148
	Leiter der Partizipation	150

10.6	Mikromethoden innerhalb von Aushandlungs- und Deliberationssettings	152
	Fishbowl-Diskussion	154
	Streitgespräch mit Gruppenschutz	155
10.7	Mikromethoden innerhalb der Moderationsmethode VIPP	156
	Einfache Kartenfrage	158
	Doppelte Kartenfrage	160
	Zuruffrage	162
10.8	Mikromethoden für Spiele (Energizer, Lockerungen, Kreativität, Gruppenprozesse)	164
	Lockerungsspiele im Raum	166
	Pfeifenputzer	168
	Lockerungsspiele im Stuhlkreis	170
10.9	Mikromethoden für Reflexion, Evaluation und Feedback	172
	Blitzlicht	174
	Daumenfeedback	176
	Meine Meinung	177
	Herzen	178
	Fahrrad	179

Welche Schrittfolge muss ich bei einem Partizipationsprojekt beachten? Der Phasenablauf bei der Planung und Durchführung

11.	Logik und Struktur von Projekten: Stellenwert der Partizipation in der Schrittfolge des Projektmanagements	182
-----	--	-----

Projektbeispiele

12.	Projektbeispiele aus den Partnerländern	184
12.1	Ukraine	186
12.2	Georgien	189
12.3	Russland	190

Literaturliste

	Von den deutschen Autor/innen verwendete Literatur	193
	Von den ukrainischen Autor/innen verwendete Literatur	194

Die Autor/innen



Deutschland

**Waldemar
Stange**

Prof. Dr., Diplompädagoge, Lehrer, Moderator, Trainer und Experte für Kinder- und Jugendpartizipation. Mitglied in Expertenbeiräten, wie z. B. „mitWirkung! und „jungbewegt“ der Bertelsmann-Stiftung und der Sachverständigenkommission „Kinderfreundliche Kommunen“ (UNICEF und DKHW). Erster Vorsitzender der Kinderkommission des Niedersächsischen Landtages. Professor am Institut für Sozialarbeit/Sozialpädagogik der Leuphana Universität Lüneburg.



Ukraine

**Mariia
Hrynova**

Mitarbeiterin des wissenschaftlich-methodischen Labors für soziale Partnerschaft und Internationales am Lehrstuhl für Bildungspolitik der „Weiterbildungsakademie des Gebietsrates von Odessa“. Seit 2014 Trainee für politische und Menschenrechtsbildung für Erwachsene, Kinder und Jugendliche. Seit 2016 Expertin und Trainerin der „Agentur für die Entwicklung der Bildungspolitik“. Regionalkoordinatorin der M18-Jugendwahlen in der Ukraine im Rahmen des Projektes „Mehr bewegen!“.



Ukraine

**Alena
Popova**

Moderatorin und Trainerin für Jugendpartizipation des Nationalen Jugendrates der Ukraine (NYCU). Ausbilderin der Stiftung „Hope and homes for every child“ im Rahmen von Weiterbildungsprogrammen für Fachkräfte der Arbeit mit lokalen Communities sowie im von UNICEF unterstützten Programm „Gemeinsam die Zukunft bauen“. Pfadfinderleiterin bei der Nationalen Organisation der Pfadfinder der Ukraine.



Georgien

**Tsira
Tavshavadze**

Gründerin, Trainerin, Expertin für politische Bildung und Programmkoordinatorin des Landesverbandes georgischer Bildungsinitiativen SIQA. Seit 1999 in der non-formalen und politischen Bildung für Jugendliche und Lehrer/innen tätig. Trainerin und Beraterin für die vom georgischen Ministerium für Bildung und Wissenschaft durchgeführte Bildungsreform. Mitarbeit an der Einführung der politischen Bildung in Schulen, bei Fortbildungen für Lehrer/innen und der Entwicklung von Lehrbüchern.

Unterstützt wurden die Autor/innen von:

Ivantsov, Maxim (Russland): Koordinator der Initiative „Schulprojekte“ (St. Petersburg)
Brunsemann, Claudia: Diplom-Sozialarbeiterin, zertifizierte Prozessmoderatorin und Trainerin
Stange, Jan Waldemar: Politikwissenschaftler, zertifizierter Prozessmoderator und Trainer

Koordinatorin des Autorenteam:

Galstyan, Syuzanna: Koordinatorin im Projekt „Mitgestalten! Für eine gelebte Jugendpartizipation in Osteuropa“ beim DRA e. V. in Berlin

An der Koordination der Erstellung dieses Handbuches waren außerdem beteiligt:

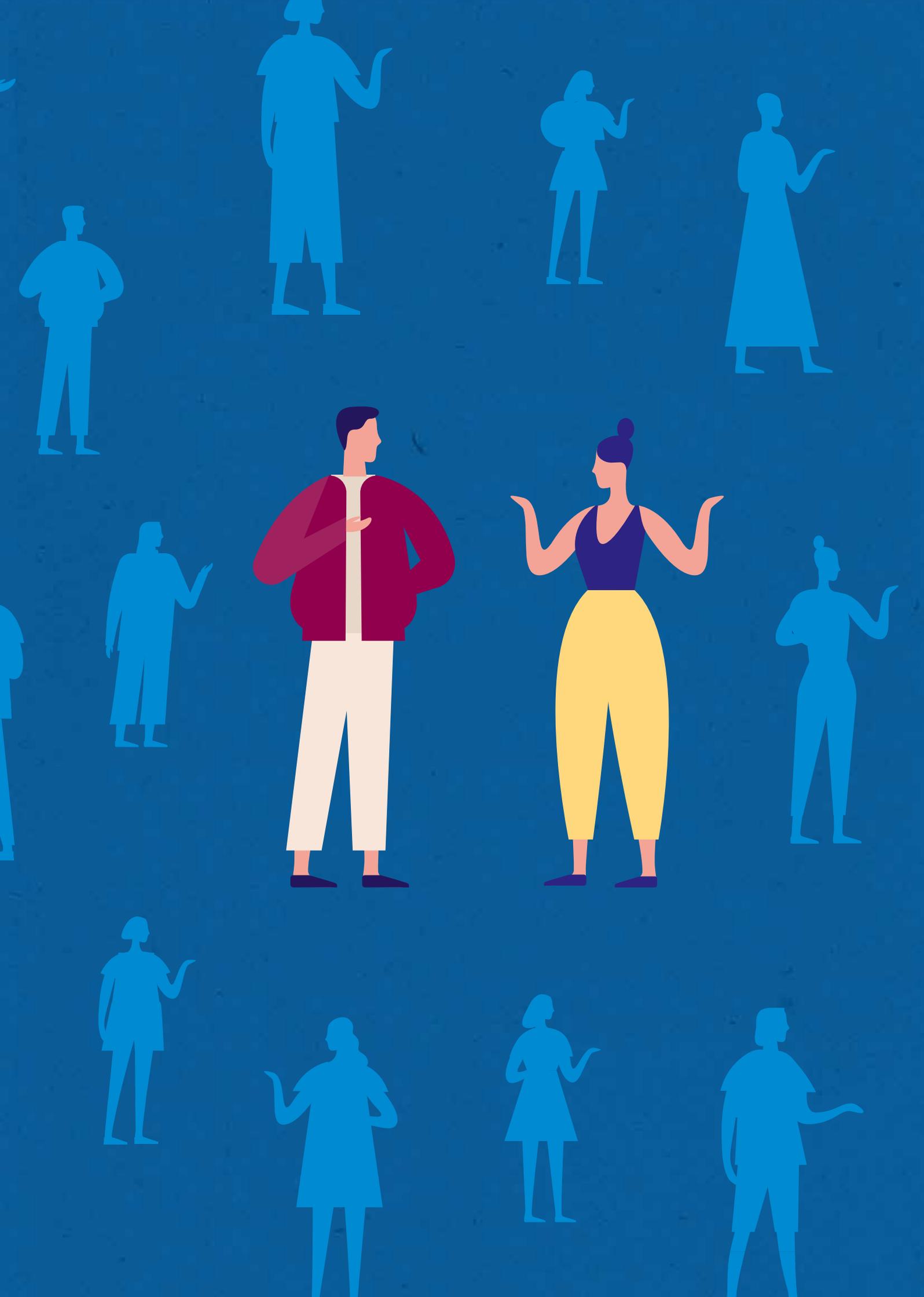
Elsner, Roman: Programmleiter im DRA e. V. in Berlin und Leitung im Projekt „Mitgestalten! Für eine gelebte Jugendpartizipation in Osteuropa“
Korte, Nora: Koordinatorin im Projekt „Mitgestalten! Für eine gelebte Jugendpartizipation in Osteuropa“ beim DRA e. V. in Berlin

The background is a solid blue color with numerous white silhouettes of people in various poses and outfits scattered across the page. The silhouettes represent a diverse group of individuals, some standing with hands on hips, some with arms outstretched, and others in more formal or casual attire.

Kapitel I

Einführung

Anlass und Entstehungsgeschichte



Wenn Kinder- und Jugendliche aktiv an der Gestaltung ihres Umfeldes mitwirken, mitreden und mitbestimmen, dann tragen sie zur Stärkung von demokratischen Strukturen in der Schule, ihrer Gemeinde, ihrer Stadt oder ihrem Land bei. Partizipation ist daher relevant und notwendig für die Entwicklung einer aktiven und demokratischen Zivilgesellschaft in Osteuropa.



Liebe Leserinnen und Leser,

wenn Kinder- und Jugendliche aktiv an der Gestaltung ihres Umfeldes mitwirken, mitreden und mitbestimmen, dann tragen sie zur Stärkung von demokratischen Strukturen in der Schule, ihrer Gemeinde, ihrer Stadt oder ihrem Land bei. Partizipation ist daher relevant und notwendig für die Entwicklung einer aktiven und demokratischen Zivilgesellschaft in Osteuropa.

Die Hauptaufgabe dieses Handbuchs ist es, Jugendarbeiter/innen, Pädagog/innen und Organisationen dabei zu helfen, Kinder- und Jugendprojekte nach den Grundsätzen des partizipativen Handelns durchzuführen und konkrete Möglichkeiten für junge Menschen zu schaffen, damit sie sich in allen Bereichen ihres Lebens an Entscheidungen beteiligen können. Die Idee zu diesem Handbuch entstand im Rahmen des Projektes „Mitgestalten! Für gelebte Jugendpartizipation in Osteuropa“, das der DRA e. V. zusammen mit Partnern in der Ukraine, Russland, Georgien und Armenien 2019–2020 durchgeführt hat.

Seit 1992 setzt sich der DRA e. V. gemeinsam mit seinen internationalen Partnern für einen offenen und friedlichen Dialog zwischen Deutschland und den Ländern Mittel- und Osteuropas ein. Die Stärkung des zivilgesellschaftlichen Engagements von Kindern und Jugendlichen und ihre Beteiligung am öffentlichen Leben sind uns in diesem Zusammenhang besonders wichtig. Unsere Arbeit wird von dem Grundsatz geleitet, dass die Beteiligung von Kindern und Jugendlichen an demokratischen Entscheidungsprozessen zu einem größeren sozialen Zusammenhalt führt und ihnen erleichtert, mit den Herausforderungen einer sich ständig verändernden Welt umzugehen.

Dieses Handbuch ist ein Gemeinschaftswerk und die Weiterentwicklung einer Methodensammlung, die in jahrelanger Arbeit entstanden ist. Damit der Begriff „politische Bildung“ keine leere Worthülse bleibt, setzt das Handbuch auf praktisches und partizipatives Handeln von Kindern und Jugendlichen. Die hier beschriebenen interaktiven Methoden und Praktiken aus Deutschland, der Ukraine, Russland und Georgien sollen neue Akzente im Bereich der politischen Jugendbildung setzen und dazu beitragen, dass Kinder und Jugendliche bereits in einem sehr frühen Alter und in jeder Phase der laufenden Projekte tatsächlich beteiligt werden. Es freut uns besonders, dass die Arbeit an diesem Handbuch Gleichgesinnte aus verschiedenen Ländern zusammengebracht hat. Wir hoffen, dass sich das Handbuch nicht nur als spannende Lektüre erweist, sondern auch zum Handeln motiviert.

Wir bedanken uns bei allen, die an der Erstellung des Handbuchs beteiligt waren, für ihren Beitrag und die fruchtbare Zusammenarbeit, insbesondere bei unseren Partnern Prof. Dr. Waldemar Stange, der Agentur für die Entwicklung der Bildungspolitik (Kiew), dem Nationalen Jugendrat der Ukraine (Kiew), der Bürgerinitiative „Schulprojekte“ (Sankt Petersburg) und SIQA – dem Landesverband georgischer Bildungsinitiativen (Rustawi). Wir danken auch dem Auswärtigen Amt, der Berliner Senatsverwaltung für Bildung, Jugend und Familie und dem Paritätischen Wohlfahrtsverband Berlin für die finanzielle Unterstützung, ohne die das Projekt nicht möglich gewesen wäre.

Wir hoffen, mit diesem Handbuch eine praktische Arbeitshilfe bei der Entwicklung und Durchführung partizipativer Projekte vor Ort zur Verfügung zu stellen und wünschen viel Erfolg und Inspiration!

**Roman Elsner, Syuzanna Galstyan
und Nora Korte**

Projektteam von „Mitgestalten!“ im DRA e. V.



Grundlagen

**Was sollte man über
Demokratie und
Partizipation wissen,
wenn man Kinder und
Jugendliche beteiligen
will?**



Kapitel 2

Was ist Demokratie? Was ist Partizipation?



In diesem Handbuch geht es darum, Kinder und Jugendliche zu beteiligen. Es geht um die Teilnahme von Kindern und Jugendlichen an der Demokratie sowie um die Partizipation an der Gestaltung der Gesellschaft auf kommunaler Ebene. Es geht darum, den Stellenwert von Kindern und Jugendlichen in der gesamten Gesellschaft zu erhöhen. Letztlich wünschen wir uns eine Inklusion und die glaubhafte Integration von Kindern und Jugendlichen als gleichwertige Mitglieder in die Gesellschaft.

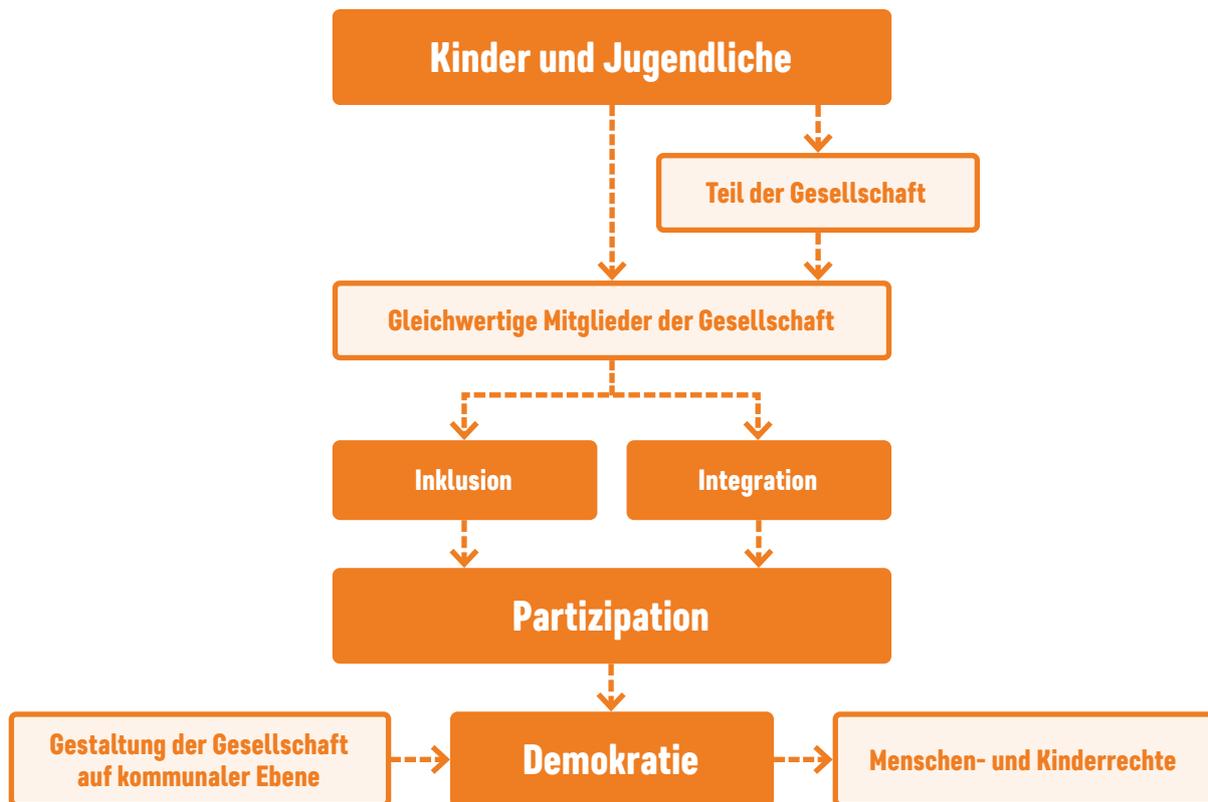


In diesem Handbuch geht es darum, Kinder und Jugendliche zu beteiligen. Es geht um die Teilnahme von Kindern und Jugendlichen an der Demokratie sowie um die Partizipation an der Gestaltung der Gesellschaft auf kommunaler Ebene. Es geht darum, den Stellenwert von Kindern und Jugendlichen in der gesamten Gesellschaft zu erhöhen. Letztlich wünschen wir uns ernst gemeinte Inklusion und die glaubhafte Integration von Kindern und Jugendlichen als gleichwertige Mitglieder in die Gesellschaft.

Der zugrunde gelegte Wertehintergrund dafür sind die Menschenrechte, die in den meisten Verfassungen dieser Erde anerkannt werden, und das Übereinkommen über die Rechte des Kindes der Vereinten Nationen (kurz UN-Kinderrechtskonvention), das

ebenfalls von faktisch allen Ländern der Erde (bis auf die USA) anerkannt wird und das die gleichwertige Einbeziehung von Kindern und Jugendlichen über Partizipationsrechte fordert.

Die Kenntnis der Menschen- und Kinderrechte wird im Folgenden vorausgesetzt. Lediglich einige Anmerkungen dazu, was wir unter Gesellschaft, Demokratie, Partizipation und Selbstbestimmung verstehen, seien vorangestellt. Alle, die Methoden anwenden wollen, um Kinder und Jugendliche an der Demokratie zu beteiligen, sollten die wichtigsten Grundbegriffe verstehen und begründen können: Warum machen wir das alles?



Concept Map 1: Einleitung (Concept Map – Struktur- und Begriffsnetz)

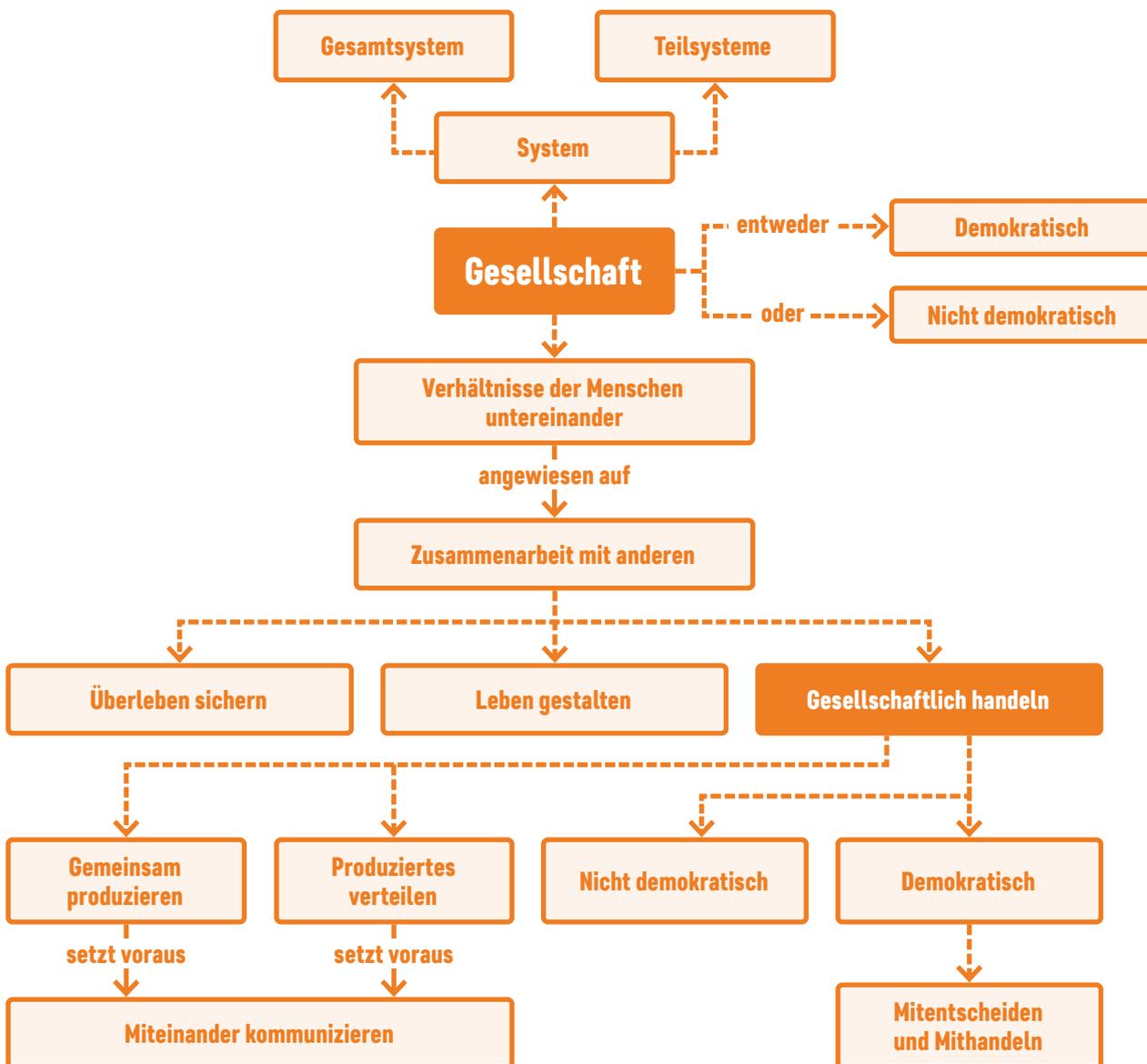
Abgrenzungen und Definitionen: Gesellschaft – Demokratie – gesellschaftliches Engagement

Dass wir Demokratie brauchen und Menschen beteiligen sollten, liegt daran, dass wir nicht allein leben, sondern immer mit anderen zusammen – eben immer in Gesellschaften. Was aber bedeutet „Gesellschaft“?

„Der Begriff Gesellschaft bezeichnet die Verhältnisse, die Menschen untereinander herstellen, um gemeinsam ihr Überleben zu sichern und ihr Leben zu gestalten. Menschen sind ganz grundsätzlich auf die Zusammenarbeit mit anderen angewiesen. Nur im gegenseitigen Zusammenwirken können sie nämlich ihr Leben erhalten. Um ihr Überleben zu sichern, müssen sie arbeiten, sie müssen gemeinsam produzieren, was für das Überleben notwendig ist. Und sie müssen das Produzierte untereinander verteilen. Das alles funktioniert nur, wenn sie dazu miteinander kommunizieren. Menschen müssen sich verständi-

gen, wie sie gemeinsam arbeiten wollen und auch darüber, wie sie das Leben außerhalb der Arbeit gestalten. Arbeit und Verständigung sind also die grundsätzlichen Aufgaben in einer Gesellschaft.“ (Sturzenhecker 2019, 2.2)

Es gibt die unterschiedlichsten Theorien der Gesellschaft. Diese Vielfalt steht für unseren eher praktischen Zusammenhang nicht an oberster Stelle. Wichtig ist für uns, dass sich in den letzten Jahren der Ansatz durchgesetzt hat, Gesellschaft systemisch zu analysieren (vgl. z. B. Luhmann 1997), und dabei nicht nur das Gesamtsystem der Gesellschaft eines Landes zu betrachten, sondern auch die unterschiedlichen Teilsysteme, wie zum Beispiel das politische System, Wirtschaft/Produktion (Berufs- und Arbeitswelt), Wissenschaft und Religion, Kunst, Kultur, Sport,



Concept Map 2: Gesellschaft

Freizeit und Erholung, Sozialordnung (Alter, Krankheit, Arbeitslosigkeit, Fürsorge etc.) usw. (vgl. z. B. Himmelmann 2007, 123).

Es kommt also immer darauf an, auf welcher Ebene man die obige Erst-Definition von Gesellschaft als noch sehr allgemeine Aussage konkreter betrachtet. Festzuhalten ist in unserem Zusammenhang, dass auch eine Kommune, ein Stadtteil, ein Sozialraum, eine Organisation oder eine Einrichtung wie eine Schule, eine Kindertagesstätte oder ein Jugendzentrum als gesellschaftliches Teilsystem, also als „kleine Gesellschaft“, einzuordnen sind. Sturzenhecker hat dies sehr plastisch an dem sehr kleinen System einer Kindertagesstätte deutlich gemacht:

„Was haben die Kinder in der Kita denn mit der Gesellschaft zu tun? In der Kita werden die Kinder Mitglieder in einem sozialen Zusammenhang, der das gemeinsame Leben organisiert und gestaltet – zumindest in der Zeit, in der sich die Kinder in der Kita aufhalten. Der amerikanische Philosoph und Pädagoge John Dewey bezeichnet pädagogische Einrichtungen als „Embryonic Society“ – als eine Gesellschaft im Kleinen. Das, was es in der großen Gesellschaft gibt, findet sich mehr oder weniger auch in der kleinen Gesellschaft der Kita wieder. Auch hier geht es darum, wie das gemeinsame Zusammenleben organisiert wird, wie man zusammen die Notwendigkeit der Lebenserhaltung sichert und wie man sich darüber verständigt. Hinzukommen aber auch Bildung, Spiel und Spaß. Man muss sich verständigen, wie das alles zusammen möglich wird. Je mehr Möglichkeiten mitzuentdecken und mitzuhandeln den Kindern offenstehen, desto mehr werden sie erfahren, dass sie selbst etwas bewirken können, und dass sie ein bedeutsamer Teil dieser kleinen Gesellschaft sind. Und das motiviert sie dann, sich den vielfältigen Herausforderungen, die sich ihnen hier stellen, interessiert zuzuwenden und sich engagiert damit auseinanderzusetzen.“ (Sturzenhecker 2019, 2.2; vgl. auch Knauer/Sturzenhecker/Hansen 2011, 15 ff.; Hansen/Knauer 215,15 ff.; Sturzenhecker 2016, 25 ff.)

Der in unserem Zusammenhang entscheidende Gedanke ist: Gesellschaften können demokratisch oder nicht-demokratisch organisiert sein. Welches sind nun die Merkmale von Demokratie – sei es in einem „großen“ oder in einem „kleinen“ System?

Der in unserem Zusammenhang entscheidende Gedanke ist: Gesellschaften können demokratisch oder nicht-demokratisch organisiert sein. Welches sind nun die Merkmale von Demokratie – sei es in einem „großen“ oder in einem „kleinen“ System?

DIE MERKMALE VON „DEMOKRATIE“

Der Begriff „Demokratie“ stammt aus dem Griechischen (demos = das Volk und kratesin = herrschen). Demokratie meint also eine Regierung des Volkes durch

das Volk und für das Volk. Das kann geschehen durch direkte Demokratie mit unmittelbarer Teilnahme, also durch Anwesenheit der abstimmungsberechtigten Bürger/innen, oder durch repräsentative Demokratie, also über gewählte oder delegierte Repräsentant/innen. Damit verbunden sind allgemeine, freie und gleiche Wahlen, die garantierte Möglichkeit zur freien Interessen- und Meinungsäußerung sowie zur Interessenbündelung und Opposition, und die Existenz von Verfassungsinstitutionen.

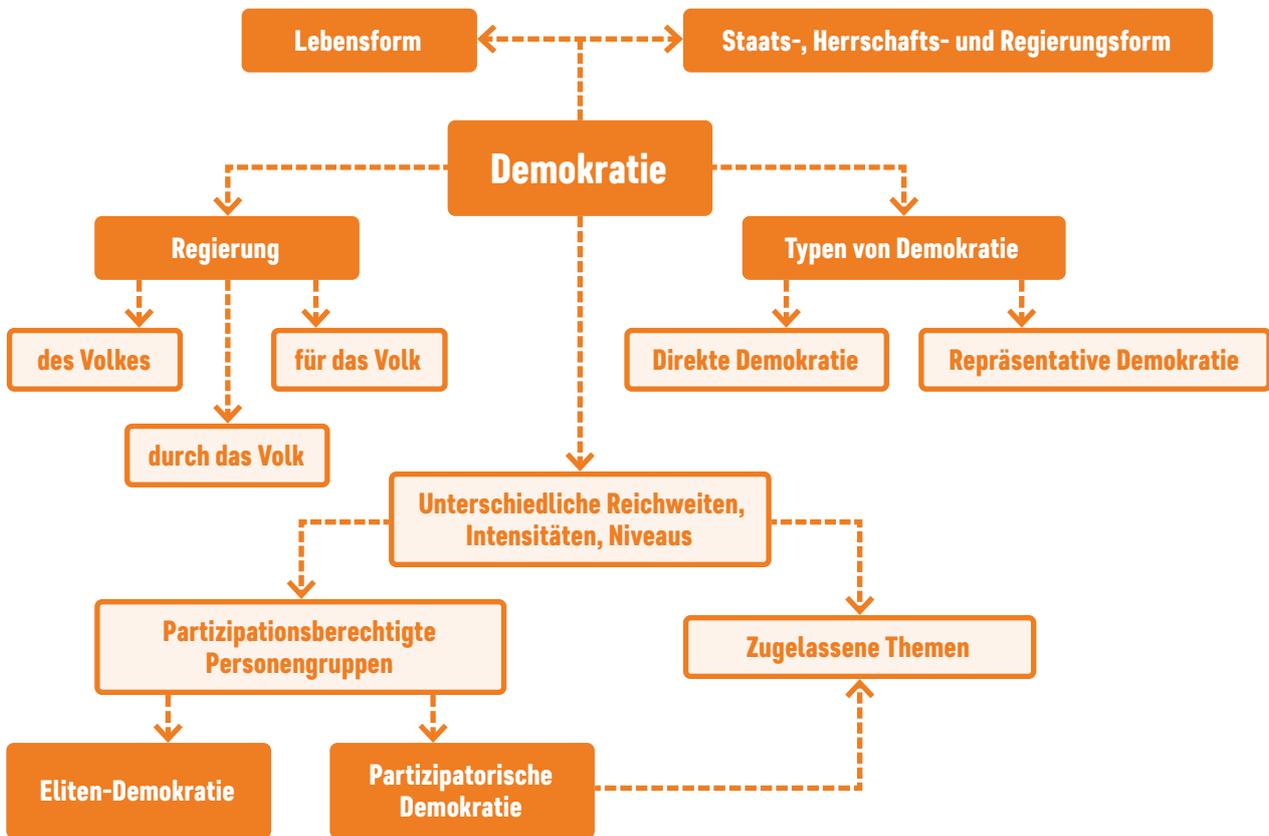
Die Demokratie kann sehr unterschiedliche Intensitäten und Reichweiten aufweisen. Sie kann – trotz des Vorhandenseins der obigen Kernmerkmale – sehr unterschiedlich ausgeprägte Intensitätsgrade der Partizipation der Bürger/innen enthalten (vgl. Schmidt 2010, 164 f.). Die Reichweite, d. h. der Grad, in dem die partizipationsberechtigten Personengruppen aktiv werden oder der Umfang der Themen, bei denen Partizipation zugelassen ist, können sich stark unterscheiden. In ihren extremen Ausprägungen käme es auf der einen Seite zur Elitendemokratie, auf der anderen zur partizipatorischen Demokratie, also der „Beteiligung möglichst vieler an möglichst vielen Angelegenheiten des öffentlichen Lebens“ (Schmidt 2010, 589).

Eine sehr markante und zugespitzte Kennzeichnung von Demokratie liefert Himmelmann: „Die Bedeutung wird ... schlagartig deutlich, wenn man sich den Vergleich von demokratisch und ‚totalitär‘ verfassten Gesellschaften vor Augen führt oder in Erinnerung ruft ... Totalitär verfasste Staaten beanspruchen, die Verklammerung der gesellschaftlichen Teilsysteme autoritär, mit Ideologien,

Macht, Gewalt, auch Geheimpolizei, herzustellen. Die Steuerungsmedien ‚Ideologie‘ bzw. Werte und Normen sind hier unmittelbar verknüpft mit dem Steuerungsmedium ‚Macht‘, die eine bestimmte Person oder Gruppe für sich monopolisiert hat. Eine demokratische Gesellschaft wird jedoch nicht zusammengehalten durch eine Ideologie z. B. der Rasse, der Klasse, der Religion, des Volkes, der Nation, des ‚Vaterlandes‘ oder der Ethnie, von der aus und mit der die gesamte Gesellschaft ‚gleichgeschaltet‘, ‚ausgerichtet‘ und zugleich ‚instrumentalisiert‘ werden kann. Sie wird auch nicht zusammengehalten durch das Machtmonopol eines Führers, einer Partei, eines Politbüros, eines Clans, einer Adelsclique oder durch die Macht der Gewehrläufe. Eine freiheitlich-demokratische Gesellschaft stellt sich vielmehr multipolar dar, pluralistisch, innerlich konfliktreich und vor allem als offene Zivilgesellschaft.“ (Himmelmann 2007, 123 f.)

Die meisten der bisher genannten Merkmale von Demokratie, auch die Varianten der direkten

Die Demokratie kann sehr unterschiedliche Intensitäten aufweisen. Der jeweils mögliche Grad der Partizipation der Bürger/innen kann ganz unterschiedliche Reichweiten umfassen: Der Grad, in dem die Bürger/innen aktiv werden können oder der Umfang der Themen, bei denen Partizipation zugelassen ist, können sich stark unterscheiden.



Concept Map 3: Demokratie

und der repräsentativen Demokratie sowie die ganz unterschiedlich ausgeprägten Niveaus von Partizipation finden wir nicht nur in den großen Systemen auf gesamtgesellschaftlicher Ebene, sondern auch in den kleineren Systemen einer Kommune oder einer einzelnen pädagogischen Einrichtung wieder (z. B. direkte Demokratie in Vollversammlungen und Projekten, Jugendhaus, repräsentative Demokratie in Kinder- und Jugendparlamenten).

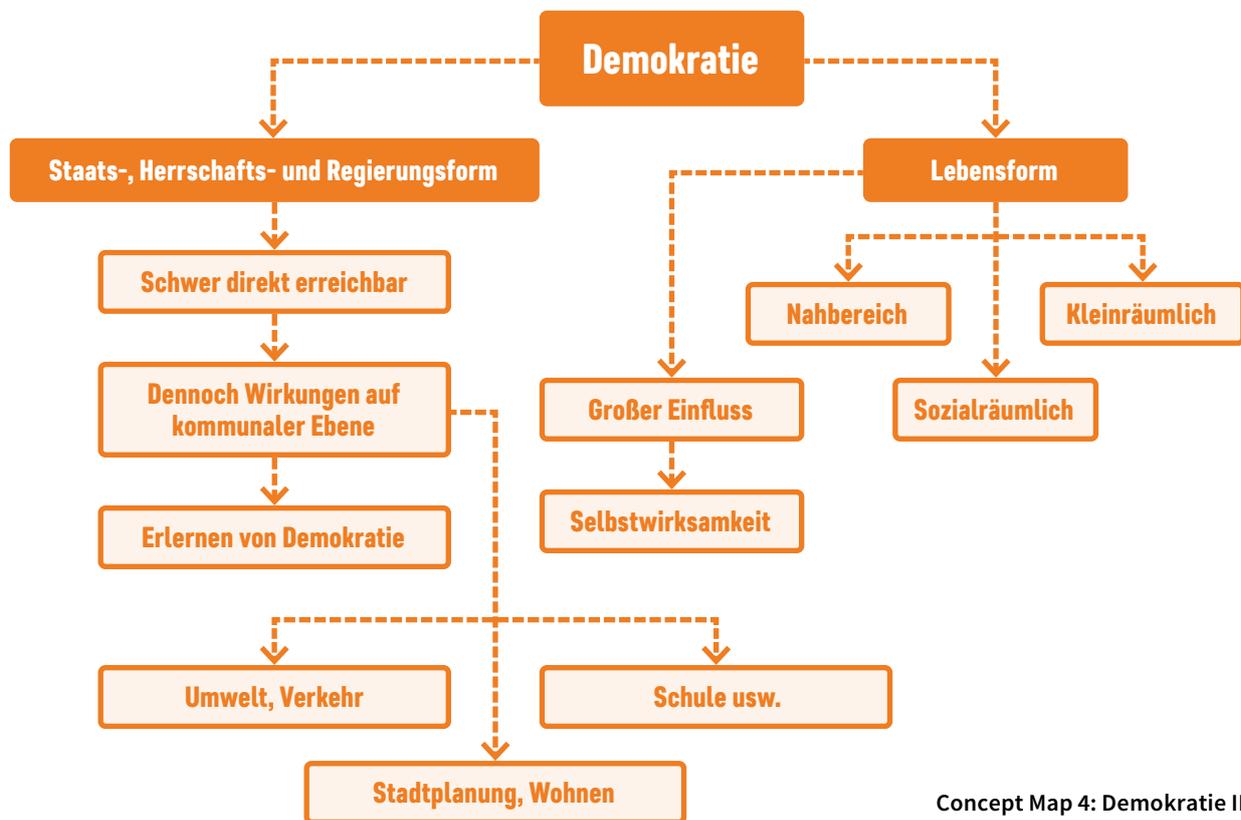
DEMOKRATIE ALS REGIERUNGS- UND HERRSCHAFTSFORM VS. DEMOKRATIE ALS LEBENSFORM

Demokratie sollte nicht nur als Staats-, Herrschafts- und Regierungsform, sondern auch als „politisches Prinzip“ (Ulrich von Alemann) und vor allem als „Lebensform“ (John Dewey) angesehen werden.

„Politik ist nicht auf ‚Staatspolitik‘ zu begrenzen. Sie ist überall da, wo in der Gesellschaft mittels Macht Gleichheit und ... Freiheit garantiert oder beschränkt werden. Demokratie muss deshalb als politisches Grundprinzip ein allgemeines Strukturmerkmal der Gesellschaft sein ... Die Weiterentwicklung von demokratischem Bewusstsein/ Sie ist eine Grundvoraussetzung, die ... politische Bildung in der Ausbildung notwendig macht, aber nicht allein von ihr geleistet werden kann. Eine Demokratie existiert nicht ohne Demokraten. Die Auffassung einiger Theoretiker einer demokratischen Elitenherrschaft ..., die davon ausgehen, dass eine weitgehend unpolitische und apathische Wählerschaft, die die Politik an konkurrierende (Partei-)Eliten delegiert, Garant stabiler Demokratie sei, ist deshalb falsch und gefährlich. Die Autoritätsmuster in einer Gesellschaft im politischen

und gesellschaftlichen Bereich müssen kongruent werden. Für eine ... politische Sozialisation, die demokratische Werte vermittelt und internalisiert, ist nicht allein die Schule verantwortlich zu machen, sondern mehr noch Familie und Lebenssituation in Ausbildung und Beruf und das Klima öffentlicher Kommunikation ... Demokratische Praxis: Demokratisches Bewusstsein bleibt abstrakt, wenn es nicht mit demokratischer Praxis verbunden ist. Demokratie kann nicht aus staatsbürgerlichen Bildungsbüchern erlernt werden, sondern nur aus der täglichen Erfahrung.“ (Alemann 1986, S. 78 f.)

Himmelfmann greift mit dem Dualismus von Demokratie als Herrschafts- und Regierungsform vs. Demokratie als Lebensform einen Gedankengang des Philosophen und Pädagogen John Dewey auf: „Insgesamt bleibt die ‚Demokratie als Lebensform‘ die ‚Urform‘ der ‚Idee der Demokratie‘ (J. Dewey). In ihr erfahren z. B. Kinder, Schüler und Jugendliche ‚erste Annäherung und Begegnung‘ mit den Regeln der sozialen Kooperation und der Freien und Gleichen (S. Oettinger). Die Demokratie als Lebensform ist die ‚ursprüngliche Form‘ der Demokratie (C.J. Friedrich), ... das ‚erhaltende Prinzip in der Bauform‘ der Demokratie als Herrschaftssystem (F. W. Böckenförde). Sie ist zugleich aber auch die ‚Vorform‘ und das ‚Rückgrat‘ der Demokratie als Herrschaftsform (D. Eglin). Demokratie als Herrschaftsform bedarf einer individual- und sozialmoralischen Grundlage in den Bürgern selbst und in der Gesellschaft als Gesamtheit (H. Münkler). Sie bedarf schließlich ‚entgegenkommender Lebensformen‘ (J. Habermas) und einer individual- und sozialmoralischen Unterfütterung. In der Lebensform sammeln Kinder und Jugendliche wich-



Concept Map 4: Demokratie II

tige erste experimentelle Erfahrungen, die sich später, Stufe um Stufe, gesellschaftlich und herrschaftlich-politisch erweitern. In der Lebensform treten sie in die ‚demokratische Experimentiergemeinschaft‘ ein und bilden ihr eigenes lebensweltliches und schließlich gesellschaftliches und politisches Ethos der Demokratie aus.“ (Himmelmann 2007, 264)

Die große Bedeutung der Demokratie als Lebensform erkennt man sicher schnell, wenn man sich klar macht, dass im Nahbereich der Menschen, also im kommunalen Bereich und auf der sozialräumlichen (kleinräumigen) Ebene, die Chancen für politische und demokratische Lernprozesse von Kindern und Jugendlichen besonders groß sind. Hier sind direkte eigene Erfahrungen mit Demokratie und Selbstwirksamkeit möglich. Die emotionale und motivierende Wirkung eines echten eigenen Einflusses schafft außergewöhnlich gute Bedingungen für das Erlernen von Demokratie.

Demokratie als Herrschafts- und Regierungsform dagegen ist für Kinder und Jugendliche oft sehr weit entfernt „von der Lebenswelt und ihrem unmittelbaren Erfahrungsraum. Der demokratischen Herrschaft fehlt in aller Regel die Namentlichkeit, Nähe, Bekanntheit und Unmittelbarkeit.“ (Himmelmann 2007, 191)

Diese Aussage muss man etwas relativieren, denn in der Kommunalpolitik und der kommunalen Verwaltung erfahren Kinder und Jugendliche durchaus auch die Dimensionen der Regierungs- und Herrschaftsform, auch auf der Ebene ihrer eigenen Gemeinde und in ihrem Lebensumfeld. Sie lernen, so paradox das erscheint, auf dieser Ebene auch die Auseinandersetzung mit den politischen Strukturen der Demokratie als Herrschafts- und Regierungsform kennen. Außerdem sehen sie vielfach Ergebnisse des Regie-

runghandelns auf den oberen Ebenen der Gesellschaft, wenn diese sich auf ihre unmittelbare Lebenswelt auswirken (Umwelt, Verkehr, Stadtplanung und Wohnen, Schulen usw.).

DEMOKRATISCHES GESELLSCHAFTLICHES HANDELN

Wir haben oben gesagt, dass Menschen aktiv gesellschaftlich handeln und sich gesellschaftlich engagieren müssen, um zu überleben. Wir haben auch gesagt, dass die Gesellschaft, die Lebensverhältnisse und das damit verbundene Handeln demokratisch oder nicht-demokratisch ausgerichtet sein können. Gerade Demokratien sind in besonderer Weise auf das aktive Handeln der Gesellschaftsmitglieder und deren Engagement angewiesen, damit nicht nur die Gesellschaft, sondern vor allem die Demokratie überleben kann und auf Dauer gesichert bleibt. Demokratisch kann dieses Engagement nur sein, wenn die Mitglieder einer Gesellschaft sich nicht nur untereinander verständigen, sondern auch substantiell mitentscheiden und bei der Umsetzung von Vorschlägen und Lösungen mithandeln. Dann wird aus gesellschaftlichem Engagement demokratisches Engagement! (vgl. Knauer/Sturzenhecker/Hansen 2011, 15 ff., 65 ff; Hansen/Knauer 2015, 15 ff., 45 ff; Sturzenhecker 2016, 25 ff.) In der Demokratie geht es darum, dass die Betroffenen von Entscheidungen auch deren Erzeuger sind.

Wichtig ist dabei ein Zusammenhang, den Oskar Negt sehr markant hervorgehoben hat. Er schreibt, dass die Demokratie „die einzige politisch verfasste Gesellschaftsordnung [ist], die gelernt werden muss“ (Negt 2010, 515).

Die praktischen Vorschläge, die in diesem Handbuch vorgelegt werden, zielen auf alle diese Punkte

ab. Sie sollen Betroffene dazu befähigen, aktiv zu werden, sich einzusetzen, an Entscheidungen und deren Umsetzung mitzuwirken und dabei Demokratie zu lernen. Die aktive Gestaltung von Problemlösungen und Projekten statt einfacher Teilnahme daran ist der

Wesenskern des Demokratielernens durch demokratisches gesellschaftliches Handeln und Engagement. Damit sind wir beim wichtigen Begriff der Partizipation angelangt.

Demokratie und Partizipation

WAS IST PARTIZIPATION? DEFINITIONEN

Den Begriff „Partizipation“ kann man auf das lateinische „particeps“, also „Anteil habend, beteiligt sein an“, zurückführen. Man kann auch auf „partem carpere“ zurückgreifen, was wörtlich bedeutet „einen Teil (weg-)nehmen“. In „particeps“ wie auch in „partem carpere“ sind die lateinischen Wörter „pars“ („Teil“, „Anteil“), und „capere“ („nehmen/fassen“), enthalten. Die einfachste Übersetzung wäre „Teilnahme“ oder „Beteiligung“. Der Begriff „Teilnahme“ ist aber viel zu schwach, z. B. ist die Teilnahme an einem Konzert sicher keine Partizipation. Deshalb verwenden wir die Bezeichnungen „Beteiligung“ oder „Partizipation“. Die Bezeichnung „Beteiligung“ wird oft als etwas schwächer empfunden, sie ist aber im Prinzip synonym mit „Partizipation“ und hat sich umgangssprachlich ebenfalls durchgesetzt.

Wenn wir im Begriff der Partizipation in besonderer Weise auf „partem carpere“ zurückgreifen, meinen wir, dass den Erwachsenen ein gewisser Teil zu Gunsten der Kinder und Jugendlichen weggenommen wird. Bei diesem Teil handelt es sich um die Verfügungsgewalt über Kinder Jugendliche und ihre Lebensverhältnisse, insbesondere um Entscheidungsrechte und Kompetenzen, also letztlich Macht. „Teil“ kann aber auch das Teilen von Verantwortung bedeuten, es werden also (An-)Teile auf die Kinder und Jugendlichen übertragen. Darum heißt Partizipation „Teilen“!

PARTIZIPATION IST MEHR ALS TEILHABE

Manchmal wird der Begriff „Partizipation“ mit dem Begriff „Teilhabe“ gleichgesetzt. Das ist aber nicht korrekt. Partizipation ist immer etwas Aktives, während Teilhabe eine passive Konnotation hat: Man empfängt etwas, man bekommt einen Teil ab, es wird einem etwas gewährt. Bei der passiven Teilhabe an Ergebnissen von Entscheidungen hat man auf das Herbeiführen der Entscheidungen und Ergebnisse keinen Einfluss. Im Falle demokratischer Prozesse sollten die Adressat/innen von Entscheidungen aber auch als Urheber an deren Erzeugung mitwirken können.

Dieser grundsätzlich aktive Prozess der Partizipation ist mit Einfluss und Selbstwirksamkeit verbunden. Beides setzt Freiwilligkeit und Freiheit voraus.

BETROFFENHEIT UND INTERESSENWAHRNEHMUNG

In Partizipationsprozessen nehmen Betroffene ihre Interessen selbst wahr. Begriffe wie „eigene Interessen“, „Interessenunterschiede“, „Interessenwahrnehmung“ und vor allem „direkte Betroffenheit“ sind integrale Definitionsbestandteile von Partizipation. Dies festzuhalten, ist wichtig, weil es uns erlaubt, echte Partizipationsprojekte von anderen zivilen und sozialen Projekten im Gemeinwesen zu unterscheiden, die – entgegen der landläufigen Meinung – wenig mit Demokratie und Partizipation zu tun haben (s. 2.4).

*Partizipation heißt „teilen“!
Erwachsene teilen mit den Kindern und Jugendlichen und geben einen gewissen Anteil an Verfügungsmacht an die Kinder und Jugendlichen ab. Kinder und Jugendliche erhalten in Fragen, die ihre Interessen direkt betreffen, ein Mitspracherecht.*

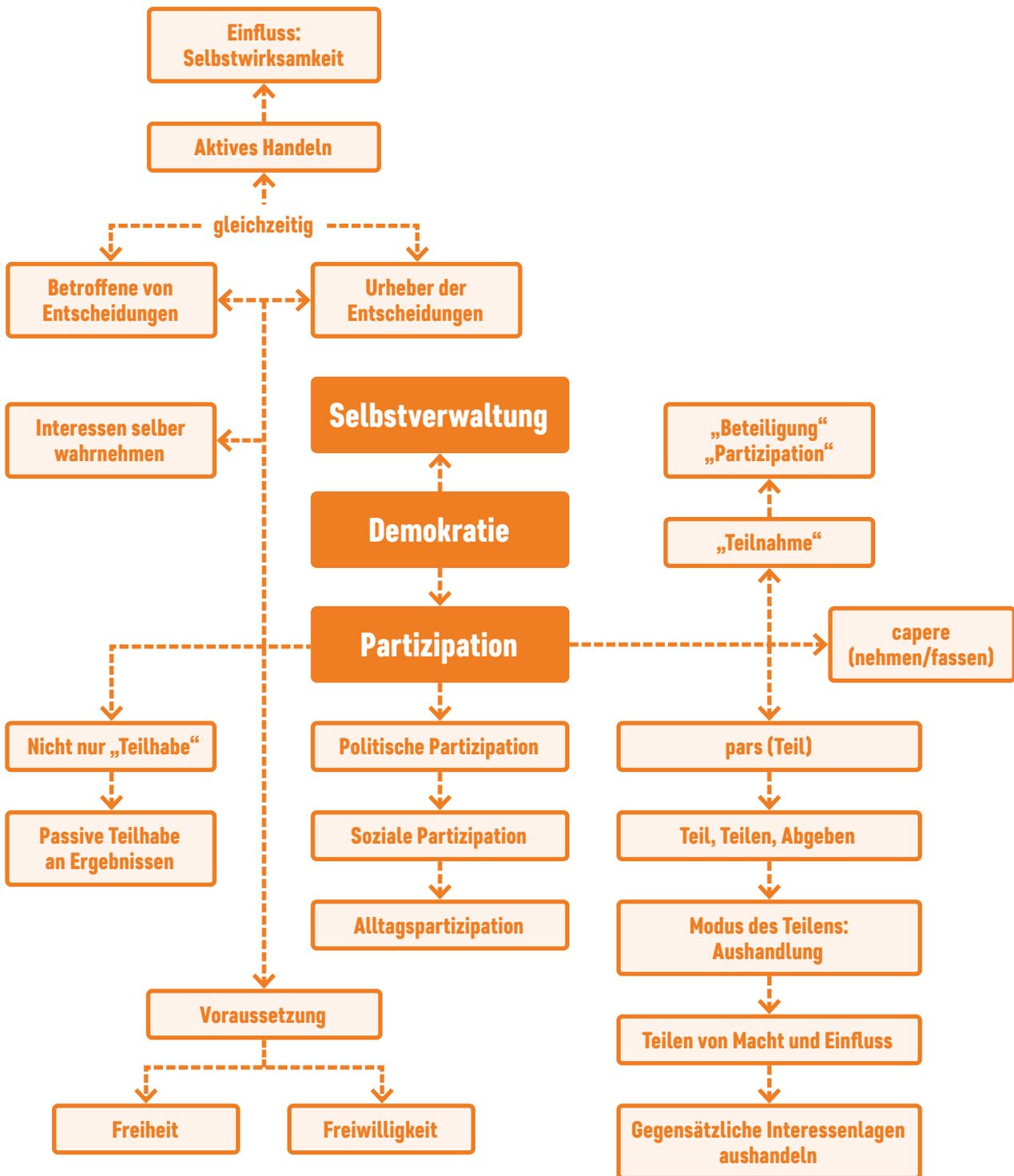
WAS HEISST „TEILEN“ IN WELCHEN BEREICHEN?

Viele Erwachsenen empfinden die Auffassung von Partizipation als „Teilen“ als viel zu weitgehend, übertrieben und unrealistisch. Das liegt möglicherweise daran, dass diese Erwachsenen häufig dem Missverständnis folgen, dass Kinder und Jugendliche nun an allen Angelegenheiten der Kommune, der Einrichtung oder Organisation mitreden und mitentscheiden sollten. Das hat aber niemand behauptet: Es geht im Kern um die Angelegenheiten, die Kinder und Jugendliche direkt betreffen – insbesondere heute, aber auch bezogen auf die Zukunft. In diesen Fragen haben Kinder und Jugendliche im Sinne der UN-Konvention für Kinderrechte eindeutig ein Mitspracherecht. Die Angst vor „zu viel Mitbestimmung“ kann vielleicht ein wenig reduziert werden, wenn man sich die folgende Struktur zu den Prinzipien der Partizipation von Kindern und Jugendlichen verdeutlicht:

weise daran, dass diese Erwachsenen häufig dem Missverständnis folgen, dass Kinder und Jugendliche nun an allen Angelegenheiten der Kommune, der Einrichtung oder Organisation mitreden und mitentscheiden sollten. Das hat aber niemand behauptet: Es geht im Kern um die Angelegenheiten, die Kinder und Jugendliche direkt betreffen – insbesondere heute, aber auch bezogen auf die Zukunft. In diesen Fragen haben Kinder und Jugendliche im Sinne der UN-Konvention für Kinderrechte eindeutig ein Mitspracherecht. Die Angst vor „zu viel Mitbestimmung“ kann vielleicht ein wenig reduziert werden, wenn man sich die folgende Struktur zu den Prinzipien der Partizipation von Kindern und Jugendlichen verdeutlicht:

WANN IST PARTIZIPATION SINNVOLL? – PRINZIPIEN

1. Man braucht eine klare Definition der Rechte für Kinder und Jugendliche, aber auch eine ebenso klare Definition der Stellen, an denen Beteiligung nicht möglich ist: legitimierbare, transparente Grenzen von Partizipation.



Concept Map 5: Partizipation

2. Es gibt gewiss auch reine Erwachsenenangelegenheiten, die Erwachsene allein untereinander zu regeln haben. Selbst hier ist jedoch manchmal eine gewisse Mitwirkung vorstellbar, sofern Kinder und Jugendliche das wollen. Immerhin betreffen viele solcher auf den ersten Blick reinen Erwachsenenthemen und -entscheidungen auch die Zukunft der heutigen Kinder und Jugendlichen. Letztlich gilt: Was dennoch allein Sache der Erwachsenen bleiben soll, muss immer transparent, begründbar und nachprüfbar sein.
3. Angelegenheiten, die Kinder, Jugendliche und

Erwachsene gemeinsam betreffen, sind nur von Kindern, Jugendlichen und Erwachsenen gemeinsam regelbar und müssen auf gleicher Augenhöhe ausgehandelt werden.

4. Angelegenheiten, die Kinder und Jugendliche allein betreffen und die sie auch allein regeln können und wollen, sind ihnen zu übertragen. Es gibt viele solcher kleinen Angelegenheiten im Alltag von pädagogischen Einrichtungen oder im öffentlichen Raum der Kommune (s. 2.3).
5. Insgesamt gilt immer der Leitgedanke „Nichts über uns ohne uns!“.

EIN WEITERES MERKMAL VON PARTIZIPATION: DER UMGANG MIT MACHT

Im Verhältnis von Kindern und Jugendlichen auf der einen und Erwachsenen auf der anderen Seite gibt es immer eine sehr unterschiedliche Machtverteilung. Das ist nicht nur im politischen Raum so, sondern auch in der Schule, im Jugendverband, in der Familie usw. Dies kann man ausgleichen durch rechtliche Regelungen oder durch eine verantwortungsvolle Gestaltung der Beziehung.

Der Modus des Teilens von Macht ist die Aushandlung. Die verdeckten strukturierenden Hintergrundfaktoren im Aushandlungsprozess sind dabei die Kategorien Bedürfnisse und Interessen. Beide Aspekte müssen transparent wahrgenommen werden: Es geht darum, die Position des Aushandlungspartners zu kennen und zu berücksichtigen.

So ergibt sich als Grundlage für jede Partizipation Folgendes: Einerseits muss die Chance für alle Beteiligten, ihre Bedürfnisse und Interessen offen und ohne Angst zu artikulieren, gewährleistet sein. Andererseits ist das Zuhören, das Wahrnehmen der Position der Anderen, entscheidend, um diese dann in der Aushandlung ernsthaft berücksichtigen zu können.

DEMOKRATIE BRAUCHT PARTIZIPATION

Wir haben oben deutlich gemacht, dass Demokratien in ganz unterschiedlichen Facetten und Intensitätsgraden existieren. Die Reichweite, d. h. der Grad, in dem die partizipationsberechtigten Personengruppen ausgeweitet werden, oder der Umfang der The-

men, bei denen Partizipation zugelassen ist, können sich stark unterscheiden. Die sogenannte partizipatorische Demokratie, wie sie in der Politikwissenschaft diskutiert wird, wird allgemein als „starke“ oder auch „expansive“ Demokratie gegenüber der schwachen Demokratie gewertet (vgl. Schmidt 2010,164).

POLITISCHE UND SOZIALE PARTIZIPATION

Die bisherigen Ausführungen zum Partizipationsbegriff beschreiben, was mit Demokratie und Politik gemeint ist: Politisch ist Partizipation dann, wenn es um die öffentliche Regelung der gemeinsamen Angelegenheiten von Erwachsenen, Kindern und Jugendlichen geht.

Wir wollen aber darüber hinausgehen. Uns geht es auch um soziale Partizipation, insbesondere Alltagspartizipation. Wenn man den oben erläuterten Begriff der Demokratie als Lebensform und damit auch den Alltag der Menschen ernstnimmt, liegt es nahe, die vielen „kleinen“ Situationen in der Lebenswelt von Kindern und Jugendlichen, in denen unterschiedliche Interessen auf alltägliche Weise ausgehandelt werden, ebenfalls mit dem Begriff der Partizipation zu belegen. Unter den 10 Grundformen der Partizipation wird als eine besonders wichtige Grundform die Alltags- und Lebensweltpartizipation hervorgehoben (s. 7.). Dabei geht es im Wesentlichen um soziale Partizipation, die informellen Formen der Beteiligung in der Lebenswelt (alltägliche Peer-Kooperation im Sozialraum) und die einfachen Aushandlungs- und Gesprächsformen im Alltag pädagogischer Einrichtungen (bei Konflikten, Vereinbarungen usw.).

Zwei Dimensionen der Demokratie: Partizipation und Selbstbestimmung (Selbstverwaltung)

Warum ist diese Unterscheidung für unsere praktische Arbeit wichtig?

DEMOKRATIE UND AUTONOMIE

Unsere bisherigen Überlegungen zur Partizipation erfolgten vor dem Hintergrund eines Modells, bei dem in einem gesellschaftlichen Teilsystem unterschiedliche Gruppen mit unterschiedlichen und manchmal gegensätzlichen Interessenlagen etwas aushandeln und teilen. Diese Sichtweise beschreibt zwar sehr gut, was mit Demokratie gemeint ist, ist aber nicht vollständig. Demokratie und Politik als öffentliche Regelung gemeinsamer Angelegenheiten kann auch darin bestehen, dass bestimmte Gruppen und Institutionen das Recht auf Selbstbestimmung und Selbstverwaltung erhalten, z. B. Städte und Gemeinden gegenüber dem Staat auf nationaler Ebene, aber auch NGOs, Wohlfahrtsverbände, Stiftungen, Jugendverbände – also im Prinzip alle Organisationsformen der Zivilgesellschaft, die gegenüber dem Staat und auch untereinander Autonomie genießen: die Welt der Vereine,

Selbsthilfeeinrichtungen, Bürgerinitiativen und selbstorganisierten Projekte.

Das macht die Sache nun kompliziert: Einige dieser Einrichtungen haben eine Doppelfunktion: Sie gehören zur Sphäre der Selbstbestimmung und Selbstverwaltung, aber in Bezug auf ein anderes gesellschaftliches Teilsystem auch zur Sphäre der Partizipation. Das gilt zum Beispiel für ein Kinder- und Jugendparlament, das sich in eigenen Angelegenheiten selbst verwaltet, aber auch in bestimmten Punkten mit dem kommunalen Erwachsenenparlament kooperiert und dabei partizipiert.

Auch in vielen pädagogischen Einrichtungen (Kindertagesstätten, Schulen, Jugendzentren, Heimen), die eher erwachsenenzentriert arbeiten, aber viel Partizipation zulassen, gibt es einige Bereiche der Selbstverwaltung von Kindern und Jugendlichen, in denen sie ganz allein entscheiden. Das ist z. B. dann der Fall, wenn Jugendliche das Jahresprogramm eines Jugendzentrums selbst entwickeln oder gar das ganze Jugendzentrum selbst planen. Das ist auch bei Kindern in der Kita der Fall, die über die Geräte auf



Concept Map 6: Partizipation vs. Selbstbestimmung

dem Spielplatz selbst entscheiden, oder bei Jugendlichen in einem Heim, die einen eigenen Jugendetat vollständig selbst verwalten.

Ein wichtiger Unterschied der Selbstverwaltungsstruktur zu den partizipatorischen Settings liegt darin, dass in diesem Falle keine ungleiche, sondern eine grundsätzlich identische Interessenlage zugrunde liegt. Das schließt Meinungsverschiedenheiten natürlich nicht aus, unterscheidet sich aber von Aushandlungen mit ausgeprägten konträren Interessenlagen.

EINE BESONDERE QUALITÄT: SELBSTHILFE

Die höchste Form der Selbstverwaltung ist die Selbsthilfe. In diesem Fall kommt die jeweilige Gruppe vollkommen ohne zusätzlich gewährte fremde Ressourcen aus anderen gesellschaftlichen Teilsystemen aus und hilft sich selbst nur mit eigener Kraft und selbst mobilisierten Ressourcen aus dem eigenen System heraus.

Selbstverwaltung ähnelt sehr stark dem ursprünglichen Demokratiemodell der griechischen Polis mit

ihrer direkten und unmittelbaren Demokratie. Bei diesem Modell wird die Befugnis für verbindliche politische Entscheidungen, anders als im Modell der direkten Demokratie in der Form von Volksabstimmungen (der Referendumsdemokratie), an die faktische Anwesenheit der Gesamtheit der abstimmungsberechtigten Bürger/innen gebunden.

Die Antwort auf unsere Eingangsfrage, warum diese Unterscheidung wichtig sei, liegt auf der Hand: Immer, wenn wir Demokratieprojekte planen, sollten wir uns bewusst machen, ob wir uns in der Sphäre der Selbstverwaltung oder der Sphäre der Partizipation bewegen. Beides erfordert in der praktischen Arbeit unterschiedliche methodische Herangehensweisen – im ersten Fall vielleicht nur einfachere Verfahren der Selbstorganisation mit den Arbeitstechniken, die Kinder und Jugendliche schon beherrschen, im zweiten Fall aber oft anspruchsvollere Verfahren in der Kooperation mit Erwachsenen, zum Beispiel die im Kapitel 9 beschriebenen komplexen Methoden wie Zukunftswerkstatt, Worldcafe usw.

Wie unterscheiden sich Partizipationsprojekte von einfachen Sozialprojekten?

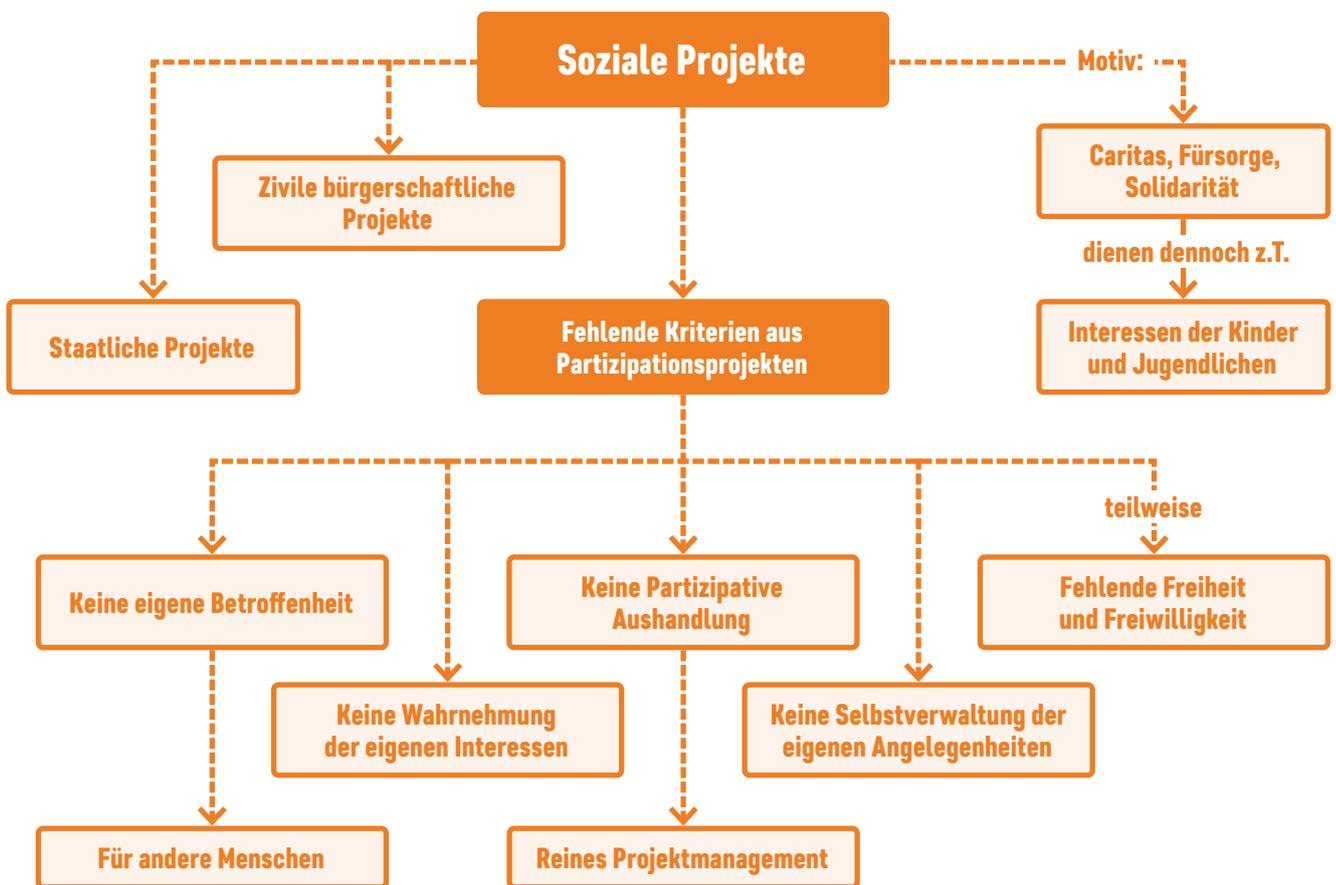
Es bleibt kompliziert: Nicht jedes Sozialprojekt ist ein Partizipationsprojekt!

Gelegentlich kann man einen sehr inflationären Gebrauch des Partizipationsbegriffes beobachten. Nicht jede Gruppenaktivität hat etwas mit Demokratie oder Partizipation zu tun, und nicht alles in der gesellschaftlichen Organisation unseres Lebens muss parti-

zipativ geregelt sein. Viele Aspekte der gesellschaftlich notwendigen Arbeit sind – etwa in der Wirtschaft, dem Gesundheits- und Rechtswesen – ohne aufwändige Partizipationsprozesse effektiver und schneller zu organisieren, wenn die Regeln, nach denen das geschieht, vorher transparent vereinbart wurden, legitimiert sind und auf gemeinsamen Interessen beruhen.

Gesellschaftliches Engagement und Handeln ist also breiter angelegt als die explizit demokratische Teilmenge davon. Viele bürgerschaftliche Projekte, die als soziale Projekte für andere Menschen in hohem Ansehen stehen, haben nicht unbedingt eine demokratische Dimension. Solchen Projekten – so wichtig sie sind – fehlen die Kriterien der eigenen Betroffenheit, der Wahrnehmung der eigenen Interessen durch partizipative Aushandlung oder Selbstverwaltung der eigenen Angelegenheiten. Man sollte diese Art von Projekten und auch alle staatlichen, nicht bürgerschaftlichen sozialen Projekte, z. B. große Kampagnen gegen Aids, nicht mit Demokratie- und Partizipationsprojekten verwechseln. Letztere erfordern eigene spezifische demokratische Methodiken, während die angesprochenen sozialen Projekte mit reinem Projektmanagement auskommen. Deren Werthintergrund und Motivation ist auch weniger die demokratische öffentliche Aushandlung der gemeinsamen Angelegenheiten. Es sind eher Werte und Motive wie Fürsorge und Solidarität. Diese haben auch ein Fundament in den Menschen- und Kinderrechten, aber weniger in deren partizipativen Teilen.

Wenn soziale Projekte mit Kindern und Jugendlichen durchgeführt werden, kann man gelegentlich beobachten, dass sie teilweise gar nicht dem Wunsch der beteiligten Kinder und Jugendlichen entsprechen. Sie erfüllen manchmal auch nicht die wichtigen Partizipationskriterien der Freiheit aller Entscheidungen und der Freiwilligkeit der Teilnahme. Allerdings kann es durchaus auch die Situation geben, dass eine klar erkennbare Betroffenheit der Kinder und Jugendlichen vom Projektthema gegeben ist, das Projekt aber zunächst nicht von den Kindern und Jugendlichen selbst gewünscht wird, sondern von Erwachsenen eingebracht wird. Wenn ein solches Vorhaben wirklich den Interessen der Kinder und Jugendlichen dient, kann es durchaus sein, dass diese motiviert werden können und auch begeistert mitmachen, ihnen aber erst später bewusst wird, dass das Projekt ihren zunächst noch verdeckten Wünschen und Interessen entspricht. Das ist natürlich ein schmaler Grat.



Concept Map 7: Partizipationsprojekte vs. Sozialprojekte

Kapitel 3

Zielgruppen, Handlungsfelder und Themen
der Partizipation auf kommunaler Ebene

Wen kann man wo und woran beteiligen?



Wenn man Partizipationsmaßnahmen und Partizipationsprojekte plant, hat man meist einen bestimmten Ausgangspunkt. Das kann eine konkrete Zielgruppe sein, für die man etwas tun will.

Es kann auch sein, dass man sich in einem bestimmten Handlungsfeld befindet, z. B. auf einem Spielplatz oder einem öffentlichen Platz, in einem Jugendzentrum, einer Schule, einer Kita usw., und dort Partizipation implementieren möchte. Es ist aber auch möglich, dass der Ausgangspunkt ein bestimmtes Thema ist: Umwelt- und Naturschutz, Freizeitgestaltung, Stadtplanung und Stadtentwicklung (Stichwort „Child-Friendly-Cities“), Verkehrsplanung, Schulhofumgestaltung, Spielraumplanung usw. Jeder dieser unterschiedlichen Zugänge zur Partizipation führt zu spezifischen Anforderungen.



Wen kann ich beteiligen? Zielgruppen der Beteiligung

Warum ist es so wichtig, sich zu Beginn von Partizipationsprozessen genau klarzumachen, mit welcher Zielgruppe man es genau zu tun hat? Erfolg kann man nur dann haben, wenn man eine für die jeweilige Zielgruppe genau angepasste Strategie und Methode entwickelt! Jede einzelne Zielgruppe erfordert eine spezifische Betreuung, und die methodischen Angebote zur Partizipation müssen genau zur Zielgruppe passen.

Kennt man seine Zielgruppe, sollte man sich Fragen stellen wie: Wie belastbar ist die Gruppe? Ist sie eher verbal eingeschränkt und müsste verstärkt mit nonverbalen Mitteln erreicht werden? Wie motiviert ist die Gruppe? Welche geschlechtsspezifischen Unterschiede sind zu beachten? Welche Schlussfolgerungen ergeben sich methodisch aus dem Alter der Zielgruppe? Wie stark muss das Milieu berücksichtigt werden, aus dem die Kinder und Jugendlichen kommen? Welche besonderen Maßnahmen müssen für eine niedrigschwellige Zugänglichkeit für bestimmte Zielgruppen getroffen werden? Wie kann eine Ausgrenzung einzelner Teilnehmer/innen verhindert werden? ...

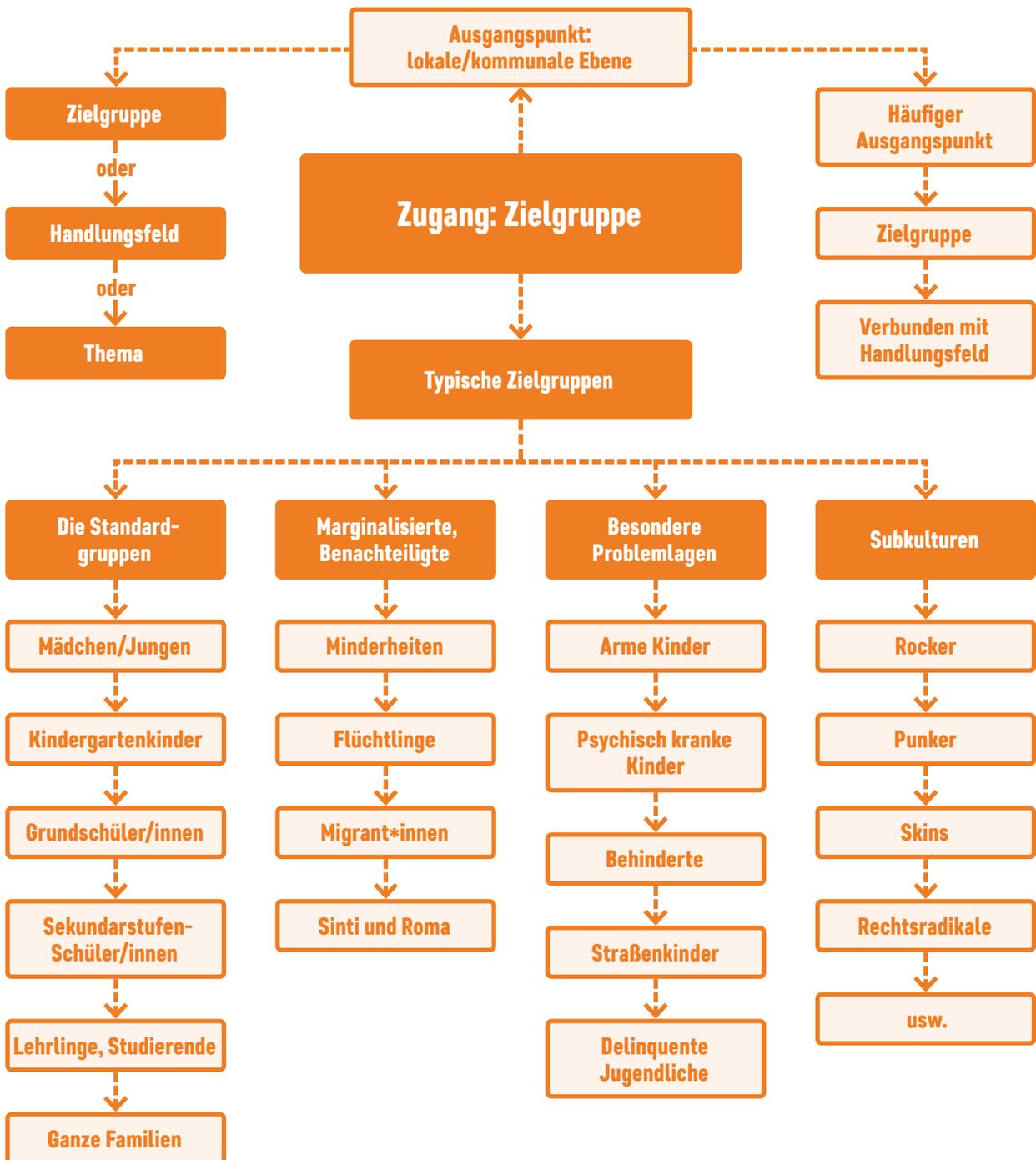
Dass die Beantwortung dieser Fragen nicht leicht ist, zeigt die folgende Übersicht zu möglichen Zielgruppen der Partizipation auf lokaler und kommunaler Ebene.

ÜBERBLICK ÜBER MÖGLICHE ZIELGRUPPEN

- Standardgruppen:
 - geschlechtsspezifische Gruppen (Mädchen, Jungen)
 - nicht schulpflichtige Kinder (Krippen- und Kindergartenkinder) oder Schüler/innen (Grundschulkind, Schüler/innen der Sekundarstufe, Hauptschüler/innen, Gymnasiast/innen usw.)
 - Auszubildende, Berufsschüler/innen oder Studierende
 - ganze Familien
- Kinder und Jugendliche aus sozial benachteiligten Familien und Gruppen (Migrant/innen, ethnische und soziale Minderheiten, Kinder von Asylsuchenden usw.), unbegleitete minderjährige Flüchtlinge, Kinder von Sinti und Roma usw.
- Kinder und Jugendliche mit besonderen Problemen (arme Kinder wie z. B. Kinder von Arbeitslosen und Sozialhilfeempfänger/innen, psychisch kranke Kinder und Jugendliche, Behinderte, Drogenabhängige, Obdachlose, Straßenkinder, delinquente Kinder und Jugendliche, Angehörige von Jugendgangs, Schulschwänzer/Schulmüde usw.)
- Angehörige jugendlicher Subkulturen (Rocker, Punker, Skins, Rechtsradikale usw.)
- u. a.

Die Zielgruppe ist der häufigste Ausgangspunkt für den Start von Partizipationsvorhaben und meistens verbunden einem konkreten Handlungsfeld.

Zu Beginn muss definiert werden, welche Personengruppe angesprochen werden soll, auf welche Bedürfnisse eingegangen werden muss, welche Einschränkungen bei der Durchführung im Hinblick auf die Zielgruppe auftreten können und wie man den jeweiligen Zielgruppen bestmöglich gerecht wird.



Concept Map 8: Zielgruppen

Wo kann ich Partizipationsprojekte durchführen? Handlungsfelder der Beteiligung

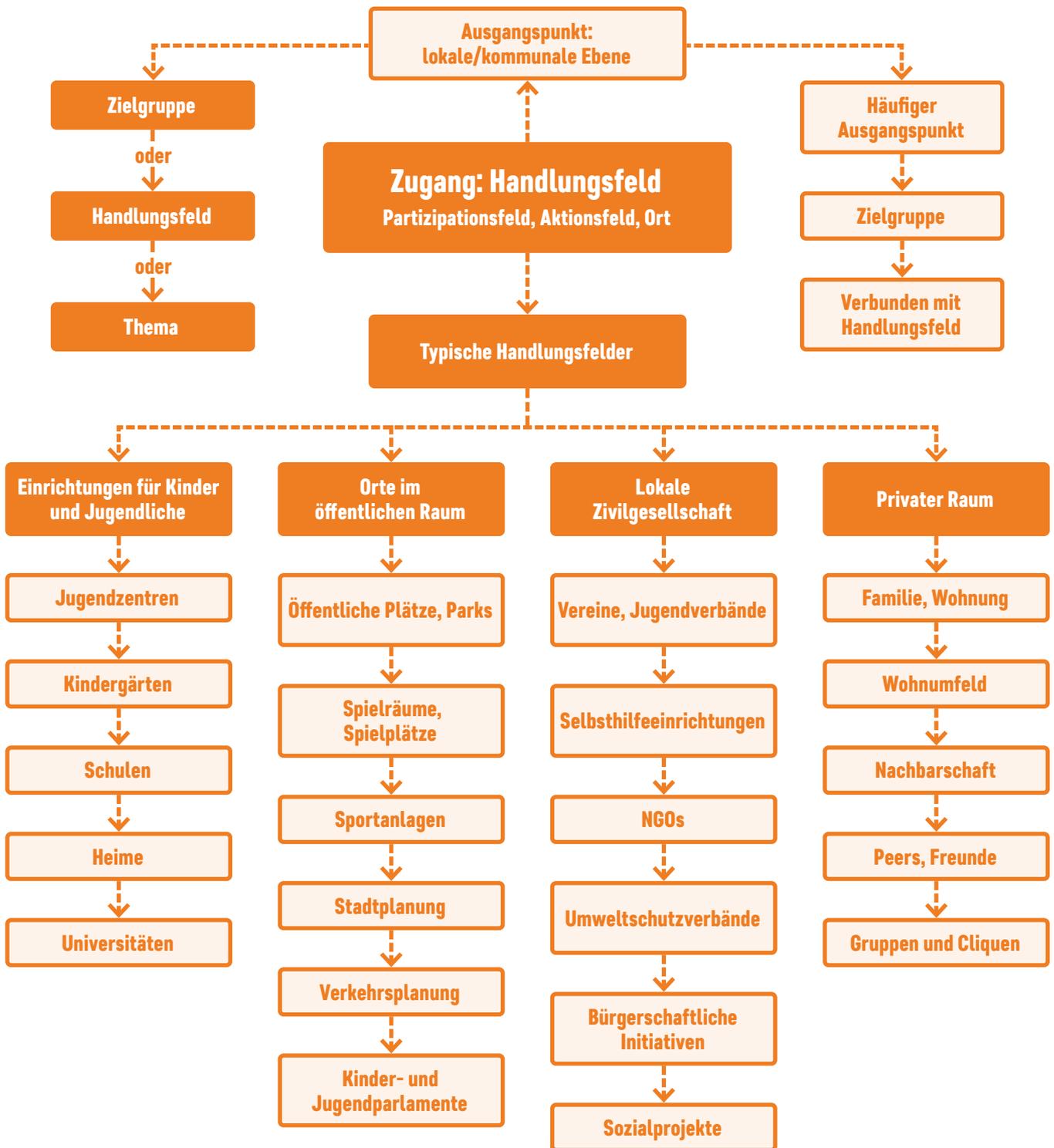
Die Partizipationsfelder, also die Aktionsfelder und Orte, an denen Beteiligung im kommunalen Raum möglich ist, sind äußerst vielfältig. Dazu gehören:

1. Partizipation in allen Institutionen und Einrichtungen für Kinder und Jugendliche (interne Partizipation), z. B.: Schulen, Jugendzentren, Jugendfreizeitstätten, Kinderkulturhäuser, Veranstaltungs- und Kommunikationszentren, Kindergärten, Heime, Flüchtlingsunterkünfte, Beratungsstellen für Jugendliche, Universitäten
2. Partizipation im kommunalpolitisch verantworteten öffentlichen Raum, z. B.: öffentliche Plätze und Parks, Freizeitzentren, Einkaufszonen, öffentliche Spielräume und Spielplätze, Sportanlagen, Stadtplanung und Stadtentwicklung, Verkehrsplanung, Dorfentwicklung, Jugendämter, Krankenhäuser und Kureinrichtungen für Kinder und Jugendliche, kommunale Kinder- und Jugendparlamente, kommunale Gremien
3. Partizipation in der lokalen Zivilgesellschaft (Sozialraum und Gemeinwesen), z. B.: Vereine und Verbände (Sportvereine, Freizeit- und Kulturvereine, Jugendverbände usw.), Selbsthilfeeinrichtungen, Erwachsenen-NGOs (z. B. aus dem Bereich Gesundheit), NGOs mit Teilbereichen für Kinder, zivilgesellschaftliche Initiativen, soziale Projekte, Stiftungen für Kinder und Jugendliche, selbstorganisierte Gruppen und Vereine von Kindern und Jugendlichen, Umweltschutz- und Naturschutzverbände

4. Partizipation im privaten Raum, z. B.: insbesondere innerhalb der Familie, in Wohnung und Wohnumfeld, in Nahräumen und Nachbarschaft, bei Gleichaltrigen und Freunden (z. B. informelle Gruppen und Cliques im Freizeitbereich, bei der privaten Nutzung des Internets)

Aus dieser Vielfalt potentieller Handlungsfelder der Beteiligung ergeben sich spezifische Bedingungen, die auch jeweils besondere methodische Antworten verlangen. Meistens ist mit der Wahl eines konkreten Handlungsfeldes auch bereits eine bestimmte Zielgruppe verbunden.

Partizipationsprojekte können im kommunalen Raum in unterschiedlichen Handlungsfeldern stattfinden. Das kann im öffentlichen Raum sein, aber auch in Vereinen oder Verbänden, ebenso in Institutionen wie Schulen oder auch im privaten Raum.



Concept Map 9: Handlungsfelder

Woran kann ich Kinder und Jugendliche beteiligen?

Themen der Beteiligung

Wie oben dargestellt, können Kinder und Jugendliche am ehesten in ihrem Nahbereich Einfluss nehmen. Das ist der Bereich, der in der Sozialarbeit als „lebensweltlich“ und „sozialräumlich (kleinräumig)“ bezeichnet wird. Im unmittelbaren kommunalen Nahbereich befinden sich einerseits die für Kinder und Jugendliche relevanten öffentlichen und nichtöffentlichen Plätze der Freizeitgestaltung, die Spiel- und Aufenthaltsräume, aber auch die lebensweltnahen pädagogischen Institutionen und Einrichtungen (Kindertagesstätten, Jugendzentren, Schulen usw.) und die Welt der Vereine und Verbände. Hier entstehen auf Grundlage von Bedürfnissen, Problemlagen und Defiziten die Themen der Beteiligung.

Die Themen auf dieser Ebene entstehen allerdings nicht allein aufgrund von alltagsnahen Prozessen, sondern häufig auf eigentümliche Art aus einem Spannungsverhältnis von „Struktur und Lebenswelt“ (Jürgen Habermas) heraus. Kinder und Jugendliche sind in diesem Feld stets auch von strukturellen politischen Entscheidungen der Kommunalpolitik betroffen, die über Bebauungspläne und Spielraumplanung, Verkehrspolitik, Jugendpolitik, bestimmte Arten der Förderung von pädagogischen Einrichtungen und Vereinen usw. direkt in die Lebenswelt und den Sozialraum der Kinder und Jugendlichen hinein Einfluss nehmen.

WELCHE THEMEN SIND GEEIGNET FÜR DIE KINDER- UND JUGENDBETEILIGUNG?

Im Prinzip sind fast alle Themen geeignet! Es kommen sämtliche jugendrelevanten Themen auf der kommunalen Ebene infrage. In diesem Handbuch sind aber vor allem die Themen gemeint, die im eigenen Zuständigkeitsbereich der Stadt oder Gemeinde liegen, und weniger die Themen, die sich auf regionaler oder gesamtstaatlicher Ebene ergeben. Dazu gehören insbesondere:

1. Themen, die die Vertretung der Interessen aller Kinder und Jugendlichen gegenüber der Gemeinde/Stadt im Rahmen umfassender kommunaler Planungen erforderlich machen, z. B. vor den Ausschüssen des Stadtrates oder dem/der Bürgermeister/in:

- Herantragen von Problemen und Kritik der Kinder und Jugendlichen, von Lösungsvorschlägen, Ideen und Wünschen an die Gemeinde/Stadt und ihre Gremien
- Einbringen der Kinder- und Jugendperspektive in sämtliche Planungen der Stadt, die im Allgemeinen nur aus der Erwachsenenperspektive gedacht wird

2. Alle reinen Kinder- und Jugendthemen, die die Kinder und Jugendlichen prinzipiell selbst planen, ver-

walten und durchführen können, z. B. Finanzetats in Jugendzentren, Programmplanungen für Jugendzentren, Themen und Ziele für Ausflüge, die Auswahl von Büchern zum Vorlesen in der Kita usw.

Beispiele

Kommunalpolitische Themen im engeren Sinne

- politische Aushandlungsprozesse
- Beschwerden, Einsprüche von Jugendlichen
- Stadtplanung, Stadtentwicklung, Stadtteilsanierung (Stichwort „Child-Friendly-Cities“)
- Bauleitplanung: Bebauungspläne der Kommune
- Verkehrsplanung
- Umwelt- und Naturschutz, Agenda 21, Klimaschutz usw.
- bewegungsfreundliche und gesundheitsfördernde Gestaltung öffentlicher Räume
- Spielraumplanung (Spiel- und Sportlandschaften im öffentlichen Raum)
- Dorferneuerung/Dorfentwicklung
- Lösungsvorschläge von Jugendlichen für die Bewältigung des demographischen Wandels im ländlichen Raum

Themen in pädagogischen Einrichtungen

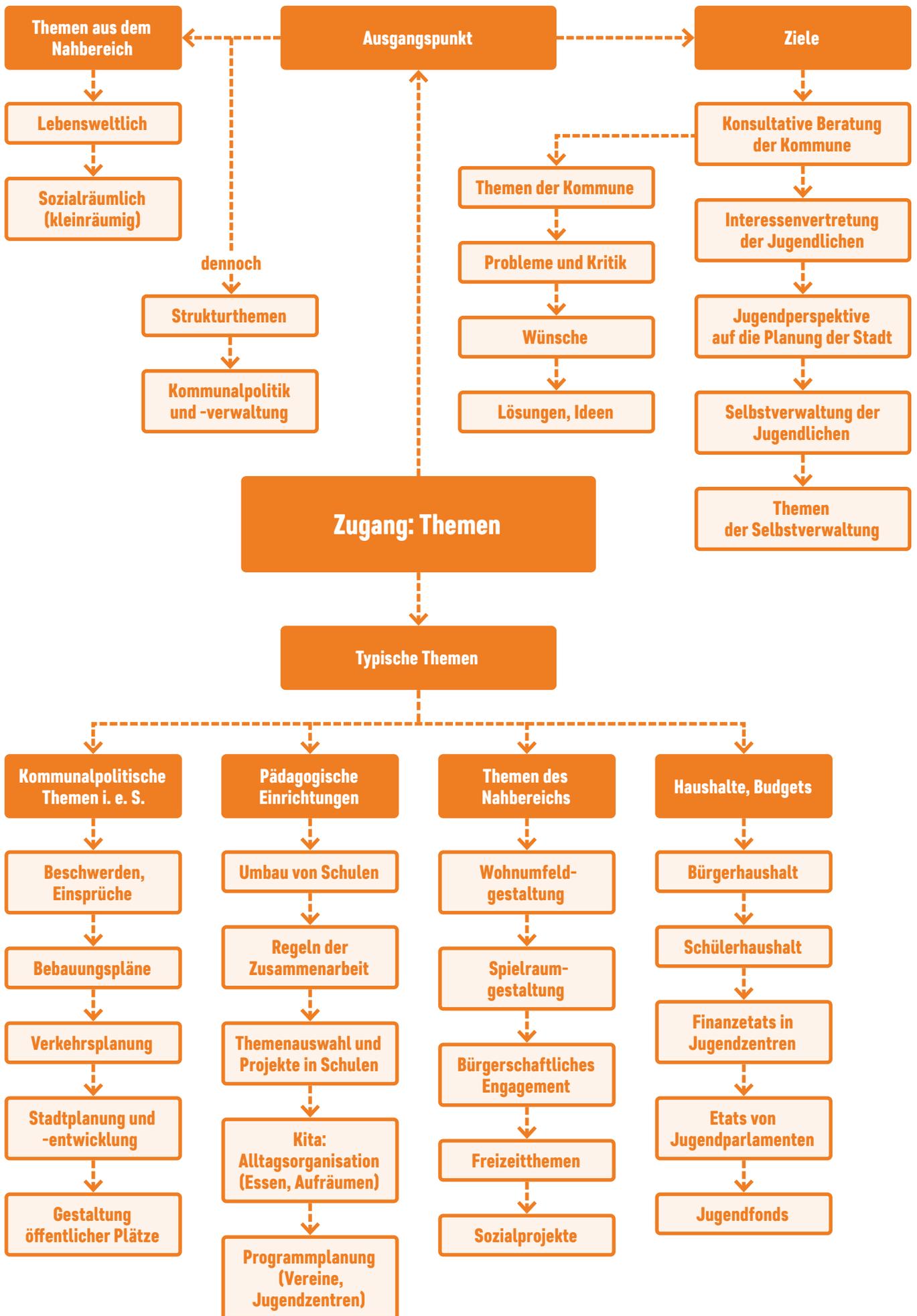
- Umfeldgestaltung (insbesondere naturnahe Umgestaltung) von Kindertagesstätten
- Bau und Umgestaltung von Jugendzentren
- Organisation des Alltags wie Aufräumen, Essen usw. in der Kita
- Umbau von Schulen
- Themenauswahl und Projekte in Schulen
- Regeln für das gemeinsame Arbeiten und Leben

Themen des Nahbereichs

- Wohnumfeldgestaltung
- Freizeitthemen
- Mitmachen in Sozialprojekten Erwachsener (z. B. Engagement für Senioren, benachteiligte Kinder, Flüchtlinge usw.)

Beteiligung an Haushalten und Budgets

- Beteiligung von Jugendlichen bei sogenannten Bürgerhaushalten, z. B. Internet-Abstimmung der Bürger/innen über bestimmte Teile des kommunalen Haushaltes
- eigene Schülerhaushalte, bei denen die Schüler/innen über die Ausgaben selbst verfügen
- Selbstverwaltung der Finanzetats in Jugendzentren
- Selbstverwaltung von ausgewählten kleineren kommunalen Haushaltsteilen, z. B. den Positio-



Concept Map 10: Themen der Partizipation

nen der Jugendarbeit der Kommune, die durch ein Jugendparlament verwaltet werden

- Selbstverwaltung von speziellen Jugendfonds für Kinder und Jugendliche, die ihnen durch Sponsoren, Bürger/innen, Vereine und Verbände zur Verfügung gestellt werden, bei denen sie über die Themen selbst bestimmen und die Projekte von anderen Kindern und Jugendlichen fördern
- u. a.

Die Möglichkeiten für Kinder und Jugendliche, auf Prozesse und Entscheidungen einzuwirken, von denen sie tagtäglich direkt betroffen sind, sind inzwischen auf breite und vielfältige Weise durch beeindruckende Good-Practice-Beispiele vorgelebt – es funktioniert also. Gleichwohl sind die tatsächlichen Beteiligungsmöglichkeiten in diesen Bereichen in vielen Kommunen noch mangelhaft umgesetzt.

Noch ein Hinweis: Auf den ersten Blick widersprechen sich einige Aussagen aus diesem Kapitel und dem Kapitel 2.4 zum Unterschied von Partizipationsprojekten und einfachen Sozialprojekten. Wenn man genau hinschaut, ergibt sich aber Folgendes: Wenn Kinder und Jugendliche eigene Sozialprojekte durchführen,

dann ist das natürlich sehr wichtig und anerkennenswert. Wenn sie aber selbst nicht betroffen sind und auch ihre eigenen Interessen nicht in einem größeren Zusammenhang wahrnehmen, dann hat das viel mit gesellschaftlichem Engagement zu tun, aber nicht automatisch mit Demokratie und Partizipation. Natürlich gibt es auch Zwischentöne: So entsteht z. B. dann eine Dimension der Partizipation, wenn die Kinder und Jugendlichen in einem Sozialprojekt der Erwachsenen teilnehmen dürfen, das diese zur Gestaltung ihrer Kommune entwickeln, auch wenn die Kinder und Jugendlichen selbst durch das Thema nur indirekt betroffen sind. Auch wenn Jugendliche Sozialprojekte für andere deshalb durchführen, weil sie ihr eigenes Gemeinwesen humaner gestalten wollen, ist das ein Ausdruck ihrer demokratischen Selbstorganisation und Selbstverwaltung, aber noch nicht unbedingt Partizipation. Das alles mag spitzfindig erscheinen, ist aber deshalb wichtig, weil in Sozialprojekten andere methodische Anforderungen entstehen als bei partizipatorischen Projekten, in denen man mit anderen teilen und aushandeln muss. Im Einzelfall bleibt die Einschätzung kompliziert.

Für die Partizipation von Kindern und Jugendlichen sind vor allem lokale Themen geeignet, die unmittelbaren Bezug auf ihren Wohnort und ihre alltäglichen Aktivitäten haben. Beispielhaft hierfür sind die Bereiche Bildung, Freizeit, Kommunalpolitik und Stadtplanung. Hier können ihnen in Teilbereichen weitreichende Entscheidungskompetenzen und Selbstverwaltung eingeräumt werden.





Kapitel 4

Begründungen, Argumente, Thesen

Wie kann ich andere von der Notwendigkeit der Partizipation von Kindern und Jugendlichen überzeugen?



Gibt es für Kommunen und pädagogische Einrichtungen genügend Gründe und Argumente für die Partizipation von Kindern und Jugendlichen? Was haben die Zielgruppen, die Gesellschaft, die Kommune und die pädagogischen Einrichtungen davon? Dieses Kapitel enthält einige Argumente dafür, warum Partizipation nützlich ist.



DIE BETEILIGUNG VON KINDERN UND JUGENDLICHEN IST EIN MITTEL ZUR EFFIZIENZSTEIGERUNG VON KOMMUNALEN PLANUNGSVORHABEN

Moderne Planungsverfahren verfügen immer über eine deutliche Nutzer/innenbeteiligung. Die Berücksichtigung der Wünsche und Vorstellungen von Kindern und Jugendlichen führt nachweislich zur Qualitätsverbesserung der Planungen. Kinder und Jugendliche sind nämlich „Experten in eigener Sache“ und verfügen über sehr viel Spezialwissen, das genutzt werden kann. Gleichzeitig generiert Partizipation effektives Spezialwissen. Es gibt hierzu weltweit erfolgreiche Projekte, so führte z. B. die dänische Stadt Odense ein riesiges kommunales Verkehrsprojekt in intensiver partizipativer Kooperation mit Schulen durch.

PARTIZIPATION DIENT NACHWEISLICH DER PRÄVENTION VON GEWALT UND VANDALISMUS

Niemand zerstört, was er selbst mit aufgebaut hat. Viele empirische Untersuchungen haben belegt, dass Beteiligungsprojekte Gewalt und Vandalismus reduzieren. In Schweden wurde dieser Zusammenhang beispielsweise bei partizipativen Schulhofumbauten im Zuge von Projekten im Rahmen der Agenda 21 nachgewiesen. Auch die Ergebnisse der Projektmethode „Communities That Care“ (CTC), bei der sich Jugendliche in ihre Gemeinde einbringen können und verantwortlich fühlen, zeigen eine deutliche Reduzierung von delinquentem Verhalten.

PARTIZIPATION FÖRDERT DIE INTEGRATION IN DIE GESELLSCHAFT UND IN DIE KOMMUNE

Der Zusammenhalt einer Gesellschaft wird gefährdet, wenn man die Teilhabe wichtiger Gruppen nicht zulässt. Gesellschaften und Sozialräume mit hohem

Partizipationsgrad (einschließlich intensivem Vereinsleben) erweitern dagegen die Teilhabe und Identifikation mit dem Gemeinwesen und weisen ein empirisch nachweisbares höheres Maß an Lebenszufriedenheit und Glück auf.

DIE POLITIKDISTANZ VON JUGENDLICHEN WIRD VERRINGERT. DIE NÄHE ZUR DEMOKRATIE UND ZUM DEMOKRATISCHEN GEMEINWESEN WIRD GEFÖRDERT

Europaweite Untersuchungen zur Politikdistanz und -abstinenz von Kindern und Jugendlichen zeigen immer wieder, dass Politikdistanz, die eigentlich eine Politikerdistanz ist, eine große Gefahr für die Zukunft der Demokratie ist. Durch Partizipation kann dies verringert werden.

PARTIZIPATION HAT ERHEBLICHE LERN- UND ERFAHRUNGSWIRKUNGEN

Partizipationsprojekte eröffnen Kindern und Jugendlichen umfangreiche Selbstwirksamkeitserfahrungen, und diese sind zentrale psychologische Voraussetzung für weiteres Engagement. Kinder und Jugendliche erwerben Kompetenzen der Interessenvertretung und Aushandlung vor dem Hintergrund einer gemeinsamen Integrationsperspektive. Insbesondere frühe Partizipationserfahrungen fördern die Demokratiekompetenz, die Bereitschaft zu späterem bürgerschaftlichem Engagement und die Bereitschaft, sich politisch – auch in Parteien – zu engagieren. Es ist nachgewiesen: Wer als Jugendlicher partizipieren durfte, tut es später als Erwachsener auch.

Außerdem gibt es einen engen Zusammenhang zwischen Partizipation und dem Lernen in der Schule: Partizipation fördert das schulische Lernen insgesamt. Schulklassen mit hoher Schülerpartizipation haben ein positiveres Lernverhalten, d. h. eine bessere Lernhaltung und -motivation, ein besseres

Partizipation hat eine integrative Funktion und verhindert eine Entfremdung von Politik und Jugend, was wiederum zur Folge hat, dass Unzufriedenheit sich nicht in Gewalt äußert. Des Weiteren ermöglicht Partizipation Jugendlichen Verantwortung zu übernehmen. Das führt zu effizienterer Planung von Maßnahmen und Projekten. Und: Partizipation hat Lernwirkungen (Erwerb von Demokratiekompetenzen).

Auf internationaler, europäischer und in vielen Ländern auf nationaler und kommunaler Ebene wurden viele normativ-rechtliche Grundlagen geschaffen, die den Kommunen einen verbindlichen Handlungsrahmen für die Beteiligung von Kindern und Jugendlichen vorgeben.

Arbeitsverhalten und ein höheres leistungsbezogenes Selbstvertrauen (Holtappels 2004, 269). Wie die Perplex-Studie zeigte, haben Schüler/innen, die sich partizipativ einmischen und sozial und zivilgesellschaftlich engagieren, eine höhere Bereitschaft, sich durch schulisches Lernen auf den Beruf vorzubereiten.

Auch auf die schulischen Leistungen hat partizipatives Engagement Auswirkungen: Schüler/innen, die an gesellschaftlichen Aktivitäten in der Schule oder Gemeinde teilnahmen, schneiden in Leistungstests besser ab als diejenigen, die nie an solchen Aktivitäten beteiligt waren (Lerner/Alberts/Bobek 2007, 72).

Nach Theokas und Bloch (Lerner/Alberts/Bobek 2007, 74) kann man insgesamt sagen, dass freiwilliges Engagement von Jugendlichen folgende positive Auswirkungen hat:

- bessere schulische Leistungen
- ein positiveres Selbstwertgefühl
- Vermeidung gefährlichen Verhaltens, z. B. Drogenkonsum
- eine erhöhte Wahrscheinlichkeit, wählen zu gehen
- eine positive Arbeitseinstellung
- eine höhere Wahrscheinlichkeit, als Erwachsener sozial verantwortungsbewusst zu handeln.

Levine (Lerner/Alberts/Bobek 2007, 77) konnte auch zeigen, dass schulische Freiwilligendienste

- die Motivation von Schüler/innen, ihr Zielbewusstsein und das Zugehörigkeitsgefühl zur Schule erhöhen sowie die Entschlossenheit stärken, ihre Fähigkeiten zu verbessern
- die Wahrscheinlichkeit erhöhen, einen universitären Abschluss zu erreichen.

Gesellschaftlich-politische Erziehung und Bildung hätten sogar Einfluss auf den späteren Verdienst, die ausgeübten Berufe und die Zufriedenheit im Job.

RECHTLICHE VORGABEN

In vielen Ländern Europas, insbesondere in Deutschland, Österreich und Skandinavien, gibt es umfangreiche rechtliche Normierungen für die Partizipation von Kindern und Jugendlichen. Diese schreiben den Kommunen vor, dass sie Kinder und Jugendliche in Fragen, die sie betreffen, ernsthaft beteiligen müssen. Viele Länder haben jedoch solche fortschrittlichen rechtlichen Vorgaben nicht, was viele Kommunen aber keineswegs daran hindert, aus einer freiwilligen Verpflichtung heraus die Partizipation von Kindern und Jugendlichen zu fördern. Auch der freiwillige Beschluss eines Stadt- oder Gemeinderates kann eine ernstzunehmende rechtliche Bindung herstellen.

Bei aller Heterogenität in diesem Bereich ist eine gemeinsame Klammer erkennbar. Sämtliche Mitglieder des Europarates haben die UN-Kinderrechtskonvention und die Revidierte europäische Charta der Beteiligung der Jugend am Leben der Gemeinde und der Region ratifiziert.

Die UN-Kinderrechtskonvention

Die UN-Kinderrechtskonvention (UN-KRK) ist für alle Kommunen bindend. Im Zusammenhang mit der Partizipation von Kindern und Jugendlichen sind folgende Artikel besonders wichtig:

- Art. 12 (1) Berücksichtigung des Kinderwillens
- Art. 13 (1) Meinungs- und Informationsfreiheit
- Art. 14 (1) Gedanken-, Gewissens- und Religionsfreiheit
- Art. 15 (1) Vereinigungs- und Versammlungsfreiheit
- Art. 27 (1) Angemessene Lebensbedingungen
- Art. 31 (1) Beteiligung an Freizeit, kulturellem und künstlerischem Leben

Dies ergibt für viele Akteure im kommunalen Bereich eine interessante rechtlich-normative und auch argu-

mentative Grundlage. Bei der Gestaltung der Lebenswelt von Kindern und Jugendlichen in der Gemeinde kann hieraus ein deutlicher Auftrag für eine intensive Beteiligung von Kindern und Jugendlichen abgeleitet werden.

Sämtliche kommunalen Entscheidungen, die Kinder und Jugendliche betreffen, erfolgen meist auf der Grundlage von Ermessen, d. h. infolge einer Abwägung. In allen Ländern, die die UN-KRK unterzeichnet haben, ist als Ermessensleitlinie Folgendes zwingend zu beachten: Nach Art. 3 Abs. 1 UN-KRK ist das Kindeswohl als Gesichtspunkt von vorrangiger Bedeutung zu würdigen. Auch wenn sich das Verwaltungsrecht in den einzelnen Ländern unterscheidet, können Abwägungs- und Ermessensfehler von Kommunen, die dieses Kinder- und Jugendrecht nicht beachten, vor Gericht beanstandet werden.

Revidierte europäische Charta der Beteiligung der Jugend am Leben der Gemeinde und der Region

Die erste Fassung der Europäischen Charta der Beteiligung der Jugend am Leben der Gemeinde und der Region wurde 1992 vom Kongress der Gemeinden und Regionen Europas verabschiedet. Dieser gehört zum Europarat – Europas führender Organisation für Menschenrechte. Der Europarat hat 47 Mitgliedsstaaten, von denen 27 auch Mitglied der Europäischen Union sind. Der Kongress der Gemeinden und Regionen vertritt die Kommunen und Regionen und gewährleistet die Förderung einer bürgernahen Demokratie. Er setzt sich aus zwei Kammern zusammen – der Kammer der Gemeinden und der Kammer der Regionen – und umfasst 648 Mitglieder, die mehr als 200.000 europäische Gebietskörperschaften vertreten.

Die Charta enthält Grundsätze, beste Praktiken und Richtlinien zur Stärkung der Beteiligung der Jugend auf kommunaler und regionaler Ebene. Sie legt darüber hinaus die Anforderungen für eine bedeutende Beteiligung dar und fordert, dass die Jugendlichen die erforderlichen Rechte, Mittel, den Raum, die Gelegenheit und die notwendige Unterstützung erhalten müssen. Die Charta ist zwar nicht rechtsverbindlich, aber die Mitgliedsstaaten haben die moralische Verantwortung, sie umzusetzen.

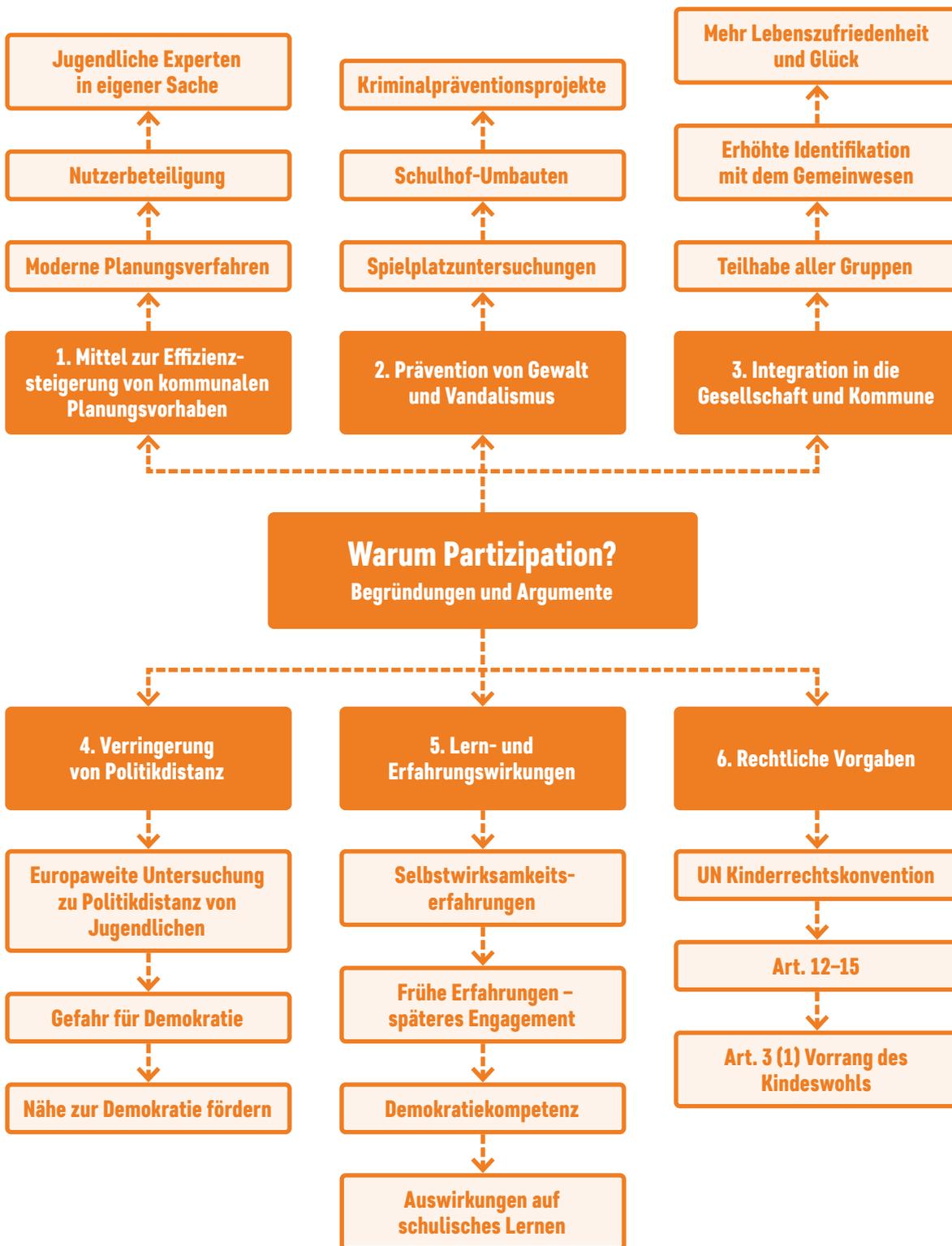
Folgende Aspekte der Partizipation von Kindern und Jugendlichen sind in der Charta enthalten:

1. Ausbildung der Jugend zur Mitwirkung
2. Information der Jugend
3. Förderung der Mitwirkung der Jugend durch Informations- und Kommunikationstechnologien
4. Förderung der Mitwirkung der Jugend in den Medien
5. Förderung freiwilliger Jugendarbeit und gemeinnützigen Engagements
6. Unterstützung von Projekten und Initiativen Jugendlicher
7. Förderung von Jugendverbänden
8. Mitwirkung der Jugend in Nichtregierungsorganisationen und politischen Parteien

Außerdem enthält die Charta besondere Hinweise zu Jugendräten, Jugendparlamenten, Jugendforen und zur Unterstützung der Mitwirkungsstrukturen.

2003 wurde die Charta überarbeitet, um den Veränderungen in der Gesellschaft Rechnung zu tragen. Laut der revidierten Charta müssen Jugendliche in demokratische Strukturen und Prozesse einbezogen werden. Sie müssen Gehör finden und Entscheidungen zu Themen treffen dürfen, die sie und ihr Leben beeinflussen. Ihre aktive Beteiligung ist unverzichtbar, wenn mehr Demokratie, Solidarität und Wohlstand in der Gesellschaft erreicht werden sollen. Der Kongress der Gemeinden und Regionen Europas ist überzeugt, dass gerade auf kommunaler und regionaler Ebene eine Kultur der Jugendpartizipation am effektivsten verwurzelt werden und gedeihen kann.

Eine wichtige Ergänzung zur revidierten Charta ist das Child Participation Assessment Tool des Europarates von 2016. Dies ist ein praktisches Instrument zur Selbstevaluation und zur Erfassung des Status' der Kinder- und Jugendpartizipation im eigenen Land.



Concept Map 11: Begründungen

BEGRÜNDUNG UND ARGUMENTE FÜR PARTIZIPATION, DIE KINDER UND JUGENDLICHE SELBST LIEFERN, NACHDEM SIE PARTIZIPATIONSPROJEKTE ERLEBT HABEN

Diese Zitate stammen von Kindern und Jugendlichen, die an Partizipationsprojekten im Rahmen des Projektes „Mitgestalten!“ teilgenommen haben.

Kinder und Jugendliche aus der Ukraine

Das war eines der besten Projekte, an denen ich teilgenommen habe. Ich habe dabei viel gelernt. Vieles kann ich schon – ich bin vielseitig und kann gut in Gruppen arbeiten. Das Projekt hat meine Sicht auf Gruppenarbeit verändert. Ich habe gelernt, entschlossener Entscheidungen zu treffen, und erfahren, wie partizipativ und demokratisch Entscheidungen getroffen werden. Durch das Projekt habe ich von meinem Recht erfahren, an demokratischen Entscheidungsprozessen teilzunehmen, wenn die Fragen auch mich betreffen. Durch das Projekt habe ich die Bedeutung meiner eigenen Teilhabe erkannt.

Ich habe die Bedeutung von demokratischer Mitbestimmung und Partizipation in der modernen Gesellschaft begriffen. Nach der Teilnahme am Projekt kenne ich die Grenzen meiner Rechte und Pflichten gegenüber den lokalen Behörden meiner Stadt und verstehe, wie wichtig die aktive Teilnahme am gesellschaftlichen Leben ist. Ich habe auch andere Projektteilnehmer kennengelernt und Gleichgesinnte gefunden.

Wir haben uns mit unseren Vorschlägen an die lokalen Behörden gewendet. Die Vorschläge wurden angehört und berücksichtigt.

Die wichtigste Information war wohl, was Partizipation überhaupt bedeutet, welche Arten von Partizipation es gibt, und in welche Entscheidungen Kinder und Jugendliche in welchem Maße einbezogen werden können.

Ich weiß jetzt, wie man Projekte plant und umsetzt, und ich denke, das wird mir in Zukunft sehr nützlich sein.

Das Wissen, wie man eine angenehme Atmosphäre im Team schafft und wie man ganz allgemein im Team arbeitet, war wohl das Wichtigste, was ich durch das Projekt erhalten habe.

Kinder und Jugendliche aus Georgien

Das Projekt hat mir gezeigt, dass meine Worte und Ideen wichtig für die Lösung aller Fragen sind. Ich habe gelernt, Schwierigkeiten zu überwinden, um mein Ziel zu erreichen. Ich bin aktiver und motivierter geworden.

Durch die Teilnahme am Projekt habe ich mich selbst besser kennengelernt und mich als gleichberechtigten Teilnehmer gefühlt. Ich glaube, das ist sehr wichtig. Offensichtlich können wir tatsächlich viel mehr erreichen, als wir dachten. Ich bin überzeugt, dass wir in Zukunft vieles verändern und verbessern können.

Ich bin sehr stolz, wenn ich an der Stelle vorbeikomme, an der früher eine furchtbar unhygienische Müllkippe war. Jetzt ist es dort sauber, es gibt richtige Mülltonnen. Das haben wir selbst geschafft!

MEINUNGEN VON MODERATOR/INNEN ZUM PARTIZIPATIONSANSATZ

Moderator/innen aus Georgien

Ich konnte Erfahrungen, Motivation und Ideen sammeln, wie Jugendliche ihr Potenzial für positive Veränderungen erkennen können. Ich kann mir nun vorstellen, wieviel man mithilfe eines partizipativen Ansatzes erreichen kann. Gleichzeitig sind die Teilnehmer zufrieden.

Mir fiel besonders auf, dass auch solche Jugendliche am Projekt teilnahmen, die wir für passiv und gleichgültig hielten. Durch den partizipativen Ansatz waren sie wie ausgewechselt – es zeigte sich, dass auch sie Ideen haben und alles andere als faul sind. Diese Erfahrung wird mir in meiner weiteren Arbeit mit solchen angeblich „faulen“ Schüler/innen helfen.

Aller Anfang ist schwer, und ich denke, dass wir zukünftig mehr positive Ergebnisse durch den partizipativen Ansatz erreichen werden. Die Studenten erhalten ja von uns Wissen, das sie in der Praxis anwenden können.

Ich werde den Schülern Methoden an die Hand geben, mit denen sie ihre Wünsche formulieren und ihr Potenzial entfalten können.

Moderator/innen aus Russland

Ich kann den Schülern Raum geben, um mutiger zu sein und ohne Angst zu haben ihre Träume in die Tat umzusetzen.

Ich werde den Studenten mehr Freiheit lassen bei der Wahl der Instrumente und Projektideen.

Moderator/innen aus der Ukraine

Ich habe vor, Kindern auch weiterhin zu ermöglichen, eigene Projekte umzusetzen. Dafür bekomme ich ausgesprochen viel Unterstützung von der Schulleitung und den lokalen Behörden.

Ich werde die neuen Kenntnisse auch im Fach Politische Bildung nutzen, das ich ab diesem Jahr unterrichten werde.

Ich werde ein Schülerprojekt für die Partizipation an einem Bürgerhaushalt in der Gemeinderegierung moderieren.

Alles, was ich als Projektmoderatorin gelernt habe, wende ich bereits in meiner Schule an, in der ich schon seit einigen Jahren arbeite. Dank diesen Kenntnissen, die ich durch meine Teilnahme am Projekt erworben habe, kann ich besser mit den Kindern und der Schulverwaltung arbeiten. Unsere effektive Zusammenarbeit ist dank den Methoden und Kenntnissen aus dem Projekt möglich geworden.

Kapitel 5

Qualitätsmerkmale und Standards

Was ist gute Kinder- und Jugend- partizipation?



Eine gründliche Planung von Kinder- und Jugendpartizipationsmaßnahmen setzt die Berücksichtigung von Qualitätsmerkmalen und Qualitätsstandards voraus. Diese werden zur Analyse, Planung und zur Evaluation benötigt. Sie ermöglichen eine Einschätzung und Bewertung von Partizipationsmaßnahmen.

Es gibt viele beispielhafte Listen zu Qualitätsmerkmalen guter Kinder- und Jugendpartizipation. Sie sind teils aus der politischen Praxis, teils aus der Forschung heraus formuliert worden. *Qualitätsmerkmale*¹ helfen in der Praxis bei der Planung und Evaluation von Partizipationsvorhaben. Durch sie ist es möglich, gute Partizipationsmaßnahmen von schlechten zu unterscheiden. Partizipationsvorhaben unterscheiden sich natürlich immer in der Ausprägung einzelner Qualitätsmerkmale. Gleichzeitig herrscht immer ein gewisser Interpretationsspielraum. Daher ist die folgende Liste von 15 Qualitätsmerkmalen kein genaues Messinstrument, sondern eher ein Hilfsmittel für den Dialog innerhalb von Teams, die über die Qualität ihrer Partizipationsprojekte im Rahmen der Planung oder später bei der Evaluation diskutieren. Für solche Reflexionen liefert diese Liste ausgezeichnete Anhaltspunkte.

Die Liste ist einem bekannten und bewährten Instrument entnommen: dem deutschen Katalog zu den „Qualitätsstandards für Beteiligung von Kindern und Jugendlichen“ (BMFSFJ 2015), der als Nationaler Aktionsplan „Für ein kindergerechtes Deutschland“ durch die Bundesregierung veröffentlicht wurde. Dieser Katalog ist in der Praxis weit verbreitet und hat sich gut bewährt.

1 Streng genommen müssten wir den Begriff „Qualitätskriterien“ verwenden. Qualitätskriterien sind allgemeine und abstrakte Kategorien, die Maßstäbe für gute Partizipation darstellen. Um diese allgemein formulierten Maßstäbe zu konkretisieren, benötigt man Indikatoren: Woran kann man konkret, genau beobachtbar und messbar erkennen, ob das Kriterium erfüllt wird? Die im folgenden beschriebenen Qualitätsstandards aus dem Nationalen Aktionsplan für Deutschland erfassen solche Qualitätskriterien und beschreiben sie gleichzeitig schon relativ konkret. Für diese Darstellungsweise eignet sich unserer Meinung nach am besten der Begriff „Qualitätsmerkmale“, der beides umfasst.

ALLGEMEINE QUALITÄTSMERKMALE FÜR DIE BETEILIGUNG VON KINDERN UND JUGENDLICHEN

1. Die Beteiligung ist gewollt und wird unterstützt – eine Partizipationskultur entsteht.
2. Die Beteiligung ist für alle Kinder und Jugendlichen möglich.
3. Die Ziele und Entscheidungen sind von Anfang an transparent.
4. Es gibt Klarheit über Entscheidungsspielräume.
5. Die Informationen sind verständlich, und die Kommunikation ist gleichberechtigt.
6. Kinder und Jugendliche wählen für sie relevante Themen aus.
7. Die Methoden sind attraktiv und zielgruppenorientiert.
8. Es werden ausreichend Ressourcen zur Stärkung der Selbstorganisationsfähigkeit zur Verfügung gestellt.
9. Die Ergebnisse werden zeitnah umgesetzt.
10. Es werden Netzwerke für Beteiligung aufgebaut.
11. Die Beteiligten werden für Partizipation qualifiziert.
12. Die Partizipationsprozesse werden so gestaltet, dass sie persönlichen Zugewinn ermöglichen.
13. Das Engagement wird durch Anerkennung gestärkt.
14. Die Partizipation wird evaluiert und dokumentiert.
15. Es wird ein möglichst hohes Niveau der Partizipation auf der Beteiligungsleiter und im Grad der Verbindlichkeit – am besten über strukturelle (rechtliche) Verankerung – erreicht^{1,2}.

Die Partizipationsleiter

Für den Grad der Verbindlichkeit von Partizipation ist das Niveau auf der Partizipationsleiter von besonderer Bedeutung. Es gibt inzwischen mehrere solcher Leitern, mit denen versucht wird, das Niveau der Partizipation in Projekten zu erfassen. In diesem Handbuch beschränken wir uns auf die Vorstellung der bekannten und gut verständlichen Leiter von Roger Hart³. Sie ist in Europa inzwischen weit verbreitet – nicht zuletzt über eine Publikation des Europarates⁴.

STUFE 8: ES WERDEN GEMEINSAME ENTSCHEIDUNGEN GETROFFEN

Die Projekte oder Ideen stammen von den Jugendlichen; Erwachsene werden eingeladen, sich als Partner an Entscheidungsprozessen zu beteiligen.

STUFE 7: JUGENDLICHE INITIIEREN UND FÜHREN

Die Projekte und Ideen stammen von den Jugendlichen, die Umsetzung wird von ihnen geleitet. Erwachsene werden ggf. eingeladen, um zu unterstützen, aber das Projekt kann auch ohne ihre Intervention durchgeführt werden.

STUFE 6: PROJEKTE WERDEN VON ERWACHSENEN INITIIERT, ABER ENTSCHEIDUNGEN WERDEN GEMEINSAM MIT DEN JUGENDLICHEN GETROFFEN

Dabei sind die Jugendlichen aufgefordert, sich als gleichberechtigte Partner an den Entscheidungen und der Verantwortung zu beteiligen.

STUFE 5: DIE JUGENDLICHEN WERDEN GEFRAGT UND INFORMIERT

Die Projekte werden von Erwachsenen initiiert und durchgeführt, aber die Jugendlichen geben Ratschläge, machen Vorschläge und werden informiert, wie diese Vorschläge in die endgültigen Entscheidungen oder Ergebnisse einfließen.

STUFE 4: DIE JUGENDLICHEN ERHALTEN ANWEISUNGEN UND WERDEN INFORMIERT

Die Projekte werden von Erwachsenen initiiert und durchgeführt. Jugendliche werden gebeten, bestimmte Rollen oder Aufgaben im Projekt zu übernehmen, aber sie wissen, dass sie wenig Einfluss haben.

1 Eine große Reichweite, z. B. über eine große Breite an Aktionsfeldern, Themen, Zielgruppen, Zielen usw., muss für ein einzelnes Projekt oder eine einzelne Maßnahme nicht zwangsläufig hergestellt werden. Auch kleinere Projekte können einen hohen Partizipationsgrad aufweisen. Wenn ein Partizipationsmodell aber für eine ganze Kommune oder Einrichtung bzw. Organisation entwickelt wird, ist eine große Reichweite wichtig.

2 Punkt 15 war ursprünglich nicht im Katalog enthalten, sondern wurde durch W. Stange ergänzt.

3 Neben den verschiedenen Leitern gibt es auch das wesentlich komplexere Würfel-Modell der Lüneburger Forschungsgruppe, die Mitglied des Autorenteam dieses Handbuchs ist. Hier kann es leider nur erwähnt, aber nicht detailliert dargestellt werden.

4 Leicht redigiert aus: Goździk-Ormel, Żaneta: BRING' DICH EIN! Handbuch zur revidierten Europäischen Charta der Beteiligung der Jugend am Leben der Gemeinde und Region. Council of Europe. Printed at the Council of Europe, S. 116 f. – Adaptiert von: Hart, Roger (1992): Childrens participation from tokenism to citizenship. UNICEF Innocenti Research Centre. Florenz. Wir übernehmen hier wortwörtlich die deutsche Übersetzung aus der Europarats-Broschüre.

STUFE 3: DIE JUGENDLICHEN WERDEN BENUTZT (KEINE PARTIZIPATION)

Die Jugendlichen erhalten einige Aufgaben im Projekt, aber sie haben keinen echten Einfluss auf die Entscheidungen. Es wird – beabsichtigt oder nicht – der falsche Anschein erweckt, dass die Jugendlichen partizipieren, aber in der Realität können sie nicht wählen, was sie machen oder wie sie etwas machen.

STUFE 2: DIE JUGENDLICHEN SIND DEKORATION (KEINE PARTIZIPATION)

Es werden Jugendliche für das Projekt gebraucht, um eine unterprivilegierte Gruppe zu repräsentieren. Sie haben keine sinnvolle Aufgabe, außer präsent zu sein. Sie werden aber gut sichtbar im Projekt oder in der Organisation positioniert, damit sie von Außenstehenden leicht entdeckt werden können.

STUFE 1: DIE JUGENDLICHEN WERDEN MANIPULIERT (KEINE PARTIZIPATION)

Die Jugendlichen werden eingeladen an einem Projekt teilzunehmen, aber sie haben keinen Einfluss auf die Entscheidungen oder die Ergebnisse. Tatsächlich wird ihre Präsenz benutzt, um andere Ziele zu erreichen, z. B. den Sieg in einer Kommunalwahl, ein besseres Erscheinungsbild der Einrichtung oder die Sicherung zusätzlicher Gelder von Institutionen, welche Jugendpartizipation fördern.

Wichtig ist hier festzuhalten, dass die Stufen 1–3 keine Partizipation darstellen und auch nicht angestrebt werden sollten. In der Praxis tauchen oft Partizipationsprojekte auf, die sich auf diesem Niveau bewegen. Mithilfe der Leiter kann man sie gut identifizieren. Die Einordnung in die Stufen 4 und 5 muss sich durchaus eine relevante Anzahl an Partizipationsvorhaben gefallen lassen. Projekte auf dieser Niveaustufe sind ein Anfang, aber noch nicht die Art von Partizipation, die wir anstreben. Echte Partizipation beginnt erst auf Stufe 6, wenn Partizipationsmaßnahmen zwar von Erwachsenen initiiert werden – was durchaus sinnvoll sein kann, wenn es im Interesse von Kindern und Jugendlichen geschieht –, aber auf eine gemeinsame Entscheidung zurückgehen. Auf Stufe 7 haben wir echte Selbstverwaltung erreicht, und damit eine quasi perfekte demokratische Situation (s. 2.3).

Es mag erstaunen, dass Roger Hart die Stufe 8 noch höher ansiedelt. Das liegt daran, dass die Prozesse hier meistens besonders anspruchsvoll sind, weil unterschiedliche Interessenlagen beteiligt sind und Positionen ausgehandelt werden müssen. Bei selbstorganisierten Jugendprojekten, z. B. einem Event oder einem Umweltprojekt, die stets auf einer gemeinsamen Interessengrundlage beruhen, sind Konflikte meist weniger ausgeprägt, und der Prozess ist deshalb oft leichter.

Das Niveau der Partizipation kann man anhand von Leiter-Modellen einschätzen. Durchgesetzt hat sich das Modell von Roger Hart mit 8 Abstufungen. Beginnend bei Stufe 1, die keinerlei Partizipation von Kindern und Jugendlichen vorsieht, bis zur Stufe 8 mit maximalen Entscheidungskompetenzen für sie.

Unterschiede zwischen guten und schlechten Partizipationsmaßnahmen

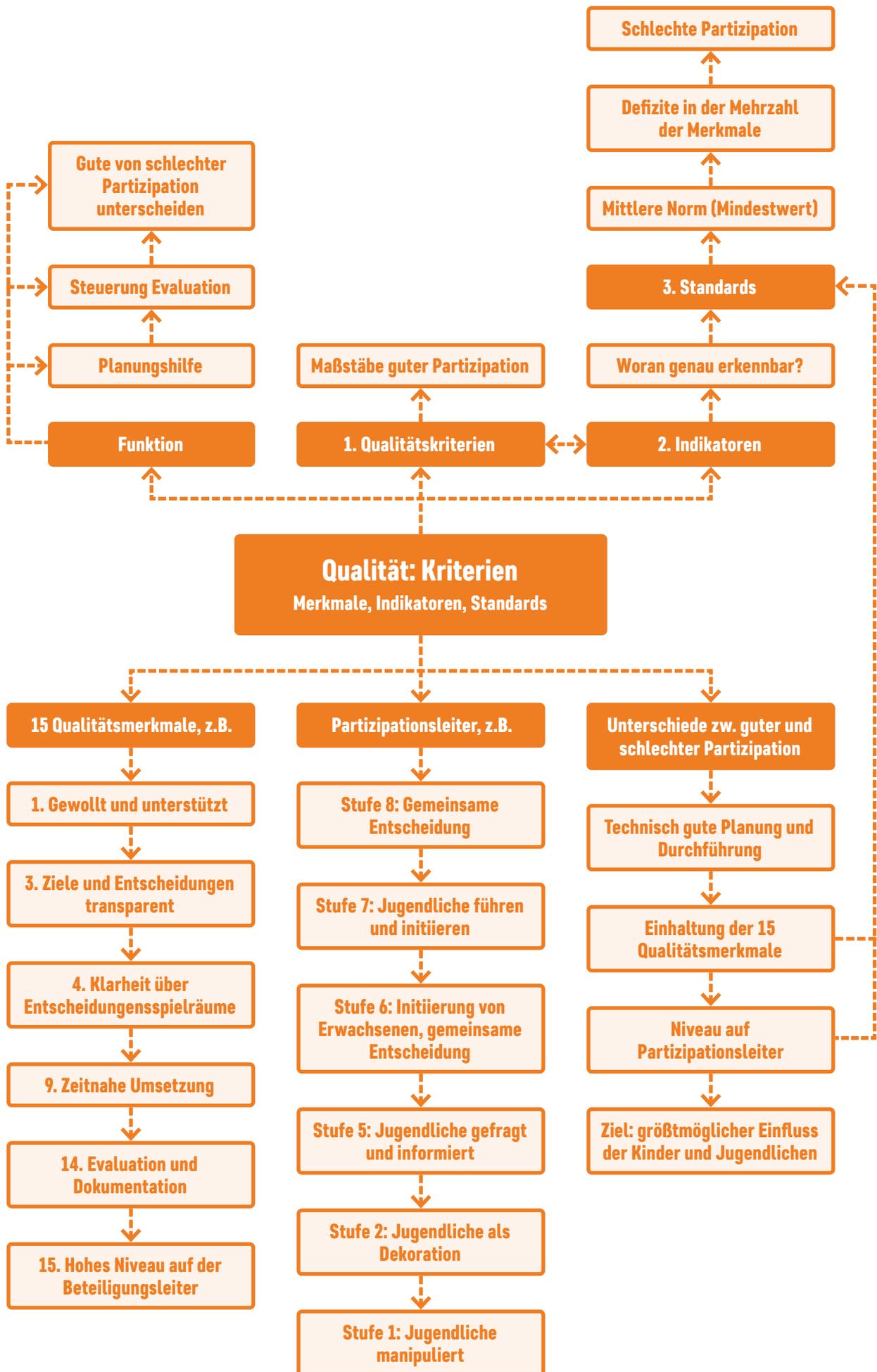
Gute und schlechte Partizipationsangebote kann man schon aufgrund ihrer technisch guten oder schlechten Planung und Durchführung (Projektmanagement) beurteilen. Ein gutes Niveau in diesem Bereich ist eine selbstverständliche Mindestvoraussetzung. Entscheidender – und manchmal schwieriger einzuschätzen – ist die Einhaltung der 15 Qualitätsmerkmale.

Zu Beginn dieses Kapitels hatten wir diese 15 Qualitätsmerkmale als Standards verstanden, d. h. als Vorgabe plausibler Mittelwerte, die einen Vergleich von Partizipationsangeboten ermöglichen. Gute Partizipationsvorhaben haben in sämtlichen der vorgestellten 15 Kriterien eine positive Ausprägung und erreichen mindestens einen Mittelwert. Die Erreichung dieses Mittelwertes sollte durch die klare Benennung von beobachtbaren Indikatoren überprüft werden. Wenn die erreichten Werte in einzelnen der 15 Merkmalsbereiche über eine positive mittlere Ausprägung hinausgehen, können aus guten Beteiligungsangeboten hervorragende werden. Wenn in einigen Bereichen Abstriche gemacht werden müssen, heißt das nicht, dass diese Angebote insgesamt schlecht sind. Möglicherweise sind sie entwicklungsfähig. Nur dann, wenn in der Mehrzahl der Qualitätsmerkmale Defizite zu beobachten sind, müssen wir von schlechten Partizipationsmaßnahmen reden.

Besonders sorgfältig sollte auf das Qualitätsmerkmal Nr. 15 (Partizipationsleiter) geachtet werden. Das Partizipationsvorhaben oder -projekt soll den jeweils größtmöglichen Einfluss der Kinder und Jugendlichen sicherstellen. Das bedeutet, dass ein möglichst hohes Niveau auf der Beteiligungsleiter erreicht wird.

Ergänzend kann man noch ein Merkmal heranziehen, das in der Partizipationsleiter nicht erwähnt wird, aber dennoch Ausdruck guter Qualität ist: In jedem Partizipationsvorhaben sollte ein möglichst hoher Grad der Verbindlichkeit erkennbar sein, d. h. es sollte ein klar erkennbarer Wille der Politik oder der Einrichtung/Organisation, also ein starkes politisches Mandat, für den Projektauftrag und die Projektdurchführung vorhanden sein. Dies sollte möglichst durch formelle Beschlüsse und schriftliche Fixierung (strukturelle Verankerung) abgesichert werden.

Gute Partizipationsangebote zeichnen sich durch die Einhaltung der 15 Qualitätskriterien aus. Gute Partizipationsprojekte haben in jedem der 15 Qualitätskriterien eine positive Ausprägung (liegen jeweils über dem Mittelwert).



Concept Map 12: Qualitätskriterien

Partizipationsmethoden

**Wie kann ich
Massnahmen und
Projekte für Kinder
und Jugendliche
demokratisch
durchführen?**





Kapitel 6

Methodische Vorbemerkung

Was sollte ich zunächst über partizipative Moderation und Visualisierung wissen?



Gruppen zu moderieren, heißt Gruppen demokratisch zu leiten und demokratisch zu führen und dabei Effizienz und Partizipation gleichzeitig zu erreichen.



Moderation – Schlüsselansatz und Metatechnik für jede Form von Partizipation

DEMOKRATISCHES FÜHREN UND LEITEN STATT HIERARCHISCHER LENKUNG

Partizipationsmaßnahmen und -angebote versuchen, den Einfluss von Kindern und Jugendlichen auf ihre Lebenswelt zu vergrößern und ihnen ein Stück weit die Kontrolle darüber zu geben. Aber der Blick auf das Ergebnis solcher Maßnahmen reicht nicht aus. Auch der Weg dorthin muss partizipatorisch gestaltet werden. Auch auf dieser Ebene muss der Einfluss der Kinder und Jugendlichen gesichert sein.

Natürlich spielen Erwachsene als Unterstützer/innen in solchen Prozessen trotzdem immer eine bedeutende Rolle. Wie muss sie gestaltet sein? Es wäre ein Widerspruch zur Grundidee der Partizipation, wenn diese Rolle sich auf einseitige und dominante Lenkung und Führung allein durch Erwachsene beschränken würde. Was wir brauchen, ist ein partizipatorisches Konzept demokratischer Leitung und Führung. Ein solches Konzept ist der Ansatz der Moderation von Gruppenprozessen.

SCHWERPUNKT PROZESSKOMPETENZ

Moderation bedeutet, dass der Fokus des demokratischen Leitens eher auf der Prozesskompetenz als auf der inhaltlichen Seite liegt. Dies mag in Partizipationsprojekten auf den ersten Blick manchmal etwas anders aussehen, da die begleitenden Erwachsenen hier an vielen Stellen auch ihre fachlichen und inhaltlichen Kompetenzen einbringen müssen und sollen. In der Arbeit mit Kindern und Jugendlichen führt das teilweise zu etwas mehr inhaltlichen Moderationsanforderungen – wobei die inhaltliche Einflussnahme aber sehr zurückhaltend bleiben muss. Der zentrale Fokus auf den Prozess und die Partizipation bleibt aber immer bestehen.

MODERATION IST MEHR ALS LEITUNG: METHODEN UND KOMPETENZEN

Moderation in Arbeits-, Lern- und Gruppenprozessen innerhalb von Partizipationsvorhaben und -projekten geht weit über das einfache Leiten eines Gesprächs hinaus. Sie erfordert weitgehende methodische und soziale Kompetenzen. Moderation unterstützt einerseits dabei, dass Personen miteinander in einen Austausch von Ideen und Erfahrungen treten und gemeinsame Überlegungen anstellen. Sie bedeutet jedoch auch, mit partizipativer Ausrichtung ordnend durch diese Prozesse zu leiten. Moderation beinhaltet die Gestaltung

und Steuerung von Prozessen zur Lösung von Problemen, vor allem aber auch die Vorbereitung von Entscheidungen – und dies immer partizipatorisch.

Moderator/innen verfügen auf der einen Seite über methodisches Handwerkszeug (Visualisierung durch Hilfsmittel wie Pinnwände und Flipcharts, Moderationskarten und Stifte), um solche Prozesse interessant, abwechslungsreich und kreativ zu gestalten. Auf

der anderen Seite hat die Moderation die Verantwortung sowohl für die Ergebnisse der Diskussion als auch für den Gruppenprozess. Die moderierende Person hat diese Aufgabe nicht wegen ihrer hierarchischen Stellung oder ihrer Rolle als Entscheidungsverantwortliche in der Einrichtung zugewiesen bekommen, sondern aufgrund ihrer Kompetenz.

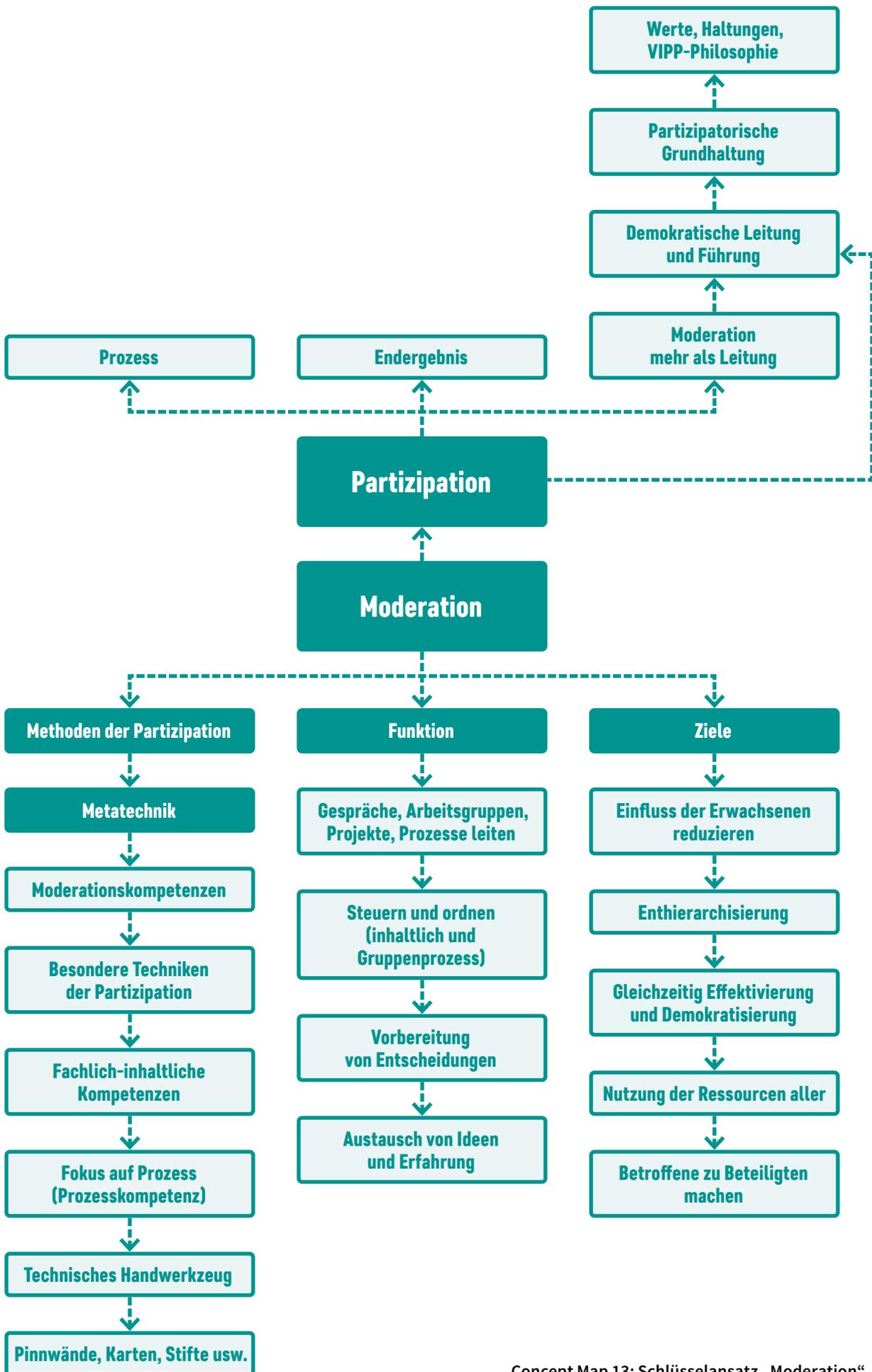
Es geht darum, aus Betroffenen Beteiligte zu machen. Dafür soll die Moderationsmethode immer partizipatorisch ausgerichtet sein. Das Wissen aller zu nutzen und zu vervielfältigen, ist Kern dieser spezifischen Geisteshaltung. Im Idealfall macht sich die Moderation überflüssig, da die Gruppe in ihrer erreichten Reife ihre Aufgaben in Eigenregie weiterführen kann (vgl. Neuland 1995, S. 59).

Zusammenfassend geht es in allen partizipativen Moderationsmethoden um Folgendes:

- Gespräche, Sitzungen, Arbeitsgruppen, Projekte und Veranstaltungen sollen mit breiter Beteiligung aller Teilnehmenden geplant und durchgeführt werden (Partizipation bei der Meinungsbildung im Arbeits- und Lernprozess).
- Die Ressourcen aller sollen genutzt werden: Gerade auch unter Kindern und Jugendlichen gibt es viel Spezialwissen, Expertenschaft und Handlungskompetenzen.
- Entwicklungs- und Problemlösungsprozesse sollen enthierarchisiert werden.

Entscheidend bei der Moderationsstrategie ist das, was hinter den Methoden und Techniken steht: Werte, Haltungen (die VIPP-Philosophie) und Gruppenprozesse. Die permanente partizipatorische Grundhaltung ist das Leitmotiv und hat Steuerungsfunktion für alle praktischen Entscheidungen und Interventionen im Gruppenprozess. Moderation ist im Kern eine demokratische Entscheidungs-, Planungs- und Lernstrategie. Methoden, Techniken und Werte, also Hilfsmittel und Haltung, fließen ineinander. Die zusammenfassende Zielsetzung besteht darin, gleichzeitig Effektivierung und Demokratisierung zu erreichen.

Um Workshops effektiv gestalten zu können, bedarf es spezieller Moderationstechniken und einer Visualisierung der Inhalte und Ergebnisse. Es gibt sehr gute Gründe für den hohen Stellenwert dieser Prozess-Moderationstechniken.



Concept Map 13: Schlüsselansatz „Moderation“

Visualisierung – die zweite Meta-Technik mit methodischer Querschnittsfunktion

WARUM PERMANENT VISUALISIEREN? EINE BEGRÜNDUNG

Die im Abschnitt 6.1 dargestellte Partizipationshaltung ist ein verbindendes Element sämtlicher Moderationsmethoden in diesem Buch. Für die Visualisierung gilt dies ebenfalls. Visualisieren ist eines der wichtigsten Hilfsmittel für sämtliche Methoden der Partizipation und die professionelle Moderation und Präsentation. Neben der Kompetenz, verschiedene Methoden einsetzen zu können und partizipativ zu moderieren, ist die Fähigkeit, Inhalte von Projekten und Veranstaltungen optisch darstellen zu können, also der zweite Grundpfeiler der Moderation.

OPTISCHE SPRACHE

„Visualisierung heißt, etwas ‚bildhaft darstellen‘.“

(Seifert 2001, S. 11). Alle mit Visualisierung arbeitenden Moderationsmethoden erzeugen eine „optische Sprache in der Gruppenarbeit“ (Schnelle 1982, S. 7), indem Äußerungen und Beiträge über Visualisierungsmedien wie Moderationskarten, Post-it-Klebezettel, Flipcharts usw. optisch festgehalten werden.

Äußerungen und Beiträge der Moderation und der Teilnehmenden werden für alle sichtbar gemacht, indem sie optisch fixiert werden. Visualisierungen dienen dazu (vgl. Sperling, Stapelfeldt und Wasseveld 2007: 91 und Schnelle 1982):

- die Teilnehmenden stärker in den Prozess einzubeziehen
- Gesagtes und Vereinbartes für alle verbindlich zu machen
- Widersprüche und Unklarheiten optisch darzustellen
- Struktur und Inhalte transparent zu machen
- die Aufmerksamkeit und Konzentration der Teilnehmenden zu lenken
- die Aufmerksamkeit der Empfänger/innen auf das Wesentliche zu konzentrieren
- das Verständnis bei der Erfassung komplizierter Sachverhalte zu erleichtern
- der Gruppe Orientierungshilfen im Prozess zu geben um
 - die Übersicht über eine Fülle verschiedener Gedanken herzustellen und
 - den Teilnehmenden zu zeigen, dass ihre Beiträge und Meinungen ernst genommen werden

Der Gesprächsverlauf und der rote Faden sind also jederzeit von allen einsehbar. Die Visualisierung von Gruppenprozessen und Gruppenprodukten hat deshalb eine viel größere Bedeutung als die sonst übliche Nutzung der Visualisierung allein für die optische Präsentation und Begleitung von Vorträgen (vgl. Schnelle 1982, S. 8). Alles in allem wird mithilfe der

Moderation und der Visualisierung der Gefahr einer Sprachlastigkeit (endloses Reden) in Partizipationsprojekten entgegen gewirkt (vgl. Seifert 2001:5).

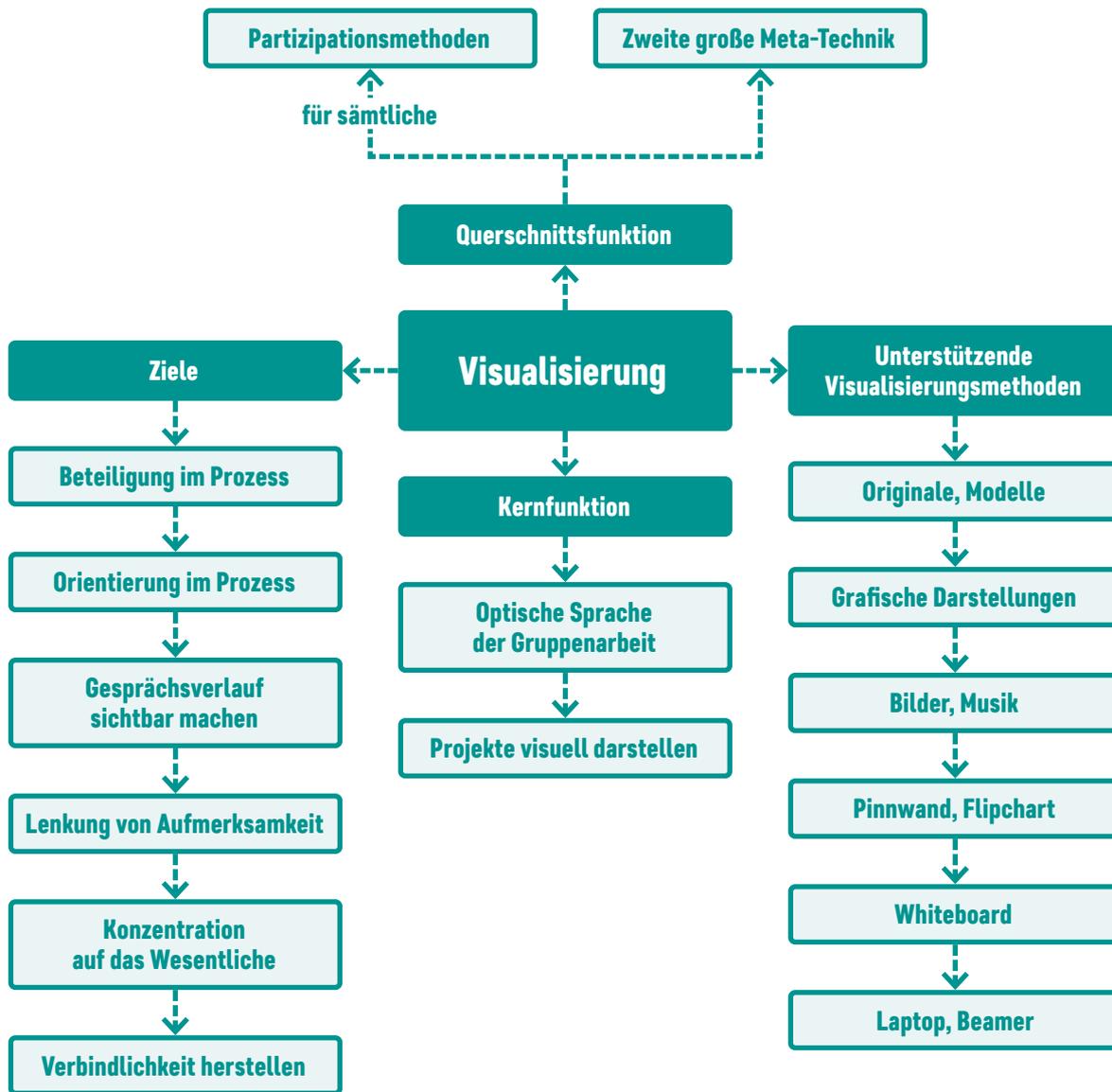
VISUALISIERUNGSMITTEL: UNTERSTÜTZENDE MEDIEN

Visualisierung ist möglich über den Einsatz von unterstützenden Medien. Darunter verstehen wir Gegenstände, die die Information und die Kommunikation über die gesprochene und die Körpersprache

hinaus fördern. Sie verbessern die Aufnahme- und Behaltensleistung und können Gesprächsleiter/innen und Moderator/innen entlasten. Zu den unterstützenden Medien, die Hilfsfunktionen innerhalb der verschiedenen Partizipationsmethoden übernehmen, können beispielsweise gezählt werden:

- direkte Impuls-Medien: Originale, Nachbildungen, schriftliche und grafische Darstellungen, Bilder, gesprochene Texte, Musik, Geräusche oder Bild-Wort-Kombinationen (die nicht nur in Präsentationen, sondern in vielen Spielen und Übungen, bei der Förderung von Gruppenprozessen oder auch in der Assoziationsförderung bei der Ideenentwicklung über den Modellbau und bei der memotechnischen Festigung von Arbeitsergebnissen eine Rolle spielen)
- indirekte Medien, die der Unterstützung der Sprache dienen: Tafel und Kreide, White Board, Flipchart, Pinnwand, Dia- oder Filmprojektor, Handy, Laptop und Tablet, Beamer, Videoanlage usw.

Visualisierungen ermöglichen eine effiziente Strukturierung von Informationen und erleichtern die Aufnahme von komplexen Sachverhalten durch die Beteiligten. Sie dienen unter anderem als Orientierungshilfe, damit der rote Faden für alle immer sichtbar und transparent bleibt.



Concept Map 14: Metatechnik „Visualisierung“

Kapitel 7

Wie muss ich vorgehen?

Methodenentscheidungen: Strategien, Grundformen und Assistenzmethoden im Überblick



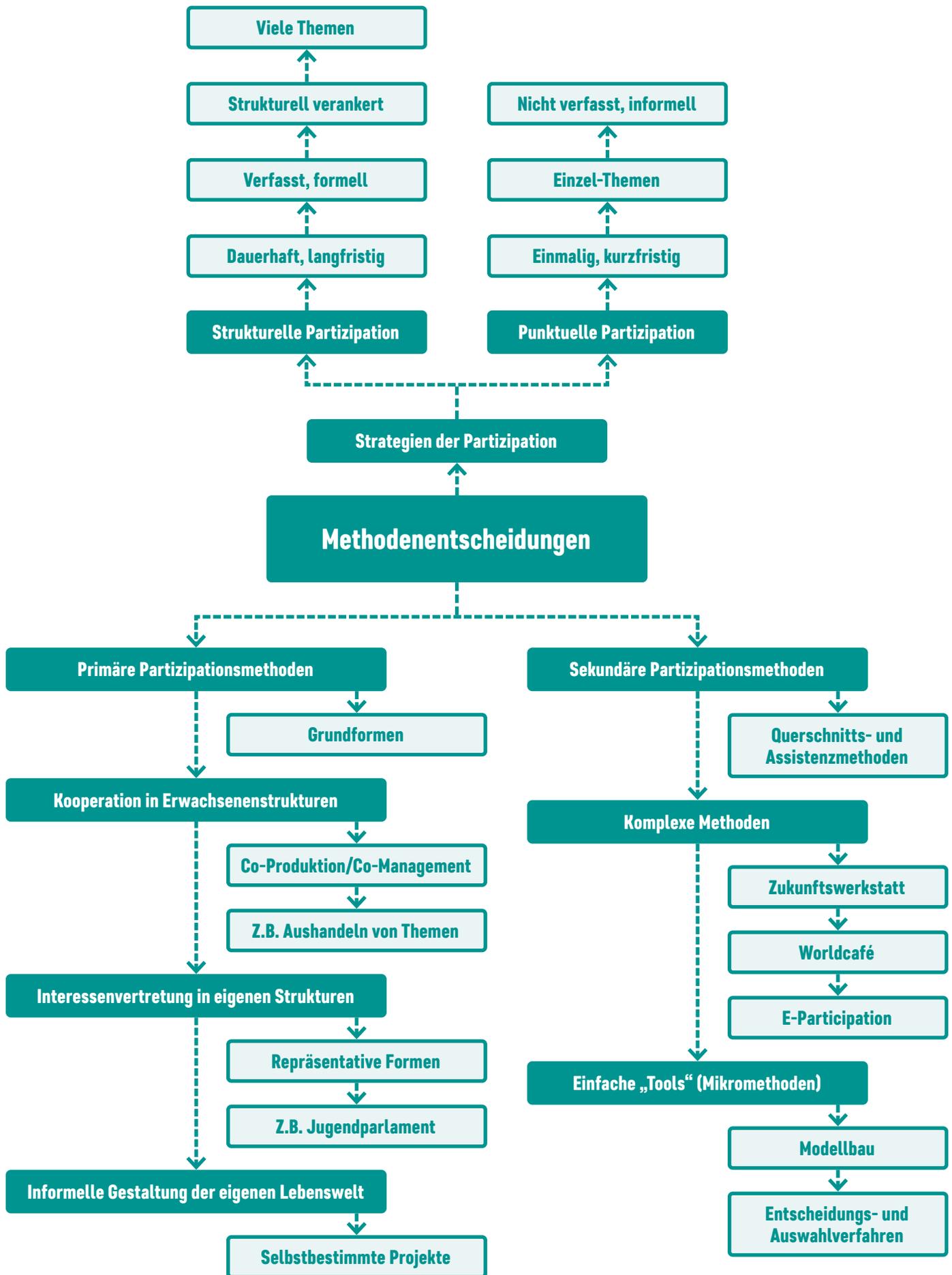
Wer Partizipation von Kindern und Jugendlichen verwirklichen möchte, benötigt Methoden. Inzwischen gibt es einen hochentwickelten Stand der Methodik.

Das bedeutet aber gleichzeitig, dass vieles, was früher einfach und übersichtlich erschien, inzwischen anspruchsvoller und komplexer geworden ist. Deshalb ist es sehr wichtig, dass man die Logik der Methodenordnung versteht und die verschiedenen Ebenen der Methodenstruktur nicht verwechselt.

Auf der ersten, grundsätzlichen Ebene sind die sogenannten „Strategien“ der Partizipation in den Blick zu nehmen. Im nächsten Schritt geht es um die „Grundformen der Beteiligung“ (die sogenannten primären Partizipationsmethoden), dann um die Assistenzmethoden (sekundäre Partizipationsmethoden), die jeweils zu einer gewählten Grundform passen müssen. Auf dieser dritten Ebene muss man komplexe Methoden von einfachen „Tools“ (Mikromethoden) unterscheiden. Wer Methoden für seine Partizipationsvorhaben sucht, hat also drei Entscheidungen zu treffen:

- die Strategie der Partizipation wählen
- die Grundform der Beteiligung wählen (primäre Partizipationsmethode)
- die Assistenzmethoden wählen (sekundäre Partizipationsmethoden als Querschnittsmethoden)





Concept Map 15: Überblick Methodenentscheidungen

Die Strategie der Partizipation wählen

Es gibt zwei sehr gegensätzliche Herangehensweisen bei der Planung und Durchführung von Partizipationsvorhaben. Am Anfang jeder diesbezüglichen Überlegung steht die Entscheidung für eine der beiden Basisstrategien der Partizipation:

STRUKTURELLE PARTIZIPATION

Hier geht es um den Aufbau dauerhafter Partizipationsstrukturen. Solche Strukturen sind formell geregelt und verfasst, d. h. sie verfügen über eine, insbesondere rechtliche, Verankerung. Formelle Rechtsansprüche ergeben sich z. B. durch Beschlüsse der Gremien der betreffenden Kommune oder Organisation. Das ist notwendig, weil diese Formate der Partizipation langfristig angelegt sind (wie z. B. Kinder- und Jugendbüros oder Kinder- und Jugendbeauftragte). Sie sollen ständig vorhanden sein, nicht nur für ein einzelnes Projekt. Sie sind häufig repräsentativ. Sie beschäftigen sich nicht nur mit einem konkreten Thema, sondern übernehmen häufig Querschnittsfunktionen für die ganze Palette der Themen von Kindern und Jugendlichen (z. B. in Kinder- und Jugendparlamenten).

PUNKTUELLE PARTIZIPATION

Punktuelle Beteiligungsformate sind nicht auf Dauer angelegt, sondern beziehen sich in der Regel auf ein einmaliges Angebot, das eher kurzfristig und vorübergehend angelegt ist (in der Regel anlassbezogen und in Form von Projekten). Bezogen auf die Themenpalette ist die Reichweite in der Regel eingeschränkter. Oft geht es um ein konkretes Thema, das aber meistens sehr gut die Bedürfnisse der Kinder und Jugendlichen abdeckt. Meist bezieht sich punktuelle Partizipation weniger auf die Interessenvertretung aller Kinder und Jugendlichen, sondern auf einzelne Zielgruppen.

Punktuelle Partizipation ist nicht verfasst und eher informell organisiert. Sie verfügt in der Regel nicht über eine strukturelle, gar rechtliche Verankerung, kann sich meistens also nicht auf formelle Rechtsansprüche berufen. Punktuelle Partizipation wird im Regelfall von den Erwachsenen in der Kommune nur freiwillig gewährt. Das ändert jedoch nichts an der erheblichen Wirksamkeit und Motivationsfähigkeit für die jeweilige Zielgruppe, die sich in vielen Projekten und Themen sehr gut wiederfindet.

Es gibt zwei grundsätzliche Strategien der Partizipation:
Durch strukturelle Partizipation werden dauerhaft existierende Institutionen geschaffen, die kontinuierlich ein weites Spektrum von Themen bearbeiten. Punktuelle Partizipation ist anlassbezogen und bezieht sich auf zeitlich begrenzte Einzelprojekte mit jeweils eingegrenzten Zielsetzungen.

Die Grundform der Beteiligung wählen (primäre Partizipationsmethode)

Die zweite zu fällende Methodenentscheidung bezieht sich auf die Wahl der Grundform der Beteiligung. Es gibt insgesamt 10 solcher Grundformen, die allerdings nicht gleichmäßig verbreitet sind und sich in ihrer politischen und pädagogischen Bedeutung, ihrem strategischen Stellenwert und ihrer Leistungsfähigkeit unterscheiden. Vier dieser Grundformen sind so etwas wie Schlüsselformate („die starken 4“), weil sie besonders häufig angewendet werden und sich in der Praxis gut bewährt haben.

[A] KOOPERATION IN ERWACHSENEN-STRUKTUREN

Stellvertretende Formen der Interessenswahrnehmung:

- Advokatorische Partizipation, z. B. Kinder- u. Jugendbeauftragte
- Ombuds- und Beschwerdestellen, z. B. Beschwerdestellen in Heimen, Beschwerdebriefkästen

Beteiligung an den Institutionen der Erwachsenenwelt, z. B. Sitz und Stimme einzelner Jugendlicher in kommunalen Erwachsenengremien und -ausschüssen

Co-Produktion und Co-Management, (Deliberation und strukturierte Aushandlung)* = das erste Schlüsselformat, z. B. durch eine Jugendkonferenz, Planungszelle/Citizen Jury, ein kooperatives Projektvorhaben gemeinsam mit Erwachsenen etc. Meist funktioniert dies als konsultative Form: Kinder und Jugendliche sind beratend für Erwachsene tätig.

[B] INTERESSENVERTRETUNG VON KINDERN UND JUGENDLICHEN IN EIGENEN STRUKTUREN (SELBSTORGANISATION UND SELBSTVERWALTUNG)

Repräsentative Beteiligungsformate* = das zweite Schlüsselformat, z. B. Kinder- und Jugendparlamente

Jugendhaushalt, Jugendfonds, z. B. Schülerhaushalt, Youth Bank

Direkte Demokratie* = das dritte Schlüsselformat, z. B. Offene Versammlungsformen wie die Jugend-Einwohner-Versammlung, offenes Jugendforum, Referendum unter Kindern und Jugendlichen, auch online

Formen der Selbstorganisation und Selbstverwaltung der Jugend in eigenen Organisationen, z. B. Jugendringe, Jugendverbände oder -vereine

Selbstorganisierte Bewegungen und Initiativen:

- Unkonventionelle alternative Partizipationsformen, z. B. Jugendinitiativen, Jugendkampagnen, Jugendaktionen und Protest
- Punktuelle Einzelhandlungen, z. B. Demonstrationen, Petitionen, Protestaktionen, Warenboykott usw.

[C] SELBSTBESTIMMTE INFORMELLE KOOPERATIVE GESTALTUNG DER EIGENEN LEBENSWELT

Selbstbestimmte Projekte* = das vierte und häufigste Schlüsselformat, z. B. Projekte zur Spielplatzentwicklung, Bau eines Jugendhauses

Alltags- und Lebensweltpartizipation:

- Informelle Formen der Partizipation von Kindern und Jugendlichen in ihrer Lebenswelt, z. B. Sozialraum-Aneignung in der Freizeit
- Alltagspartizipation in Institutionen, z. B. einfache informelle dialogische Aushandlungs- und Gesprächsformen mit Erwachsenen in den Einrichtungen; Mitbestimmung bei der Organisation des Alltags in den Einrichtungen

Diese Grundformen der Partizipation werden im *Kapitel 8* genauer dargestellt.

Formate, die sich auf die Kooperation in Erwachsenenstrukturen beziehen oder Formate, die die Interessenvertretung von Kindern und Jugendlichen in eigenen Strukturen abbilden bis hin zu einfachen selbstbestimmten informellen Methoden in der eigenen Lebenswelt.

Die sekundären Partizipationsmethoden (Querschnitts- und Assistenzmethoden) wählen

Auf dieser Ebene muss man die komplexen Methoden (z. B. Zukunftswerkstatt) von den einfachen „Tools“ (Mikromethoden, z. B. Modellbau) unterscheiden. Die komplexen Methoden sind im Wesentlichen im Rahmen der wichtigsten vier Schlüsselformate entwickelt worden.

KOMPLEXE METHODEN

- Moderations- und Visualisierungsmethode VIPP („Visualization in Participatory Programmes“)
- Bedarfsanalyse-Workshop (Sozialraum-Erkundung)
- Zukunftswerkstatt
- Open Space
- World Café
- Planungszirkel
- E-Participation
- Stadtplanungs- und Verkehrscheck
- Bauaktionen: Mithilfe z. B. beim Schulhofumbau
- offenes Jugendforum, Jugendkonferenz

- Modellbau
- Entscheidungs- und Auswahlverfahren
- Ideenfindungsmethoden, z. B. das Erfinderspiel (s. 10.3.4)
- einfache Tools für Reflexion, Evaluation und Feedback (s. 10.9)

Eine umfangreiche Sammlung von Mikromethoden zur Umsetzung und Gestaltung der Grundformen (Assistenzmethoden) wird im *Kapitel 10* dargestellt.

Ergänzend gibt es noch Hilfsmethoden aus anderen Bereichen, die nicht per se Partizipationsmethoden sind, z. B.

Die ersten fünf dieser komplexen Tools zur Umsetzung und Gestaltung der Grundformen werden im *Kapitel 9* detailliert dargestellt.

MIKROMETHODEN

Beispiele für einfache „Tools“, also Mikromethoden, die den Charakter von begleitenden Assistenzmethoden innerhalb der großen, komplexen Methoden haben und selbst auch partizipativ angelegt sind, sind z. B.:

- Projektmanagement
- Präsentationstechniken
- konventionelle Sitzungs- und Workshopmoderation
- Spiele: Energizer, Gruppeneinteilung, Fantasielockerung
- Öffentlichkeitsarbeit (z. B. Beteiligungskampagne: Auftakt für ein Projekt oder ein Gesamtkonzept)
- Beratungs- und Coachingsettings
- Videoprojekte, neue Medien

Sekundäre Partizipationsmethoden (Assistenzmethoden) sind Querschnittsmethoden, die innerhalb sämtlicher der 10 Grundformen zur Anwendung kommen können. Hier gibt es sowohl große und komplexe Methoden, als auch Mikromethoden.

Auswahl einer primären Partizipationsmethode als Grundform der Beteiligung

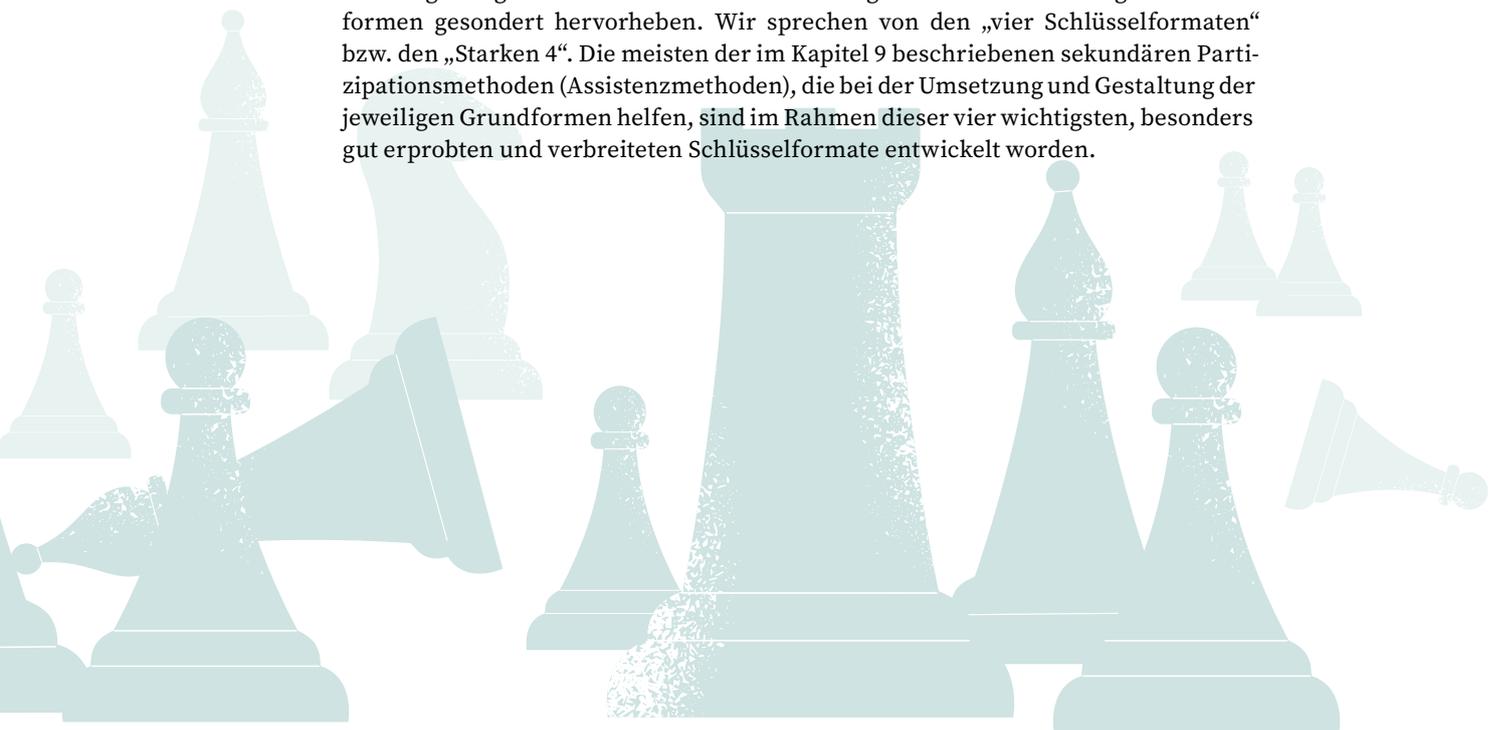


In der Methoden-Entscheidung I wird geprüft, welche der zehn Grundformen (der Primären Partizipationsmethoden) geeignet ist und welche nicht (Auswahl).

Zu Beginn des Kapitels 7 hatten wir gesagt, dass man sich bei der Planung von Partizipationsvorhaben vor der eigentlichen Methodenentscheidung für eine der beiden Hauptstrategien der Partizipation entscheiden muss – die strukturelle oder die punktuelle Partizipation.

Nach dieser grundsätzlichen Überlegung zu Beginn der Planung von Partizipationsvorhaben folgt ein weiterer wichtiger Schritt: Es muss geprüft werden, welche der Grundformen der Partizipation, also welche primäre Partizipationsmethode, für das Vorhaben geeignet ist. In Kapitel 7 wurden zehn solcher Grundformen genannt. Diese sollen im Folgenden mit ihren jeweiligen Indikationen („geeignet, wenn ...“) und Kontraindikationen („nicht geeignet, wenn...“) vorgestellt werden.

Jede dieser zehn Grundformen kann in bestimmten Anwendungssituationen eine dominierende Rolle spielen. Manchmal kann man sie auch kombinieren („Partizipationsmix“). Dennoch kann man die einzelnen Grundformen unterschiedlich gewichten und bewerten. Sie unterscheiden sich nach ihrer Verbreitung, ihrer politischen und pädagogischen Bedeutung, ihrem strategischen Stellenwert und ihrer Leistungsfähigkeit. Deshalb werden wir im Folgenden die vier wichtigsten Grundformen gesondert hervorheben. Wir sprechen von den „vier Schlüsselformaten“ bzw. den „Starken 4“. Die meisten der im Kapitel 9 beschriebenen sekundären Partizipationsmethoden (Assistenzmethoden), die bei der Umsetzung und Gestaltung der jeweiligen Grundformen helfen, sind im Rahmen dieser vier wichtigsten, besonders gut erprobten und verbreiteten Schlüsselformate entwickelt worden.



[A] Kooperation in Erwachsenenstrukturen

1. STELLVERTRETENDE FORMEN DER BETEILIGUNG UND INTERESSENVERTRETUNG

Advokatorische Partizipation

Erwachsene nehmen stellvertretend die Interessen von Kindern und Jugendlichen wahr, wenn diese sich nicht selbst helfen können, z. B. als Kinder- und Jugendbeauftragte, Kinder- und Jugendanwälte, Vertrauenslehrer/innen in Schulen, Kinder- und Jugendbüros einer Kommune.

Indikation: Wenn Kinder und Jugendliche sich nicht artikulieren können und die formellen Verwaltungsstrukturen und Wege nicht kennen

Gegenindikation: Keine

Stärken: Sehr wirkungsvolle Unterstützungsstruktur, Verlässlichkeit und strukturelle Absicherung (ggf. Rechtsansprüche)

Schwächen: Erreicht nur eine begrenzte Anzahl von Kindern und Jugendlichen, hat eher ergänzenden Charakter innerhalb eines Gesamtkonzeptes

Beschwerde- und Ombudsstellen für Kinder und Jugendliche

Beispiele: Ombudschafft in Norwegen, Jugendanwaltschaft in Österreich, Beschwerde- und Ombudsstellen in der deutschen Jugendhilfe, Beschwerdestellen in Heimen, Beschwerdebriefkästen (auch digital), Bürgermeister/innensprechstunde für Jugendliche, Jugendfragestunde im Rat, Recht auf Anregungen und Beschwerden (im Rahmen der Gemeindeordnungen/Kommunalverfassungen vieler deutscher Bundesländer) usw.

Indikation: Bei schwerwiegenden, belastenden, tabuisierten Themen; Wenn das Einbringen von Beschwerden mit Angst und Befürchtungen verbunden ist oder wenn das Problem nur mit dem spezifischen Wissen von Erwachsenen gelöst werden kann

Gegenindikation: Keine

Stärken: Sehr wirkungsvolle Unterstützungsstruktur, Verlässlichkeit und strukturelle Absicherung (Rechtsansprüche), stärkt die Rechte der Kinder und Jugendlichen und begrenzt die Rechte der Erwachsenen

Schwächen: Erfordert den Aufbau fundierter rechtlich abgesicherter formeller Systeme und gutes Personal

2. BETEILIGUNG AN DEN INSTITUTIONEN DER ERWACHSENEN

Sitz und Stimme einzelner Jugendlicher in kommunalen Erwachsenenausschüssen wie dem Jugend- und Sportausschuss oder dem Sozialausschuss der Stadt oder des Dorfes; gemeinsame Arbeitsgruppen mit Erwachsenen; Teilnahme an Wahlen (in vielen deutschen Bundesländern ab 16 Jahren); Mitbestimmung in Schulgremien wie Konferenzen, Ausschüssen und im Schulvorstand, Mitgliedschaft in einer Stadtteilkonferenz.

Indikation: Wenn einzelne Jugendliche in der Lage und motiviert sind, sich in diesem Feld zu bewegen; wenn sie bereit sind, die Stimme der Jugend zu sein in einem ansonsten von Erwachsenen dominierten Setting. Das kann durchaus wirkungsvoll sein.

Gegenindikation: Wenn sich keine geeigneten, motivierten und belastbaren Jugendlichen finden

Stärken: Anbindung an die realen politischen Machtstrukturen der Kommune

Schwächen: Für viele Jugendliche nicht sehr attraktiv und motivierend

3. CO-PRODUKTION UND CO-MANAGEMENT: DELIBERATION, STRUKTURIERTE AUSHANDLUNG (= DAS ERSTE SCHLÜSSELFORMAT AUS DEN „STARKEN 4“)

Deliberation heißt, dass durch den Austausch von Argumenten in einem machtfreien Diskurs Verständigung und Konsens erzielt werden. In Formaten der Deliberation sind Kinder und Jugendliche an der Aushandlung von Themen und Lösungen wie Bedarfsanalyse, Konfliktlösung oder Vorschlägen für Stadtplanung oder Schulentwicklung beteiligt und in der Regel konsultativ für Erwachsene tätig. Es handelt sich um eine Kooperation in eher von Erwachsenen dominierten Vorhaben, Maßnahmen, Einzelveranstaltungen und Projekten, in denen die Kinder und Jugendlichen über keine echten Entscheidungsrechte verfügen. Sie haben dennoch erheblichen Einfluss durch Mitwirkung, z. B. in Arbeitsgruppen, Gesprächen, Jugendkonferenzen und Planungszellen, im Open Space, in Ideenworkshops, in Schlichtungs- und Mediationsverfahren, bei runden Tischen usw.

Indikation: Wenn stark motivierende Verfahren bei komplexeren Themen nötig sind, von denen auch die Interessen von Erwachsenen betroffen sind, z. B. Stadt-, Verkehrs- oder Bauplanung; Wenn mobilisiert und aktiviert werden soll und wenn ein starkes politisches Mandat für die konsultative Beteiligung vorliegt

Gegenindikation: Wenn nicht die Bereitschaft besteht, die konsultativ erarbeiteten Vorschläge glaubwürdig weiterzuverfolgen; wenn die Gefahr der Frustration besteht, weil die Vorschläge der Kinder und Jugendlichen nicht ernst genommen werden

Stärken: Bezieht Kinder und Jugendliche glaubwürdig auch bei schwierigeren Themen ein und zeigt, dass ein Teilen mit den Interessen der Erwachsenen möglich ist

Schwächen: Vorbereitungs- und personalintensiv, bei Veranstaltungsserien ggf. auch hohe Kosten

[B] Interessenvertretungen von Kindern und Jugendlichen in eigenen Strukturen (Selbstorganisation und Selbstverwaltung)

4. REPRÄSENTATIVE FORMATE (= DAS ZWEITE SCHLÜSSELFORMAT AUS DEN „STARKEN 4“)

Interessenvertretungen durch die Kinder und Jugendlichen selbst, oft in enger rechtlicher Verzahnung mit den Gremien der Erwachsenen (auf der Basis von Wahlen oder Delegationsverfahren): Kinder- und Jugendparlamente, Kinder- und Jugendbeiräte, Schüler/innenvertretungen, Klassensprecher/in, Jugendsprecher/in in Organisationen und Verbänden, Heimrat, Heimsprecher/in, Wohngruppensprecher/in, Jugendbeiräte von Stiftungen, Jugendjury, Kindergericht usw.

Indikation: Wenn eine dauerhafte kontinuierliche Interessenvertretung von Kindern und Jugendlichen in der Kommune gewünscht wird; wenn ein legitimes Kinder- und Jugendgremium Finanzmittel selber verwalten soll; wenn die Gemeinde einen zuverlässigen dauerhaften Ansprechpartner will; wenn nachhaltige Demokratiestrukturen errichtet werden sollen

Gegenindikation: Wenn kein geeignetes Betreuungspersonal vorhanden ist; wenn Alibibeteiligung zu vermuten ist oder wenn diese Jugendvertretung keine echten Kompetenzen hat

Stärken: Anbindung an die kommunalen Politikstrukturen der Erwachsenen, Legitimation

Schwächen: Nur wenige, insbesondere der erforderliche kontinuierliche Personalaufwand

5. JUGENDHAUSHALT/JUGENDFONDS

Selbstverwalteter Jugendfonds als Schülerhaushalt, Jugendforen im Programm „Demokratie leben“ der Bundesregierung mit selbstverwalteten Budgets für Jugendliche, sogenannte Bürgerhaushalte von Kommunen (bei bestimmten Haushaltstiteln entscheiden die Bürger/innen direkt), selbstverwaltete Jugendkassen in kleineren Orten mit einer Mischung aus öffentlichen Geldern und Sponsoring, selbstverwaltete Bud-

gets in Jugendzentren, überregionale Formen einer Youth Bank (Gewährung von Zuschüssen für Jugendmaßnahmen und -projekte durch Jugendliche).

Indikation: Wenn ein hohes Maß an Legitimation für den gerechten Einsatz von Ausgaben gewünscht ist; wenn Jugendliche den Umgang mit öffentlichen Geldern erlernen sollen; wenn Selbstverwaltung und Selbstorganisation geübt werden sollen

Gegenindikation: Wenn Konkurrenzen mit Parallelstrukturen bestehen (zum Beispiel zu einem Jugendparlament oder Jugendforum, die ebenfalls Haushaltsmittel verwalten); wenn keine unaufwändige Organisation und Verwaltungsabwicklung sichergestellt werden können

Stärken: Ernst zu nehmender Charakter, Möglichkeit zur Verantwortungsübernahme, Selbstbestimmung

Schwächen: Mögliche Schwierigkeiten bei der Verzahnung mit den Interessen und Bedürfnissen von Jugendlichen außerhalb des Gremiums (Erfassung von Wünschen, Anträgen)

6. DIREKTE DEMOKRATIE (= DAS DRITTE SCHLÜSSELFORMAT AUS DEN „STARKEN 4“)

Offene Versammlungsformen

Die Teilnahme an solchen Formen erfolgt ohne Beauftragung oder Wahl. Sie sind offen für alle. Beispiele: offene Treffen und Versammlungen, Kinder- und Jugendforum, Kinder- und Jugend-Einwohnerversammlung, Klassenrat in der Grundschule, Vollversammlungen in Schulen, Kindergärten und ähnlichen Einrichtungen, Gruppenversammlungen in Heimen, Stufenvollversammlungen in Schulen usw.

Indikation: Wenn ein unaufwändiges, schnelles Verfahren gesucht wird, das der Scheu junger Menschen, sich langfristig zu binden, entgegenkommt; wenn trotz geringerem organisatorischem Aufwand eine hohe Legitimation erzeugt werden soll

Die Interessenvertretung von Kindern und Jugendlichen in eigenen Strukturen (Selbstorganisation und Selbstverwaltung) weist fünf verschiedene Grundformen auf, für die jeweils unterschiedliche Einsatzmöglichkeiten infrage kommen.

Gegenindikation: Keine

Stärken: Kommt der Motivationsstruktur und dem Engagementverhalten, insbesondere von Jugendlichen, entgegen

Schwächen: Gewisse Unzuverlässigkeit der Teilnahmequote, ggf. mangelnde Legitimation durch ständig wechselnde Teilnehmende

Referendum unter Kindern und Jugendlichen

Internetabstimmungen zu Projekten oder Maßnahmen und Programmplanungen, gemeindeweit gestreute Fragebögen, durch Jugendliche initiiertes Einwohnerantrag oder Bürgerentscheid (in einigen Bundesländern in Deutschland ab 14 bzw. 16 Jahren) usw.

Indikation: Wenn eine höhere Teilnahmequote als in einer einzelnen Veranstaltung erwünscht ist; wenn ein hohes Maß an Legitimierung erwünscht ist

Gegenindikation: Wenn die Gefahr einer zu geringen Teilnahme droht; wenn der technische und organisatorische Aufwand in keinem angemessenen Verhältnis zum Ziel und zum Ergebnis stehen

Stärken: Hohe Legitimierung von Entscheidungen

Schwächen: Hoher technischer und organisatorischer Aufwand

7. SELBSTORGANISATION UND SELBSTVERWALTUNG DER JUGEND IN EIGENEN ORGANISATIONEN

Selbstbestimmung der Jugend in Jugendverbänden und Jugendringen, in eigenen Vereinen, in Arbeits- und Projektgruppen.

Indikation: Wenn Jugendliche und ihre Vertreter/innen sich selbst in eigenen Organisationen verwalten wollen und können; wenn eine dauerhafte Struktur und Interessenvertretung gewünscht ist.

Gegenindikation: Wenn Konkurrenz zu nonformalen, selbstorganisierten und unkonventionellen Bewegungen oder zu den Kinder- und Jugendparlamenten besteht

Stärken: In Deutschland über 70 Jahre bewährt und erprobt; stabile und nachhaltige Strukturen und viel Erfahrung

Schwächen: Nicht organisierte Jugendliche werden nicht erfasst.

8. SELBSTORGANISIERTE BEWEGUNGEN UND INITIATIVEN

Unkonventionelle alternative Partizipationsformen

Nonformale politische Jugendaktionen, soziale und politische Bewegungen, Bürger- und Jugendinitiativen, Protestgruppen und Kampagnen von Jugendlichen, z. B. „Wahlalter 0“, Bewegung gegen Schusswaffen, Kinderrechtsgruppen, Fridays for Future etc.; Erwachsenenbewegungen mit starker Jugenddominanz, z. B. Occupy, Arabischer Frühling usw.

Indikation: Wenn öffentlicher politischer Druck aufgebaut werden soll; wenn eine Verbesserung des Stellenwertes und eine Vergrößerung des Einflusses der Jugend in der Gesellschaft intendiert sind

Gegenindikation: Wenn dauerhafte und nachhaltige politische Interessenvertretungen aufgebaut werden sollen. Als Engagementpool sind solche Partizipationsformen aber durchaus nutzbar.

Stärken: Kommt dem Wunsch vieler Jugendlicher nach spontanen Organisationsformen entgegen, da keine langfristigen Bindungen und Verpflichtungen eingegangen werden; fördert Motivation, Engagement und die Demokratie insgesamt

Schwächen: Konstituiert keinerlei Rechtsansprüche; durch Kampagnen und öffentliche Stimmungsmache beeinflussbar; mangelnde Zuverlässigkeit; ständige Gefahr zu geringer Nachhaltigkeit

Punktuelle Einzelhandlungen

Online-Petitionen, Leserbriefe, Beteiligung an Unterschriftensammlungen, Teilnahme an Demonstrationen, Protestaktionen, Graffiti-Aktionen, politischer Konsum, Warenboykott usw.

Indikation: Wenn einfache, unaufwändige Formen der Einflussnahme gewünscht sind; wenn die Unterstützung für andere Beteiligungsformen wichtig wird; als Einstieg in politisches Engagement.

Gegenindikation: Wenn die Gefahr der punktuellen Isolierung von Maßnahmen besteht (keine Einbindung in umfassendere Engagementformen und -strukturen)

Stärken: Niedrigschwelliger Zugang; erster Einstieg für Menschen, die sich bisher noch nicht umfassender politisch engagiert haben

Schwächen: Manchmal nur sehr begrenzter Einfluss; oft mangelnde Kontinuität

Die selbstbestimmten Methoden-Grundformen zur informellen Gestaltung der eigenen Lebenswelt umfassen Projekte und die Alltagspartizipation. Beide orientieren sich sehr stark an der Lebenswelt der Kinder und Jugendlichen.

[C] Selbstbestimmte informelle Gestaltung der eigenen Lebenswelt

9. SELBSTBESTIMMTE PROJEKTE (= DAS VIERTE SCHLÜSSELFORMAT AUS DEN „STARKEN 4“)

Dieses Format wird von vielen Pädagog/innen als das wichtigste bezeichnet. Dabei geht es um die zeitlich begrenzte Arbeit an einem einzelnen, selbst gewählten Thema, es wird also nicht die gesamte Palette an Themen berücksichtigt. Die Projekte haben immer ein konkretes Ergebnis. Sie sind produkt-, ergebnis- sowie sehr bedürfnisorientiert und knüpfen eng an die Interessen von Kindern und Jugendlichen an. Sie verfügen über eine stark motivierende, aktivierende und sinnliche Methodik – sie machen Spaß! Beispiele:

- Spielplatzbau
- Bau einer Skateranlage
- Bau eines Jugendhauses
- Raumumgestaltung im Jugendzentrum
- Durchführung von Veranstaltungen und Events durch Kinder und Jugendliche
- Projektinitiativen von Jugendlichen für ihr Gemeinwesen (z. B. für die Umwelt oder für Flüchtlinge)
- multikulturelle Projekte, wie z. B. eine selbstorganisierte multikulturelle Street-Soccer-Liga usw.

Indikation: Wenn Jugendliche sich nur vorübergehend engagieren wollen; wenn das politische Interesse thematisch eingeschränkt ist; wenn ein Einstieg in Follow-up-Beteiligung gesucht wird; wenn ein jugendgerechtes, motivierendes Verfahren gesucht wird; wenn konkrete Einzelinteressen von Kindern und Jugendlichen verwirklicht werden sollen

Gegenindikation: Wenn der Aufbau dauerhafter Interessenvertretungen intendiert ist

Stärken: Kinder- und jugendgerechtes Verfahren, stark motivierend, jugendkulturell affin, in der Lebenswelt und im Sozialraum der Kinder und Jugendlichen verankert

Schwächen: Teilweise mangelnde Nachhaltigkeit – die Projekte kommen und gehen

10. ALLTAGS- UND LEBENSWELTPARTIZIPATION

Informelle Formen der Partizipation von Kindern und Jugendlichen in ihrer Lebenswelt

Z. B. informelle Peer-to-Peer-Alltagspartizipation von Kindern und Jugendlichen in ihrer Lebenswelt, also die Selbstorganisation in der Freizeit, kollektive Sozialraum-Aneignung in Auseinandersetzung mit Erwachsenen (z. B. beim Skaten auf öffentlichen Plätzen, bei der Aneignung von versteckten Spielräumen) usw.

Indikation, Vorteile: Wenn offene, nicht vorgegebene und vorstrukturierte Verfahren der Sozialraum-Aneignung ermöglicht werden sollen (z. B. im Rahmen von akzeptierenden, wertschätzenden Streetwork-Kontakten); Anknüpfungsmöglichkeit für weitere nonformale pädagogische Maßnahmen

Gegenindikation: Wenn dauerhafte Beteiligungsstrukturen aufgebaut werden sollen und eine formelle Verankerung mit Rechtsansprüchen angestrebt wird

Stärken: Jugendkulturelle Verankerung, Lebenswelt- und Alltagsorientierung

Schwächen: Schwere Zugänglichkeit zur Zielgruppe für professionelle Sozialpädagog/innen

Alltagspartizipation: Aushandlungs- und Gesprächsformen im Alltagssetting

Hier geht es um die alltägliche partizipative Kommunikation in pädagogischen Einrichtungen, z. B. der Kita. In der alltäglichen Normalsituation in der Einrichtung werden informell-dialogische Gesprächsformen praktiziert und so offene kommunikative Prozessstrukturen des Austausches und der Aushandlung geübt. Die Aushandlung ist allerdings nicht so formalisiert und strukturiert, wie bei der eher formellen deliberativen Aushandlungsmethode unter Nr. 3. Bei dieser partizipativen Grundfigur geht es immer um die Beteiligung bei der Bearbeitung von kleinen, alltäglichen Themen, Konflikten und Planungen sowie um die Festlegung von Regeln und Vereinbarungen, um partnerschaftliches Feedback usw. Im Mittelpunkt steht die Beteiligung an der Organisation des Alltags in Einrichtungen wie Engagement, Mitentscheiden und Mithandeln der Kinder in der Kita beim Putzen und Aufräumen, bei den Mahlzeiten, den sanitären Angelegenheiten, aber auch beim Spiel, bei Kunst und Musik. Der Fokus liegt auf einer kontinuierlichen partizipativen Haltung und permanentem partizipativem Denken in jeder Situation. Kinder und Jugendliche lernen, die Position des Anderen wahrzunehmen und zu berücksichtigen. Diese „kleinen Formen“ der Alltagspartizipation sind allein schon wegen ihrer Häufigkeit sehr prägend und langfristig wirksam!

Indikation: Wenn nachhaltige Wirkungen im Hinblick auf partizipative Einstellungen und Haltungen erzielt werden sollen; wenn Selbstwirksamkeit, Selbstvertrauen und Motivation aufgebaut werden sollen; wenn Modellwirkungen intendiert werden

Gegenindikation: Wenn die Regelung der gemeinsamen Angelegenheiten bei größeren Projekten und Entscheidungen ein strukturierteres und methodischeres Verfahren erfordert

Stärken: Kostengünstige, aber dennoch hocheffektive Strategie; sofort umsetzbar

Schwächen: Keine

Noch ein wichtiger Hinweis: Wir konzentrieren uns in der weiteren Darstellung und in den Methodensammlungen vor allem auf die Projektmethode und Co-Produktion und Co-Management.

Kapitel 9

Methodenentscheidung 2

Die komplexen, großen Assistenz- und Querschnittsmethoden



Umsetzung und Gestaltung der gewählten Grundform mit einer sekundären Partizipationsmethode als Querschnitts- und Assistenzmethode. Fünf komplexe große Methoden werden vorgestellt: die Moderationsmethode, der Bedarfsanalyse-Workshop, das World Café, der Open Space und die Zukunftswerkstatt. Diese wichtigen Querschnittsmethoden werden innerhalb aller der zehn Grundformen eingesetzt.



Die Moderationsmethode VIPP (Visualization in Participatory Programmes)

EINLEITUNG – ÜBERBLICK – HINTERGRUND

Die Abkürzung VIPP steht für „Visualisierung in Partizipationsprogrammen“. Hierunter wird die regelgeleitete Gestaltung und Begleitung von Partizipationsprozessen von Kindern, Jugendlichen und Erwachsenen mithilfe von Visualisierung (s. 8.2) verstanden. Die Methode VIPP – ursprünglich auch als „Metaplan“ bezeichnet – bedient sich dabei verschiedener Materialien und Methoden, deren Anwendung speziellen Regeln unterliegt.

Auf den ersten Blick mag die Methode VIPP als eine von vielen Visualisierungsmethoden erscheinen. Sie nimmt jedoch eine Sonderstellung ein, weil sie neben der technischen Seite der Visualisierung insbesondere auch kommunikative und interaktive Aspekte hervorhebt. Sie fügt vor allem das demokratische Element einer partizipatorischen Moderation (s. 8.1) hinzu. Sie verfügt über eine eigene Philosophie und Psychologie, eigene ausgefeilte Dramaturgien und Workshop-Szenarien. Und sie beansprucht, ein komplettes Planungs-, Problemlösungs- und Organisationskonzept zu sein (dazu weiter unten). Das Moderationsverfahren VIPP ist nach wie vor der effektivste und demokratischste Ansatz der Begleitung von Arbeitsgruppen und Projekten und darf in keinem Partizipationsvorhaben fehlen.

ZIELE

- Gleichzeitiges Erreichen von Effektivierung und Demokratisierung
- Strukturieren von Gesprächen, Besprechungen, Sitzungen, Projektplanungen, Workshops usw.
- Aktivieren und Mobilisieren aller Teilnehmenden
- Herstellen methodischer Flexibilität: freier Zugriff auf alle bereits gesammelten Gedanken, Arbeits- und Diskussionsergebnisse

- Sammeln von Gesichtspunkten zu einem Thema – Gesamtaufnahme
- Anregen insbesondere komplexer Problemlösungs- und Ideenfindungsprozesse
- Erleichtern der Meinungsbildung zu bestimmten Themen
- Austausch von Erfahrungen
- Vorbereiten und Füllen von Entscheidungen
- Arbeitsplanung und Aufgabenverteilung
- Erhöhung der Verbindlichkeit durch Struktur und Transparenz, besonders beim Verständnis komplexer Sachverhalte
- Auslösen neuer Assoziationen durch Visualisierung
- Simultanprotokollierung
- Bessere gruppenpsychologische Orientierung im Prozess durch Einbeziehung der Teilnehmenden

ZIELGRUPPE

Teilnehmende: Die Methode ist für alle geeignet, die lesen und schreiben können, also auch für Kinder ab ca. acht Jahren. Ausnahmen sind möglich, wenn die Moderator/innen prozessbegleitend für die Gruppe schreiben.

Gruppengröße: max. 15–25 Personen

ZEIT

Je nach Situation dauert diese Methode von wenigen Minuten bis zu mehreren Stunden.

HILFSMITTEL (MATERIAL, MEDIEN, TECHNIK)

Für die Moderation gibt es eine Standardausrüstung.

Moderationswände

Moderations- oder Pinnwände gibt es in unterschied-

Die Moderationsmethode VIPP arbeitet mit speziellen Visualisierungstechniken und begleitet damit interaktive und kommunikative Prozesse in Gruppen. Sie folgt einem vorher festgelegten Szenario, das die Partizipation der Teilnehmenden im Arbeitsprozess fördert.

lichen Ausführungen. Hartschaum- oder Filzwände mit Metallrahmen sind meist zusammenklappbar und leicht, aber auch recht teuer. Eine weitaus günstigere Alternative sind Stellwände aus Pappe, die nach der Benutzung wieder auseinandergelassen werden können und gut zu transportieren sind.

Papierbögen

Moderationsposter bestehen aus festem, meist hellbraunem Recyclingpapier. Der Vorteil gegenüber weißem Papier ist, dass es weniger Licht reflektiert und damit für das Auge angenehmer ist. Die Papierbögen sind auf die Moderationswände zugeschnitten. Einige Firmen vertreiben linierte Versionen, die bei der Erstellung von Präsentationspostern eine gute Orientierung bieten.

Moderationskarten

Moderationskarten gibt es in unterschiedlichen Farben und Formen. Gängig und ausreichend sind die Farben gelb, grün, weiß und orange. Es empfiehlt sich, Pastelltöne zu verwenden, da diese einen guten Kontrast zum Moderationsposter bilden und bei der Fotodokumentation die Schrift gut erkennen lassen.

Gut ist es, wenn verschiedene Farben genutzt werden. Dann wird je eine Farbe für einen bestimmten Typ von Aussage verwendet. Weiß wird in den meisten Fällen für neutrale Aussagen (z. B. eine Tagesordnung), Gelb für Kreativprozesse (z. B. Brainstorming), Grün für Positives (z. B. Fantasiephase einer Zukunftswerkstatt) und Orange für Negatives (z. B. Kritikphase einer Zukunftswerkstatt) benutzt.

Daneben können unterschiedliche Formen für bestimmte Funktionen eingesetzt werden:

- Rechtecke: z. B. für Informationen, Teilnehmerbeiträge
- Streifen: z. B. für Überschriften
- Ovale: z. B. für Unterpunkte zu den Rechtecken (in denselben Farben), in Weiß: für Oberbegriffe beim Clustern
- kleine Kreise: z. B. für Namenszuordnungen
- mittlere und große Kreise: z. B. für Oberbegriffe beim Clustern und für Überschriften
- Wolken: z. B. für Themenüberschriften, Veranstaltungstitel, zur Begrüßung („Herzlich Willkommen!“)

Vorsicht: Farben und Formen sollten nicht zu häufig gewechselt werden. Es gilt der Grundsatz: Weniger ist mehr!

Stifte

Alle Stifte sollten eine keilförmige Spitze mit einer Breitseite für eine gut lesbare Schrift haben. Rundspitzen sind nicht geeignet, da sie zu dünn schreiben. Diese sogenannten Moderationsmarker mit einer Strichbreite von 2–6 mm werden für die Beiträge der Teilnehmenden benutzt. Die dickeren Trainermarker mit einer Strichbreite von etwa 10 mm sind für Überschriften, Fragen oder zum Beschriften von Moderationswolken geeignet.

Sonstiges Material

- spezielle Moderationsnadeln: Sie sind kürzer und stabiler als Stecknadeln, die leicht abbrechen können, jedoch dünner und länger als Reißzwecken. Sie sind auch besser als dicke Pinnwandstecker, die die Tafeln beschädigen können.
- Matrix: ein Bewertungsraaster in Tabellenform mit vier Spalten (++ / + / - / --), Format ca. 42 x 60 cm
- kleine und große Wolken für Überschriften und Titel

DURCHFÜHRUNG

Die Standardsituation bei VIPP ist die sogenannte Kartenfrage. Dabei schreiben die Teilnehmenden gleichzeitig, aber alle für sich, Stichworte auf Karten. Anschließend werden die Karten eingesammelt und an Pinnwände gesteckt, geordnet („geclustert“) und mit Oberbegriffen versehen. Die wichtigsten Teilmethoden des VIPP-Ansatzes sind:

- die Zuruffrage (s. 10.7.3)
- die einfache Kartenfrage (s. 10.7.1)
- die doppelte Kartenfrage (s. 10.7.2)
- die Gewichtungsfage (Auswahl von Inhalten durch Bepunktung in den Kartensammlungen)
- das Bepunkten in der Matrix zum Feedback (s. 10.4.1)
- die Anwärmer (Diskussionsimpulse auf Streifen durch angefangene Sätze)
- Speicher, Listen, Forderungskataloge, Aktionspläne

Eine wichtige Regel sollte im Moderationsprozess konsequent beachtet werden: Keine Karte wird weggeworfen, und niemand muss sich für eine Karte rechtfertigen!

Tipps für das Beschriften der Moderationskarten

- Auf jede Karte wird nur ein Aspekt geschrieben, damit die Karten später thematisch leichter zu ordnen sind.
- Es sollte möglichst in Halbsätzen formuliert werden, da einzelne Stichworte oft zu unklar und ganze Sätze zu ausführlich sind. Als Faustregel gilt: maximal sieben Wörter auf eine Karte.
- Jede Karte wird höchstens mit drei Zeilen beschrieben. Dann sind die Karten aus etwa acht Metern Entfernung noch gut lesbar.
- Es werden Druckbuchstaben verwendet, da Schreibschriften sehr individuell und schlechter zu lesen sind.
- Es werden Groß- und Kleinbuchstaben verwendet, da das Auge so das Schriftbild leichter erfassen kann.
- Es wird die breite Seite der Stifte benutzt, damit die Schrift gut lesbar ist.
- Es sollte nicht direkt auf das Packpapier geschrieben werden, da die einzelnen Beiträge dann nicht mehr verschoben und thematisch sortiert werden können.

Formulieren von Fragen

Die richtigen Fragen sind bei der visualisierten Moderation, wie in jedem Gespräch, von großer Bedeutung. Fragen sollen Jede/n Einzelne:n neugierig machen, anregen und eine Diskussion bzw. Interaktion auslösen. Deshalb sollten beim Formulieren der Fragen folgende Aspekte beachtet werden:

Fragen sollten ...

- offen gestellt sein und ein breites Antwortspektrum zulassen
- eine Meinungsstreuung sichtbar machen
- Gruppentransparenz schaffen
- eine persönliche Betroffenheit auslösen
- kurz und prägnant formuliert sein
- konkret und eindeutig sein
- für alle Teilnehmenden verständlich sein
- Meinungen, Vorschläge, aber kein Spezialwissen erfragen
- die Gruppe inhaltlich weiterführen
- die Zielsetzung im Auge behalten
- die grammatische Form wahren (das Fragewort gehört an den Anfang)
- im Ausnahmefall auch mal ein wenig provozieren, um Antworten zu erhalten

Fragen sollten nicht ...

- als Doppelfrage mit „und“ oder „oder“ gestellt werden („Was fehlt mir oder was stört mich auf unserem Schulhof?“)
- mit „ja“ oder „nein“ zu beantworten sein
- suggestiv gestellt sein („Meinst du nicht auch, dass ...“)
- sarkastisch oder ironisch sein
- doppelte Verneinungen enthalten
- kompliziert formuliert sein
- verschnörkelte Einleitungen enthalten („Gehe ich recht in der Annahme, dass ...“)
- Streit in der Gruppe provozieren oder die Stimmung trüben
- zu banal und vorhersehbar sein
- zu vage oder allgemein gestellt sein
- wertend formuliert sein
- die Inkompetenz der Gruppe oder Einzelner herausstellen

Fragen müssen sorgfältig vorbereitet werden. Bei der Planung und Formulierung sollten mögliche Antworten auf die Fragen schon versuchsweise „vorgedacht“ werden, um die Diskussionsrichtung der Frage in Richtung des Arbeitszieles zu lenken (Prä-Test).

REFLEXION (EVALUATION)

Die Methode VIPP verfügt über eigene Auswertungstechniken (Kartenfrage, Bepunktungen, Bewertungsmatrix usw. – siehe auch Mikromethode 10.4.1).

VARIANTEN

Es gibt auch die inzwischen sehr populäre Möglichkeit der Visualisierung von Moderationsprozessen mit Post-it-Klebezetteln. Das kann eine kostengünstige Alternative zu den klassischen Moderationskarten sein. Dieses Verfahren ist aber nur dann zu empfehlen, wenn auch dabei sämtliche Visualisierungsregeln der VIPP-Methode beachtet werden (kein Farben- und Formenwechsel der Klebezettel ohne inhaltlichen Logikwechsel, kein Wechsel der Stiftfarbe, gute Lesbarkeit, angemessene Schriftgröße usw.). Allerdings sind die Visualisierungsformen bei der klassischen Variante von VIPP vielfältiger (Streifen, Kreise, Wolken). Die Lesbarkeit ist besser, weil die Karten sich nicht krümmen und nicht flattern, das Sortieren ist beim Sammeln an Tischen leichter usw.

TRANSFER (ERGEBNISSICHERUNG, WEITERARBEIT)

Die Ergebnissicherung ist im Rahmen der Methode VIPP besonders einfach, weil durch die permanente Visualisierung auf Moderationstafeln ein Simultanprotokoll entsteht, das als Arbeitsergebnis abfotografiert werden kann. Man kann die Karten auch kleben, die Poster dann einrollen und bei einer späteren Sitzung weiterverwenden. Der Transfer in Richtung der Weiterarbeit ist besonders leicht, weil VIPP über eigene Umsetzungs- und Planungs-dramaturgien verfügt. Aufgrund der größeren Anzahl an Moderationstafeln kann man auch Arbeitsergebnisse nebeneinanderstellen und daran weiterarbeiten.

HINWEISE

Die wichtigsten Einzeltechniken der VIPP-Methode werden in den Kapiteln 10.7 und 10.4.1 dargestellt.

Bezugsquelle für Moderationsmaterial (auch international): <https://de.neuland.com>

QUELLE

Stange/Meinhold-Henschel/Schack 2012, 253 ff., Stange 2001

Als ich mich auf die VIPP-Methode vorbereitete, dachte ich, dass es für den Moderator vor allem darauf ankommt, die Frage richtig zu formulieren und den Teilnehmern vorurteilsfrei zuzuhören. Aber das ist längst nicht alles ... Meine schlimmsten Befürchtungen erfüllten sich: unterschiedliche Buchstabengrößen und Schriftarten, zu viele Wörter ... Und egal, wie oft ich die Teilnehmer daran erinnerte, korrekt zu schreiben, muss man trotzdem üben, üben, üben ... Als Idee für das nächste Mal nehme ich mit, für die Kinder Schablonen mit eingezeichneter Lineatur vorzubereiten, damit sie gleichmäßig schreiben. Trotz aller Probleme half uns die VIPP-Methode, die Frage, woher wir eine Projektfinanzierung bekommen können, schnell zu beantworten.

Natalia Bohoslavez

Lehrerin an der Troizkaja-Schule im Dorf Troizkoje,
Gebiet Odessa, Ukraine



Bedarfsanalyse-Workshop (mit Sozialraum-Erkundung)

EINLEITUNG – ÜBERBLICK – HINTERGRUND

In jeder Form des Projektmanagements ist die Startphase von entscheidender Bedeutung. Im Mittelpunkt der Startphase von Partizipationsprojekten für Kinder und Jugendliche steht zunächst einmal die Feststellung ihrer Bedürfnisse. Wo liegen ihre Interessen? Was wünschen sie sich? Was benötigen sie wirklich?

Die Beantwortung dieser Fragen ist manchmal ganz einfach, weil Kinder und Jugendliche ihre Bedürfnisse selbst benennen oder Pädagog/innen diese durch sorgfältige Beobachtung erkennen. Wenn man allerdings ein umfassendes und langfristiges Partizipationskonzept für eine ganze Stadt, eine Einrichtung (z. B. eine Schule) oder einen Jugendverband entwickeln will, muss man diese Frage systematischer beantworten. Dann lohnt es sich, etwas Zeit in einen qualifizierten Bedarfsanalyse-Workshop zu investieren. Dabei handelt es sich um eine Methode, die nicht ständig angesetzt wird, sondern nur, wenn der Aufwand gerechtfertigt ist, weil man eine langfristige und umfassende Planung vorhat und nicht nur ein einzelnes Partizipationsprojekt. Dieses Veranstaltungsformat ermöglicht schon im frühen Stadium einer Konzeptionsentwicklung, bei der Problemdefinition und Themenfindung die umfassende Partizipation der Kinder und Jugendlichen.

Der Bedarfsanalyse-Workshop ist ein Veranstaltungsformat, das Partizipation nicht nur bei der ersten Datenerhebung in den Mittelpunkt stellt, sondern auch in der gesamten weiteren Bedarfsplanung und -umsetzung. Er gehört zu den großen komplexen Methoden, die nach der Wahl der Grundform der Beteiligung (primäre Partizipationsmethoden, s. 7.) wichtig sind. Allerdings wird der Bedarfsanalyse-Workshop nicht so häufig eingesetzt wie die anderen komplexen Methoden. Zu Unrecht: Der Aufwand lohnt sich vor allem dann, wenn mittel- und langfristige Partizipationskonzepte für bestimmte sozi-

ale Einheiten wie Kommunen oder Organisationen entwickelt werden, wenn eine ganze Serie einzelner Partizipationsprojekte durchgeführt wird oder ein besonders großes, aufwändiges und teures einzelnes Partizipationsprojekt begonnen wird.

Wichtig ist dabei Folgendes: Von Kindern und Jugendlichen werden manchmal Wünsche und Bedürfnisse artikuliert, für die es bereits Angebote gibt. Um Doppelstrukturen zu vermeiden und ein passgenaues Angebot für Kinder und Jugendliche in für sie defizitären Bereichen entwickeln zu können, ist eine Überprüfung des Bestandes Voraussetzung für eine qualifizierte Planung.

Letztlich geht es um die Frage, welche Maßnahmen und Angebote für Kinder und Jugendliche erforderlich und geeignet sind. Die Feststellung dieses echten Bedarfs durch Auswahl und Priorisierung muss – das ist die Philosophie des Bedarfsanalyse-Workshops – in einem systematischen Prozess erfolgen, der gleichzeitig immer auch partizipativ angelegt ist, also gemeinsam mit den Kindern und Jugendlichen durchgeführt wird.

ZIELE

- Feststellung der Bedürfnisse von Kindern und Jugendlichen im Hinblick auf Angebote, Maßnahmen und Projekte: Was sind die Probleme, Defizite, Interessenlagen und Wünsche? Was wird wirklich benötigt?
- Erstellung einer qualifizierten Situationsanalyse zum besseren Verständnis der Lebenslage der Kinder und Jugendlichen im Sozialraum
- Partizipation von Kindern und Jugendlichen bereits im frühen Stadium, also bei der Problemdefinition und Themenfindung, und bei der gesamten Datenerhebung zur Lebenssituation und zu ihren realen Rahmenbedingungen im Sozialraum

In Bedarfsanalyse-Workshops wird festgestellt, welche Probleme und Schwierigkeiten Kinder und Jugendliche haben und wo ihre Bedürfnisse liegen. Anhand dieser Analyse wird der Bedarf an Angeboten und Maßnahmen festgestellt. Ideen und Vorschläge dazu werden in einem partizipativen Prozess gesammelt und priorisiert. Die Umsetzung wird geplant.

- Erfassung des Bestandes an schon vorhandenen Maßnahmen und Projekten
- Anwendung eines schnellen und effizienten Verfahrens, z. B. eines kurzen Workshops zur Datenerfassung, insbesondere, wenn wenig Zeit vorhanden ist
- Offizielle Bedarfsfeststellung (Abgleich der Bedürfnisse und Wünsche mit dem schon vorhandenen Bestand, den Zielen für die Angebote und den vorhandenen Ressourcen für eine Umsetzung)
- Anwendung maßgeschneiderter Methoden, auch für den Fall, dass das Untersuchungsfeld eher klein ist, z. B. in Dörfern oder kleineren Stadtteilen
- Erzeugung positiver einstellungsverändernder und emotionaler Wirkungen durch Nutzung aktivierender Gruppenprozesse im Unterschied zu passiven Befragungen
- Mobilisierung und Motivation von Gruppen zum Gewinnen von Akteuren für die später folgende Umsetzung und mögliche Projekte

ZIELGRUPPE

Teilnehmende: Jugendliche und Erwachsene, Kinder nur bei einigen ergänzenden Elementen

Gruppengröße: 15–25 Personen

ZEIT

Kurz-Version: 1 Tag

Standardversion: 2–3 Tage

Lange Version (mit integriertem Feldaufenthalt):

5 Tage bzw. 2 Wochenenden

HILFSMITTEL (MATERIAL, MEDIEN, TECHNIK)

Benötigt wird Standardmaterial für die Moderation und Visualisierung: Moderationsmaterial und Pinnwände (s. 9.1), ggf. vergrößerte Stadtteilpläne zum Bepunkten, ggf. Präsentationsmaterialien mit den Ergebnissen vorangegangener Sozialraum-Untersuchungen, z. B. Stadt-Forscher-Aktionen von Kindern, Foto-Streifzüge usw.

DURCHFÜHRUNG

Das Besondere am Bedarfsanalyse-Workshop ist, dass sämtliche für die weitere Konzeptionsentwicklung und Planung erforderlichen Informationen in einer einzigen Veranstaltung erhoben werden. Das hat viele Vorteile gegenüber möglichen alternativen Verfahren wie umfangreichen Untersuchungsphasen zur Situationsanalyse mit Fragebögen, Interviews usw. Das Workshop-Verfahren ist einfacher, effektiver und schneller und hat darüber hinaus den Vorzug, dass es mobilisiert und die Beteiligten stark für die Weiterarbeit motiviert.

Das Format des Bedarfsanalyse-Workshops als Einstieg in die Themensuche für Partizipationsprojekte oder eine umfassende Konzeptionsentwicklung orientiert sich in vielem an der Methode Zukunftswerkstatt, z. B. in der Phasenfolge.

Varianten

Bedarfsanalyse-Workshops können in mehreren Varianten durchgeführt werden. Es gibt dabei kein Richtig und Falsch, sondern nur die an die jeweilige Situation am besten angepasste Version:

[a] Fokusgruppen

Man kann Bedarfsanalyse-Workshops mit sogenannten Fokusgruppen durchführen, also mit einer gezielten Auswahl von Jugendlichen und Erwachsenen. Die Zusammensetzung sollte in etwa die zu beplanende soziale Einheit widerspiegeln, z. B. bei Schulen Schüler/innen unterschiedlicher Klassen, die relevanten Pädagog/innengruppen usw.

[b] Reine Erwachsenengruppen zur Bedarfsanalyse

Es kann durchaus sinnvoll sein, am Anfang einer Konzeptionsentwicklung einen Bedarfsanalyse-Workshop nur mit erwachsenen Expert/innen, z. B. Pädagog/innen, die gemeinsam ein Partizipationskonzept entwickeln wollen, durchzuführen.

[c] Parallele Veranstaltungen von Jugendlichen und Erwachsenen

Manchmal werden auch Bedarfsanalyse-Workshops für Jugendliche und Erwachsene parallel durchgeführt, oder es gibt eine gemeinsame Struktur, bei der ein Workshop intern zu gleichen Teilen durch Erwachsene und Jugendliche besetzt wird. Dann arbeiten homogene Arbeitsgruppen von Jugendlichen und Erwachsenen parallel und stellen sich nach Abschluss der jeweiligen Gruppenphase ihre Ergebnisse gegenseitig vor. Phasenweise getrennte Gruppenarbeit sollte man dann durchführen, wenn man vermutet, dass nur dann unbeeinflusste, aussagekräftige und authentische Ergebnisprofile zustande kommen können.

Jugendliche stellen im Unterschied zu Erwachsenen oft qualitativ ganz anders geartete Datenquellen dar. Zwar können prinzipiell auch bei ihnen wichtige Informationen und Fakten zum bereits vorhandenen Bestand an Maßnahmen und Projekten erfragt werden. Der Kern ihrer Aussagen bezieht sich aber meistens eher auf ihre subjektive lebensweltliche Wahrnehmung und ihr in der Regel sehr wertvolles spezielles Erfahrungs- und Alltagswissen über ihren Sozialraum, das den Erwachsenen nicht direkt zugänglich ist. Jugendliche sind Expert/innen in eigener Sache! Sie äußern sich z. B. zum Freizeitverhalten der im Sozialraum lebenden Jugendlichen, kennen die dort vorhandenen Cliques, Subkulturen, Randgruppen und Problemschwerpunkte, haben eine positive oder negative Wahrnehmung einzelner Orte und Institutionen im Sozialraum usw. Erwachsene dagegen verfügen meist über bessere Informationen zu Statistiken, Rechtsgrundlagen, Finanzen, Fördermöglichkeiten, Verwaltungswege usw.

Alle diese Verfahren funktionieren nur, wenn man im Workshop alle wichtigen Informationsträger versammelt. Das sind Menschen, die über unterschiedliches Wissen aus allen für Kinder und Jugendliche relevanten Bereichen verfügen. Dies erfordert eine genaue Planung

[d] Die Rolle von Kindern

Der Bedarfsanalyse-Workshop ist für Kinder eher nicht geeignet (mit Ausnahme einiger begleitender Feldmethoden für Kinder, deren Ergebnisse man anteilig in das Veranstaltungsformat integrieren kann (siehe dazu die Variante zu Phase I des Workshops weiter unten).

Die Schrittfolge des Workshops im Einzelnen

Bei einem Bedarfsanalyse-Workshop werden – wie in einer Zukunftswerkstatt – im Rahmen eines interaktiv moderierten, offenen und spielerischen methodischen Gerüsts mit dem Visualisierungsverfahren VIPP (s. 9.1) auf farbigen Moderationskarten Stellungnahmen in Kleingruppen erarbeitet. Dabei wird in folgenden Schritten vorgegangen:

Phase I: Kritik und Bestandsaufnahme

Diese erste Phase ist viel umfangreicher und differenzierter als in der klassischen Zukunftswerkstatt und hat auch einen anderen Charakter, da sie vor allem zur ausführlichen Datenerhebung genutzt wird:

- „Anwärmer“ durch Matrix-Bepunktungen: Wie jugendfreundlich ist der Ort, die Einrichtung etc.?
- Leitfrage 1 (offene Beantwortung auf Moderationskarten), z. B.:
 - Was gibt es an der Situation in ... aus der Sicht von Jugendlichen zu kritisieren?
 - Welche Probleme gibt es für Jugendliche in ...?
 - Was läuft gut für Jugendliche in ...?
- Bepunktungen in einem vergrößerten Stadtplan (objektive Landkarte)
- Jugendkulturen- und Cliqueskataster (Raster auf Postern mit Kategorien zur Erfassung von aktiven Cliques und subkulturellen Jugendgruppen im Sozialraum)
- Leitfrage 2, z. B.:
 - Was gibt es bereits an Angeboten, Maßnahmen und Projekten für Kinder und Jugendliche in ...?
 - Was haben die Angebote für eine Qualität?
- Bewertungen/Prioritätenbildung zu den Defiziten und Problemen der Jugendlichen („Shit-Listen“)

Variante im Rahmen der langen Version (5 Tage oder zwei Wochenenden): integrierter Feldaufenthalt

Eine sehr interessante und hochmotivierende, wenn auch aufwändige Variante ist die Unterbrechung der Phase I durch einen Feldaufenthalt: Die Teilnehmenden des Workshops erkunden und untersuchen den Sozialraum durch Begehungen, Leitfaden-Interviews mit Schlüsselpersonen usw. (siehe dazu die Sozialraum-Erkundungsmethoden in Kapitel 10.2).

Variante und Ergänzung: Sozialraum-Erkundungen und -untersuchungen durch Kinder im Vorfeld des Bedarfsanalyse-Workshops

Man kann im Vorfeld der Veranstaltung auch Kinder einbeziehen (Forscheraktionen usw. – siehe dazu die Sozialraum-Erkundungsmethoden in Kapitel 10.2). Die Ergebnisse dieser Erkundungen können dann in der Phase I des Workshops präsentiert und bei der weiteren Planung berücksichtigt werden.

Phase II: Lösungs- und Verbesserungsvorschläge, Ideen, Wünsche und Träume

- Zielfindung: Was wollen wir mit den Partizipationsmaßnahmen und -projekten erreichen?
- Welche Qualitätskriterien müssen die Maßnahmen und Projekte erfüllen?
- Sammeln von Lösungsvorschlägen, z. B.:
- Wünsche und Ideen für Partizipationsmaßnahmen und -projekte für unsere Gemeinde
- Welche Lösungen gibt es für die genannten Problemschwerpunkte? – Vorschläge und Ideen für Einzelmaßnahmen und Projekte
- Inhaltliches Ordnen und Strukturieren der Maßnahmen- und Projektsammlung (Clustern)

Phase III: Umsetzung und Planung

- Offizielle Feststellung des Bedarfs: Bewertung, Festlegung von Prioritäten, Auswahl („Hit-Listen“): Erstellung von Maßnahmenlisten
 - Welche Angebote, Maßnahmen und Projekte sind erforderlich und geeignet?

Zum Aspekt „erforderlich“:

- Entsprechen die Maßnahmen den Ergebnissen der Situations- und Sozialraumanalyse, also den Daten und Fakten zur Lebenssituation von Kindern und Jugendlichen?
- Stimmen sie mit den formulierten Zielen überein?
- Sind sie notwendig im Hinblick auf den bereits vorhandenen Bestand an Maßnahmen?

Zum Aspekt „geeignet“:

- Entsprechen sie den Anforderungen für gute Maßnahmen und Projekte (Qualitätskriterien)?
- Ist ihre Wirksamkeit geprüft?
- Entsprechen sie den zur Verfügung stehenden Ressourcen (Finanzen, Personal, Zeit usw.)?
- Entsprechen sie dem politischen Willen der zuständigen Kommune, Einrichtung, Organisation oder des Verbandes (Stärke des politischen Mandats)?
- Stichworte zu einem Gesamtkonzept für Partizipationsmaßnahmen und -projekte
- ggf. kurze Ausarbeitung von Projektskizzen und groben Umsetzungsskizzen
- ggf. Aktionspläne und Festlegung erster Aktivitäten
- ggf. Forderungskataloge für die Verantwortlichen der Kommune, der Einrichtung, der Organisation oder des Verbandes
- nach dem Bedarfsanalyse-Workshop: Ausarbeitung der Konzeptskizze zu einem elaborierten finalen Paper durch eine Redaktionsgruppe
- offizielle Zustimmung der zuständigen Gremien: Verabschiedung des Papers, Beschlüsse zur Prioritätenliste der Maßnahmen und Projekte und zur Finanzierung

Phase IV. Realisierung der Planung

Verwirklichung der neuen Angebote, Maßnahmen und Projekte

REFLEXION (EVALUATION)

Rundgespräch (Blitzlicht: 10.9.1), Metaplan-Kartenfrage mit Leitfragen (10.7.1, 10.7.2, 10.7.3), Punktebewertung auf einer Matrix (10.4.1)

VARIANTEN

Als alternativer Arbeitsschritt kann in Phase I ein schneller Sozialraum-Check als Bedarfsanalyse-Kurzworkshop durchgeführt werden. Das ist ein sogenannter Interview-Stationenlauf (Stange 2008b, 113 f.; Stange/Holzmann 2009, 250 f.). Diese Methode lässt sich entweder integriert als Teil des Bedarfsanalyse-Workshops einsetzen oder ersatzweise als schnellere und sehr effektive Methode für Phase I des Workshops oder sogar für den ganzen Workshop verwenden.

Den schnellen Sozialraum-Check kann man in ca. 1–3 Stunden mit bis zu 100 Jugendlichen und/oder Erwachsenen in einem größeren Raum wie einer Turnhalle oder einer Aula durchführen. Die Teilnehmenden laufen simultan in rotierenden Kleingruppen nacheinander eine Reihe von Interviewständen an (Sammlung von Stichworten zu einer Leitfrage auf Moderationstafeln).

Diese Methode ist sozusagen ein Selbstinterview, in dem die Befragten die visualisierten Leitfragen auf den Tafeln durch Moderationskärtchen selbst schriftlich beantworten.

Der schnelle Sozialraum-Check wird auch als „Delphi-Stationenlauf“ bezeichnet, weil die teilnehmenden Gruppen ähnlich wie bei der Delphi-Methode der Zukunftsforschung vorgehen, bei der in mehreren Durchläufen mit der Verarbeitung der Ergebnisse der jeweils vorangegangenen Runde gearbeitet wird. Das Gleiche passiert beim schnellen Sozialraum-Check, wenn die jeweilige Vorgruppe auf den Moderationstafeln bereits visualisierte Beiträge von anderen vorfindet und diese dann ergänzen und fortschreiben kann.

TRANSFER (ERGEBNISSICHERUNG, WEITERARBEIT)

Der gesamte Prozess wird auf Basis der Fotoprotokolle der Arbeitsergebnisse auf den Moderationstafeln schriftlich dokumentiert. Der Verlauf der Veranstaltung und das endgültige Konzeptionspaper werden der Verwaltung, den Politiker/innen, Pädagog/innen, Mitarbeiter/innen, aber auch den Betroffenen zur Verfügung gestellt.

Weiterarbeit nach dem Bedarfsanalyse-Workshop:

- Ausarbeitung der Konzeptskizze zu einem elaborierten Paper durch eine Redaktionsgruppe
- Offizielle Zustimmung der zuständigen Gremien
- Realisierung der Planung

HINWEISE

Das Arrangement eines schnellen Sozialraumchecks erfordert einen größeren Raum ohne Tische (Turnhalle, Aula), in dem in einem großen Kreis ca. 30 Moderationstafeln zu Stationen mit thematischen Schwerpunkten und entsprechenden Interviewleitfragen zusammengestellt werden.

QUELLE

Stange (2008b), 17 ff. und 107 ff.; Stange / Holzmann (2009): S. 235 ff.

REAKTION AUS DER PRAXIS

Eine Gruppe aktiver Schülervertreter nahm sich vor, die Bedürfnisse der Schülerinnen und Schüler zu untersuchen. Sie entschieden selbst, wie sie die Sozialraumerkundung durchführen wollten. Zu Anfang wurde ein Interview unter dem Motto „Jede Meinung zählt“ durchgeführt, eine Box zum Sammeln von Wünschen aufgestellt und eine Ausstellung mit Zeichnungen zum Thema „Wenn ich ein Zauberer wäre“ organisiert. Anschließend traf sich die Initiativgruppe im Laufe eines Monats mehrmals nach dem Unterricht, analysierte die Ergebnisse und legte so das Thema unseres nächsten Projektes fest. Ich wollte im Anschluss mit den Kindern noch eine Zukunftswerkstatt durchführen, aber es stellte sich die Frage, ob das jetzt schon angebracht wäre.

Tatjana Bojtschuk

Psychologin am Wernidub-Gymnasium,
Usatowo, Gebiet Odessa, Ukraine



EINLEITUNG – ÜBERBLICK – HINTERGRUND

Das World Café ist eine Diskussions- und Austauschmethode im Großgruppenformat. In einer lockeren Café-Atmosphäre kommen alle Personen einer großen Gruppe zu einem vorher festgelegten Thema, das für die Teilnehmenden von besonderer Relevanz ist, miteinander ins Gespräch. Unterschiedlichste Meinungen, Stimmungen und Ideen werden ausgetauscht und vernetzt. Es entstehen neue kreative Lösungen. Der Name „Café“ ist eine Metapher für einen lockeren, offenen Austausch. In mehreren Gesprächsrunden erzeugen lebendige Gesprächsnetzwerke Ergebnisse. Dabei geht es um kollektives Lernen, Zuhören, das Weiterentwickeln und Verknüpfen von Ideen. So können die Weisheit, das kollektive Wissen und die kollektive Intelligenz vieler genutzt werden. Auf der Grundlage dieses Vorgehens kann am Ende des World Cafés die gemeinsame Weiterarbeit abgestimmt werden.

Das World Café verfügt über eine spezifische Gruppendynamik und Gesprächskonzeption. Es ist zwar eine einfache, aber aufgrund der intensiven Kommunikation und Interaktion auch sehr wirkungsvolle Methode. Die kleine Gruppengröße der vielen parallelen Tischgruppen von 4–5 Personen gibt allen Teilnehmenden die Chance, sich zu beteiligen. Insofern ist das World Café schon per se eine partizipative Methode, die gerade in größeren Organisationen Impulswirkung entfalten kann. Sie eignet sich besonders gut zum Start von größeren Projekten. Die Methode World Café wurde ursprünglich von Juanita Brown und David Isacs entwickelt.

ZIELE

- Gemeinsames Arbeiten an einem besonders bedeutungsvollen Thema, das alle Teilnehmenden etwas angeht und interessiert
- Entfalten einer Impulswirkung zu Beginn eines umfangreichen Vorhabens, z. B. am Anfang eines größeren Projektes oder zu Beginn einer Legislaturperiode eines Gremiums
- Befriedigen eines hohen Diskussions- und Austauschbedarfs
- Vernetzen vieler unterschiedlicher Meinungen und Sichtweisen, Erarbeiten von etwas Gemeinsamen und Neuem
- Sowohl den „Vielrednern“ als auch den eher Schüchternen Raum für Beiträge geben
- Kreatives Ermöglichen gemeinsamer Lösungen für komplexe Themen auch mit großen Gruppen
- Besseres Kennenlernen
- Verknüpfen vieler unterschiedlicher Sichtweisen
- Intensivieren der Vernetzung zwischen den Teilnehmenden
- Erzeugen einer gemeinsamen Basis für die Weiterarbeit
- Speziell in Partizipationsprojekten Zusammen-

bringen von Erwachsenen und Jugendlichen, Anwohnern und Nutzern, Planern, Verwaltungsmitarbeiter/innen und unterschiedlichsten Jugendgruppen

ZIELGRUPPE

Empfohlenes Mindestalter: 13 Jahre

Gruppengröße: mindestens 12 Personen, besser jedoch 16–60 Teilnehmende. World Cafés funktionieren auch mit 70, 100 oder mehr Personen, dann wächst aber auch der organisatorische Aufwand.

ZEIT

Mindestens 2,5 Stunden

HILFSMITTEL (MATERIAL, MEDIEN, TECHNIK)

- kleine Tische (ideale Seitenlänge: 80–110 cm) oder Stehtische für jeweils 4–5 Personen, ggf. Stühle
- auf jedem Tisch eine weiße Papiertischdecke oder ein Flipchartpapier als Tischdecke, 5–6 bunte Filzstifte, ein Schälchen mit Süßigkeiten zum Knabbern
- gut lesbare Wandzeitungen mit dem Ablauf, den Leitfragen, den Café-Grundsätzen und den Stichpunkten für die Gastgeber
- Papiere mit der Leitfrage, dem Ablauf, den Café-Grundsätzen und den Stichpunkten für die Gastgeber auf jedem Tisch
- Stelltafeln oder Platz an der Wand für die Ergebnisse
- Getränkebuffet
- Material für die Ergebnissicherung
- Gong, Tischglocke oder ähnliches für die Zeitkontrolle

DURCHFÜHRUNG

Das Café-Format ist flexibel und kann an viele unterschiedliche Gegebenheiten angepasst werden. Es fordert kooperativen Dialog, aktives Engagement und konstruktive Handlungsoptionen. Das World Café benötigt ein markantes Thema. Ideal ist ein Thema, das alle Teilnehmenden etwas angeht und eine echte Herausforderung enthält, eine Frage, die wirklich Bedeutung hat und deren Lösung für alle wichtig ist. Dieses Thema muss an einer Moderationstafel oder über einen Beamer im Plenumsraum visualisiert werden.

Vorbereitung

Die Leitfrage(n) formulieren

Das World Café benötigt eine oder mehrere wirklich relevante Leitfragen. Entweder wird dieselbe Leitfrage in den einzelnen Runden in anderer Zusammensetzung wiederholt, oder es werden für jede Runde neue Leitfragen formuliert.

Mit einer gut formulierten, spannenden Frage steht und fällt das Gelingen eines World Cafés. Die Leitfrage sollte einfach formuliert sein, zum Nachdenken anregen, für andere Sichtweisen öffnen und Impulse für neue Räume und Möglichkeiten geben. Sie sollte nicht dazu verleiten, Standpunkte zu beziehen und diese zu rechtfertigen, sondern vielmehr dazu anregen, etwas Neues zu erkunden. Beispiele:

- Zwischenbilanz: Wie ist der Verlauf des Jugendparlamentes in den ersten 2 Jahren einzuschätzen und zu bewerten?
- Wie sollte das Jugendparlament aussehen, damit alle Beteiligten mit viel Spaß und Elan dabei sind und viel für die Kinder, Jugendlichen und Erwachsenen in der Gemeinde bewegen können?
- Wie können wir möglichst vielen Kindern, Jugendlichen und Erwachsenen Lust darauf machen, das Kinder- und Jugendparlament aktiv zu unterstützen?

Eine gute Frage erkennt man daran, dass einem beim Erproben viele Ideen zur Beantwortung durch den Kopf gehen und man Lust bekommt, sich darüber auszutauschen. Dieser Prä-Test für die Frage sollte mit mehreren Personen durchgeführt werden. Insbesondere muss getestet werden, ob die Frage klar verständlich ist, Interesse hervorruft, öffnet, aber nicht einengt.

Vorbereitung des Materials und des Raumes

Die Teilnehmenden sitzen in einem größeren Raum an kleinen Tischen für jeweils 4–5 Personen. Dekoration und Atmosphäre erinnern an ein Straßencafé, in dem sich Menschen nett unterhalten können. Getränke und Knabberereien stehen für alle bereit. Auf den Tischen liegen Papiertischdecken, auf denen gemalt, geschrieben und gekritzelt werden darf.

Die Gespräche im World Café haben in jeder Runde ein Thema und eine vorher festgelegte Leitfrage. In der Regel werden drei Runden durchgeführt, bei denen sich die Teilnehmenden – bis auf die Gast-

geber/innen – jeweils einen neuen Tisch suchen. Möglich ist auch, dass für jede der drei Runden eine neue Leitfrage vorgegeben wird.

Ablauf

Einstieg: Begrüßung, Arbeitsweise und Schrittfolge (Poster oder Beamer)

Runde 1: Austausch (Schwerpunkt: Leitfrage I), Wechsel an andere Tische

Runde 2: Austausch (Schwerpunkt Leitfrage I oder Leitfrage II), Wechsel an den „Stammtisch“ oder an andere Tische

Runde 3: Austausch (Leitfrage I oder Leitfrage III) und Verbinden der Erkenntnisse

Abschlussrunde im Plenum: Die Ergebnissammlung wird noch einmal nach Relevanz bepunktet, um festzustellen, welche Themen weiterbearbeitet werden sollen. Ggf. Bildung von Arbeitsgruppen zu den TOP-Themen.

Einstieg

Man startet das World Café, indem man die Teilnehmenden offiziell begrüßt und zusammenfasst, warum das Treffen stattfindet. Dann wird kurz in die Arbeitsweise des World Cafés eingeführt. Dafür werden im Vorfeld Poster oder eine kleine Präsentation zu folgenden Punkten vorbereitet:

- Leitfrage des World Cafés bzw. besondere Leitfragen der einzelnen Phasen
- Ablauf
- Etikette
- Funktionen, Rolle der Gastgeber/innen

Die Teilnehmenden werden gebeten, gleich zu Beginn der ersten Runde an jedem Tisch einen „Gastgeber“ oder eine „Gastgeberin“ auszuwählen, die die gesamte Zeit an ihrem Platz bleiben. Dann wird die erste Runde des World Cafés mit einem Gong, einer Tischglocke oder ähnlichem eingeleitet.

Das World Café dient dem Austausch von Informationen zwischen allen Teilnehmenden. Im Zentrum steht ein vorher festgelegtes Thema, das in mehreren Runden und in verschiedenen Formen ausdiskutiert wird, um am Ende das Wissen aller zu nutzen und so zu einer Problemlösung zu gelangen.

Die erste Runde

An allen Tischen beginnt das Gespräch über die Leitfrage. Parallel darf auf den Tischdecken gemalt und gekritzelt werden. Alle können sich mit Getränken und Knabbereien versorgen. Nach 20–30 Minuten zeigt die Moderation des World Cafés mit dem Gong/der Tischglocke das Ende der ersten Runde und den Beginn der zweiten Runde an.

Wechsel an andere Tische

Die zweite Runde

Alle Teilnehmenden (bis auf die Gastgeber/innen der Tische) suchen sich einen neuen Platz an unterschiedlichen Tischen. Die Gastgeber/innen bleiben sitzen und heißen die „Reisenden“, die neu an den Tisch gekommen sind, willkommen. Sie stellen kurz vor, was an dem betreffenden Tisch in der ersten Runde besprochen wurde. Die anderen bringen als „Botschafter/innen“ Erkenntnisse, Schlüsselideen und Fragen von ihren vorherigen Tischen mit. Dann wird das Gespräch über die alte oder die neue Leitfrage fortgesetzt. Nach 20–30 Minuten wird mit dem Gong/der Tischglocke die dritte (und meist letzte) Runde eingeleitet.

Wechsel an den „Stammtisch“ (gegebenenfalls an andere Tische)

Variante 1: Die Teilnehmenden kehren an ihren Ursprungstisch (ihren „Stammtisch“) aus der ersten Runde zurück.

Variante 2: Die Teilnehmenden (bis auf die Gastgeber/innen) wechseln nochmals an neue Tische. Der Ablauf ist so wie in der zweiten Runde.

Variante 3: Beides ist erlaubt.

Die dritte Runde

Unabhängig von der Variante des Wechsels werden in jedem Fall die zusätzlichen Erkenntnisse, Schlüsselideen und Fragen von den verschiedenen Tischen der zweiten Runde zusammentragen, verlinkt und integriert. Was im Einzelnen besprochen wird, hängt davon ab, ob man in der zweiten und dritten Runde die erste Leitfrage ein weiteres Mal oder neue Leitfragen bearbeitet. Gelegentlich werden in den einzelnen Runden sogar zwei Fragen gestellt. Es sind also etliche Kombinationen denkbar. Die jeweils gewählte Methode hängt allein von der spezifischen Zielsetzung der jeweiligen Veranstaltung ab.

Im letzten Abschnitt der dritten Runde werden die Teilnehmenden gebeten, an jedem Tisch die drei wichtigsten Punkte (Anliegen, Schlüsselideen, Gedanken, Erkenntnisse, Vorschläge usw.) auf Moderationskarten oder -streifen zu schreiben, die anschließend mit ins Plenum genommen werden. Dieses Verfahren lässt sich selbstverständlich auch schon am Ende der 1. und 2. Runde durchführen. Das erfordert mehr Zeit, kann aber sehr effektiv sein. Dafür ist es hilfreich, wenn an jedem Tisch eine Moderationstafel steht, an die man die Karten aus jeder Runde pinnen kann. Auch die Gastgeber/innen können sich am Ende

jeder Runde Stichworte auf Moderationskarten schreiben, die ihren Kurzbericht zu Beginn der 2. und 3. Runde stützen und ggf. als zusätzlicher Bericht in der Abschlussrunde verwendet werden können.

Abschlussrunde im Plenum

Im Plenum stellt jeder Tisch seine wichtigsten Ergebnisse den anderen Teilnehmenden vor und pinnt sie an eine der Moderationstafeln. So entsteht eine Ergebnissammlung der wichtigsten Anliegen der Gesamtgruppe.

Zum Abschluss können die Teilnehmenden diese Sammlung noch einmal nach Wichtigkeit bepunkten, so dass eine Hitliste der TOP-Themen entsteht, die in Zukunft weiterbearbeitet werden können. Es ist auch möglich, Arbeitsgruppen zu diesen TOP-Themen zu bilden. Dazu werden die Teilnehmenden gebeten, ihren Namen auf eine Karte zu schreiben und ihn an die Moderationstafel zum jeweiligen Lieblingsthema zu hängen. Im Anschluss an die Veranstaltung arbeiten die so entstandenen Gruppen dann an ihrem Thema weiter.

Café-Regeln

- Ihr seid die Expert/innen.
- Jede Idee und Meinung ist wichtig.
- Fokussieren auf das Wichtige: Konzentriert euch auf die Frage.
- Bringt eure eigenen Sichtweisen ein und sagt, was ihr denkt und fühlt.
- Hinhören: Versucht, andere wirklich zu verstehen.
- Versucht, etwas Neues zu entdecken, fragt tiefer nach, gebt Anregungen.
- Versucht, Ideen, Anliegen, Gedanken, Erkenntnisse, Vorschläge usw. (auch aus vorangegangenen Runden) zu verbinden und zu vernetzen.
- Zeichnet, malt, schreibt und kritzelt auf die Tischdecken. Sie ist euer Protokoll.
- Habt Spaß!

Deine Rolle: Wenn Du Gastgeber/in bist ...

- Erinner die Gäste an deinem Tisch daran, wichtige Ideen, Entdeckungen, Gemeinsamkeiten und spannende tiefere Fragen sofort, wenn sie auftauchen, auf der Tischdecke zu notieren.
- Moderiere den Prozess vorsichtig und zurückhaltend.
- Bleibe an deinem Tisch, wenn die anderen gehen und heiße die „Reisenden“ von den anderen Tischen willkommen.
- Teile kurz die wichtigsten Erkenntnisse und Entdeckungen des vorherigen Gesprächs mit.

REFLEXION (EVALUATION)

Abschlussrunde der Veranstaltung: Rundgespräch/ Blitzlicht (s. 10.9.1), Matrix-Bepunktung (s. 10.4.1)

VARIANTEN

Das World Café kann sehr gut eingesetzt werden, um Prozesse der kollegialen Beratung im Rahmen von Projektplanungen durchzuführen. Es kann auch im Modell der Projektschmiede oder als Pro-Action-Café (Büro für Zukunftsfragen 2014, 84 ff.) verwendet werden.

Warum konnte ich das World Café früher nicht? Ich habe es bei der Arbeit mit einer Initiativgruppe für die Projektplanung verwendet. Wir identifizierten Stakeholder, prüften verschiedene Möglichkeiten um über das Projekt zu informieren und Fallstricke, die bei der Umsetzung auftreten könnten und fanden Finanzierungsmöglichkeiten. Die kollektive Weisheit hat funktioniert! Ich werde das World Café zukünftig sicher nicht nur mit Schülern, sondern auch mit Lehrern und Eltern einsetzen, da diese Methode es ermöglicht, eine gemeinsame Sicht aus unterschiedlichen Blickwinkeln zu jedem Thema zu finden.

Olga Leskiw

Lehrerin an der Nerubajskoje-Schule Nr. 2,
Nerubajskoje, Gebiet Odessa, Ukraine



TRANSFER (ERGEBNISSICHERUNG, WEITERARBEIT)

Ergebnissicherung: Fotoprotokoll der Arbeitsergebnisse auf den Moderationswänden

Weiterarbeit: Arbeitsgruppen zu den hochbewerteten (bepunkteten) TOP-Themen

HINWEISE

Das World Café ist weniger gut geeignet, wenn ein besonders heikles, spannungs- und konfliktbeladenes Thema bearbeitet werden soll.

QUELLE

Brunsemann, Claudia/Zussy, Jens (2016); Büro für Zukunftsfragen. Amt der Vorarlberger Landesregierung (2014), S. 63 ff. und 84 ff.

REAKTIONEN AUS DER PRAXIS

Wir haben diese Methode mehrfach in verschiedenen Gruppen, für verschiedene Zwecke und mit verschiedenen Varianten angewandt. Man muss dazu sagen, dass die Methode eine gründliche Planung und Vorbereitung des Materials und des Veranstaltungsortes erfordert und daher zeit- und arbeitsintensiv ist. Unsere Erfahrung zeigt, dass die Ergebnisse den Aufwand voll und ganz rechtfertigen. Das World Café ermöglicht den Teilnehmern, sich voll in den Prozess einzubringen, aktiv und offen zu sein und selbstbewusst ihre Meinung kundzutun.

Maka Sudadse

Jugendzentrum der Stadt Achalziche,
Georgien



Open Space

EINLEITUNG – ÜBERBLICK – HINTERGRUND

Die Open Space Technology wurde von Harrison Owen in den 80er Jahren begründet. Dies geschah aufgrund der Beobachtung, dass bei Tagungen oder Konferenzen häufig in den Kaffeepausen wichtige Informationen ausgetauscht werden, die den Wert der Inhalte der eigentlichen Arbeitsphasen übersteigen. Harrison Owen entwickelte eine Methode für große Gruppen, die die Effektivität von Veranstaltungen steigern sollte, indem er sie auf einige wenige Merkmale beschränkte: Selbstorganisation des Ablaufs durch die Teilnehmenden, Themen- und Nachrichtenwand, wenig Lenkung, kein offizieller Tagungsplan vorab, Offenheit für alle Themen der Teilnehmenden, Offenheit des Prozesses, Fokus auf den Selbststeuerungskräften der Gruppe.

ZIELE

- Gestalten der Startphase von Projekten
- Aufgreifen wirklich relevanter und dringlicher Themen
- Bewältigen dringender Situationen mit hohem Leidensdruck bzw. großer Betroffenheit
- Starten und Steuern von Veränderungsprozessen
- Erfahrungsaustausch
- Ideen- und Lösungsfindung
- Entwickeln neuer Strategien, Themen, Verfahren und Konzepte
- Entwickeln schneller und kreativer Lösungen für den Wandel im eigenen Sozialsystem
- Übernehmen von Eigenverantwortung für Veränderungen in der Gemeinde, Einrichtung oder Organisation
- Bewältigen auch komplexer ganzheitlicher Leitthemen, z. T. für ganze Städte, Sozialräume, Einrichtungen und Organisationen
- Bewältigen offener Situationen ohne vordefinierte Antworten, also mit genügend Spielraum
- Umgehen mit offenen Ausgängen und unvorhergesehenen Entwicklungen
- Tolerieren unerwarteter Ergebnisse und Entwicklungen
- Auflösen festgefahrener Situationen
- Bearbeiten auch von konfliktären Themen
- Kontaktherstellung zwischen größeren Gruppen
- Knüpfen persönlicher und kollektiver Netzwerke
- Ermöglichen von Kooperation möglichst vieler Entscheider und Betroffener
- Motivation und Zusammenführung von Gruppen
- Ermöglichen von Selbstorganisationsprozessen, Vertrauen in die Beteiligten
- Freisetzen individueller und kollektiver Energien
- Generieren kollektiven Wissens
- Fördern von Empowerment
- Lebendiges Gestalten von Veranstaltungen
- Erzeugen eines produktiven und anregenden Arbeitsklimas

- Schaffen der Möglichkeit für Mitarbeitende und Betroffene, eigene Ideen einzubringen
- Orientierung finden in Zeiten turbulenter Veränderungen
- Erarbeiten schneller Entscheidungen
- Ermöglichen der Weiterbearbeitung von Ergebnissen

ZIELGRUPPE

Teilnehmertyp: Gewünscht ist eine heterogene Zusammensetzung der Teilnehmenden: Menschen, die gemeinsam in Organisationen, Kommunen, Einrichtungen, Initiativen etc. wirken oder die aus verschiedenen Organisationen, Institutionen oder Netzwerken miteinander kooperieren; relevante Akteure aus Politik, Verwaltung und freien Trägern. Die „Richtigen“ müssen im Raum sein!

Alter: Erwachsene und Jugendliche

Gruppengröße: Die Anzahl der Teilnehmenden ist nicht vorgegeben. Open Space eignet sich für Gruppen von 10 bis über 1000 Menschen.

ZEIT

Dauer: Die Standardversion umfasst 1 bis 3,5 Tage, in der Regel 3 Tage. Der Ablauf kann wie folgt sein/ 1–2 Tage für die Diskussion, 1 Tag für die Ergebnisse und den schriftlichen Bericht und für die Prioritätensetzung und die Aktivitätenlisten. Es gibt aber auch gute Erfahrungen mit kürzeren Veranstaltungen von z. B. 4 Stunden, insbesondere dann, wenn die Gruppe klein oder mittelgroß ist. Dann wird das nachfolgend beschriebene Konzept technisch vereinfacht, aber in Logik und Abfolge nicht verändert.

Bei Projekten der Stadtteilentwicklung, bei Sozialraum- und Lebensweltanalysen sowie der Konzeptentwicklung für die Kinder- und Jugendarbeit gibt es sehr gute Erfahrungen mit eintägigen Veranstaltungen. Wenn Open Space z. B. als Auftaktveranstaltung im Rahmen von langfristigen Planungen eingesetzt wird, ist es in der Regel leichter, die relevanten Akteure aus Politik, Verwaltung, Organisationen und Verbänden zur Teilnahme zu bewegen, wenn die Veranstaltung nur einen Tag dauert. Gut konzipiert und moderiert können auch eintägige Großgruppenveranstaltungen sehr intensive Impuls- und Mobilisierungswirkungen entfalten.

HILFSMITTEL (MATERIAL, MEDIEN, TECHNIK)

- Zeit- und Raummatrix (Poster)
- verschiedene Poster mit den Regeln und Prinzipien des Open Space
- mehrere Rollen Klebeband, je nach Größe der Gruppe bis zu 5 Stifte (Moderationsmarker) pro Gruppe plus 30 fürs Plenum
- je nach Anzahl der Gruppen ca. zwei Pinnwände pro Gruppe und einige fürs Plenum

- genügend Nadeln
- ca. 100 Metaplankarten pro Gruppe, Mikrofon
- ggf. bis zu 5 Flipcharts
- Formulare für die Anliegen der Teilnehmer/innen und die Berichte
- mehrere Laptops, Textverarbeitungs-, Präsentations- und Tabellenkalkulationsprogramme
- kurze Liste mit Benutzungsanleitungen zu jedem Laptop und Programm
- mindestens ein Drucker je 100 Teilnehmer/innen, optimalerweise ein Drucker für jeden PC
- Papier für Drucker, Druckerpatronen
- Arbeitsplatz neben jedem PC
- Formblatt für Berichte als Vorlage im Computer
- bei Bedarf Ordner und Locher
- Kopiergerät (am besten mit Heft- und Sortierfunktion), Papier
- Heftklammern

DURCHFÜHRUNG

Vorbereitung

Zunächst muss ein kompetentes Team zur Vorbereitung und Organisation der Veranstaltung gefunden werden. Nachdem geprüft wurde, ob Open Space für die Einsatzsituation und Zielgruppe angemessen ist, werden die spezifische Themen- und Zielstellung festgelegt. Dabei muss das Thema offen formuliert sein. Die Themen- und Zielstellung in den zu verschickenden Einladungen muss so formuliert sein, dass die Leser/innen zur Teilnahme angeregt und motiviert werden.

Ein passender Veranstaltungsort muss gefunden werden. Voraussetzungen wie räumliche Ressourcen (ausreichend Platz für diese Großgruppenmethode) müssen geprüft werden. Die Verpflegung (am besten permanentes Buffet) usw. muss organisiert werden.

Vor dem ersten Veranstaltungstag wird der Raum hergerichtet. Es gibt einen großen Plenumsraum und verschiedene kleinere Räume für die Kleingruppenarbeit. Alle Räume sind mit Visualisierungsmöglich-

keiten (Moderationswände, Poster usw.) auszustatten. Es gibt eine Themen- und eine Nachrichtenwand. Ein Stuhlkreis, der gut zugänglich ist, mit höchstens drei konzentrischen Kreisen wird gestellt.

Die Themen- und die Nachrichtenwand bzw. die Tafeln müssen gut erreichbar sein, davor muss ausreichend Platz sein. In der Mitte des Kreises steht am besten nichts außer den Materialien für die Erstellung des Anschlagbrettes und für den Marktplatz. Plakate, die die Hinweise und Regeln des Open Space sowie das Thema darstellen, werden an der Wand angebracht. Etwas mehr Platz benötigen die Zeit- und Raummatrix und der tägliche Ablaufplan auf Tafeln oder der leeren Wand. Die PC-Ecke wird aufgebaut und eingerichtet.

Besonders wichtig bei der Konzipierung von Open-Space-Veranstaltungen ist, dass die Ergebnisse immer in einem weiteren Prozess münden müssen. Daher muss das Verfahren zur Umsetzung der Ergebnisse bereits vor der Open-Space-Veranstaltung geplant werden, denn es ist entscheidend für die Weiterarbeit.

Durchführung

Voraussetzung für ein möglichst gutes Open Space ist, dass so viele Entscheider/innen und direkt Betroffene der Thematik wie möglich anwesend sind und mitarbeiten. Die Teilnahme ist freiwillig. Deswegen sollten nur Personen mit ernsthaftem Interesse teilnehmen, also Personen, denen die Thematik am Herzen liegt und die wirklich bereit sind, sich auf einen ergebnisoffenen Prozess einzulassen. Hohe Motivation, Begeisterung und Verantwortung für das Thema sind eine unverzichtbare Voraussetzung von Open Space.

Die Ausgangslage ist prinzipiell offen. Es gibt keinen vorgegebenen Tagesplan, auch wenn natürlich immer ein klar definiertes, transparentes und allgemein verständliches Rahmenthema mit einer übergeordneten Leitfrage vorhanden sein muss. Es ist eben ein Open Space!

Beim Open-Space-Format wird von den Organisatoren nur ein grobes Rahmenthema vorgegeben. Die Einzelthemen werden von den Teilnehmenden selber entwickelt und in einem offenen, flexiblen und spontanen Meinungsbildungs- und Entscheidungsprozess bearbeitet. Die Themen werden konkretisiert. Und es werden kollektiv konkrete Maßnahmen erarbeitet.

Ein wesentlicher Wirkmechanismus und Erfolgsfaktor von Open Space ist, dass die Moderation sich so stark wie bei keiner anderen Methode im Hintergrund hält. Sie schafft und sichert Raum und Zeit und organisiert den groben Rahmen, sonst nichts. Die Teilnehmer/innen organisieren den Ablauf im Wesentlichen selbst. Bei dieser Methode vertrauen die Veranstalter/innen auf die Selbstorganisationskräfte und die Eigensteuerung durch die Gruppe.

Exemplarischer Open Space Ablauf:

- Eröffnung
- Einführung in den Open Space
- Workshop-Runden
- Leserunde / Galerie
- Ausblick und Verabredungen
- Abschlussrunde
- Zwischendurch: permanent zugängliches Buffet

VIER GRUNDSÄTZE UND EIN GESETZ

Wichtig für den Verlauf und die Orientierung im Open Space sind vier Grundsätze (vgl. Owen 2001, 111).

1. Wer immer kommt, es sind die richtigen Leute.

Hier soll deutlich werden, dass die Anzahl oder die Position der Teilnehmenden einer Arbeitsgruppe keine Rolle spielen, sondern die Qualität der Diskussion und ihr Inhalt.

2. Was immer geschieht, ist das Einzige, was geschehen kann.

Dies deutet an, dass die Teilnehmenden für echte Veränderungen, Erfahrungen und Fortschritte bereit sein müssen, indem sie auch über ihre anfänglichen Erwartungen und Pläne hinausgehen.

3. Es fängt an, wenn die Zeit reif ist.

Kreativität kann nicht zum Zeitpunkt des Beginns der Arbeitsgruppe bestellt werden – wenn sie also erst im Verlauf oder später auftritt, ist das ein Ereignis, über das es sich zu freuen und nicht zu grämen gilt.

4. Vorbei ist vorbei.

Der letzte Grundsatz ist in Verbindung mit dem vorherigen zu verstehen. Wenn alles gesagt worden ist, muss die Zeit bis zum Beginn der nächsten Arbeitsgruppe in dieser Kleingruppe nicht gefüllt werden, sondern sie kann als beendet erklärt werden. Die Teilnehmenden ordnen sich dann anderen Gruppen zu oder trinken Kaffee. Umgekehrt gilt: Wenn nach Ablauf der Zeit die Kreativität erst richtig einsetzt und die Diskussion im Gange ist, muss nicht abgebrochen werden, sondern es kann bis zur endgültigen Bearbeitung des Themas weitergearbeitet werden. Die Verantwortung liegt bei der Gruppe.

Gesetz der zwei Füße – Hummeln und Schmetterlinge

Die Methode Open Space hat noch einen weiteren Grundsatz – das „Gesetz der zwei Füße“ (Owen 2001, 114). Sobald man bemerkt, dass man nicht Nützliches mehr aus einer Arbeitsgruppe mitnehmen oder selbst dazu beitragen kann, benutzt man seine zwei Füße, um sich eine andere Gruppe zu suchen. Bei Open Space ist das nicht unhöflich, sondern sinnvoll. Alle Einzelnen haben die Verantwortung für ihre Beiträge sowie für ihre Lernerfahrungen selber. Aufgrund der genannten Regeln entstehen zwei Typen von Teilnehmenden: Hummeln und Schmetterlinge.

Hummeln

Diese Teilnehmer/innen „schwirren“ als Hummeln von Gruppe zu Gruppe und bereichern mal hier, mal dort mit Beiträgen die Arbeit der einzelnen Gruppen. Sie sorgen wie in der Natur „für eine wechselseitige Befruchtung“ (Owen 2001,116) während der Veranstaltung.

Schmetterlinge

Dies sind die Teilnehmenden, die während der Veranstaltung auch im Café oder am Pool zu finden sind. Sie nehmen an keiner Gruppe teil. Dieses Nichtstun ist ihr Pluspunkt, denn sie markieren für die anderen die Oasen der Ruhe. Kommen hier Gespräche zustande, sind diese oft von erstaunlicher Produktivität (Owen 2001, 116).

Den Teilnehmenden wird deutlich gemacht, dass im Vorfeld bewusst kein detaillierter inhaltlicher Plan – außer der formalen Phasenfolge – für die Veranstaltung erstellt wurde und dass Verantwortung und Gestaltung ganz allein bei den Teilnehmenden liegen.

Eröffnung

Die erste Phase betrifft die Eröffnung der Veranstaltung. Nach der Begrüßung wird die Gruppe fokussiert. Das Verfahren „Open Space“ wird beschrieben, das „Anschlagbrett“ wird erstellt. Die Teilnehmenden werden von der Moderation eingeladen, die leere Wand bzw. die leeren Tafeln zu füllen und die Veranstaltung selbst in die Hand zu nehmen. Dazu schreiben sie ihr Thema, an dessen Bearbeitung sie ein dringendes Interesse haben, zusammen mit ihrem Namen auf ein Blatt Papier bzw. eine Metaplankarte, treten in die Mitte des Kreises und nennen das Thema und ihren Namen nochmals laut. Danach hängen sie diesen Zettel in die Zeit- und Raummatrix, so dass dem Thema ein Zeit-Slot und ein Raum für die Durchführung zugeordnet werden. In der Matrix sind entsprechend der Gruppenphasenlänge Felder zu je 90 Minuten frei, die sich jetzt durch die verschiedenen Themen füllen.

Kommen keine Themen mehr hinzu, ist das Anschlagbrett fertig. Es kann im Laufe des Open Space noch ergänzt oder verändert werden. Die Moderation eröffnet dann den Marktplatz, und die Teilnehmenden ordnen sich einem oder mehreren Themen zu.

Workshoprunden

Dann begeben sich alle in ihre Räume. Die Bearbeitung der Themen beginnt. Alle Teilnehmenden sind selbst verantwortlich für ihre einzelnen Arbeitsgruppen, die Verläufe und Ergebnisse. Die Moderator/innen der Arbeitsgruppen werden gebeten, dafür zu sorgen, dass die Ergebnisse schriftlich festgehalten werden. Dies geschieht entweder, indem handschriftlich ein vorab kopiertes Formblatt ausgefüllt wird oder besser, indem die Ergebnisse durch ein Mitglied der Gruppe oder die Moderator/innen selbst in ein vorgegebenes Formblatt auf einem Laptop geschrieben und ausgedruckt werden. Diese Ergebnisse werden dann an der Infowand aushängt. Andere Teilnehmende können Kommentare, die möglichst auf dem Laptop geschrieben wurden, dazuhängen.

Sehr gut geeignet zur Dokumentation ist auch der Einsatz der Moderationsmethode VIPP. Dabei werden in den einzelnen Gruppen die Ergebnisse diskussionsbegleitend auf Moderationskärtchen notiert und an Pinnwände gesteckt und abschließend gemeinsam sortiert. Dann hat man schon unmittelbar nach der jeweiligen Einheit ein visuelles Protokoll, das im Plenumsraum ausgestellt wird. Davon kann auch leicht ein Fotoprotokoll hergestellt werden.

Es ist möglich, die Ergebnisse nach jeder Phase oder Runde nicht nur auszustellen, sondern, abweichend vom klassischen Konzept, eine Präsentationsphase einzuschieben, z. B. mit einem Wanderplenum von Tafel zu Tafel. Diese Variante hat den Vorteil, dass die Ergebnisse besser von allen verstanden werden,

als wenn man später nur die schriftlichen Ergebnisdokumentationen der Gruppen liest. Bei Einsatz der Methode VIPP können die Tafeln digital abfotografiert und kopiert werden.

Während des ersten Tages füllt sich die Wand des großen Arbeitsraumes, des Marktplatzes, zusehends. Am Abend finden die „Abend-Nachrichten“ statt. Wer mag, kann kurz eigene Eindrücke schildern, z. B. nach der Methode des Redestabs, der weitergereicht wird, oder mit einem Wurfmikrofon. Eventuell werden auch neue Arbeitsgruppen samt Thema bekanntgegeben.

Der zweite Tag

In ähnlicher Weise verläuft auch der zweite Tag: Nach den „Morgen-Nachrichten“ kommen die Arbeitsgruppen entsprechend der Themen- und Raum-Matrix zusammen. Zum Ende dieses Tages müssen alle Gruppen ihre Ergebnisse aufgeschrieben haben, damit sie über Nacht vervielfältigt werden können. Ziel ist es, dass alle schon zu Beginn des letzten und dritten Tages und nicht erst zum Ende der Veranstaltung die Dokumentation in der Hand halten.

Der dritte Tag

Die Teilnehmenden haben zu Beginn des dritten Tages eine bis anderthalb Stunden Zeit zum Lesen. Danach kleben sie Punkte in die Übersicht sämtlicher Themen auf einem Poster. Die zehn Themen mit den höchsten Punktezahlen ergeben eine Prioritätenliste. Alle diese zehn Themen finden sich dann verteilt auf Moderationstafeln oder Flipcharts wieder, die über den gesamten Raum verteilt sind. Auf der oberen Hälfte steht „Verwandte Themen“, auf der unteren „Notwendige Handlungsschritte“. Die Teilnehmenden werden aufgefordert, heranzugehen und überall, wozu ihnen etwas einfällt, Einträge auf dem Papier vorzunehmen. Während der dann folgenden Pause werden auch diese Seiten abgeschrieben und vervielfältigt, so dass die Teilnehmenden sich evtl. anschließend noch in kurzen Planungstreffen über den weiteren Verlauf der Maßnahmenplanung (Aufgabenverteilung, Ansprechpartner etc.) verständigen können.

Ausstieg Open Space:

Vereinbarungen zur Weiterarbeit

Die Teilnehmenden beantworten in einer Schlussrunde folgende Fragen:

- Welche Ideen wollt ihr weiterbearbeiten?
- Welche Ideen wollt ihr weiterreichen?
- Was für Wünsche habt ihr, und welche Verabredungen möchtet ihr gern treffen?

Auch diese Ergebnisse werden auf Protokollbögen festgehalten. Die Wünsche und Verabredungen werden im Plenum veröffentlicht.

REFLEXION (EVALUATION)

Mit einer großen Abschlussrunde, in der auch der Redestab oder das Wurfmikrofon wieder einsetzbar sind, schließt die Open-Space-Veranstaltung. Zur Reflexion bietet sich ein kurzes verbales Rundgespräch (Blitzlicht) mit folgenden Fragen an:

- Was nehme ich aus diesem Open Space mit?
- Was bedeutet das für mich und meine Arbeit?

Alternativ ist ein kurzer verbaler Austausch nacheinander mithilfe des Schneeball-Verfahrens oder ein verkürzter und vereinfachter Delphi-Stationenlauf möglich: Die Teilnehmenden beantworten bei einem Rundgang an den Moderationstafeln alleine oder in Minigruppen im parallelen Setting nacheinander die Leitfragen auf der jeweiligen Tafel mit Moderationskarten. Auch eine Auswertungsmatrix mit Bepunktung ist möglich.

VARIANTEN

Man kann mit Open Space als Methode für den Erfahrungsaustausch und die Themensammlung starten, um erste Ideen zu generieren, festgefahrene Situationen zu lösen und für die Weiterarbeit zu motivieren. Mehrere Tage oder Wochen später können dann andere Methoden wie z. B. eine Zukunftswerkstatt oder eine Planungszelle angewendet werden. Methoden der Informationsvermittlung wie Referate, Podiumsdiskussionen zur Auseinandersetzung mit den letztlich ausgewählten Lösungsvorschlägen etc. sollten immer erst in dieser zweiten Phase erfolgen.

TRANSFER (ERGEBNISSICHERUNG, WEITERARBEIT)

Die Sicherung der Ergebnisse erfolgt über die Protokollierung in den Einzelgruppen und die Informationswände sowie das für alle kopierte Gesamtprotokoll aller Gruppen noch vor Beginn der Lese-Phase am dritten Tag. Die Modalitäten der Weiterarbeit werden am dritten Tag nach der Festlegung der Prioritäten in Form von schriftlich fixierten Handlungsschritten für jedes ausgewählte Thema festgelegt.

HINWEISE

Was gelegentlich nicht beachtet wird, ist, dass gewisse Gegenindikationen für die Methode Open Space bestehen. Man sollte diese Methode nicht einsetzen,

- wenn die Teilnehmenden kein echtes Anliegen haben und sich nur treffen wollen
- wenn ein reiner Informationsaustausch beabsichtigt ist (dafür gibt es andere Methoden)
- wenn die Gefahr besteht, dass die Organisation die Umsetzung der Ergebnisse blockieren könnte
- wenn bereits vordefinierte Ziele und Strategieentwürfe vorgegeben sind (keine Offenheit, mangelnder Gestaltungsspielraum)

- wenn zu starke Konflikte bearbeitet werden sollen (auch dafür gibt es geeignetere Methoden)
- wenn der Prozess stark kontrolliert werden soll und man ihn nicht einfach laufen lassen kann
- wenn ein Mindestmaß an Vertrauen und Ehrlichkeit in der Organisation nicht vorhanden ist
- wenn die Open-Space-Veranstaltung faktisch eine verdeckte Machtausübung ist
- wenn das Durchführungsteam nicht in der Lage sein könnte, anfängliche Unsicherheitsgefühle oder Verwirrung angesichts der Offenheit der Methode bei den Teilnehmenden abzubauen
- wenn das Durchführungsteam nicht über die Kompetenz verfügt, die in der Methode angelegte Tendenz zur Oberflächlichkeit und Ungenauigkeit zu verhindern

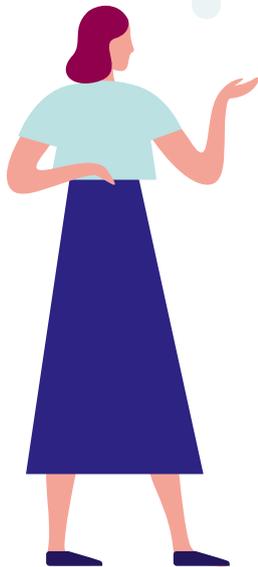
Entscheidend ist: Das Vorgehen im Sinne von Open Space muss zur Kultur der Einrichtung oder Organisation passen!

QUELLEN

Jungk/Müllert 1983; Jungk 1988; Kuhnt/Müllert 1996; Stange / Holzmann, S. 235 ff.; Maleh, C. (2002) Owen, H. (2001); Petersen, H.-Chr. (2000)

Einer der Teilnehmer sagte: Diese Methode ermöglicht Respekt vor den Teilnehmern, da wir alle freie Entscheidungen treffen können, uns frei im Raum bewegen und selbst für unser Verhalten verantwortlich sind. Für die Anwendung dieser Methode empfehlen wir, die Ressourcen (insbesondere die Räumlichkeiten) sorgfältig auszuwählen und das Alter und die Erfahrung der Teilnehmer zu berücksichtigen. Es ist sehr schön, dass die Methode es ermöglicht, zielgerichtet zu interpretieren und planen.

Tamari Zkipurischwili
Schuldirektorin und Lehrerin für
Staatsbürgerkunde, Schule Nr. 1 im Dorf Apeni,
Kreis Lagodechi, Georgien



Open Space ist eine symbolische Bezeichnung, die zum Leitbild unserer Schule passt. Die Methode ist sehr zeitaufwändig, deshalb haben wir sie unseren Möglichkeiten angepasst. Für einige Tage wurde das Foyer der Schule zu einer Ideenschmiede der Schüler, die die Schule verschönern wollen. An diesen Tagen war das Foyer in den Pausen stets gut gefüllt, denn die Vorschläge wurden nicht nur von den Schülern, sondern auch von Lehrern und Eltern diskutiert. Danach führten wir eine Präsentation der Ideen in der Aula durch und prüften die Umsetzungsmöglichkeiten für die Ideen mithilfe der Methode des Bewertungskreises. So konnten wir eine Vielzahl von Möglichkeiten aufzeigen, um den Schulhof komfortabel und interaktiv zu gestalten.

Jaroslawa Goltwjan-Tomatschinskaja
Lehrerin am Lyzeum Nr. 9, Odessa, Ukraine



Zukunftswerkstatt

EINLEITUNG – ÜBERBLICK – HINTERGRUND

Zukunftswerkstätten werden innerhalb und außerhalb von Organisationen, mit lokaler oder globaler Zielsetzung praktiziert. Sie werden als Instrument der innovativen und demokratischen Gestaltung der Gesellschaft eingesetzt. Zukunftswerkstätten bieten Bürger/innen oder Mitgliedern von Organisationen, die normalerweise gar nicht oder nur selten einbezogen werden, die Möglichkeit, Probleme und Entwicklungen, die sie betreffen, zu erkennen und eigene Lösungsvorschläge und kreative Ideen für ihr Leben, ihre Umwelt, ihre Arbeit oder ihre Kommunen zu erarbeiten. Die Zukunftswerkstatt ist in besonderer Weise indiziert und leistungsfähig, wenn Bürgerinitiativen in Selbsthilfe lokale Probleme aufgreifen wie Wohnen, Verkehrs- oder Umweltprobleme, Entwicklung des Ortes zur bürgerfreundlichen Kommune usw.

Erfinder der Zukunftswerkstatt ist Robert Jungk, der bereits Ende der 1960er Jahre mit der Methode experimentierte. Seine erste Zukunftswerkstatt führte Robert Jungk 1965 in Wien durch. Hier ging es um das Büro der Zukunft mit Postbeamten. Berühmt wurde auch seine frühe Werkstatt in Eisenheim, wo Robert Jungk zusammen mit den Bewohner/innen einer Bergarbeitersiedlung diese vor dem Abriss retten und mithilfe einer Zukunftswerkstatt neugestalten konnte.

Weiterentwicklung des Konzeptes für Kinder und Jugendliche

Die methodische Strategie der Zukunftswerkstatt wurde ursprünglich für Erwachsene entwickelt. In den 1980er und 1990er Jahren übertrug Waldemar Stange dieses Konzept in enger Abstimmung mit Robert Jungk auf die Arbeit mit Kindern und Jugendlichen.

ZIELE

- Gemeinsames zukunftsorientiertes Suchen nach Lösungen
- Antizipatives und proaktives Denken und Handeln
- Übernehmen von Verantwortung für die eigene Zukunft
- Beteiligung auch von Kindern und Jugendlichen an der langfristigen Gestaltung ihrer Lebenswelt
- Zukunftssicherung sozialer Systeme durch die Entwicklung von Visionen und Utopien
- Angstfreies Aufgreifen von Missständen und selbständiges Gestalten des eigenen Daseins
- Finden von Lösungen, wenn soziale Systeme in einer Krise stecken oder man sich am Anfang eines Veränderungsprozesses befindet
- Entwickeln neuer Konzepte, Maßnahmen und Projekte, Schaffen echter Alternativen zum Bestehenden
- Entwickeln von Gesamtkonzepten für Kommunen („kinderfreundliche Kommune“), Stadtteile, Ver-

eine, Einrichtungen wie Schulen, Organisationen usw.

- Freisetzen des kreativen Potenzials, das in jedem Menschen schlummert
- Verlassen eingeschliffener Denk- und Verhaltensmuster
- Entwickeln neuer Ideen, Konzepte und Lösungen für Veränderungen und Alternativen zum Bestehenden
- Anregen der Fantasie, Freisetzen sozialer und politischer Kreativität: Produktion sozialer Erfindungen und sozialer Experimente, Zukunftswerkstätten als Ideenschmieden, Denkwerkstätten, Fantasiefabriken
- Überwinden von Ohnmachtgefühlen gegenüber angeblichen Sachzwängen
- Motivieren und Aktivieren, Nutzen der Zukunftswerkstatt als Impulsgeber für soziale und politische Innovationen
- Mut machen zu einer aktiven Zukunftsplanung und -gestaltung
- Ermöglichen von Partizipation und Selbsthilfe

ZIELGRUPPE

Alter: ab dem Grundschulalter

Gruppengröße: 10–30 Personen

ZEIT

Tageswerkstatt: einen Tag (ca. neun Stunden, zzgl. Auf- und Abbau jeweils ca. 1,5 Stunden)

Wochenendwerkstatt: 2,5 Tage

Wochenwerkstatt: 5 Tage (selten, nur bei größeren Vorhaben und längerfristigen Konzeptionsentwicklungen)

HILFSMITTEL (MATERIAL, MEDIEN, TECHNIK)

Für die Zukunftswerkstatt benötigt man das Standardequipment für Moderation und Visualisierung (Pinnwände, Poster, Karten, Stifte usw.). Für einige Kreativtechniken wird zusätzliches Material wie Wachsmaler oder Collagematerial gebraucht. Bei Themen, die sich gut plastisch darstellen lassen, wie die Gestaltung von Klassenzimmern oder Spielplätzen, ist einfaches Modellbaumaterial (Haushaltsreste, Kleber, Farben, Modellbauplatten usw.) eine gute Ergänzung. Bei Lockere- und kreativen Spielen nützen z. B. Bälle.

DURCHFÜHRUNG

Eine wichtige Voraussetzung für die Durchführung einer Zukunftswerkstatt ist, dass das Thema nicht zu kleinteilig oder spezifisch sein darf. Vor allem aber darf das mögliche Lösungsspektrum nicht von vornherein eingeschränkt sein. Die Zukunftswerkstatt ist indiziert, wenn die Situation noch offen ist. Wichtig ist, dass es sich beim Standardtyp im Hinblick auf die

Themen und Probleme nicht um lineare, gut strukturierte Probleme handeln darf, für die andere Behandlungsmöglichkeiten geeigneter sind, sondern um komplexe, schlecht strukturierte Problemlagen und Lösungsperspektiven, die besonders kreative Bearbeitungsstrategien erfordern.

Das Merkmal der prinzipiellen Offenheit bringt es mit sich, dass in einer Standard-Zukunftswerkstatt in der Regel kein ausführlicher Informationsinput zum Thema stattfindet. Lange Informationseinheiten bergen die Gefahr in sich, dass die Fantasie von vornherein zu stark eingeschränkt wird und man dem „Zeitgefängnis“ (Robert Jungk) zu stark verhaftet bleibt.

Vorbereitung

Vor Beginn der Zukunftswerkstatt sollten folgende Fragen durchdacht und folgende Schritte unternommen werden:

- Welches Problem oder Defizit soll bearbeitet werden? Wo genau liegen die thematischen Grenzen?
- Welches Ziel verfolgt die Zukunftswerkstatt?
- Welchen zeitlichen Rahmen und welche Teilschritte soll die Zukunftswerkstatt haben?
- Erstellen und Visualisieren einer Leitfrage für jede der drei Phasen der Zukunftswerkstatt und jede Moderationseinheit
- Vorbereiten des Materials für die Zukunftswerkstatt
- Planen und Bereitstellen der Verpflegung
- Rechtzeitiges Buchen und Vorbereiten der Räume
- Werbung für die Zukunftswerkstatt

Für die Vorbereitung einer Zukunftswerkstatt benötigt man in einem Moderator/innenteam ca. einen halben bis ganzen Tag, wenn die benötigten Materialien schon vorhanden sind. Muss aber z. B. noch Modellbaumaterial eingekauft werden, kann die Vorbereitung schnell mehr Zeit beanspruchen.

Im Folgenden wird ein kurzer Standardplan einer Zukunftswerkstatt zum Thema „Jugendgerechter Stadtteil“ exemplarisch vorgestellt. Detaillierte

Beschreibungen von einzelnen Methoden finden sich in den Methoden 10.3.1–10.3.5.

Ein exemplarischer Zukunftswerkstattplan zum Thema „Jugendgerechter Stadtteil“ (1 Tag):

Einstieg

Anmoderation der Zukunftswerkstatt (Begrüßung der Teilnehmenden, Vorstellen des Zieles und des Tagesablaufes). Gegenseitiges Kennenlernen der Teilnehmenden durch Kennlernspiele, wenn sie sich noch nicht kennen. Vorstellen der Zukunftswerkstattphasen, ihrer Besonderheiten und ihrer Regeln:

- **Kritikphase:** In dieser Phase darf „gemotzt“ und kritisiert werden.
- **Fantasiephase:** Hier soll der Idealzustand eines jugendgerechten Stadtteils erarbeitet werden. Geld, gesetzliche Regelungen oder physikalische Gesetzmäßigkeiten spielen erst einmal keine Rolle – jede noch so verrückte Idee ist erlaubt!
- **Umsetzungsphase:** Nun wird ausgewählt: Welche der Ideen sind brauchbar oder können abgewandelt werden? Was davon wollen wir umsetzen? Es können auch bereits exemplarische Projektskizzen entwickelt werden.
- **Vor der ersten Arbeitsphase:** Hier werden die allgemeinen Regeln erklärt: Man arbeitet mit- und nicht gegeneinander, jede Idee ist wichtig, „Killerphrasen“ sind verboten etc.

Die Kritikphase

- Anmoderation der Kritikphase, Beschreiben ihrer Ziele und der nun folgenden Arbeitsmethoden (z. B. Motzmauer). Regel: „Kritik wird zunächst nur gesammelt, nicht analysiert!“
- Vorstellen der Leitfrage, z. B. „Was stört mich an unserem Stadtteil, was ist nicht jugendgerecht, was muss verändert werden?“
- gemeinsames Erarbeiten der Kritiksammlung in einem Brainstorming (Stichworte auf Moderationskarten) mit abschließender Besprechung

Eine Zukunftswerkstatt ist eine thematisch offene und teilnehmerbezogene Methode zur Lösung vor allem lokaler Probleme. Sie ist ein mehrstufiges Verfahren von Kritik, Ideenfindung und Umsetzung, an dessen Ende ein Aktionsplan steht.

- „offizielles“ Beenden der Kritikphase
- Lockerungsspiel oder kleine Pause, um Abstand vom Rhythmus der Kritikphase zu gewinnen

Die Fantasie- und Utopiephase

- Anmoderation der Fantasiephase, Beschreiben ihrer Ziele und der Arbeitsmethoden (z. B. Brainstorming). Regel: „Alles ist möglich, Geld spielt keine Rolle!“
- Durchführen einer Fantasielockerungsübung, um in kreativen Schwung zu kommen (z. B. Erfinderspiel, s. 10.3.4)
- Vorstellen der Leitfrage, z. B.: „Was macht unsere Stadt/unseren Stadtteil jugendfit? Welche tollen Freizeitangebote bräuchten wir, damit wir dort gern unsere Freizeit verbringen? Wie müsste der Stadtteil sein, damit wir unsere Potenziale besser entfalten können?“
- Brainstorming zum idealen Stadtteil (Stichworte auf Moderationskarten in Kleingruppen sammeln), kurze Präsentation der Ergebnisse, gemeinsames Sortieren und Ordnen des Gesamtergebnisses und kurze Reflexion des Produktes
- Präsentationen: Die Gruppen stellen sich ihre Ergebnisse gegenseitig vor.

Die Umsetzungsphase

- Gewichtungsfraße zum Brainstorming: z. B. „Welche unserer Ideen finde ich besonders wichtig?“ Auswertung und Prioritätensetzung mit Bepunktung
- Kleingruppenbildung: „Wer möchte an welchem der als besonders wichtig bezeichneten Schwerpunkte arbeiten?“ Es sollten 3–4 Gruppen à 4–8 Personen gebildet werden, die gern an dem Thema arbeiten wollen, weil sie sich wirklich dafür interessieren.
- Die Kleingruppen arbeiten intensiv an ihren Themen, sammeln weitere Ideen und gestalten ihre Ideen zu konkreteren Projektskizzen aus. Je nach Arbeitsauftrag können sie hierzu auch zeichnen, Modelle bauen usw.
- Falls eine ausführliche Modellbau-Phase vorgesehen ist, was sehr motivierend für eine spätere öffentliche Präsentation ist, müssen ca. 2 Stunden extra eingeplant werden und ausreichend Modellbaumaterial vorhanden sein.
- In einer veranstaltungsinternen Präsentation stellen sich die Gruppen ihre Ideen gegenseitig vor.
- Anschließend werden Verabredungen für die Weiterarbeit, z. B. in Form eines genauen Aktions- und Handlungsplans (Wer erledigt mit wem was bis wann?), und für das nächste Zusammentreffen vereinbart.
- Zum Abschluss sollte ein Feedback durch die Teilnehmer/innen erfolgen (s. Punkt 6.).

Dokumentation und Auswertung der

Zukunftswerkstatt:

- Grundsätzlich sollte zum Dokumentieren eine Person gesucht werden, die mit einer Kamera herumgehen kann, ein gutes Auge für „lohnende Motive“ hat und sämtliche Aktionen während der Zukunftswerkstatt fotografisch dokumentiert.
- Abschließend sollten alle Ergebnisposter, Zeichnungen und ggf. Modelle komplett und im Detail abfotografiert werden.

Weitere Hinweise zur Durchführung

Moderation: Je jünger die Teilnehmenden sind, desto mehr Moderator/innen werden benötigt. Bei jüngeren Kindern sollte man ein bis zwei Moderator/innen je Gruppe einplanen, die die Grundlagen der Moderationsmethode beherrschen sollten.

Unterstützung: Zum Fotografieren, für das Catering, das Equipment etc. braucht man eventuell weitere helfende Hände. Gut sind ein bis zwei „Springer“, die in Notfällen zur Seite stehen.

REFLEXION (EVALUATION)

Für die Reflexion können verschiedene Methoden genutzt werden. Von Ruckzuck-Verfahren durch die Bepunktungsmethode (s. 10.4.1) bis zur sehr ausführlichen Version, bei der zu mehreren Leitfragen auf Moderationskarten geantwortet wird (s. 10.9), ist alles möglich. Da eine Zukunftswerkstatt aber auch anstrengend ist, sollte die Reflexion nicht allzu lange dauern.

VARIANTEN

Sonderfall: öffentliche Präsentationsphase

Manchmal ist es sinnvoll und gewinnbringend, die Ergebnisse der Zukunftswerkstatt noch am selben Tag der Öffentlichkeit vorzustellen. Das ist eine große Chance, auch interessierten Eltern, Freunden, Politikern, der Presse etc. einen Einblick in die Arbeit zu ermöglichen, sie zu motivieren und zu überzeugen und Unterstützung für die Realisierungsphase zu generieren.

Zu Beginn der Präsentation sollte eine kurze Begrüßung der Öffentlichkeit mit einer kleinen Ansprache stehen, in der kurz das Ziel der Zukunftswerkstatt und der Ablauf der Präsentation beschrieben wird. Da dies oftmals der einzige Zeitpunkt ist, an dem alle Beteiligten zusammen sind, ist es auch der ideale Moment, um sich für erhaltene Unterstützung zu bedanken.

Dann übernehmen die Teilnehmer/innen der Zukunftswerkstatt. Sie führen die Besucher/innen in Form eines Wanderplenums in der chronologischen Reihenfolge der Zukunftswerkstatt-Phasen durch die Ausstellung. Die Gruppen stellen dort ihre Projektskizzen, Zeichnungen und Modelle vor und beantworten Fragen.

TRANSFER (ERGEBNISSICHERUNG, WEITERARBEIT)

Die Ergebnissicherung erfolgt durch ein Fotoprotokoll zu sämtlichen Arbeitsergebnissen auf den Moderationstafeln, aber auch zu den Zeichnungen und Modellen. In einer offiziellen Dokumentation können diese Ergebnisse auch sauber abgeschrieben und mit einigen exemplarischen Fotos versehen werden. Das ist für die Werbung in der Öffentlichkeit und bei der Beantragung von Fördermitteln für die Umsetzung der Projekte von Vorteil.

Die Weiterarbeit erfolgt auf der Grundlage des Aktions- und Handlungsplanes aus der Umsetzungsphase. Dazu treffen sich kontinuierlich Einzelarbeitsgruppen zu Teilprojekten, ggf. auch zusätzlich die Gesamtgruppe.

HINWEISE

Als räumliche Voraussetzung benötigt man einen ausreichend großen Saal, in dem man einen Stuhlkreis für alle Teilnehmenden aufbauen kann und wo 5–10 im Halbkreis aufgestellte Pinnwände und das Material ebenfalls Platz finden. Außerdem sind weitere 2–3 Räume, die ebenfalls mit Moderationstafeln ausgestattet sind, für eine ungestörte Kleingruppenarbeit sinnvoll. Der Saal sollte kreativ und bunt hergerichtet werden, z. B. durch Luftballons, Bilder usw., um den Teilnehmenden schon beim Ankommen zu signalisieren, dass es sich um eine ganz besondere Veranstaltung handelt.

QUELLE

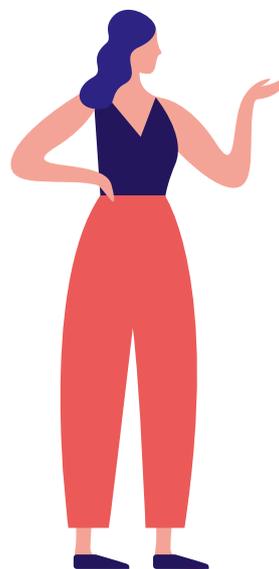
Stange 2001, Stange/Meinhold-Henschel/Schack 2012, Brunseman / Zussy (2016)

REAKTION AUS DER PRAXIS

War ich erfolgreich? Ein Schüler von mir sagte: "Schade, dass ich bald Abitur mache, denn hier werden jetzt solche tollen Projekte entwickelt, dass ich gar nicht von der Schule gehen möchte." Die Zukunftswerkstatt ist eine spannende Methode für die Teilnehmer, die gleichzeitig hohe Anforderungen an den Moderator stellt: Um sie anzuwenden bedarf es gründlicher Vorbereitung. Es war eine gute Entscheidung, die Zukunftswerkstatt in den Ferien durchzuführen, denn so konnte ich zunächst den Schülern die Beteiligungsleiter von Roger Hart vorstellen und mit ihnen ein Kreativitätsspiel spielen. Offenbar hatten die Schüler danach sofort das Gefühl, auf der siebenten Stufe der Beteiligungsleiter angekommen zu sein. Während der Zukunftswerkstatt waren sie absolut selbständig in ihren Aussagen und in Handlungen und traten als Experten für ihre eigenen Vorschläge auf. Ja, ich war erfolgreich!

Swetlana Pastuchowa

praktische Psychologin an der Schule und
Vorschule von Welikoploskoje, Gebiet Odessa,
Ukraine



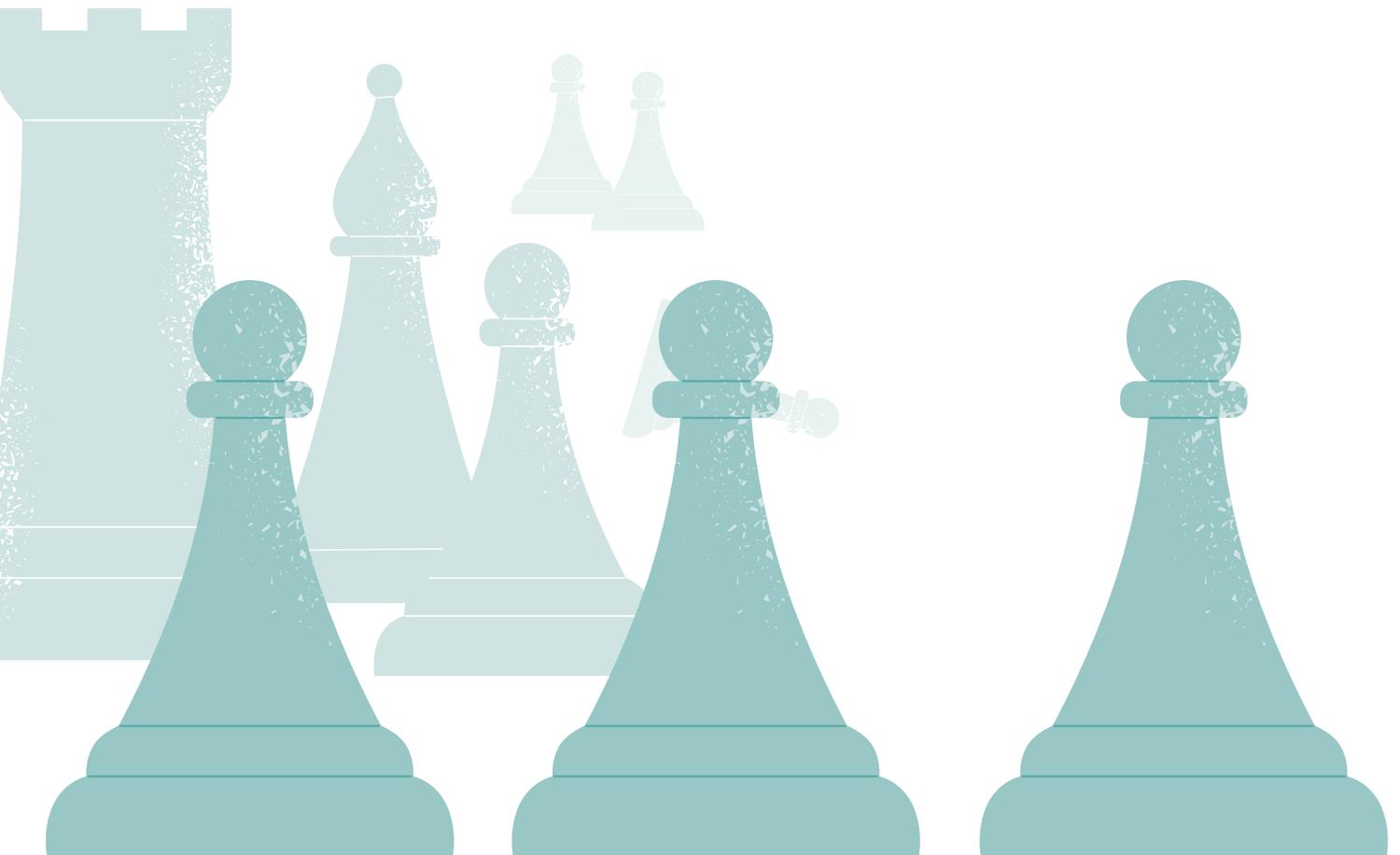
Kapitel 10

Methodenentscheidung 3

Die einfachen Tools als kleine Querschnitts- und Assistenzmethoden



Mikromethoden sind einfache Tools, die innerhalb der großen und komplexen Methoden eingesetzt werden: beim Einstieg, bei der Bedarfsanalyse, in der Lösungs- und Ideenphase, bei Auswahl- und Entscheidungsverfahren, zur Bearbeitung von Themen, als Aushandlungsmethode, beim Moderieren, Spielen und bei der Reflexion von Prozessen.



MIKROMETHODEN: EINSTIEG IN VERANSTALTUNGEN

Kennenlern-Tafel/Mitmach-Tafel

Namensspiele

Kennenlernspiele

Herzblatt oder Fallende Folie

Regelwerk für eine Projektgruppe

Regelwerk für die Arbeitstreffen der Projektgruppe



Ziele



Zielgruppe



Zeit



Hilfsmittel



Durchführung



Reflexion



Varianten



Transfer



Hinweise



Quelle

10.1.1 Kennenlern-Tafel/Mitmach-Tafel



- Erstes, lockeres Kennenlernen der Teilnehmenden untereinander
- Schaffung von ersten Kommunikationsimpulsen zwischen den Teilnehmenden zu Beginn einer Veranstaltung oder eines Projektes



- Kinder ab 8 Jahren, Jugendliche und Erwachsene
- Pro Kennenlern-Tafel bis ca. 12 Teilnehmende



15 Minuten



Stifte, großer Papierbogen, Moderationstafel oder Platz an der Wand zum Aufhängen des Papierbogens, evtl. Moderationskarten



Auf einem großen Papierposter, das an einer Wand oder einer Moderationstafel befestigt ist, wird eine Tabelle mit fünf Spalten gemalt. Die Spalten bekommen Überschriften, wie z. B.:

Name	Alter	Wohnort	In meiner Freizeit mache ich am liebsten ...	Zum Thema Partizipation fällt mir spontan ein ...

Beim Ankommen tragen sich alle Teilnehmenden in dieses Raster ein und beantworten die Fragen. Alle haben die Möglichkeit, die Beantwortung einzelner Fragen ohne Begründung abzulehnen. Diese Tafel bleibt während der Veranstaltung für alle sichtbar im Raum hängen.



Bei dieser Methode ist keine Reflexion notwendig. Ihre Wirkung entfaltet die Kennenlern-Tafel eher nebenbei, wenn die Teilnehmenden sich in den Pausen Stichworte ansehen und sich darüber unterhalten.



Die Fragen in den Spalten können je nach Thema und Gruppe variiert werden. Sinnvoll ist eine Mischung von eher „förmlichen“ Abfragen wie Name, Wohnort, Beruf etc. und persönlichen, kreativen Abfragen, wie z. B. „In einem Kinofilm wäre ich am liebsten ...“ oder „Das kann ich besonders gut ...“.

Alternativ sind auch individuelle Steckbriefe möglich, bei denen die Teilnehmenden Fragen auf einem eigenen DIN-A-4 Blatt beantworten, die dann im Raum aufgehängt werden.



Bei einer späteren Vorstellungsrunde im Plenum können die Teilnehmenden noch einmal Bezug auf die Kennenlern-Tafeln nehmen, die im Plenum aufgebaut werden. Die Teilnehmenden kommen nach vorne und stellen ihre Eintragungen vor.



Keine



Stange/Meinhold-Henschel/Schack 2012 – CD-Rom

10.1.2 Namensspiele



- Spielerisches Einprägen der Namen der Gruppenmitglieder
- Lockerung, Schaffen einer positiven Atmosphäre
- Gegenseitiges erstes Kennenlernen



- Kinder, Jugendliche und Erwachsene
- 6–30 Teilnehmende (ggf. können auch Kleingruppen gebildet werden)



10–15 Minuten



Stifte, großer Papierbogen, Moderationstafel oder Platz an der Wand zum Aufhängen des Papierbogens, evtl. Moderationskarten



Zipp-Zapp: Alle sitzen im Stuhlkreis. Eine Person steht in der Mitte, für sie ist kein Platz im Stuhlkreis frei. Diese Person zeigt auf eine:n Mitspieler/in und sagt Zipp oder Zapp. Bei Zipp muss der Name des/der linken Nachbar/in, bei Zapp muss der Name des/der rechten Nachbar/in genannt werden. Wenn der/die Angesprochene den Namen nicht innerhalb von 3 Sekunden genannt hat, geht sie/er in die Mitte. Sagt Ein/e Spieler/in in der Mitte Zipp-Zapp, suchen sich alle einen neuen Platz. Wer keinen findet, geht in die Mitte und startet eine neue Runde.

Name und Bewegung: Die Gruppe stellt sich im Kreis auf. Die Spielleitung beginnt, indem sie ihren Namen sagt und etwas, das sie gerne mag (z. B. „Ich heiße Claudia, und ich mag gerne kochen“). Zu dem, was sie gerne mag, macht sie eine passende Bewegung, hier z. B. eine rührende Bewegung mit der Hand. Alle im Kreis haben danach die Aufgabe, diese Vorstellung mit der passenden Bewegung gemeinsam zu wiederholen („Das ist Claudia, und sie mag gerne kochen“). Danach stellt sich die nächste Person genauso vor. Die Gruppe wiederholt nun zuerst die Vorstellung der ersten Person mit der passenden Bewegung, dann die Vorstellung der zweiten Person ebenfalls mit der dazugehörigen Bewegung. Auf diese Weise wird die Runde stetig erweitert, bis sich alle mit Namen, etwas, was sie mögen und einer dazu passenden Bewegung vorgestellt haben. Bei größeren Gruppen können Untergruppen gebildet werden, damit die Reihe nicht zu lang wird.

Das schnellste Namensspiel der Welt: Es wird ein Kreis gebildet. Jede/r Spieler/in hält die linke Handfläche unter die rechte Handfläche des linken Nachbarn. Zwischen den Händen ist ein kleiner Abstand. Steht der ganze Kreis, kann es losgehen. Die Spielleitung beginnt und schlägt mit der rechten Hand auf die linke Hand der rechts danebenstehenden Person und sagt laut deren Namen. Diese Person macht dann dasselbe. So geht es reihum. Lustiger wird das Spiel, wenn man versucht, es so schnell wie möglich zu spielen, oder wenn man es an zwei gegenüberliegenden Seiten starten lässt, mit dem Ziel sich gegenseitig zu jagen.



Ggf. kurzes Daumenfeedback (s. 10.9.2)



Keine



Das Kennenlernen der Namen aller Teilnehmenden einer Gruppe trägt dazu bei, dass sich alle bei der Weiterarbeit wohl fühlen. Somit bilden diese Spiele bei einer neu zusammengesetzten Gruppe eine wertvolle Grundlage, insbesondere wenn sie über einen längeren Zeitraum miteinander arbeiten soll.



Keine



Kreisjugendring Dachau 2003, S. 12/4.
Institut für Jugendhilfe und Kommunalberatung o.J., o. S.

10.1.3 Kennenlernspiele



- Fördern des Kennenlernprozesses der Teilnehmenden
- Ermöglichen eines ersten Kontaktes untereinander, Erleichtern des Einstiegs in eine neue Gruppe
- Schaffen einer positiven, lockeren und angstfreien Atmosphäre
- Aufbau von Vertrautheit untereinander
- Abbau von Hemmungen und Ängsten



- Kinder, Jugendliche und Erwachsene
- 6–30 Teilnehmende



Je nach Kennenlernspiel und Anzahl der Teilnehmenden zwischen 10 und 30 Minuten



Für jede/n Teilnehmende:n ein Luftballon (beim „Luftballon-Spiel“), evtl. Stifte und Zettel für Notizen (bei „Gemeinsamkeiten finden“ und „Lügen“)



Gemeinsamkeiten finden: Es werden Paare gebildet. Diese suchen 5 Gemeinsamkeiten und tragen sie dann in der Gesamtgruppe vor.

Alle in einer Reihe: Die Gruppe wird in Kleingruppen mit jeweils 6–9 Personen aufgeteilt. Auf Kommando muss sich nun jede Gruppe so schnell wie möglich in eine von der Spielleitung vorgegebene Reihenfolge aufstellen, z. B. alphabetisch sortiert nach dem Vornamen, dem Nachnamen, dem Wohnort, dem Alter, der Größe, der Anzahl der Haustiere, dem Geburtsdatum ...

Lügen: Paare suchen für den jeweiligen Partner drei bis vier Eigenschaften. Eine davon ist gelogen. Das Ergebnis wird im Kreis der Gesamtgruppe vorgetragen. Die Gesamtgruppe muss die falsche Eigenschaft erraten.

Luftballon: Alle Teilnehmer/innen bekommen einen Luftballon, pusten ihn auf und schreiben mit einem wasserfesten Stift ihren Namen darauf. Zu flotter Musik bewegen sich dann alle durch den Raum und schlagen die Luftballons hoch in die Luft. Alle Luftballons werden so in der Luft gehalten. Stoppt die Musik, fängt Jede/r irgendeinen Ballon und versucht ihn zu derjenigen Person zu bringen, deren Name auf dem Ballon steht. Dann kann eine kurze Interview-Frage gestellt werden. Danach beginnt eine neue Runde.



Rundgespräch (nur wer mag, maximal 30 Sekunden). Jede/r sagt etwas (30 Sekunden), also kurzes „Blitzlicht“ (s. → 10.9.1). Daumen-Feedback (s. 10.9.2)



Keine



Kennenlernspiele erleichtern den Teilnehmenden den Einstieg in eine neue Gruppe. Sie ebnen den Weg für eine gute, vertrauensvolle weitere Zusammenarbeit in der Gruppe.



Kennenlernspiele können gut mit Namensspielen kombiniert werden.



Kreisjugendring Dachau 2003, S. 12/5 ff.
Institut für Jugendhilfe und Kommunalberatung e.V. o.J., o. S.



- Lockeres Kennenlernen
- Ermöglichen eines ersten Kontaktes untereinander, Erleichtern des Einstiegs in eine neue Gruppe
- Erleichtern des Lernens der Namen innerhalb der Gruppe
- Aktivieren, Schaffen von Spaß und einer lockeren Atmosphäre
- Abbau von Hemmungen und Ängsten



- Kinder, Jugendliche und Erwachsene
- 10–30 Teilnehmende



15 Minuten



Eine große undurchsichtige Folie oder ein Bettlaken



Die Gruppe wird in zwei gleich große Kleingruppen aufgeteilt. Diese stehen sich gegenüber. Zwei Spielleiter/innen stehen in der Mitte zwischen den Gruppen und halten eine große, undurchsichtige Folie oder ein Bettlaken in den Händen. Diese Folie wird nun hochgezogen, sodass die Gruppen sich gegenseitig nicht sehen können. Aus beiden Gruppen stellt sich nun je eine Person an die Folie, sodass sich die beiden – nur durch die Folie getrennt – gegenüberstehen. Nach dem Kommando „1, 2, 3“ lassen die Spielleiter/innen die Folie fallen, die beiden Personen sehen sich plötzlich und müssen blitzschnell den Namen des/der jeweils anderen nennen. Wer in der Schnelligkeit der Namensnennung unterliegt, muss auf die andere Seite gehen. Dann beginnt die nächste Runde. Gewonnen hat das Team, das am Ende die meisten Mitspieler/innen hat.



Rundgespräch (nur wer mag, maximal 30 Sekunden). Jede/r sagt etwas (30 Sekunden), also kurzes „Blitzlicht“ (s. 10.9.1). Daumen-Feedback (s. 10.9.2)



Keine



Kennenlernspiele ebnen den Weg für die weitere gute, vertrauensvolle Zusammenarbeit in der Gruppe.



Für dieses Spiel sollte sich die Gruppe schon ein wenig kennen oder bereits ein paar Namensspiele gespielt haben, sodass die Teilnehmer/innen auch die Chance haben, den richtigen Namen nennen zu können.



Jugendpflege Wentorf o.J., S. 11

10.1.5 Regelwerk für eine Projektgruppe



- Zusammenstellen einer Liste der Verhaltensregeln während der Projektgruppenarbeit
- Besprechen der großen Bedeutung der Regeln für die Zusammenarbeit mit anderen Menschen für die Durchsetzung gemeinsamer Ziele
- Schaffen von Bedingungen für die Entwicklung der Fähigkeit, die eigene Meinung zum Ausdruck zu bringen und die Meinung der Anderen zu berücksichtigen



- Anzahl der Teilnehmenden: unbegrenzt
- Alter: unbeschränkt



10–20 Minuten



Flipchart, Filzstifte, Textmarker/Edding



„Äußert eure Meinung darüber, welche Regeln uns helfen können, während des Projektes zusammenzuarbeiten.“

Empfehlungen:

- Die Regeln müssen kurz formuliert werden (3–7 Wörter).
- Die Regeln müssen konkret und leicht verständlich sein.
- Jede Regel muss als Behauptung formuliert werden („Immer die Wahrheit sagen“). Negationen wie „den anderen während der Übung nicht stören“ sollten vermieden und stattdessen positive Formulierungen verwendet werden.

Die Moderation schreibt die von den Teilnehmenden genannten Regeln auf den Flipchart. Es dürfen nicht zu viele Regeln werden.

„Kennzeichnet die fünf Regeln, die euch am wichtigsten erscheinen.“

Die Teilnehmenden wählen die wichtigsten Regeln mit Hilfe von Klebezetteln. Die Moderation rechnet zusammen, wieviele Stimmen jede Regel bekommen hat, und schreibt die Ergebnisse auf. Dann nimmt sie ein weiteres Flipchart-Blatt mit dem Titel „Regelwerk“ und schreibt die 6–8 Regeln mit den meisten Stimmen auf. Es ist wichtig, die Regeln nicht zu nummerieren, weil alle Regeln gleichbedeutend sind.

„Wenn ihr einverstanden seid, euch an diese Regeln zu halten, setzt eure Unterschrift oder zeichnet ein Symbol (für Kinder) auf dem Blatt mit der Regelliste (egal wo).“

Die Moderation schreibt auf dieses Blatt Ort und Datum und setzt ihre Unterschrift als Zeichen der Bereitschaft, sich an die Regeln zu halten.

„Somit haben wir das Regelwerk unserer Projektgruppe geschaffen.“

Die Moderation hängt das Blatt mit dem Regelwerk für alle gut sichtbar auf. Die Regeln sollen an dieser Stelle bis Ende des Projektes hängen bleiben.



Zuerst tauschen die Teilnehmenden ihre Eindrücke von der Übung aus, dann werden sie gebeten, ihre Meinungen darüber zu teilen, welche Bedeutung die Regeln für die Zusammenarbeit mit anderen Menschen für die Durchsetzung gemeinsamer Ziele haben.

Mögliche Fragen:

- Sind Regeln der Zusammenarbeit notwendig, oder ist es eine reine Formalität?
- Müssen wir uns wirklich an diese Regeln halten?
- Was passiert, wenn jemand gegen die Regeln verstößt?
- Wer soll die Einhaltung der Regeln kontrollieren?
- Dürfen wir die Liste der Regeln ändern? Warum? Wofür? Wie?
- Was sollen wir tun, wenn neue Teilnehmende zu unserer Projektgruppe stoßen?



Die Moderation kann den Teilnehmenden vorschlagen, die Regeln selbst auf ein neues Blatt zu übertragen und das Regelwerk ihrem Wunsch nach zu gestalten.



Während des gesamten weiteren Prozesses wird regelmäßig auf die im Raum visualisierten Regeln Bezug genommen.



Keine



Living Democracy: <https://www.living-democracy.com/uk/>

Regelwerk für die Arbeitstreffen der Projektgruppe



- Zusammenstellen einer Liste der Verhaltensregeln während der Arbeitstreffen einer Projektgruppe
- Besprechen der Interdependenz zwischen Rechten, Verpflichtungen und Regeln
- Schaffen der Bedingungen für die Entwicklung des Gefühls der „eigenen Bedeutsamkeit“
- Festlegen demokratisch akzeptierter Regeln der Gruppenarbeit



- Anzahl der Teilnehmenden: bis 20 Personen
- Alter: ab 14 Jahren



20–30 Minuten



4 Flipchart-Blätter (drei Blätter sollen im Voraus in drei gleiche Spalten geteilt werden), Filzstifte, Textmarker/Edding, Klebezettel oder Aufkleber



Gruppenarbeit zur Fragestellung: „Was hilft, das Gleichgewicht zwischen Rechten und Verpflichtungen zu schaffen?“

1. Die Moderation teilt die Teilnehmenden in drei Gruppen. Jede Gruppe hat einen Namen: A, B, C.
2. Jede Gruppe soll die Rechte der Teilnehmenden (inkl. Moderation) während eines Arbeitstreffens festlegen und diese in die erste Spalte eines Flipchart-Blattes nummeriert aufschreiben. Dann tauschen die Gruppen ihre Flipchart-Blätter (Gruppe A gibt ihr Blatt der Gruppe B, Gruppe B – der Gruppe C, Gruppe C – der Gruppe A).
3. Jede Gruppe liest die von einer anderen Gruppe zusammengestellte Liste der Rechte und schreibt jedem Punkt gegenüber in der 2. Spalte die Antwort auf die Frage: „Welche Verpflichtungen haben wir, um diese Rechte zu respektieren?“ Dann werden die Flipchart-Blätter wieder an die nächste Gruppe weitergereicht.
4. Jede Gruppe liest die von einer anderen Gruppe aufgeschriebene Information und formuliert Regeln zu jedem Punkt, die in die 3. Spalte eingetragen werden. Die Regeln müssen positiv formuliert und konkret sein und ein bestimmtes Benehmen beschreiben.

Recht	Verpflichtung	Regel
Jede/r hat das Recht, gehört zu werden	Zuhören	Zuhören, wenn jemand spricht

5. Präsentationen der Gruppen
6. Jede/r Teilnehmer/in wählt drei Regeln der Arbeitstreffen einer Projektgruppe mit höchster Priorität und markiert diese mit Klebezetteln.
7. Die Moderation rechnet zusammen, wie viele Stimmen jede Regel bekommen hat, und schreibt die 5–8 Regeln mit den meisten Stimmen auf ein neues Blatt.
8. Die Teilnehmenden setzen ihre Unterschriften auf dem Blatt mit der Regelliste als Zeichen der Bereitschaft, sich an diese Regeln zu halten, womit das Regelwerk der Gruppe entsteht.



Zuerst tauschen die Teilnehmenden ihre Eindrücke von der Übung aus, dann werden sie gebeten, ihre Meinungen darüber zu teilen, welche Bedeutung die Regeln für die Zusammenarbeit mit anderen Menschen für die Durchsetzung gemeinsamer Ziele haben.

Mögliche Fragen:

- Sind die Regeln der Zusammenarbeit notwendig, oder ist es eine reine Formalität?
- Müssen wir uns wirklich an diese Regeln halten?
- Was passiert, wenn jemand gegen die Regeln verstößt?
- Wer soll die Einhaltung der Regeln kontrollieren?
- Dürfen wir die Liste der Regeln ändern? Warum? Wofür? Wie?
- Was sollen wir tun, wenn neue Teilnehmende zu unserer Projektgruppe stoßen?



Die Moderation kann im Voraus eine Liste von Kinderregeln oder entsprechende Bilder vorbereiten und diese als Hinweise im Raum gut sichtbar für alle aufhängen.



Während des gesamten weiteren Prozesses wird regelmäßig auf die im Raum visualisierten Regeln Bezug genommen.



Keine



Living Democracy: <https://www.living-democracy.com/uk/>

MIKROMETHODEN IN DER BEDARFSANALYSE, INSBESONDERE SOZIALRAUM- ERKUNDUNGSMETHODEN

Wenn ich ein Zauberer wäre
Sozialraumbegehung
Leitfadeninterview mit Schlüsselpersonen
Forscheraktionen durch Kinder
Subjektive Landkarte
objektive Landkarte



Ziele



Zielgruppe



Zeit



Hilfsmittel



Durchführung



Reflexion



Varianten



Transfer



Hinweise



Quelle

10.2.1 Wenn ich ein Zauberer wäre



- Untersuchen von Bedürfnissen
- Sammeln von Meinungen über notwendige Veränderungen in einem bestimmten Bereich
- Vertieftes Auseinandersetzen mit den Themen „Wünsche“ und „Bedürfnisse“
- Aktivieren von Kinder- und Jugendgruppen
- Beginn der Entwurfsplanung eines Projektes
- Sich versetzen in die Welt der Fantasie



- Anzahl der Teilnehmenden: bis 30 Personen
- Alter: unbeschränkt



30 Minuten



A4-Blätter und Filzstifte, Ausstellung der Zeichnungen oder Abbildungen zum Thema „Berühmte Zauberer“, Kärtchen für Moderation, Textmarker/Edding, Zauberstab, Klebezettel für die Abstimmung



1. Die Moderation verweist die Teilnehmenden auf die Ausstellung und initiiert die Diskussion:
 - Was ist der Unterschied zwischen Zauberern und normalen Menschen?
 - Wann habt ihr euch zum letzten Mal magische Fähigkeiten gewünscht? Was genau wollt ihr durch Magie verändern?
 - Was ist gerade euer größter Wunsch? Wie würdet ihr diesen Wunsch erfüllen, wenn ihr zaubern könntet? Wie würdet ihr diesen Wunsch im realen Leben erfüllen?
2. Die Moderation schlägt den Teilnehmenden vor, sich vorzustellen, dass sie einen Zauberer treffen, der drei Wünsche zu einem bestimmten Thema erfüllen kann.
3. Die Teilnehmenden visualisieren ihre Wünsche.
4. Die Teilnehmenden präsentieren ihre Visualisierungen der Reihe nach in einem Stuhlkreis. Während der Präsentation hält jede/r Teilnehmer/in den Zauberstab in der Hand. Die Moderation schreibt die Wünsche auf Kärtchen.
5. Die Teilnehmenden besprechen, welche neuen Wünsche und Bedürfnisse sie in den Präsentationen gehört haben:
 - Sind unsere Wünsche wirklich mit unseren Bedürfnissen gleichzusetzen?
 - Versucht mit eigenen Worten den Unterschied zwischen Wünschen und Bedürfnissen zu beschreiben. Könnt ihr diese Begriffe definieren?

Die Moderation schlägt vor, alle Begriffe auf den Kärtchen auf die zwei Spalten „Wünsche“ und „Bedürfnisse“ aufzuteilen.
6. Die Moderation schlägt vor, dass die Teilnehmenden einschätzen, wie realistisch ihre Wünsche sind. Jede/r Teilnehmer/in hat 5 Klebezettel, die er/sie auf das Flipchart-Blatt den Wünschen gegenüber aufkleben kann, die er/sie für realistisch hält.



Zuerst tauschen die Teilnehmenden ihre Eindrücke von der Übung aus, dann werden sie gebeten, ihre Meinungen darüber zu teilen, wie die Erfüllung ihrer Wünsche einen bestimmten Bereich beeinflussen kann. Mögliche Fragen:

- Warum wünscht ihr euch diese Veränderungen?
- Welche Folgen können solche Veränderungen haben?
- Was muss getan werden, damit diese Veränderungen stattfinden?



Erweiterung: Die Teilnehmenden besprechen, ob etwas getan werden kann, damit ihre Wünsche in Erfüllung gehen. Dazu kann die Moderation ein konkreteres Thema innerhalb des besprochenen Bereiches formulieren. Wenn es z. B. um Schule geht, kann in der Erweiterung über den Lern- und Erziehungsprozess, Freizeit in der Schule, Klassenzimmer, den Schulhof, den Weg nach Hause u. a. gesprochen werden.



Keine



Keine



Living Democracy: <https://www.living-democracy.com/uk/>

10.2.2 Sozialraumbegehung



- Erkundung eines Sozialraumes und Kontaktaufnahme mit den Bewohner/innen
- Interpretation unmittelbarer Eindrücke räumlicher und sozialer Strukturen
- Umfassende Wahrnehmung eines Sozialraums



- Erwachsene
- Kinder und Jugendliche ohne Altersbegrenzung
- Gruppengröße beliebig, die Begehungen können in Kleingruppen durchgeführt werden



Je 1 bis ca. 2 Stunden in regelmäßigen Abständen über einen Zeitraum von etwa vier Wochen



Diktiergeräte, Fotoapparate, große Papierbögen, Stifte, Papier, Klemmbretter, Pläne der Gemeinde (Maßstab 1:1000 bis 1:15.000), Moderationskoffer mit Grundausstattung (Scheren, Nadeln, Klebeband ...)



In der Vorbereitung werden zwecks späterer Vergleichbarkeit Beobachtungsräume festgelegt und ggf. nummeriert. Auf dem Plan werden die Beobachtungssegmente nach regionalen und praktischen Kriterien markiert (bestimmt durch infrastrukturelle Bedingungen wie Straßenzüge, Wohnblocks, Parks etc.). Auch Treffpunkte, Brennpunkte, Institutionen, Cliques usw. werden mit verschiedenfarbigen Klebepunkten markiert.

Phase 1: Strukturierte Sozialraumbegehung des Erwachsenen-Teams unter Anleitung von Erwachsenen-Sozialraum-Schlüsselpersonen (ggf. auch ältere Jugendliche).

Die Teilnehmenden werden in Kleingruppen aufgeteilt, in denen Rundgänge durch die Beobachtungsräume stattfinden, ohne jemanden anzusprechen. Beobachtungen werden auf der mitgeführten Karte eingetragen. Beobachtet werden sollte u. a. wo sich welche Personengruppen aufhalten, wo Kinder spielen, sich Cliques treffen, was deren Betätigung ist. Lassen sich geheime Trefforte anhand bestimmter Graffiti erkennen? Welche Orte werden gemieden? Wo sind Mädchen anzutreffen? Welche Barrieren und Möglichkeiten ergeben sich durch die Bebauung, den Verkehr, die Lage von Freiflächen, Spielplätzen?

Phase 2: Strukturierte Sozialraumbegehung mit Kindern und Jugendlichen und Befragungen im Sozialraum.

In einer erneuten Begehung der Beobachtungsräume mit den Kindern und Jugendlichen selbst, die bestimmte Ausschnitte dieser Gegend sowie deren sozialräumliche Gegebenheiten kennen und darüber berichten können, geht es darum, die vorangegangenen Eindrücke der Phase 1 mit den alltagsweltlichen Interpretationen der Kinder und Jugendlichen zu vergleichen.



- Rundgespräch (nur wer mag, maximal 30 Sekunden). Jede/r sagt etwas, also „Blitzlicht“ (s. 10.9.1).
- Beobachtungsbögen
- Protokollbogen der begleitenden Erwachsenen (Moderation) mit Kurzeinschätzung des Verlaufs.
- Team-Auswertungsgespräch
- Fahrrad (s. 10.9.5)
- Herzen (s. 10.9.4) Bepunktung in einer Matrix (+ +/+0/-/ -)
- Daumen-Feedback (s. 10.9.2)



Forscheraktionen (s. 10.2.4)



Die entstandenen Materialien werden ausgewertet, dokumentiert und der Öffentlichkeit zur Verfügung gestellt (soziale Medien). Die Ergebnisse werden im Rahmen der Konzeptionsentwicklung von Partizipationsprojekten weiterverwendet.



- Die genaue Vorbereitung gewährleistet, dass Rundgänge nicht nach dem Zufallsprinzip erfolgen, sondern ausgewählte Orte besucht werden und ein systematischer Vergleich der verschiedenen Wahrnehmungen sowie ein Situationsvergleich in verschiedenen Zeiträumen möglich ist.
- Die Begehungen sollten zu anderen Zeitpunkten wiederholt werden (andere Wochentage und Tageszeiten, in der Woche/am Wochenende), um vielschichtigere Einblicke in die Gegebenheiten bestimmter Sozialräume zu erhalten.
- Bei der Begehung mit Kindern und Jugendlichen sollte die Moderation auf jeden Fall zu zweit erfolgen (eine Person führt das Gespräch, die andere beobachtet und dokumentiert).



Deinet 2008



- Erste Kontaktaufnahme mit Einwohner/innen
- Erstellen einer verdichteten Sozialraum- und Lebensweltanalyse im Stadtteil
- Verständnis innerer Strukturen des Sozialraumes



- Ältere Kinder und Jugendliche
- Möglichst in Kleingruppen durchführen



30–120 Minuten für die Durchführung, außerdem Zeit für die Verschriftlichung und weitere Bearbeitung der Interviews



Aufnahmegерäte, Papier, Stifte, Klemmbretter, Moderationskoffer mit Grundausstattung (Scheren, Nadeln, Klebeband ...)



In der Vorbereitung werden alle sozialen Institutionen, Freizeiteinrichtungen usw. im Stadtteil oder Sozialraum aufgelistet. In einem anschließenden Auswahlprozess werden Institutionsvertreter/innen sowie andere ungebundene Schlüsselpersonen, die über relevantes Wissen über den Stadtteil verfügen und zur umfassenden Informationsgewinnung beitragen können, ausgesucht und anschließend zu einem Interview eingeladen. Entsprechend dem Erkenntnisinteresse werden Leitfäden für die Gespräche entwickelt. Die Kinder und/oder Jugendlichen interviewen die Schlüsselpersonen. Der Leitfaden soll das Gespräch erleichtern. Die Themenbereiche werden zwar grob strukturiert, sollen den Interviewten aber genügend Spielraum für ihre Ausführungen ermöglichen.



Rundgespräch (nur wer mag, maximal 30 Sekunden). Jede/r sagt etwas, also „Blitzlicht“ (s. 10.9.1). Protokollbogen der begleitenden Erwachsenen (Moderation) mit Kurzeinschätzung des Verlaufs. Team-Auswertungsgespräch. Fahrrad (s. 10.9.5). Herzen (s. 10.9.4). Bepunktung in einer Matrix (+ +/+0/-/-). Daumen-Feedback (s. 10.9.2)



Sozialraumbegehung (s. 10.2.2)



Eine Auswertung sollte zeitnah zum Interview erfolgen. Das Band wird dazu noch einmal zu zweit abgehört, und die wichtigsten Aussagen werden aufgeschrieben. Es reicht aus, wenn lediglich zentrale Aussagen für die Auswertung wörtlich übernommen werden. Die Arbeitsergebnisse werden in einer Dokumentation zusammengefasst und öffentlich zur Verfügung gestellt (z. B. über die sozialen Medien). Es werden Schlussfolgerungen für die weitere Konzeptionsentwicklung und Planung von Partizipationsprojekten abgeleitet.



Besondere Rahmenbedingungen: Es muss eine Interviewsituation ohne Ablenkung geschaffen werden. Jede Interviewgruppe sollte von einer Person als Moderation begleitet werden. Zudem ergibt sich ein hoher Auswertungsaufwand bei den Tonbandmitschnitten.

Bei der Auswahl der Interviewpartner/innen ist darauf zu achten, dass in den späteren Interviews unterschiedliche Blickwinkel auf den Sozialraum zusammengetragen werden. Es ergibt also wenig Sinn, Vertreter/innen von sehr ähnlichen Institutionen einzubeziehen.

Die Interviews sollten auf jeden Fall zu zweit durchgeführt werden, um sich gegenseitig unterstützen und kontrollieren zu können. So können wichtige Aussagen während des Gespräches notiert und die wichtigsten Aussagen in einem Analysegespräch direkt nach dem Interviewtermin zwischen den Interviewer/innen ausgetauscht, verglichen, bewertet und diskutiert werden.



Deinet 2008

10.2.4 Forscheraktionen durch Kinder



- Erkunden der Gemeinde und Überprüfen auf Kinderfreundlichkeit durch die Kinder selbst
- Einstieg in die Sozialraum- und Lebensweltanalyse der Gemeinde
- Untersuchen von Spiel- und Erlebnisräumen und Erkunden von Aufenthaltsorten



- Kinder ab 6 Jahren
- Möglichst in kleinen Gruppen



60–180 Minuten



Moderationswände, große Papierbögen, ein großer kopierter Plan der Gemeinde, ggf. Sofortbild- oder Digitalkamera oder Smartphone, Drucker, Diktiergerät für Interviews, ausreichende Menge an Filmen, vorbereitete Arbeitsaufträge, Klemmbretter, Stifte, Papier, Bunt- und Wachsmalstifte, Kleber, Moderationskoffer mit Grundausstattung (Scheren, Nadeln, Klebeband ...)



In der Vorbereitung werden die Forschungsaufträge und Checklisten für „tolle“ und „blöde“ Orte oder zu Themen wie Verkehrsbeobachtung, Müll, Umwelt usw. erstellt. Darin sollte enthalten sein/ das Thema des Auftrages, eine kurze Aufgabenbeschreibung, ein Feld zum Einkleben der Portrait-Fotos der Forscher/innen, Platz für Notizen. Die Aufträge werden für jede Kleingruppe in ausreichender Menge auf unterschiedlichfarbiges Papier kopiert.

Zu Beginn erhält jede Kleingruppe ihr Material (Forschungsaufträge, Beobachtungsbögen, Checklisten, Klemmbrett, Diktiergerät für Interviews usw.) und eine kurze technische Einführung im Umgang mit dem Diktiergerät. Begleitet von einem/einer Moderator/in ziehen die Kleingruppen durch ihre Gemeinde und dokumentieren je nach Forschungsauftrag mit den Beobachtungsbögen, Checklisten und freien Notizen die jeweiligen Orte. Am Veranstaltungsort (Treffpunkt) wird für jede Kleingruppe ein Poster an der Moderationswand mit einem Plan der Gemeinde und dem Forschungsauftrag als Überschrift bereitgestellt. Die Kinder hängen ihre Beobachtungsbögen, Checklisten, Notizen und Aufträge auf den Plan. Sie schreiben auf Moderationskarten in einigen Stichworten, was ihnen aufgefallen ist (Kritik und Lob) und verbinden durch Striche den jeweiligen Ort im Plan mit den Moderationskarten. Die Ergebnisse können anschließend der Öffentlichkeit präsentiert werden.



Rundgespräch (nur wer mag, maximal 30 Sekunden). Jede/r sagt etwas, also „Blitzlicht“ (s. 10.9.1). Beobachtungsbögen für das Gruppeninterview. Protokollbogen der begleitenden Erwachsenen (Moderation) mit Kurzeinschätzung des Verlaufs. Team-Auswertungsgespräch. Bepunktung in einer Matrix (+ +/-/0/-/-). Daumen-Feedback (s. 10.9.2)



1. Die abgelaufene Route wird auf einem Stadtplan festgehalten. An den Spiel- und Streifräumen der Teilnehmenden werden die Bewertungsbögen ausgefüllt. Die Kinder und der Platz, an dem sich die Gruppe aufhält, werden fotografiert.
2. Im Anschluss an die Begehung werden die Bewertungsbögen (ggf. Fotos) den entsprechenden Plätzen zugeordnet und diskutiert.
3. Die Fotoaktion kann durch Interviews ergänzt werden. Diese bedürfen allerdings einer gesonderten Vorbereitung und ggf. eines Interviewtrainings.



Die Fotos und die Moderationskarten mit den Stichworten zu Kritik und Lob werden auf die Poster geklebt. Sie können so jederzeit weiterverwendet werden (z. B. für Präsentationen).



Besondere Rahmenbedingungen: Es werden ein großer Raum zur Ausstellung der Ergebnisse, mehrere Kleingruppenräume zur Vorbereitung der Präsentationen und bei mehreren Gruppen eine Person als Moderation pro Kleingruppe benötigt.

Um zu gewährleisten, dass während der Forschungsaktion verschiedene Bereiche und Themen von den Kindern berücksichtigt und verarbeitet werden, ist es gut, den Forschungsauftrag in eine Geschichte zu verpacken: „Stellt euch vor, ihr habt Freunde in Amerika. Sie waren noch nie hier, und ihr wollt ihnen nun Fotos schicken, damit sie sich genau vorstellen können, wie die Kinder in eurer Gemeinde leben. Was ist euch wichtig, was ist typisch für eure Gemeinde? Das können sowohl schöne Dinge sein als auch Orte, die euch nicht gefallen. Die Freunde sollen sich jedenfalls alles ganz genau vorstellen können!“

Das Erstellen einer zusammenfassenden Dokumentation ist aufwendig.



Oetke/Stange 2008

10.2.5 Subjektive Landkarte



- Erhalten intensiver Einblicke in subjektive Lebenswelten
- Austausch mit Kindern oder Erwachsenen (Interviewdaten erheben)
- besseres Verständnis der Bedingungen in der Lebenswelt
- Identifizieren informeller Treffs von Kindern und Jugendlichen oder Identifizieren/Sichtbarmachen unsichtbarer Barrieren oder Angsträume



- Eher für Kinder ab 8 Jahren, seltener für Jugendliche
- Möglichst in kleinen Gruppen



60–120 Minuten



Moderationswände, große Papierbögen, Plakat- oder Zeichenkarton, Papier im Format DIN A4 oder DIN A3, Filz-, Bunt- und Wachsmalstifte, Kreide, Moderationskoffer mit Grundausrüstung (Scheren, Nadeln, Klebeband ...)



Die Teilnehmenden werden gebeten, zunächst ihr Haus, ihre Wohnung oder die Straße in einer Stehgreifzeichnung auf einem großen Zeichenkarton darzustellen. Anschließend sollen sie die Orte in ihrer unmittelbaren Wohnumgebung eintragen, die ihnen wichtig sind (z. B. auf dem Schulweg, dem Weg zu Freizeitorten). Dabei spielen die tatsächlichen geografischen Entfernungen keine Rolle, sondern die Orte und Räume sollen eher nach der Bedeutung für die einzelnen Teilnehmenden aufgemalt werden.

In Kleingruppen werden nun die Bilder vorgestellt und durch Nachfragen konkretisiert. Weitere Details, die im Gespräch bekannt geworden sind, werden eingetragen. Dies kann auch mit einer neuen Farbe geschehen, um hinterher auswerten zu können, welche Details im zweiten Schritt hinzugekommen sind.

Am Ende haben alle Teilnehmenden ihre eigene subjektive Landkarte fertiggestellt. Diese Landkarten können nun aufgehängt und im gemeinsamen Gespräch miteinander verglichen werden. Anschließend sollen die auf den Landkarten eingetragenen Orte bewertet werden. Mit einem Stern werden besonders bedeutsame Orte markiert, wobei mit einem Plus- oder Minuszeichen eine positive oder negative Bewertung zum Ausdruck gebracht werden kann. Ebenso sollen Markierungen für Grenzen aller Art eingetragen werden.

In einem abschließenden kurzen Resümee sollten die Teilnehmenden versuchen, ihren Gesamteindruck zu dieser Arbeit zu schildern.



Rundgespräch (nur wer mag, maximal 30 Sekunden). Jede/r sagt etwas, also „Blitzlicht“ (s. 10.9.1). Beobachtungsbögen. Protokollbögen der begleitenden Erwachsenen (Moderation) mit Kurzeinschätzung des Verlaufs. Team-Auswertungsgespräch. Fahrrad (s. 10.9.5). Herzen (s. 10.9.4). Bepunktung in einer Matrix (+ +/+0/-/-). Daumen-Feedback (s. 10.9.2)



1. Anstelle des Gruppengesprächs über die subjektiven Landkarten tauschen sich die Teilnehmenden jeweils zu zweit über ihre Landkarten aus. Dabei stellt zunächst eine Person die eigene Landkarte vor, erzählt Geschichten dazu, beschreibt die dargestellten Orte. Die andere Person kann nachfragen. Dieses Nachfragen soll zu einem Gespräch zwischen interviewender und zeichnender Person anregen, das entweder neue Impulse zum Weiterzeichnen gibt oder schon gezeichnete Details genauer erklärt. Wenn die erste Person mit der Vorstellung der Landkarte fertig ist, ist die andere Person an der Reihe.
2. Das Zeichnen der subjektiven Landkarte wird von Erwachsenen genutzt zur Erhebung von Interviewdaten zur Lebenswelt von Kindern und Jugendlichen (parallel zum Zeichnen erzählen lassen, später nachfragen usw.).



Die subjektiven Landkarten können für eine Präsentation genutzt werden, z. B. für eine öffentliche Veranstaltung zur Situation der Kinder im Stadtteil. Wenn man über den Austausch hinaus sozialwissenschaftliches Interesse an den Zeichnungen und den Erzählungen der Kinder dazu hat, muss beides systematisch ausgewertet und dokumentiert werden.



Es wird eine Person als Moderation für jede Kleingruppe benötigt.
Die Methode ist für Kinder, Jugendliche und Erwachsene gleichermaßen geeignet, muss aber an den jeweiligen Entwicklungsstand angepasst werden.



Deinet 2008

10.2.6 Objektive Landkarte



- Kontaktaufnahme mit Kindern und Jugendlichen
- Aufschluss über das Freizeitverhalten und die Aufenthaltsorte von Kindern und Jugendlichen in einer Gemeinde



- Ältere Kinder ab zehn Jahren und Jugendliche
- Bis zu sechs Teilnehmende pro Kleingruppe



1-2 Stunden



Moderationswände, große Papierbögen, farbige Stifte, vergrößerte Stadtpläne (1:1000 bis 1:15000, mind. DIN A3), Dokumentationsmappe, evtl. Sofortbildkameras, Papier, Moderationskoffer mit Grundausrüstung (Scheren, Nadeln, Klebeband ...)



In der Vorbereitung wird die Karte der Gemeinde/des Stadtteils möglichst vergrößert und in ausreichender Menge kopiert. In einem großen Raum werden drei Stationen eingerichtet: 1. Station – Erläuterung der Methode, 2. Station – Materialausgabe, 3. Station – je nach Anzahl der Kleingruppen Tische mit Stadtplänen und Moderationswänden.

Zu Beginn werden die Teilnehmenden in Kleingruppen aufgeteilt. Sie bekommen an Station 1 die Aufgabenstellung erklärt und nehmen sich an Station 2 das notwendige Material. An Station 3 tragen sie ihren üblichen Schulweg, den Weg ins Jugendzentrum etc. mit farbigen Stiften in den Stadtplan ein. Anschließend kennzeichnen sie zunächst mit roten Klebepunkten, Stiften oder Nadeln gefährliche Stellen und Orte, an denen sie sich nicht gern aufhalten, und im nächsten Schritt mit grünen Klebepunkten, Stiften oder Nadeln die Orte, die ihnen gefallen und wo sie sich gern aufhalten. Die Teilnehmenden beschriften die gekennzeichneten Orte mit ihren Namenskürzeln und nummerieren alle Orte. Im nächsten Schritt übertragen sie die Nummerierung auf ein DIN-A4-Blatt und schreiben ihr Namenskürzel, ihr Alter und eine kurze Begründung auf, warum dieser Ort für sie positiv oder negativ belegt ist. Anschließend werden die Blätter neben den Stadtplan an die Moderationswand gehängt. Zum Schluss stellen die Kleingruppen ihre Ergebnisse vor, die in der Gesamtgruppe diskutiert werden.



Rundgespräch (nur wer mag, maximal 30 Sekunden). Jede/r sagt etwas, also „Blitzlicht“ (s. 10.9.1). Beobachtungsbögen. Protokollbogen der begleitenden Erwachsenen (Moderation) mit Kurzeinschätzung des Verlaufs. Team-Auswertungsgespräch. Fahrrad (s. 10.9.5), Herzen (s. 10.9.4), Bepunktung in einer Matrix (+ /+ /0 /- /-), Daumen-Feedback (s. 10.9.2)



1. **Reine Indoor-Aktion:** Arbeiten mit Plänen, ggf. ergänzende Nachfragen durch die Moderation oder ergänzende halboffene Interviews, beides mit Protokollierung. Jede Kleingruppe beantwortet sämtliche Fragen auf einem Stadtplan.
2. Jede Kleingruppe läuft danach draußen diese Stationen nacheinander an.
3. **Reine Outdoor-Aktion:** Beginn mit einer Stadtteilbegehung und parallele Bearbeitung der Stadtpläne mit Begehungsprotokoll, Befragungen direkt vor Ort. Bei Kindern, die noch nicht so gut schreiben können, sollte die Moderation das Aufschreiben der Aussagen über „gute“ und „schlechte“ Orte übernehmen. Auf den Plänen können auch die Anzahl der Aufenthalte pro Woche und eine grobe Zeiteinschätzung des täglichen Aufenthaltes am jeweiligen Ort angegeben werden.



Die Ergebnisse sind unmittelbar dokumentiert und können für öffentliche Präsentationen verwendet werden. Sie fließen in die Konzeptions- und Projektentwicklung ein. Die Ortspläne mit den Ergebnissen und Erklärungen können an die städtischen Planer weitergegeben werden. Es kann anschließend auch ein einfacher Kinder- und Jugendstadtplan erstellt werden.



Wichtig sind bei dieser Methode mehrere Stadtpläne, denn wenn beim Einzeichnen zu viele Teilnehmende eine Karte benutzen, wird diese schnell unübersichtlich. Auf jedem Stadtplan sollte je nur eine einzige Fragestellung bearbeitet werden.

Besondere Rahmenbedingung: Es werden ein großer Raum sowie bei mehreren Gruppen je eine Person als Moderation pro Kleingruppe benötigt.



Brunsemann/Stange/Tiemann 1997. 142 ff.

MIKROMETHODEN INNERHALB DER LÖSUNGS- UND IDEENPHASE

Brainstorming
Methode 6-3-5
Kopfstandmethode
Erfinderspiel
Modellbauaktionen



Ziele



Zielgruppe



Zeit



Hilfsmittel



Durchführung



Reflexion



Varianten



Transfer



Hinweise



Quelle

10.3.1 Brainstorming



- Spontanes intuitiv-assoziatives gemeinsames Sammeln von Ideen und Vorschlägen
- Anregen der Kreativität, Finden von ungewöhnlichen, originellen Ideen
- Schnelles Sammeln vieler Ideen in kurzer Zeit



- Kinder, Jugendliche und Erwachsene
- 2-12 Teilnehmende



20-30 Minuten



Großer Papierbogen am Flipchart, auf einer Moderationstafel oder einer Wand, 1-2 dicke schwarze Stifte



Zu einer möglichst motivierenden Fragestellung, die für alle Gruppenmitglieder gut sichtbar oben auf einem Papierbogen geschrieben steht, nennen die Teilnehmenden mündlich ihre Vorschläge und Ideen. Diese werden von der Moderation für alle lesbar auf den Papierbogen unter die Fragestellung geschrieben und so gesammelt. Für das Brainstorming gelten folgende Regeln:

- Lasst euren Ideen freien Lauf. Habt Mut zum Ungewöhnlichen.
- Übt keine Kritik. Stellt Kommentare und Bewertungen zurück.
- Denkt miteinander. Greift die Ideen der anderen auf und spinnt sie weiter.
- Je mehr Ideen ihr sammelt, desto besser (zunächst kommt die Quantität vor der Qualität).

Flaut der erste Ideensturm ab, sollte das Brainstorming noch nicht abgebrochen werden, sondern noch ein paar Minuten weiterlaufen: Unkonventionelle Ideen brauchen manchmal etwas länger. Am Ende liest die Moderation die gesammelten Einfälle noch einmal vor und fragt nach weiteren Ideen. Kommen keine Ergänzungen mehr, ist das Brainstorming abgeschlossen.



Rundgespräch (nur wer mag, maximal 30 Sekunden). Jede/r sagt etwas, also kurzes „Blitzlicht“ (s. 10.9.1). Daumen-Feedback (s. 10.9.2)



Kartenbrainstorming: Alle Teilnehmenden bekommen einen kleinen Stapel Moderationskarten und einen schwarzen Stift. Nachdem die Moderation die Fragestellung vorgestellt hat, schreiben sie ihre Ideen und Vorschläge auf ihre Moderationskarten (eine Idee pro Karte). Dabei arbeiten alle gleichzeitig und sammeln zunächst nur die eigenen Ideen. Stoppt der Ideenfluss, werden die Karten an Moderationswände gepinnt, so dass sich alle die Beiträge der anderen anschauen und von den Ideen anregen lassen können. Der Vorteil dieser Vorgehensweise ist, dass alle Teilnehmenden gleichzeitig zu Wort kommen und die Karten anschließend gut sortiert werden können.



Nach dem Brainstorming kann die Ideensammlung weiterbearbeitet werden, z. B. durch eine Bepunktung, eine Bewertung, eine Prioritätenliste oder eine Diskussion. Wichtig ist es, die kreative Phase des Brainstormings für alle Teilnehmenden deutlich von der bewertenden Phase zu trennen.



Keine



Brunseman/Stange/Tiemann 1997, S. 110 ff.



- Finden von Ideen
- Fördern von Kreativität



- Jugendliche, Erwachsene
- Gruppen mit sechs Personen (bei einer größeren Gesamtgruppe mehrere Kleingruppen möglich)



10–30 Minuten



Papier, Stifte



Alle Teilnehmenden erhalten ein Blatt mit einer Tabelle, die aus drei Spalten und sechs Zeilen besteht. Jede/r entwickelt drei Lösungsvorschläge und schreibt diese in die drei Blöcke in der ersten Zeile. Anschließend wird das Blatt jeweils an die Person links weitergereicht. Diese liest die Ideen durch, lässt sich durch die vorliegenden Vorschläge zu neuen Ideen inspirieren und ergänzt die Liste um drei weitere Ideen in der zweiten Zeile, bevor sie das Blatt nach links weitergibt. So wird noch dreimal verfahren.

Für die ersten drei Ideen stehen 3–4 Minuten zur Verfügung. Die nächsten Runden dauern 1–2 Minuten länger.



Rundgespräch (nur wer mag, maximal 30 Sekunden). Jede/r sagt etwas, also „Blitzlicht“ (s. 10.9.1). Bepunktung in einer Matrix (+ +/+0/-/-). Daumen-Feedback (s. 10.9.2). Abfrage im Feedbackbogen zum Ende der Veranstaltung



Die Methode kann auch mit einer größeren oder kleineren Zahl von Teilnehmenden durchgeführt werden. Sie heißt dann nicht mehr 6-3-5, sondern z. B. 5-3-4, 8-3-7 oder 9-3-8. Die erste Zahl steht für die Anzahl der Personen, die an der Methode teilnehmen, die zweite Zahl (immer die 3) zeigt die Anzahl der pro Runde erwünschten Ideen an, während die letzte Zahl entweder angeben kann, wie häufig das Blatt weitergereicht werden soll (maximal so oft, bis alle das eigene Blatt wieder in den Händen halten), oder wieviel Zeit pro Runde gewährt wird.



Die gesammelten Ideen und Vorschläge werden von einer Redaktionsgruppe ausgewertet und zusammengefasst, z. B. als Stichworte auf Moderationskarten, die an eine Pinnwand gesteckt werden. Anschließend werden sie bepunktet. Die Ideen mit den höchsten Punktzahlen werden in den nächsten Arbeitsschritten weiterbearbeitet.



Es handelt sich um eine schnelle Methode mit wenig Vorbereitungsaufwand. Lediglich die Aufgabe bzw. Leitfrage sollte vorab sorgfältig überlegt werden.



DBJR 2019

10.3.3 Kopfstandmethode



- Lösungsproduktion
- Kreative Ideensammlung durch eine besondere Art des Brainstormings
- Lösen von Denkblockaden, Anregen der Kreativität
- Erzeugen einer spielerischen, humorvollen Atmosphäre durch einen Perspektivwechsel



- Jugendliche und Erwachsene
- 2-15 Teilnehmende



30-45 Minuten



Große Papierbögen, Stifte



Wie beim klassischen Brainstorming steht auch bei der Kopfstandmethode eine Fragestellung im Mittelpunkt, zu der die Teilnehmenden eine Ideensammlung erarbeiten, z. B. „Wie können wir unser Partizipationsprojekt gestalten, damit es für alle Beteiligten ein voller Erfolg wird?“

Im ersten Schritt der Kopfstandmethode wird diese Fragestellung jedoch zunächst in das Gegenteil umgewandelt, z. B. „Was können wir tun, damit unser Partizipationsprojekt für alle Beteiligten ein absolutes Desaster wird und wir uns später nur mit Schrecken daran zurückerinnern?“ Zu dieser gegenteilig formulierten Fragestellung findet ein Brainstorming statt und alle (!) Ideen werden von der Moderation auf einen großen Papierbogen geschrieben.

Im zweiten Schritt wird die ursprüngliche Fragestellung bearbeitet. Dazu werden die negativen „Kopfstandideen“ umgewandelt und Gegenlösungen zu ihnen gefunden. Die Kopfstandideen aus dem ersten Schritt dienen also als „Sprungbrett“ für die neuen, positiven Vorschläge.

Die Regeln des klassischen Brainstormings (s. 10.3.1) gelten auch für die Kopfstandmethode!



Rundgespräch (nur wer mag, maximal 30 Sekunden). Jede/r sagt etwas, also kurzes „Blitzlicht“ (s. 10.9.1). Daumen-Feedback (s. 10.9.2)



Die Kopfstandmethode kann ebenso wie das klassische Brainstorming als „Kartenbrainstorming“ erfolgen (s. „Brainstorming“ 10.3.1).



Nach der Kopfstandmethoden sollte die Ideensammlung konkretisiert werden, z. B. durch Diskussionen, Bewertung oder Bepunktung.



Keine



Brunsemann/Zussy 2010

10.3.4 Erfinderspiel



- Anwenden neuer Lösungsstrategien, Anregen und Lockern der Fantasie
- Aufbrechen von festen Denkstrukturen, Entwickeln neuartiger Lösungsideen
- Motivation und Aktivierung



- Kinder ab acht Jahren, Jugendliche, Erwachsene
- Kleingruppen mit 4–6 Teilnehmenden; mehrere Kleingruppen können parallel arbeiten



45 Minuten



Große Papierbögen, Moderationskarten in fünf Farben, Stifte, bunte Wachsmaler



Auf farbige Moderationskarten werden mit schwarzem Stift verschiedene Begriffe aus fünf Kategorien geschrieben. Jede Kategorie bekommt eine eigene Kartenfarbe. Beispielspielkarten für ein Erfinderspiel zum Thema Spielplatzgestaltung:

- Einfache Körpertätigkeiten: Begriffe auf gelben Karten, z. B. hüpfen, springen, schwingen, rennen ...
- Wahrnehmung mit allen Sinnen: Begriffe auf roten Karten, z. B. schmecken, riechen, hören, fühlen ...
- Materialien: Begriffe auf grünen Karten, z. B. Holz, Wolle ...
- Gegenstände und Geräte: Begriffe auf blauen Karten, z. B. Angel, Toaster ...
- Ausgefallene Aktivitäten: Begriffe auf orangen Karten, z. B. schweißen, surfen ...

Es dürfen gern außergewöhnliche und „verrückte“ Begriffe sein!

Nun werden Kleingruppen mit bis zu sechs Teilnehmer/innen gebildet, die je 1–2 große Papierbögen und bunte Wachsmalstifte und/oder Filzstifte erhalten. Jede Kleingruppe zieht zwei Karten aus jeder Kategorie und hat somit einen Kartensatz mit zehn verschiedenen Begriffen. Die Teilnehmenden bekommen den Auftrag, gemeinsam z. B. ein neues Spielgerät zu erfinden, in dem alle von ihnen gezogenen Begriffe eine Rolle spielen. Nach einer Diskussions- und Beratungsphase malt die Kleingruppe ihr neu erfundenes Spielgerät auf einen Papierbogen und überlegt sich einen treffenden Namen dafür. Zum Abschluss werden die gezogenen Begriffskarten auf den Papierbogen an die Stelle geklebt, an der dieser Begriff bei dem Spielgerät „eingebaut“ wurde.



Rundgespräch (nur wer mag, maximal 30 Sekunden). Jede/r sagt etwas, also kurzes „Blitzlicht“ (s. 10.9.1). Daumen-Feedback (s. 10.9.2)



Keine



Die Ergebnisse des Erfinderspiels können leicht abfotografiert und als Fotoprotokoll gesichert werden. Für die Weiterarbeit bietet es sich an, mit den Teilnehmenden darüber zu sprechen, welche Elemente des Erfinderspiels sie für besonders gelungen halten und weiterverwenden wollen. So erhält die Gruppe eine gute Grundlage, auf der sie eine gemeinsame Vision zu ihrem Thema entwickeln kann.



Gerade jüngeren Teilnehmenden erscheint die Aufgabe am Anfang oft sehr schwierig. Hier sollte in jeder Kleingruppe ein/e Moderator/in unterstützen.



Stange 1998, S. 58.
Stange/Meinhold-Henschel/Schack 2012 – CD-Rom



- Erweitern vorangegangener Ideenentwicklungen
- Konkretisieren von Ideen
- Entwickeln neuer Ideen durch visuelle und gegenständliche Anregungen, z. B. zur Verbesserung der Wohnumfeldsituation im Rahmen der Stadtentwicklung oder -gestaltung sowie der Siedlungsplanung
- Herstellen beeindruckender Modelle für die öffentliche Präsentationen von Projekten



- Kinder ab sechs Jahren, aber auch Jugendliche und sogar Erwachsene, die für Kinder planen
- Vorschulkinder ab vier Jahren nur eingeschränkt auf das unmittelbare Wohnumfeld
- Bis zu fünf Teilnehmende pro Gruppe



Je nach Alter der Teilnehmenden 90–120 Minuten oder länger



Moderationswände, große Papierbögen, Moderationskarten, Stifte, Moderationskoffer mit Grundausstattung, Tische, Videokamera und/oder Fotoapparat. Vorschläge für Bastelmaterial (oft aus Haushaltsresten):

- eine Modelliermasse aus 50 % Hagalith und 50 % Gips eignet sich zum Modellieren von größeren Flächen und trocknet nach ca. 30–60 Minuten
- Knete, Ton, Fimo oder Salzteig als Modelliermasse für kleinere Objekte
- Holz: Reste von Spanplatten, Brettern etc., alte Bauklötze, Schaschlikspieße, Zahnstocher
- Papier und Pappe: weißes und buntes Papier normaler Stärke, Ton- und Krepppapier in verschiedenen Farben, Pappe, Wellpappe
- Befestigungsmaterial: Holzschrauben, Nägel, Reißzwecken, Nadeln, Blumendraht
- Bastelmaterialien: Bind- und Paketfaden in verschiedene Stärken, Woll- und Stoffreste, Pfeifenputzer, Strohhalme, Korken, Eierkartons, Pappkartons, Klopapierrollen, Metall-/Aluminiumreste, Plastiktüten, Leerrohr (geriffelt), Schlauchreste, Gipsbinden, Abfallmaterialien (gelber Sack, Apfelsinennetze, Schachteln, Plastikkorbchen etc.), Naturmaterialien (Äste, Blätter, Rinde, Steine etc.), Materialien zum Streuen und Auslegen (Sand, Modellbaurasen, Sägespäne etc.)
- Klebstoffe: Alleskleber, Holzleim, Klebeband
- Farben: Abtönfarbe in verschiedenen Farben, Buntlack, Sprühfarbe
- Werkzeuge/Hilfsmittel: Borsten- und Haarpinsel in verschiedene Stärken, Marmeladengläser oder Pappbecher (als Wasser- und Farbgefäße), Gipsmollen (zum Verteilen der Modelliermasse), Spachtel, Wassereimer, Fuchsschwanz-, Laub- und Puk-säge, Schraubendrehersatz, Bohrersatz, Hammer, Lineal/Zollstock, Kneif-, Kombi-, Rundzange, Stechahle, Schraubzwingen, Seitenschneider, Scheren, Tacker, Schneidemesser
- Unterlagen für die Modelle: dicke Pappunterlagen (mehrfach geklebte Schichten), dünne Holzplatten (etwa 120 x 60 cm) oder Styropor usw. Bei den Unterlagen muss darauf geachtet werden, dass sie nicht zu schwer sind, sonst können die Modelle später kaum transportiert werden!



Kinder bauen mithilfe von verschiedenen Materialien Modelle ihrer Wohngegend, Spielplätze, Schulgebäude und -höfe, Verkehrswege usw.

In der Vorbereitung wird der Fußboden zur Schonung mit Plastikfolie oder Zeitungspapier ausgelegt. Darauf werden Tischgruppen zusammengestellt und Unterlagen für die Modelle bereitgelegt. Zu jeder Tischgruppe wird eine mit einem großen Papierbogen bespannte Moderationswand gestellt. Das Bastelmaterial wird übersichtlich auf mehreren Tischen ausgebreitet.



Zur Einstimmung auf die Arbeit an den Modellen kann eine Rückschau auf vorangegangene Aktivitäten gehalten werden, z. B. auf eine Stadtteilerkundung, um an die dabei gemachten Entdeckungen und Erfahrungen anzuknüpfen.

Es werden Kleingruppen aus 3–6 Teilnehmenden gebildet, denen das Material zur Verfügung gestellt wird. Die Gruppen verständigen sich darüber, welche Ideen in das Modell aufgenommen werden. Dann beginnt der Modellbau. Die Moderation hat die Aufgabe, die Teilnehmenden zu motivieren und Hilfestellungen zu geben.

Es sollte die Zeit im Blick bleiben, damit die Kinder nicht überfordert werden. Wenn zu spüren ist, dass der Tatendrang nachlässt, sollte die Aktion beendet werden. Am Ende können einzelne Elemente aus den Modellen beschriftet werden, um Außenstehenden eine Orientierung zu ermöglichen. Die einzelnen Elemente, die im Modell enthalten sind, werden zudem noch auf Moderationskarten geschrieben, nummeriert und an die Moderationswand gehängt, damit die wichtigsten Details für alle erkennbar sind. Zudem können die Modelle darüber miteinander verglichen oder wechselseitig ergänzt werden.

Nach der Bauphase stellen die Kleingruppen ihr Modell der Gesamtgruppe in einem Wanderplenum vor. Hierfür „wandert“ die Gruppe von Modell zu Modell und hört sich „vor Ort“ die Vorstellung der Modelle an. Die Moderation ermutigt und unterstützt die Kleingruppen bei der Vorstellung ihrer Ideen, indem sie Fragen stellt und darauf achtet, dass alle Elemente aus den Modellen vorgestellt werden und möglichst alle Teilnehmenden zu Wort kommen.



Rundgespräch (nur wer mag, maximal 30 Sekunden). Jede/r sagt etwas, also „Blitzlicht“ (s. 10.9.1). Beobachtungsbögen. Protokollbögen der begleitenden Erwachsenen (Moderation) mit Kurzeinschätzung des Verlaufs. Team-Auswertungsgespräch. Bepunktung in einer Matrix (+ ++/0/-/-). Daumen-Feedback (s. 10.9.2). Abfrage im Feedbackbogen zum Ende der Veranstaltung



Statt in einer einzigen Veranstaltung können die Modelle auch über einen längeren Zeitraum, beispielsweise im Rahmen einer Projektwoche oder einer längeren Unterrichtseinheit, hergestellt werden. Es kann auch an einem gemeinsamen großen Modell gebaut werden, beispielsweise einem Stadt- oder Dorfmodell. Eine Beschreibung dieser Methode findet sich in: Schröder, Richard. Freiräume für Kinder(t)räume! Kinderbeteiligung in der Stadtplanung. Weinheim und Basel 1996.

Kombinationsmöglichkeit: Oft wird diese Methode zum Ende einer Zukunftswerkstatt eingesetzt.



Die Modelle können im Rahmen von Stadtplanungsprozessen, Schulhofumbauten, Spielraumplanungen, Skateranlagen usw. öffentlich präsentiert werden. Sie beeindrucken in der Regel wegen ihrer schönen Visualisierungen.

Die Modelle verschiedener Gruppen können verglichen und systematisch ausgewertet werden. Die Ergebnisse dieser Auswertung können den erwachsenen Planern und der Verwaltung zur Umsetzung übergeben werden.



Besondere Rahmenbedingungen: Es werden ein großer Raum, möglichst in der Nähe des Untersuchungsgebiets, sowie mehrere Personen zur Unterstützung der Aktionen benötigt.

Diese Methode hat einen sehr hohen Vorbereitungs- und Durchführungsaufwand. Es wird ein Ort für die Aufbewahrung der Modelle benötigt.



Brunseman/Stange/Tiemann 1997. 129 ff.

MIKROMETHODEN FÜR DEMOKRATISCHE AUSWAHL- UND ENTSCHEIDUNGSVERFAHREN

Einpunktentscheidung
Entscheidungskreis
Jetzt-Bald-Später-Matrix



Ziele



Zielgruppe



Zeit



Hilfsmittel



Durchführung



Reflexion



Varianten



Transfer



Hinweise



Quelle

10.4.1 Einpunktentscheidung



- Sichtbarmachen eines groben Meinungs- oder Stimmungsbildes einer Gruppe
- Ermöglichen einer demokratischen Entscheidung zwischen mehreren Alternativen



- Kinder, Jugendliche und Erwachsene
- Unbegrenzte Teilnehmendenzahl



5–10 Minuten



Vorbereitetes Raster oder Skala mit einer Fragestellung und verschiedenen Antwortmöglichkeiten, je ein Klebepunkt pro Teilnehmer/in



Eine Frage mit verschiedenen Antwortmöglichkeiten wird auf einen großen Papierbogen geschrieben. Als Antwortraster sind die Tabellenform und die Skala besonders gebräuchlich. Beispiele:

Erwachsene nehmen die Meinungen und Ideen von Jugendlichen ...

++ sehr ernst	+ ernst	- nicht so ernst	-- überhaupt nicht ernst

Welchen Vorschlag findest du am wichtigsten?

Vorschlag 1	Vorschlag 2	Vorschlag 3	Vorschlag 4

Für wie wahrscheinlich hältst du es, dass die Vorschläge umgesetzt werden können?



sehr wahrscheinlich

überhaupt nicht wahrscheinlich

Der vorbereitete Papierbogen wird für alle Teilnehmenden gut erreichbar an eine Moderationswand gehängt. Alle Teilnehmenden bekommen einen Klebepunkt und beantworten die Frage durch Kleben des Punktes entsprechend ihrer Meinung. Dann wird das Ergebnis gemeinsam ausgewertet.



Kurzes Reflexionsgespräch, z. B. darüber, wie leicht oder schwer den Teilnehmenden die Entscheidung fiel und ob sie das Ergebnis eher überraschend oder erwartbar fanden



Statt der Klebepunkte können die Punkte auch mit Stiften eingezeichnet werden. Trotzdem darf Jede/r nur einen Punkt vergeben!



Im Anschluss an die Einpunktentscheidung sollte ein Gespräch darüber stattfinden, was aus dem Ergebnis folgt und wie die weiteren Arbeitsschritte aussehen. Das Ergebnis der Einpunktentscheidung kann leicht abfotografiert und in einem Fotoprotokoll gesichert werden.



Keine



Brunsemann/Stange/Tiemann 1997, S. 104 ff.

10.4.2 Entscheidungskreis



- Gemeinsames Überprüfen der Umsetzbarkeit von bereits gesammelten Ideen und Vorschlägen anhand verschiedener Kriterien
- Erleben demokratischer Planungs- und Entscheidungsprozesse im Alltag
- Auseinandersetzung mit unterschiedlichen Sichtweisen



- Kinder ab ca. 6 Jahren, Jugendliche, Erwachsene
- (altersgemischte) Kleingruppen mit bis zu 6 Teilnehmenden
- Sehr gut auch für große Gruppen geeignet, wenn mehrere Kleingruppen parallel arbeiten



30–45 Minuten



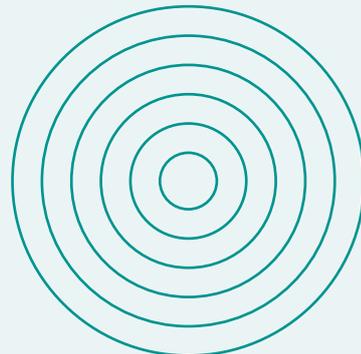
Große Plane oder z. B. vier oder mehr zusammengeklebte große Posterbögen mit aufgemalten konzentrischen Kreisen. Die Methode erfordert viel Platz: Ein Ring hat die Breite von ca. 30 cm (DIN A4 = 3 Moderationskarten). Alternativ: Seile, die als konzentrische Kreise auf den Boden gelegt werden. 12 Blätter farbiges DIN-A4-Papier zum Aufschreiben der Prüffragen.



Bevor der Entscheidungskreis angewendet wird, haben die Teilnehmenden bereits eine Ideensammlung für ein Projekt oder Vorhaben erarbeitet. Jede Idee ist gut lesbar auf eine Moderationskarte geschrieben (eine Idee pro Karte).

In der Mitte des Raumes liegt eine vorbereitete große Plane mit sechs konzentrischen Kreisen. In jedem der Kreise liegt ein DIN-A4-Blatt mit einer Prüffrage. Die Fragen lauten (von außen nach innen):

- Ist diese Idee gut für Kinder? Nützt sie den Kindern?
- Kann diese Idee funktionieren? Ist sie technisch/fachlich machbar?
- Dürfen wir das? Ist diese Idee erlaubt und grundsätzlich rechtlich machbar?
- Können wir das bezahlen? Ist diese Idee grundsätzlich finanziell machbar?
- Haben wir genug Leute, um die Idee umzusetzen?
- Haben wir genug Zeit? Haben wir selbst noch etwas davon oder erst die Kinder nach uns?



Wenn diese Methode mit Erwachsenen durchgeführt wird, müssen die Fragen entsprechend angepasst werden. Die Kleingruppen bekommen jeweils einige der vorher erarbeiteten Ideenkarten und stellen sich um die Plane herum auf. Sie prüfen nun jede einzelne Ideenkarte anhand der Fragen im Kreis. Dafür wird die Ideenkarte an den äußersten Ring gelegt und mit der ersten Frage überprüft. Kann die Frage mit „Ja“ beantwortet werden, wandert die Karte einen Ring weiter. So geht es weiter bis zum innersten Ring. Wird eine Frage mit „Nein“ beantwortet, bleibt die Karte im Ring liegen.

Am Ende schauen sich alle Kleingruppen das Ergebnis gemeinsam an und diskutieren ggf. Unstimmigkeiten. Mit den Karten, die es bis in die Mitte des Entscheidungskreises geschafft haben, arbeitet die Gruppe weiter.



Rundgespräch (nur wer mag, maximal 30 Sekunden). Jede/r sagt etwas, also „Blitzlicht“ (s. 10.9.1). Daumen-Feedback (s. 10.9.2)



Die konzentrischen Kreise können auch mit Kreide auf den Boden gezeichnet werden. Wenn man intergenerationelle Projekte durchführt, funktionieren auch gemischte Kleingruppen, z. B. je zwei Kinder, Jugendliche und Erwachsene. Wenn sehr viele Vorschläge auf Karten vorhanden sind, können auch mehrere Teams von unterschiedlichen Seiten her parallel an den Kreisen arbeiten.



Bei der Weiterarbeit kann es sinnvoll sein, evtl. mit zusätzlichen Expert/innen noch einmal auf die Ideenkarten zu schauen, die es nicht bis in die Mitte des Entscheidungskreises geschafft haben, und zu überlegen, wie diese Ideen evtl. geändert und umsetzbar gemacht werden können.



Je nach Zusammensetzung kann es hilfreich sein, jeder Kleingruppe eine Moderation zur Seite zu stellen, die bei generationsübergreifenden Gruppen insbesondere die Kinder unterstützt.



Stange/Meinhold-Henschel/Schack 2012 – CD-Rom

Jetzt-Bald-Später-Matrix



- Strukturieren und Sammeln von Vorschlägen und Ideen
- Schaffen von Grundlagen für die Planung von Handlungsschritten in einem Projekt
- Motivieren für die Umsetzung eines Projektes



- Jugendliche ab ca. 13 Jahren, Erwachsene
- Arbeit in Kleingruppen mit bis zu 6 Teilnehmenden, mehrere Kleingruppen können parallel arbeiten



45–60 Minuten



Pro Kleingruppe 1–2 große Papierbögen, auf die eine Jetzt-Bald-Später-Matrix gezeichnet ist, Moderationstafeln oder Papierbögen auf dem Fußboden oder an der Wand, vorher erarbeitete Ideenkarten der Teilnehmenden



Bevor die Matrix angewendet wird, haben die Teilnehmenden bereits eine Ideensammlung für ein Projekt oder Vorhaben erarbeitet. Jede Idee ist gut lesbar auf eine Moderationskarte geschrieben (eine Idee pro Karte). Die Kleingruppen bekommen diese Ideenkarten und einen Papierbogen mit der aufgezeichneten Matrix. Nun diskutiert die Gruppe jede einzelne Ideenkarte und ordnet sie gemeinsam in das Raster ein.

Jetzt-Bald-Später-Matrix:

Wir können es selbst machen ohne Geld.	Wir können es selbst machen mit etwas Geld.	Wir können es mit etwas Geld und Beratung machen.	Wir können es gemeinsam mit den Behörden oder anderen Organisationen, Einrichtungen oder Firmen machen.	Wir können es nicht selbst tun, aber wir können den Behörden oder anderen Organisationen und Einrichtungen sagen, was getan werden soll.
J	E	T	Z	T
	B	A	L	D
SP	Ä	T	E	R

Wichtig ist es, im Vorfeld gemeinsam festzulegen, welcher Zeithorizont mit den Begriffen „jetzt“, „bald“ und „später“ gemeint ist, z. B. 4 Wochen, 6 Monate oder 2 Jahre.

Strittige oder nicht umsetzbar erscheinende Ideen kann die Gruppe durch einen Blitz kennzeichnen, sie werden dann noch einmal abschließend mit der gesamten Gruppe diskutiert. Zum Abschluss stellen die Kleingruppen ihre Ergebnisse der Gesamtgruppe vor.



Rundgespräch (nur wer mag, maximal 30 Sekunden). Jede/r sagt etwas, also „Blitzlicht“ (s. 10.9.1). Daumen-Feedback (s. 10.9.2)



Keine



Strittige Ideen sollten nach der Kleingruppenpräsentation noch einmal mit der Gesamtgruppe geklärt werden. Zur Weiterarbeit empfiehlt sich die Erarbeitung eines konkreten Handlungsplanes („Wer macht was mit wem bis wann?“), der die konkreten nächsten Schritte zur Umsetzung des Projektes festlegt.



Die Moderation sollte die Teilnehmenden ermutigen, besonders auf die Ideen zu achten, die im oberen linken Bereich eingeordnet wurden, denn diese Ideen sind relativ einfach und zeitnah umzusetzen und somit besonders motivierend für die ersten Umsetzungsschritte.



Stange/Meinhold-Henschel/Schack 2012 – CD-Rom

MIKROMETHODEN: BEARBEITUNG VON THEMEN IN VERANSTALTUNGEN

Atome-Moleküle-Diskussion

Bienenkörbe

Kugellager

Standbilder

Stellsoziogramm „Meinungslinie“ und Variante „Vier-Ecken-Soziogramm“

Pferd

Leiter der Partizipation



Ziele



Zielgruppe



Zeit



Hilfsmittel



Durchführung



Reflexion



Varianten



Transfer



Hinweise



Quelle

10.5.1 Atome-Moleküle-Diskussion



- Systematisches Durchdenken von Themen
- Gewinnen vieler unterschiedlicher Sichtweisen
- Diskussion/Austausch
- Zuspitzen und Komprimieren von Themen
- Optimieren von Problemlösungen



- Jugendliche, Erwachsene
- Einsetzbar in relativ großen Gruppen, die über die normale Seminargröße hinausgehen (bis zu 80 Personen)



Mindestens 40 Minuten



Papier oder Moderationskarten, Stifte



Zu Beginn wird die Gesamtgruppe in Paare aufgeteilt. Jedes Paar setzt sich irgendwo in den Raum und spricht fünf Minuten lang über die vereinbarte Fragestellung bzw. über das Thema. Dann erfolgt eine Erweiterung: Das Paar spricht mit einem anderen Paar aus der Gruppe, diesmal zehn Minuten lang. Danach sucht sich jede Vierergruppe eine Partnergruppe und spricht mit dieser fünfzehn Minuten über die betreffende Fragestellung. Jede Achtergruppe soll danach in fünf Minuten die wichtigsten drei Gesprächsergebnisse in drei Sätzen auf Moderationskarten zusammenfassen. Ein/e Gruppensprecher/in stellt die Ergebnisse dem Plenum vor.



Rundgespräch (nur wer mag, maximal 30 Sekunden). Jede/r sagt etwas, also „Blitzlicht“ (s. 10.9.1). Bepunktung in einer Matrix (+ +/+0/-/-). Daumen-Feedback (s. 10.9.2). Abfrage im Feedbackbogen zum Ende der Veranstaltung



Es kann hilfreich sein, wenn die Ergebnisse nicht erst zum Schluss schriftlich festgehalten werden, sondern wenn wesentliche Ergebnisse jeder Diskussionsrunde auf Moderationskarten geschrieben werden.



Da die Arbeitsergebnisse schriftlich auf den Moderationstafeln festgehalten werden, können anschließend Kleingruppen gebildet werden, die an jeweils einem der fünf ausgewählten Themen mit einem neuen Arbeitsauftrag weiterarbeiten. Je nach Art des Themas ist es auch möglich, dass die Kleingruppen parallel an allen Themen weiterarbeiten.



Keine



Methoden-Folklore



- Auflösen des Plenums in Kleingruppen
- Auflockern des Plenums bei größeren Veranstaltungen



- Seminare, aber auch größere Veranstaltungen
- Jugendliche, Erwachsene
- Aufteilung in Kleingruppen mit 3-7 Teilnehmenden



10-30 Minuten



Je nach Variante evtl. Stellwände, Leerposter, Nadeln, Stifte, Material für Wandzeitungen



Je nach Größe des Plenums werden Sitzgruppen zusammengestellt, in denen sich je 3-7 Teilnehmende zusammenfinden, um über ein Thema zu diskutieren, Fragen zu einem vorangegangenen Referat zu erarbeiten o. ä. Es können alle Gruppen das gleiche Thema behandeln oder jede Gruppe ein Unterthema besprechen. Die Arbeitsaufträge sollten klar und begrenzt sein, z. B.: Diskutiert die eurer Meinung nach wichtigsten Punkte des Vortrages. Wo würdet ihr Ergänzungen machen, wo seht ihr Widersprüche?

Alle bleiben im selben Raum. So entsteht ein lautes Stimmengewirr, daher der Name „Bienenkörbe“. Dieser Geräuschpegel schirmt aber gleichzeitig die Kleingruppen gegeneinander ab. Nach einer vorgegebenen Zeit, je nach Aufgabenumfang 10-30 Minuten, rücken alle Teilnehmenden ihre Stühle wieder für die Weiterarbeit im Plenum zurecht.



Rundgespräch (nur wer mag, maximal 30 Sekunden). Jede/r sagt etwas, also „Blitzlicht“ (s. 10.9.1). Daumen-Feedback (s. 10.9.2). Abfrage im Feedbackbogen zum Ende der Veranstaltung



Variante mit Präsentation: Die Methode kann auch eingesetzt werden, wenn die Arbeitsergebnisse der Kleingruppen anschließend im Plenum präsentiert werden sollen. Hierfür muss ausreichend Material (Wandzeitungen, Stellwände, Stifte o. ä.) bereitgestellt werden. Allerdings sollte hierfür das Plenum aus max. 30-70 Teilnehmende bestehen, da sonst die Präsentation zu lange dauert und die Aufmerksamkeit nachlässt. Alternative Methode: Atom-Moleküle-Diskussion (s. 10.5.1)



Je nach Variante evtl. Präsentation im Plenum und Weiterarbeit mit neuem Arbeitsauftrag



Keine



Methoden-Folklore



- Meinungs austausch zu einem Thema
- Erzeugen einer intensiven, abwechslungsreichen und aktivierenden Kommunikation in Großgruppen
- Erhöhen der Beteiligung aller Teilnehmenden
- Auflockern des Einstiegs in Themen
- Variante: Sammeln von Ideen und Vorschlägen zu bestimmten Aufgabenstellungen
- Variante: Beschleunigen des Kennenlernens einer Gruppe
- Variante: Klären von Erwartungen, Bedürfnissen, Wünschen an eine Veranstaltung oder einen Themenblock



- Jugendliche, Erwachsene
- Gerade Anzahl von Teilnehmenden



15–30 Minuten



Zettel und Schreibgeräte, Packpapier, Filzschreiber



Für die Kugellager-Diskussion wird eine gerade Anzahl von Teilnehmenden benötigt: Eine Hälfte setzt sich auf Stühlen in den Außenkreis mit dem Gesicht in Richtung Kreismitte, die andere Hälfte setzt sich in den Innenkreis mit dem Gesicht nach außen. Es sitzen sich immer zwei Teilnehmende gegenüber.

Zu einem vereinbarten Thema sprechen alle Paare gleichzeitig 5–10 Minuten lang. Dann wird abgebrochen und der Innenkreis setzt sich im Uhrzeigersinn um einen Platz weiter. Dadurch erhält Jede/r einen neuen Gesprächspartner. Diese Paare sprechen nun wieder über dasselbe Thema 5–10 Minuten.

Dann rutscht entweder der Außenkreis entgegen dem Uhrzeigersinn oder der Innenkreis ein weiteres Mal im Uhrzeigersinn um einen Platz weiter und spricht mit dem neuen Gegenüber. Alle Beteiligten haben nun mit drei Personen intensiv gesprochen. Eine vierte Runde ist möglich. Wenn es aber jedes Mal um dasselbe Thema geht, kann es zu Ermüdungserscheinungen kommen. Bei der unten erklärten Variante ist das anders.



Rundgespräch (nur wer mag, maximal 30 Sekunden). Jede/r sagt etwas, also „Blitzlicht“ (s. 10.9.1). Daumen-Feedback (s. 10.9.2). Abfrage im Feedbackbogen zum Ende der Veranstaltung



In jeder Runde kann eine neue Frage gestellt und so ein größeres Thema schrittweise bearbeitet werden. So können mehr Runden durchgeführt werden, Ermüdungserscheinungen setzen erst später ein.

Bei bestimmten thematischen Aufgabenstellungen, wenn z. B. Vorschläge gesammelt werden, kann es sinnvoll sein, diese auf Moderationskarten mitzuschreiben. Wenn das Kugellager als Kennenlernmethode eingesetzt wird, kann man die Runden auf je 1–2 Minuten verkürzen, um mehr Personen kennenlernen zu können. Das gilt auch für den Fall, dass diese Methode zum Abklären von Erwartungen und Wünschen zu Beginn einer Veranstaltung genutzt wird.



Wenn die Methode zum Sammeln von Vorschlägen und Ideen genutzt wird, werden die Moderationskarten nach der Übung an Moderationstafeln gesteckt, geordnet und dann weiterbearbeitet.



Besonders nützlich ist diese Diskussionsform für Kennenlernsituationen und für einen strukturierten Erfahrungsaustausch über ein Praxisproblem.



Methoden-Folklore



- Verbildlichen von Themen, Beziehungen, Einstellungen, Gefühlen, Problemen usw.
- Pantomimisches Darstellen konkreter oder abstrakter Begriffe wie Demokratie, Partizipation, Macht, Konflikte, Erfolge, Cliques und Außenseiter etc.
- Gewinnen von Erkenntnissen aus der nonverbalen Darstellung



- Jugendliche
- Erwachsene
- Für Kleingruppen geeignet



10–30 Minuten



Ggf. Digitalkamera



Die Teilnehmenden wählen gemeinsam ein Thema, z. B. eine aktuelle Fragestellung, eine eigene Erfahrung oder eine bestimmte Meinung, aus. Eine Person wird als Regisseur/in ausgewählt, der/die nach eigenen Vorstellungen ein Standbild zu dem ausgewählten Thema baut. Hierfür wählt er/sie Teilnehmende aus der Gruppe aus, stellt die Personen in die gewünschte Position und verdeutlicht möglichst ohne Worte, welche Körperhaltung, Gestik oder Mimik eingenommen werden soll. Auch die jeweiligen Beziehungen untereinander sollten unter Anleitung dargestellt werden. Es ist wichtig, dass sich die Teilnehmenden als Teil des Standbildes während der Bauphase passiv verhalten und nicht sprechen.

Nach Fertigstellung des Standbildes erstarren alle Mitspielenden des Standbildes für eine halbe Minute. Die restlichen Teilnehmenden beobachten währenddessen das Standbild. Es kann auch ein Foto gemacht werden, das in die Dokumentation der Veranstaltung aufgenommen wird.

In der Auswertung beschreiben und interpretieren zunächst die Zuschauer/innen und dann die Mitspielenden das Standbild. Im Anschluss kann der/die Regisseur/in Stellung zum „Bauwerk“ und den Interpretationen nehmen. Abschließend können die Teilnehmenden die Situation diskutieren, verändern und das Standbild neugestalten.



Rundgespräch (nur wer mag, maximal 30 Sekunden). Jede/r sagt etwas, also „Blitzlicht“ (s. 10.9.1). Bepunktung in einer Matrix (+ +/+0/-/-). Daumen-Feedback (s. 10.9.2). Abfrage im Feedbackbogen zum Ende der Veranstaltung



Stelloziogramm „Meinungslinie“ und Variante „Vier-Ecken-Soziogramm“ (s. 10.5.5)



Falls ein Foto des Standbildes gemacht wurde, kann dieses in die Dokumentation der Veranstaltung aufgenommen werden. Ansonsten wird im weiteren Gruppenprozess beobachtet, welche Wirkung diese Übung hatte. Gelegentlich wird an die Übung erinnert und angeknüpft.



Keine



DBJR 2019

Stellsoziogramm „Meinungslinie“ und Variante „Vier-Ecken-Soziogramm“

10.5.5



- Einstieg in ein Thema, Aktivierung der Gruppe
- Visualisieren von Meinungen, Einstellungen und Bewertungen der Gruppe
- Gemeinsam ins Gespräch kommen



- Kinder, Jugendliche und Erwachsene
- 6–30 Teilnehmende



15–45 Minuten (je nach Anzahl der Aussagen und der Diskussionsfreude der Gruppe)



Klebe-/Kreppband oder ein Seil, 2 DIN-A4-Blätter, vorabformulierte Thesen/Aussagen, zu denen sich die Teilnehmenden positionieren können, ggf. Moderationskarten und ein Fotoapparat zur Ergebnissicherung



Auf den Boden wird quer durch den gesamten Veranstaltungsraum ein Klebestreifen geklebt oder ein Seil gelegt. An beiden Enden dieser Linie liegt jeweils ein DIN-A4-Blatt. Auf der einen Seite steht die Aussage „Ich stimme zu“ und auf der anderen „Ich stimme nicht zu“.



Ich stimme zu

Ich stimme nicht zu

Nun liest die Moderation nacheinander verschiedene Aussagen/Thesen vor. Nach jeder Aussage bekommen die Teilnehmenden Zeit, sich an der Linie aufzustellen. Je mehr jemand der vorgelesenen Aussage zustimmt (oder nicht zustimmt), desto näher stellt er/sie sich an das entsprechende Ende der Linie. In der Mitte positionieren sich diejenigen, die eher unentschlossen sind. Wenn alle ihre Position gefunden haben, bittet die Moderation einzelne freiwillige Teilnehmer/innen, ihre Position zu erklären. Danach wird die nächste Aussage vorgelesen und die Teilnehmenden positionieren sich erneut. Vorschläge für Aussagen/Thesen zum Thema Jugendpartizipation:

- Ein Dialog zwischen Politiker/innen und Jugendlichen ist nicht möglich.
- Alle Jugendlichen haben ein Recht auf Partizipation.
- Partizipation von Jugendlichen ist in allen politischen Themenbereichen möglich.



Rundgespräch (nur wer mag, maximal 30 Sekunden). Jede/r sagt etwas, also kurzes „Blitzlicht“ (s. 10.9.1). Daumen-Feedback (s. 10.9.2)



Vier-Ecken-Soziogramm: Bei dieser Variante positionieren sich die Teilnehmenden nicht an einer Linie, sondern in verschiedenen Ecken des Raumes. Die Ecken sind mit verschiedenen Antwortmöglichkeiten wie z. B. „Ja“, „Nein“, „Ich weiß nicht genau“, „Finde ich unwichtig“ gekennzeichnet.



Um die Ergebnisse festzuhalten, legen die Teilnehmenden nach jeder Runde eine Moderationskarte an die Stelle der Linie, an der sie selbst standen. Dann wird ein Foto dieser Karten gemacht.



Das Stellsoziogramm eignet sich sehr gut, um in ein Thema einzusteigen. Nach der Methode kann gut ein Informationsblock, z. B. ein Vortrag, erfolgen, in dem besonders Bezug auf die Erkenntnisse aus dem Stellsoziogramm genommen werden kann.



Wester/Soltau/Paradies 2006



- Entwickeln von Kreativität und Gruppenprozessen
- Koordinieren des gemeinsamen Handelns
- Üben der Fähigkeit zur Ideengenerierung
- Suchen nach einer kollektiven Lösung eines außergewöhnlichen Problems
- Effizienzanalyse verschiedener Aspekte der Organisation von Gruppen- und Projektarbeit
- Trainieren der Fähigkeit, eigene Ideen einzubringen und zu verteidigen
- Teambuilding
- Wecken und Entwickeln positiver Emotionen der Teilnehmenden



- Anzahl der Teilnehmenden: 12–20 Personen
- Alter: 12–18 Jahre



20–25 Minuten



Bandmaß, Uhr, Abbildung eines Pferdes, 4 identische Sets, bestehend aus je: zwei DIN-A4-Blättern, 1 Luftballon, 1 Schere, 1 Tesafilm, 1 Pappbecher



Die Moderation teilt die Teilnehmenden in vier Gruppen ein und erklärt die Standardregeln der Gruppenarbeit als Verhaltensregeln für die Übung. Jede Gruppe bekommt ein identisches Set von Gegenständen: zwei DIN-A4-Blätter, 1 Luftballon, 1 Schere, 1 Tesafilm, 1 Pappbecher. Dann formuliert die Moderation die Aufgabe: **EURE Aufgabe besteht darin, mit Hilfe von verteilten Gegenständen in 10 MINUTEN ein 1-METER-GROSSES-PFERD zu basteln, das 1 MINUTE lang allein stehen kann.** Die Moderation fragt nach, ob die Aufgabe klar ist, und bittet die Teilnehmenden, die Aufgabe zu wiederholen. Dann beginnen die Teilnehmenden mit der Arbeit. Mögliche Szenarien:

1. Jemand kommt auf die Idee, dass die Gruppen gemeinsam arbeiten müssen, um die Aufgabe erfolgreich zu lösen. Nach einer Diskussion beschließen alle Teilnehmer/innen, die Arbeit gemeinsam fortzusetzen. Die Moderation schaut den Teilnehmenden zu, mischt sich aber nicht ein.
2. Die Moderation beobachtet die Gruppen genau. Wenn nach wenigen Minuten nicht der Vorschlag kommt, gemeinsam zu arbeiten, wird die Übung unterbrochen und die Teilnehmenden gebeten, die Aufgabenstellung laut zu wiederholen. Dann setzen sie ihre Arbeit fort und kommen eventuell auf den Gedanken des 1. Szenarios.
3. Wenn nach der ersten Unterbrechung die Teilnehmenden immer noch nicht die Idee des 1. Szenarios aufgreifen, unterbricht die Moderation die Übung zum zweiten Mal und bittet erneut, die Aufgabenstellung zu wiederholen. Dann wird präzisiert: „Ich habe EUCH gebeten, EIN PFERD zu basteln. Und was macht ihr?“ Die Frage wird mehrmals wiederholt mit Betonung auf den Wörtern „EUCH“ und „EIN PFERD“ und mit Pausen, so dass die Teilnehmenden sich das Gehörte überlegen könnten. Letztlich sollen sie begreifen, dass sie PFERDE basteln, während sie EIN PFERD basteln sollten. Die Teilnehmenden setzen ihre Arbeit gemeinsam fort. Die Moderation schaut den Teilnehmenden zu, mischt sich aber in ihre Arbeit nicht ein.

Eine Minute vor Ablauf der gesetzten Frist startet die Moderation den Countdown. Dann stoppt die Moderation die Arbeit, bittet die Teilnehmenden, die Aufgabenstellung zu wiederholen, und evaluiert das Ergebnis:



„**Wie lange soll das Pferd stehen können?**“ – 1 Minute wird abgestoppt. Wenn das Pferd diese Zeit „übersteht“, haben die Teilnehmenden diesen Teil der Aufgabe gemeistert.

„**Was genau sollte gebastelt werden?**“ – Man vergleicht das Ergebnis der Gruppenarbeit mit der Abbildung eines Pferdes.

„**Wie groß sollte das gebastelte Pferd werden?**“ – Man misst die Größe des Pferdes. Es gilt eine Toleranz von 10 cm.

„**Wie viel Zeit habt ihr für diese Aufgabe gehabt?**“ – Die Teilnehmenden haben die Aufgabe gemeistert, wenn das Pferd innerhalb von 10 Minuten fertig geworden ist und keine zusätzliche Zeit nötig war.

„**Welche Ressourcen standen euch zur Verfügung?**“ – Man prüft, ob keine sonstigen Materialien verwendet wurden.

Die Aufgabe gilt als erfolgreich gelöst, wenn die Teilnehmenden bei den meisten Kriterien gepunktet haben, also 3–4 aus 5. Der Erfolg wird mit Applaus und Händeschütteln für die gute Gruppenarbeit gepriesen.



Zuerst tauschen die Teilnehmenden ihre Eindrücke von der Übung aus, dann werden sie gebeten, zu sagen, welche Faktoren sie während der Übung beeinflusst haben und mit welchen realen Lebenssituationen diese Übung verglichen werden kann. Mögliche Fragen:

- Welche Schwierigkeiten gab es am Anfang der Übung? Wie habt ihr sie überwunden?
- Wer kam auf die Idee, dass die Gruppen zusammenarbeiten müssten? Wie seid ihr auf die Idee gekommen? Welche Eigenschaften braucht ihr, um diese Idee durchzusetzen? Was habt ihr gemacht, damit die anderen euch zuhören, eure Idee akzeptieren und realisieren?
- Wie wurde die Arbeit innerhalb der Gruppe verteilt? Wer hat welche Rolle übernommen? Was wäre, wenn alle Teilnehmenden nur Ideen zum Ausdruck gebracht, nur kritisiert oder nur auf Anweisungen gewartet hätten?
- Was war wichtig / wertvoll für den Erfolg bei dieser Übung?
- Welche Bedingungen braucht man, um ein Projekt erfolgreich zu realisieren?

Schlussfolgerungen nach der Übung: Wir sind als Team stark, weil wir alle Persönlichkeiten sind. Wir arbeiten zusammen für das Gemeinwohl.



Keine



Im weiteren Prozess kann regelmäßig an diese Übung und an die dabei gewonnenen Erkenntnisse erinnert werden.



Die Moderation soll während der ganzen Übung sehr aufmerksam bleiben. Die Pausen für die Diskussion der Aufgabenstellung dürfen nicht zu lang werden. Nach der Vereinigung der Gruppen soll genug Zeit für den Abschluss der Übung bleiben (mindestens 5 Minuten). Das Ziel der Moderation besteht darin, die Teilnehmenden zur erfolgreichen Lösung der Aufgabe zu führen.



Die Übung wurde als Training für Jugendliche und Erwachsene während des Projektes „M18: Wir können mehr!“ in der Ukraine eingesetzt.

10.5.7 Leiter der Partizipation



- Gewinnen vertiefter Kenntnisse zum Thema Partizipation
- Überlegen verschiedener Grade der Partizipation von Jugendlichen in Organisationen und Behörden
- Verstehen des Konzeptes „Leiter der Partizipation“
- Sammeln von Ideen zur Formulierung der Bewertungskriterien von Partizipation
- Analyse, inwieweit die Interaktion von Kindern und Erwachsenen in verschiedenen Gemeinschaften auf den Prinzipien der Partizipation aufgebaut ist



- Anzahl der Teilnehmenden: unbegrenzt
- Alter: 12–18 Jahre



45–60 Minuten



Kärtchen mit ungeordnet aufgelisteten Stufen der Beteiligung nach Roger Hart für jede/n Teilnehmer/in, große Papierbögen mit einzelnen Stufen der Beteiligung nach Roger Hart und ihren Eigenschaften, Textmarker/Edding, Leiter, Klebezettel



Die Moderation stellt das Konzept des Stufenmodells „Leiter der Partizipation“ vor.

Individuelle Arbeit. Die Teilnehmenden erhalten Kärtchen mit den ungeordneten Stufen der Beteiligung nach Roger Hart. Sie nummerieren die Stufen vom niedrigsten bis zum höchsten Grad der Partizipation von Jugendlichen. Nach Abschluss der individuellen Arbeit fragt die Moderation, ob die Übung den Teilnehmenden leichtfiel (Akzent auf Mangel an Information und fehlende Möglichkeit, jemanden um Rat zu bitten).

Kollektive Arbeit. Die Moderation verteilt große Papierbögen mit den einzelnen Stufen der Beteiligung nach Roger Hart und Papierbögen mit einzeln aufgeschriebenen Eigenschaften. Die Teilnehmenden müssen die Stufen mit ihren Eigenschaften in Verbindung setzen und anschließend auf dem Fußboden von der niedrigsten bis zur höchsten Stufe sortieren. Sobald sie fertig sind, zählt die Moderation richtige Paare von Stufen und Eigenschaften auf und verändert, wenn nötig, die Reihenfolge der Blätter auf dem Fußboden bzw. bittet eine:n Teilnehmer/in darum. Dann werden die richtige Reihenfolge genannt und die Blätter auf die Stufen der Leiter gelegt. Gibt es keine echte Leiter, so kann man eine aus Papier basteln oder die Stufen einfach auf dem Fußboden auslegen.

Gruppenarbeit. Die Moderation teilt die Teilnehmenden in drei Gruppen: Klasse, Schule und Gemeinde. Jede Gruppe erhält Klebezettel einer bestimmten Farbe, soll sich 1–5 Beispiele für Partizipation überlegen und diese auf die Klebezettel schreiben. Die Moderation erläutert das Beteiligungsmodell und bittet die Teilnehmenden sich zu überlegen, welche Stufe der „Leiter der Partizipation“ den Grad der Partizipation von Jugendlichen am Leben ihrer Gemeinschaft (Klasse, Schule, Gemeinde) in jedem einzelnen Fall am besten beschreibt.

Podiumsdiskussion. Die Moderation bittet eine:n Vertreter/in jeder Gruppe, ihre Beispiele der Partizipation vorzustellen und ihre Klebezettel auf die entsprechende Stufe aufzukleben: „Wo liegt euer Beispiel auf der Leiter der Partizipation? Wie könnt ihr das begründen?“



Zuerst tauschen die Teilnehmenden ihre Eindrücke von der Übung aus, dann sollen sie sagen, wie nützlich die Arbeit mit dem Modell „Leiter der Partizipation“ während der individuellen, der kollektiven und der Gruppenarbeit für sie war. Mögliche Fragen:

- Welche Möglichkeiten gibt es für die Vertiefung der Partizipation von Jugendlichen am Leben der Klasse/Schule/Gemeinde?
- Welche der während des Brainstormings entstandenen Ideen könnt ihr in der Praxis umsetzen? Warum und wie?



Bereich: Man kann sich auf einen Bereich der Partizipation (Klasse, Schule oder Stadt) konzentrieren, der am spannendsten und am wichtigsten für das künftige Projekt erscheint.

Thema: Die Übung kann nicht nur der Partizipation von Jugendlichen in Behörden und Organisationen, sondern auch Partizipationsprojekten von Kindern und Jugendlichen gewidmet sein.

Teilnehmende: Die Übung eignet sich auch für gemischte Gruppen von Jugendlichen und Erwachsenen, z. B. Schüler/innen und Lehrer/innen. Die Ergebnisse können als Grundlage für eine weitere Diskussion dienen.

Verlauf: Aus Zeitgründen kann die Moderation die Bedeutung und die Eigenschaften jeder Stufe selbst erläutern, dann können die Punkte 2 und 3 ausgelassen werden.

Forschung: Die Übung kann zu Beginn und gleich nach dem Abschluss eines Projektes durchgeführt werden, um die Einflüsse auf den Grad der Partizipation von Kindern und Jugendlichen im konkreten Bereich zu analysieren.



Bei eigenen Projekten in der Zukunft kann die Leiter als Instrument zum Einschätzen ihres Partizipationsgrades genutzt werden.



Keine



<https://rm.coe.int/have-your-say-manual-ukr/1680789a84>

Goździk-Ormel, Żaneta (2015): BRING' DICH EIN! Handbuch zur revidierten Europäischen Charta der Beteiligung der Jugend am Leben der Gemeinde und Region. Council of Europe. Printed at the Council of Europe

MIKROMETHODEN INNERHALB VON AUSHANDLUNGS- UND DELIBERATIONSSETTINGS

Fishbowl-Diskussion

Streitgespräch mit Gruppenschutz



Ziele



Zielgruppe



Zeit



Hilfsmittel



Durchführung



Reflexion



Varianten



Transfer



Hinweise



Quelle

10.6.1 Fishbowl-Diskussion



- Dialog und Austausch von Argumenten zu einem relevanten Thema
- Kritische Auseinandersetzung und Ermöglichen eines Perspektivwechsels
- Fokussieren der Diskussion



- Kinder, Jugendliche, Erwachsene
- Ab 10 Teilnehmende, auch für Großgruppen gut geeignet



30–45 Minuten



Keine



Zwei Stuhlkreise werden gebildet. Die Gruppe sitzt im großen äußeren Stuhlkreis, in der Mitte befindet sich ein kleiner Stuhlkreis mit 5–10 freien Plätzen (je nach Größe der Gesamtgruppe).

Die Moderation führt kurz in das zu diskutierende Thema oder die Fragestellung ein. Alle Teilnehmenden haben dann die Möglichkeit, ihre Meinung und Argumente zum Thema einzubringen, jedoch nur, wenn sie im inneren Stuhlkreis (dem „Fishbowl“) sitzen. Wer also etwas beitragen möchte, sucht sich einen freien Platz in der Mitte und bringt sein/ihr Statement ein. Danach verlässt er/sie wieder den Innenkreis und macht Platz für Andere. Für die Fishbowl-Diskussion gelten folgende Regeln:

- Die Diskussion findet nur im Innenkreis statt.
- Jede/r darf vom Außenkreis in den Innenkreis wechseln und sich auf einen freien Stuhl setzen.
- Nachdem der Beitrag im Innenkreis vorgebracht wurde, kehrt die Person wieder in den Außenkreis zurück.

Sollte jemand zu lange im Innenkreis sitzen bleiben und für andere Teilnehmende aus dem Außenkreis kein Platz frei werden, können diese sich auch hinter eine sitzende Person im Innenkreis stellen und damit ihren Wunsch zur Meinungsäußerung signalisieren. Der Platz muss dann umgehend frei gemacht werden.



Rundgespräch (nur wer mag, maximal 30 Sekunden). Jede/r sagt etwas, also kurzes „Blitzlicht“ (s. 10.9.1). Daumen-Feedback (s. 10.9.2). Einpunkt-Entscheidung mit anschließendem Rundgespräch (s. 10.4.1)



Keine



Die wichtigsten Ergebnisse und Erkenntnisse aus der Fishbowl-Diskussion sollten protokolliert oder im Anschluss an die Diskussion gemeinsam mit der Gruppe gesammelt und aufgeschrieben werden. Sie sollten als Zusammenfassung der Dokumentation der Veranstaltung erscheinen.



Im Vorfeld der Diskussion bietet sich Kleingruppenarbeit an, um das Thema vorzubereiten. Die Diskussion kann dann zunächst mit einer/einem Vertreter/in jeder Kleingruppe im inneren Kreis beginnen.



Brunsemann/Zussy 2010



- Durchdringen und Ordnen kontroverser Themen
- gemeinsames Finden von Lösungen für kontroverse Themen
- Erörtern von Konfliktthemen in einem geschützten Raum
- Optimieren von Vorschlägen und Problemlösungen



- Jugendliche, Erwachsene, die sich bereits kennen
- bis zu 30 Personen, aufgeteilt in vier oder fünf Kleingruppen mit je einem/einer „Meinungsvertreter/in“



ca. 30 Minuten



Papier oder Moderationskarten, Stifte



Zu einem Diskussionsthema müssen vier oder fünf verschiedene, möglichst kontroverse Meinungen gefunden werden, sowie aus der Gruppe vier bzw. fünf Personen, die diese Meinungen vertreten wollen. Dann findet ein Streitgespräch zwischen diesen Personen statt. Dazu setzen sie sich in einen Kreis. Alle übrigen setzen sich in kleinen Halbkreisen hinter die Meinungsvertreter/innen, deren Meinung sie zustimmen können.

Das Streitgespräch dauert 10 Minuten und wird dann zu einer ersten „Beratungspause“ unterbrochen. In dieser Pause beraten sich die Gruppen untereinander mit ihrem/ihrer Vertreter/in, sammeln neue Argumente oder geben Ratschläge. Der/die Vertreter/in kann auch von der Gruppe ausgewechselt werden.

Nach der Pause, die etwa 5–10 Minuten dauern kann, geht das Streitgespräch in die 2. Runde. Nach 7–8 Minuten gibt es eine zweite Beratungspause usw., bis das Thema ausreichend diskutiert wurde, sich eine deutliche Annäherung der Standpunkte gezeigt hat oder man gar zu einer gemeinsamen Lösung gekommen ist.



Rundgespräch (nur wer mag, maximal 30 Sekunden). Jede/r sagt etwas, also „Blitzlicht“ (s. 10.9.1). Beobachtungsbögen. Bepunktung in einer Matrix (++/+/0/-/-) für jedes Team separat. Daumen-Feedback (s. 10.9.2). Abfrage im Feedbackbogen zum Ende der Veranstaltung



Ein Protokollteam schreibt die wesentlichen Argumente der Diskussion auf Moderationskarten mit und pinnt sie an Stellwände (Moderationstafeln).

Alternativen zur Methode: Kugellager (s. 10.5.3), Fischbowl-Diskussion (s. 10.6.1)



Wenn der Diskussionslaufverlauf protokolliert wurde, werden die Karten geordnet und vom Gesamtplenum bewertet. Eine Variante der Bewertung könnte die Entscheidung sein, woran die Gruppe weiterarbeiten möchte.



Das Auswechseln der Meinungsvertreter/innen sollte unbedingt schon zu Beginn als Spielregel genannt werden, damit es nicht diskriminierend wirkt. Ein häufiger Wechsel der Meinungsvertreter/innen macht das Streitgespräch abwechslungsreicher und bezieht mehr Personen in die aktive Auseinandersetzung mit ein.



Methoden-Folklore

MIKROMETHODEN INNERHALB DER MODERATIONSMETHODE VIPP

Einfache Kartenfrage

Doppelte Kartenfrage

Zuruffrage



Ziele



Zielgruppe



Zeit



Hilfsmittel



Durchführung



Reflexion



Varianten



Transfer



Hinweise



Quelle



- Sammeln von Wissen, Erfahrungen, Ideen, Wünschen, Kritikpunkten, Vorschlägen oder Lösungen zu einer bestimmten Fragestellung
- Sortieren und Strukturieren von Ideen, Meinungen, Wünschen etc.
- Demokratische Möglichkeit zur Meinungsäußerung für alle Beteiligten



- Kinder ab ca. 9 Jahren, Jugendliche, Erwachsene
- 3–25 Personen. Bei Gruppen mit mehr als 15 Personen ist es besser, diese aufzuteilen.



30–45 Minuten



VIPP-Moderationsmaterial (s. 9.1): zwei Pinnwände, zwei Papierbögen, Moderationsnadeln, schwarze Moderationsstifte, farbiger dicker Trainermarker, Moderationskarten: rechteckige Karten einer Farbe, mittlere Kreise einer Farbe, Streifen



Zunächst wird eine Frage formuliert, zu der gearbeitet werden soll. Sie sollte motivierend und offen gestellt sein, also mehrere Antwortmöglichkeiten zulassen, z. B.: „Wie wollen wir unser Sommerfest gestalten? Unsere Ideen und Vorschläge“. Die Frage wird auf einen Moderationsstreifen geschrieben und für alle gut lesbar an eine Pinnwand gehängt.

Alle Teilnehmer/innen bekommen je einen kleinen Stapel rechteckiger Moderationskarten derselben Farbe, einen schwarzen Stift und den Auftrag, die Fragestellung auf den Karten schriftlich zu beantworten. Jede/r schreibt für sich. Die Regeln für das Beschriften der Karten sind unter der Methodenbeschreibung „VIPP-Moderationsmethode“ (s. 9.1) aufgeführt. Wenn der Schreibfluss nach ca. 5–10 Minuten nachlässt, sammelt die Moderation die Karten nach und nach ein.

Nun beginnt das Ordnen und Clustern der Karten. Dafür liest die Moderation die Beiträge auf den Karten nacheinander vor und pinnt sie an die Pinnwand. Dabei hängt sie Beiträge, die inhaltlich zusammengehören, dichter zusammen, wodurch nach und nach Kartencluster zu verschiedenen Unterthemen entstehen. Dieses Ordnen der Karten erfolgt auf Initiative der Moderation oder auf Zuruf der Teilnehmenden, auf jeden Fall aber immer in enger Absprache mit der Gruppe. Wenn alle Karten geordnet sind und die Gruppe zufrieden ist, wird zu jedem Themenbereich eine Überschrift gesucht, auf eine runde Moderationskarte geschrieben und über die jeweiligen Cluster gepinnt. Zum Abschluss umrandet die Moderation die einzelnen Cluster mit einem dicken, farbigen Trainermarker, so dass die verschiedenen Unterthemen, die sich zu der Frage entwickelt haben, schnell visuell erfassbar sind.



Im Anschluss an diese Methode sollte ein Gespräch darüber stattfinden, ob sich alle Teilnehmenden in dem Ergebnis wiederfinden und ob Themenbereiche offengeblieben sind, die weiter behandelt werden sollten. Auch: Einpunkt-Entscheidung mit anschließendem Rundgespräch. Bepunktung in einer Matrix (+ +/+0/-/-)



Als Varianten eignen sich die Zuruffrage (s. 10.7.3) oder die doppelte Kartenfrage (s. 10.7.2).



Soll eine Auswahl aus den Ergebnissen erfolgen, um z. B. zu entscheiden, mit welchen Themenbereichen als nächstes weitergearbeitet wird, eignet sich die Einpunkt-Entscheidung (s. 10.4.1) gut.

Ergebnissicherung: Da während der einfachen Kartenabfrage bereits ein Protokoll an den Pinnwänden entstanden ist, können die Ergebnisse durch einfaches Abfotografieren als Fotoprotokoll gesichert werden.



Weitere Informationen sind unter der „VIPP-Moderationsmethode“ (s. 9.1) zu finden.



Metaplan o.J., S. 13f.

10.7.2 Doppelte Kartenfrage



- Sichtbarmachen von zwei Seiten (verschiedenen Aspekten, Sichtweisen, Argumenten zu einem Thema)
- Sammeln von Wissen, Erfahrungen, Ideen, Wünschen, Kritikpunkten oder Lösungen aller Teilnehmenden zu einer bestimmten Fragestellung
- Sortieren und Strukturieren von Ideen, Meinungen, Wünschen etc.
- Demokratische Möglichkeit zur Meinungsäußerung für alle Beteiligten



- Kinder ab ca. 9 Jahren, Jugendliche, Erwachsene
- 3–25 Personen. Bei Gruppen mit mehr als 15 Personen ist es besser, diese aufzuteilen.



30–45 Minuten



VIPP-Moderationsmaterial (s. 9.1): mindestens zwei Pinnwände, zwei Papierbögen, Moderationsnadeln, schwarze Moderationsstifte, ein farbiger dicker Trainermarker, Moderationskarten: rechteckige Karten in zwei Farben (orange und grün), mittlere Kreise einer Farbe, Streifen



Zunächst werden zwei Fragen formuliert, zu denen gearbeitet werden soll. Diese sollten zu einem Themenbereich gehören und zwei verschiedene Aspekte des Themas beleuchten, z. B. „Beteiligung der Schüler/innen an der Unterrichtsgestaltung: Welche Argumente sprechen dafür, welche dagegen?“ Jede Frage wird auf einen Moderationsstreifen geschrieben und für alle gut lesbar an zwei nebeneinanderstehende Pinnwände gehängt. Zusätzlich hängt zur Orientierung neben der ersten Fragestellung eine grüne, rechteckige Karte und neben der zweiten Fragestellung eine orangefarbene, rechteckige Karte.

Alle Teilnehmer/innen bekommen je einen kleinen Stapel rechteckiger Moderationskarten in Orange und Grün, einen schwarzen Moderationsstift und den Auftrag, die Frage auf den Karten schriftlich zu beantworten. Jede/r schreibt für sich. Die Regeln für das Beschriften der Karten sind unter der Methodenbeschreibung „VIPP-Moderationsmethode“ (s. 9.1) aufgeführt. Wenn der Schreibfluss nach ca. 5–10 Minuten nachlässt, sammelt die Moderation die Karten nach und nach ein und sortiert sie nach den Farben.

Nun beginnt das Ordnen und Clustern. Bei hoher Kartenzahl ist es sinnvoll, die Pro- und Contra-Argumente getrennt auf zwei verschiedenen Pinnwänden zu sammeln und zu ordnen. Dafür liest die Moderation die Beiträge nacheinander vor und pinnt sie an die entsprechende Pinnwand. Die Beiträge, die inhaltlich zusammengehören, werden dabei dichter zusammengehängt. Dadurch entstehen nach und nach Kartencluster zu verschiedenen Unterthemen. Dieses Ordnen der Karten erfolgt auf erste Initiative der Moderation oder auf Zuruf der Teilnehmenden, auf jeden Fall aber immer in enger Absprache mit der Gruppe. Wenn alle Karten zugeordnet sind und die Gruppe mit den Clustern zufrieden ist, wird zu jedem Themenbereich eine Überschrift /ein Oberbegriff gesucht, auf eine runde Moderationskarte geschrieben und über die jeweiligen Cluster gepinnt. Zum Abschluss umrandet die Moderation die einzelnen Cluster mit einem dicken, farbigen Trainermarker, so dass die verschiedenen Unterthemen, die sich zu der Frage entwickelt haben, schnell visuell erfassbar sind.



Rundgespräch (nur wer mag, maximal 30 Sekunden). Jede/r sagt etwas, also kurzes „Blitzlicht“ (s. 10.9.1). Daumen-Feedback (s. 10.9.2). Einpunkt-Entscheidung mit anschließendem Rundgespräch (s. 10.4.1)



Zuruffrage (s. 10.7.3)



Mit dem Ergebnis der doppelten Kartenfrage kann sich die Gruppe beispielsweise auf eine öffentliche Diskussion vorbereiten (verschiedene Argumente zu einem Thema).



Weitere Informationen sind unter „VIPP-Moderationsmethode“ (s. 9.1) zu finden.



Metaplan o. J., S. 14f.

10.7.3 Zuruffrage



- Schnelles Sammeln von Wissen, Erfahrungen, Ideen, Wünschen, Kritikpunkten oder Lösungen zu einer bestimmten Fragestellung
- Sortieren und Strukturieren von Ideen, Meinungen, Wünschen etc.
- Entlasten von Gruppen, die nicht gerne selbst schreiben



- Kinder ab 8 Jahren, Jugendliche, Erwachsene
- 3–25 Personen



30–45 Minuten



VIPP-Moderationsmaterial (s. 9.1): zwei Pinnwände, zwei Papierbögen, Moderationsnadeln, schwarze Moderationsstifte, ein farbiger dicker Trainermarker, Moderationskarten: rechteckige Karten einer Farbe, mittlere Kreise einer Farbe, Streifen



Für die Moderation einer Zuruffrage ist neben der Hauptmoderation noch eine Co-Moderation notwendig, die das Schreiben der Beiträge übernimmt. Zuvor muss eine Leitfrage formuliert werden, zu der gearbeitet werden soll. Diese sollte motivierend und offen gestellt sein, also mehrere Antwortmöglichkeiten zulassen, z. B.: „Wie wollen wir unser Sommerfest gestalten? Unsere Ideen und Vorschläge“. Die Frage wird auf einen Moderationsstreifen geschrieben und für alle gut lesbar an eine Pinnwand gehängt.

Die Moderation stellt der Gruppe die Frage vor und motiviert die Teilnehmenden, ihre Meinung dazu zu äußern und sie spontan zurückzurufen. Jeden Wortbeitrag fasst die Moderation in Rücksprache mit der Gruppe zu einer Kernaussage zusammen, die dann von der Co-Moderation auf eine Moderationskarte geschrieben wird. Damit die verschiedenen Aussagen später inhaltlich sortiert werden können und die Lesbarkeit für die gesamte Gruppe sichergestellt ist, gelten beim Beschriften der Karten bestimmte Regeln für die Co-Moderation, die unter der Methodenbeschreibung „VIPP-Moderationsmethode“ (s. 9.1.) aufgeführt sind.

Nun beginnt das Ordnen und Clustern der Karten. Dafür liest die Moderation die Beiträge auf den Karten nacheinander vor und pinnt sie an die Pinnwand. Beiträge, die inhaltlich zusammengehörten, hängt sie dichter zusammen, wodurch nach und nach Kartencluster zu verschiedenen Themenbereichen entstehen. Dieses Ordnen der Karten erfolgt auf erste Initiative der Moderation oder auf Zuruf der Teilnehmenden, auf jeden Fall aber immer in enger Absprache mit der Gruppe. Wenn alle Karten zugeordnet sind und die Gruppe mit den Clustern zufrieden ist, wird zu jedem Themenbereich eine Überschrift gesucht, auf eine runde Moderationskarte geschrieben und über das jeweilige Cluster gepinnt. Zum Abschluss umrandet die Moderation die Cluster mit einem dicken, farbigen Trainermarker, so dass die verschiedenen Unterthemen, die sich zu der Frage entwickelt haben, schnell visuell erfassbar sind.



Im Anschluss an diese Methode sollte ein Gespräch darüber stattfinden, ob sich alle Teilnehmenden in dem Ergebnis wiederfinden und ob noch Themenbereiche offengeblieben sind, die weiter behandelt werden sollen.



Einfache oder doppelte Kartenabfrage (s. 10.7.1 und 10.7.2)



Soll eine Auswahl aus den Ergebnissen erfolgen, um z. B. zu entscheiden, mit welchen Themenbereichen als nächstes weitergearbeitet werden soll, eignet sich die Punktscheidung (s. 10.4.1) gut. Ergebnissicherung: Da während der einfachen Kartenabfrage bereits ein Protokoll an den Pinnwänden entstanden ist, können die Ergebnisse durch Abfotografieren als Fotoprotokoll gesichert werden.



Im Vergleich mit der einfachen oder doppelten Kartenfrage ist die Zuruffrage besonders dann gut geeignet, wenn Teilnehmenden Unsicherheiten beim Schreiben haben. Weitere Informationen sind unter „VIPP-Moderationsmethode“ (s. 9.1) zu finden.



Metaplan o. J., S. 21f.

MIKROMETHODEN FÜR SPIELE (ENERGIZER, LOCKERUNGEN, KREATIVITÄT, GRUPPENPROZESSE)

Lockerungsspiele im Raum

Pfeifenputzer

Lockerungsspiele im Stuhlkreis



Ziele



Zielgruppe



Zeit



Hilfsmittel



Durchführung



Reflexion



Varianten



Transfer



Hinweise



Quelle

10.8.1 Lockerungsspiele im Raum



- Aktivieren bei Müdigkeit und Unlust; Warming up
- Lockern nach einer längeren Pause oder einer längeren Arbeitseinheit



- Kinder, Jugendliche, Erwachsene
- 8-30 Teilnehmende



5-15 Minuten



Keine



Roboter: Die Teilnehmenden bilden Dreiergruppen. Zwei Mitspieler/innen stellen sich Rücken an Rücken auf, sie sind die Roboter. Eine dritte Person ist Ingenieur/in. Die Roboter werden von dem/der Ingenieur/in durch leichtes Tippen auf den Kopf gestartet und gehen mit langsamen, steifen Bewegungen stur geradeaus. Stößt ein Roboter an ein Hindernis (Stuhl, Tisch ...), tritt er weiter auf der Stelle. Der/die Ingenieur/in kann die Bewegungsrichtung des Roboters verändern, indem er/sie ihm auf die rechte oder linke Schulter klopft. Der Roboter macht dann eine Drehung um 45° in die entsprechende Richtung und geht in diese Richtung weiter. Der/die Ingenieur/in darf die Roboter dabei immer nur abwechselnd bewegen, er/sie darf also nicht zweimal hintereinander demselben Roboter auf die Schulter klopfen, sondern muss dazwischen immer den anderen Roboter betätigen. Ziel ist es, dass die beiden Roboter aufeinander zugehen, sodass sie sich die Hand geben können.

Evolution: Bei dem Spiel durchlaufen die Teilnehmenden fünf Stufen der Evolution, die sie jeweils möglichst überzeugend darstellen sollen. Alle beginnen bei der ersten Stufe. Um aufzusteigen sucht man sich eine/n Mitspieler/in derselben Stufe und spielt „Stein, Schere, Papier“. Wer gewinnt, steigt eine Stufe auf, wer verliert, bleibt auf seiner Stufe. Folgende Stufen der Evolution gibt es:

- **Stufe 1 – Amöben:** Die Amöben gehen durch den Raum, halten die Hände wie Fühler an den Kopf und sagen „Plöm, plöm, plöm ...“.
- **Stufe 2 – Fische:** Die Fische gehen durch den Raum, machen Schwimmbewegungen und sagen „Blubb, blubb, blubb ...“.
- **Stufe 3 – Hühner oder Hähne:** Die Hühner und Hähne gehen durch den Raum, schlagen mit den Flügeln und gackern/krähen.
- **Stufe 4 – Affen:** Die Affen gehen durch den Raum, kratzen sich unter den Achseln und machen „Houhouhouhou ...“.
- **Stufe 5 – weise Menschen:** Die weisen Menschen dürfen sich setzen, nachdenklich die Hand ans Kinn legen und das Chaos um sie herum betrachten.



Bei diesen einfachen Lockerungsspielen ist eine Reflexion meist nicht notwendig. Jedoch sollte die Spielleitung immer darauf achten, wie die Spiele bei der Gruppe ankommen und ob sich die Teilnehmenden wohlfühlen. Diese Beobachtungen sollten unbedingt für die weitere Gestaltung der Veranstaltung berücksichtigt werden.



Keine



Nach den Lockerungsspielen kann häufig wieder konzentrierter und aufmerksamer weitergearbeitet werden.



Keine



Kreisjugendring Dachau 2003, S. 12/8 ff.
Jugendpflege Wentorf (o. J.), S. 11

10.8.2 Pfeifenputzer



- Spaß und gute Laune
- Lockern der Kreativität, Herstellen einer kreativen, lustigen Atmosphäre



- Kinder, Jugendliche, Erwachsene
- 8–40 Teilnehmende



10–20 Minuten



Ca. 10–20 Moderationskarten (alternativ DIN-A5-Blätter oder Karteikarten),
dicker schwarzer Filzstift zum Vorbereiten der Karten



Für das Spiel braucht die Moderation einen Stapel Karten mit verschiedenen Begriffen, die die Teilnehmenden während des Spieles pantomimisch darstellen bzw. erraten sollen. Mögliche Begriffe sind z. B. Pfeifenputzer, Cheerleader-Pompons, Modellflugzeug, Radiowecker, Touchscreen, Grippewelle, Nacktschnecke, Elvis, Zeitbombe, Pferdeschlitten, Traumhaus, Dampfbügeleisen, Fallschirmsprung, Pilzvergiftung, Geburtstagskind, Busfahrer/in, Zombieapokalypse, Leuchtturm, Hubschrauber, U-Boot ... Die Gruppe stellt sich in zwei Reihen auf, die sich gegenseitig anschauen. Alle Teilnehmenden bilden somit ein Spalier und haben jeweils eine:n Partner/in in der anderen Reihe, dem/der sie direkt gegenüberstehen. Zwischen den beiden Reihen bleibt ein Abstand von ca. 1,5 m.

Nun beginnt das Spiel: Die Moderation geht zwischen den beiden Reihen hindurch und zeigt dabei den Teilnehmenden auf einer Seite einen Begriff von ihrem Kartenstapel. Die andere Reihe darf den Begriff nicht lesen! Ist die Moderation am Ende der Reihe angekommen, gibt sie das Startsignal. Alle Teilnehmenden der Reihe, die die Karte lesen konnten, stellen den Begriff gleichzeitig pantomimisch ihrem Gegenüber dar. Die gegenüberliegende Reihe versucht ihn zu erraten und sagt ihre Lösungsvorschläge laut in den Raum. Bei der Pantomime dürfen die Darsteller weder sprechen oder Geräusche machen, noch Gegenstände heranziehen oder auf sie zeigen. Nur auf die eigenen Körperteile darf gezeigt werden. Wurde der Begriff von einem oder mehreren Teilnehmenden erraten, stoppt die Moderation die Runde und hält den Begriff noch einmal für alle sichtbar als Auflösung hoch. Dann beginnt die nächste Runde mit vertauschten Rollen.



Ggf. Rundgespräch (nur wer mag, maximal 30 Sekunden). Jede/r sagt etwas, also kurzes „Blitzlicht“ (s. 10.9.1). Daumen-Feedback (s. 10.9.2)



Soll das Spiel mit Kindern gespielt werden, die noch nicht lesen können, können statt der Begriffe auch Bilder auf die Karten gemalt werden. Die Begriffsliste muss für Kinder angepasst werden, z. B. Schaukel, Blumenstrauß, Straßenlaterne ...



Das Spiel eignet sich hervorragend, um anschließend in eine kreative Ideenfindung einzusteigen, z. B. mithilfe der Kopfstandmethode (s. 10.3.3), Brainstorming (s. 10.3.1), einfache Kartenfrage (s. 10.7.1) o. ä.



Die Moderation sollte darauf achten, dass sie am Anfang des Spiels zunächst einfachere Begriffe wählt und den Schwierigkeitsgrad langsam steigert. Bei diesem Spiel steht in erster Linie der Spaß im Vordergrund.



Spiele-Folklore

10.8.3 Lockerungsspiele im Stuhlkreis



- Aktivieren bei Müdigkeit und Unlust während einer Veranstaltung
- Lockern nach einer längeren Pause oder einer längeren Arbeitseinheit
- Warming up



- Kinder, Jugendliche, Erwachsene
- 8–30 Teilnehmende



5–15 Minuten



Für das Kissenrennen: zwei Kissen unterschiedlicher Farbe



Kissenrennen: Die Gruppe sitzt im Stuhlkreis und wird durch Abzählen (1, 2, 1, 2 usw.) in zwei Teams geteilt. Eine Person aus Team 1 erhält ein Kissen, die Person gegenüber aus Team 2 erhält ein zweites Kissen (möglichst in einer anderen Farbe). Nach einem Startsignal werden die Kissen so schnell wie möglich im Uhrzeigersinn an die jeweiligen Teammitglieder weitergegeben. Es ist nicht erlaubt, die gegnerische Mannschaft beim Weitergeben ihres Kissens zu behindern. Gewonnen hat das Team, dessen Kissen das Kissen der anderen Mannschaft überholt. Lässt ein Team ein Kissen fallen, so hat es verloren.

Obstsalat: Die Gruppe sitzt im Stuhlkreis, die Spielleitung steht im Kreis und hat keinen Sitzplatz. Jede/r Mitspieler/in bekommt von der Spielleitung eine von vier Obstsorten zugeordnet (z. B. Du bist ein Apfel, eine Birne, Pflaume, Kirsche ...). Nun nennt die Spielleitung eine Obstsorte. Alle Mitspieler/innen, die diese Obstsorte zugeordnet bekommen haben, müssen sich einen neuen Sitzplatz suchen. Die Spielleitung in der Mitte versucht einen durch den Platzwechsel freigewordenen Platz zu ergattern. Gelingt ihr das, bleibt Ein/e andere:r Mitspieler/in in der Mitte übrig und darf durch das Nennen einer Obstsorte die nächste Runde beginnen. Ruft der/die Spieler/in in der Mitte „Obstsalat“, suchen sich alle Mitspieler/innen einen neuen Platz.

Stummer Dirigent: Alle sitzen im Kreis. Ein/e Freiwillige:r verlässt den Raum. Die restliche Gruppe wählt einen „stummen Dirigenten“, dessen Bewegungen die Gruppe während des Spiels nachmacht (Klatschen, Winken, Kopfschütteln, Beine übereinanderschlagen, Aufstampfen usw.), ohne dass gleich erkennbar ist, von wem diese Bewegung ausgeht. Der/die Freiwillige vor der Tür wird hereingeholt, stellt sich in die Mitte und versucht herauszufinden, wer der „stumme Dirigent“ ist. Das Spiel wird noch lebhafter und bewegungsintensiver, wenn die Bewegungen im Stehen und mit Musik ausgeführt werden.



Bei diesen einfachen Lockerungsspielen ist eine Reflexion meist nicht notwendig. Jedoch sollte die Spielleitung immer darauf achten, wie die Spiele bei der Gruppe ankommen und ob sich die Teilnehmenden wohlfühlen. Diese Beobachtungen sollten für die weitere Gestaltung der Veranstaltung berücksichtigt werden.



Keine



Nach den Lockerungsspielen kann häufig konzentrierter und aufmerksamer weitergearbeitet werden.



Keine



Kreisjugendring Dachau 2003, S. 12/8 ff.

MIKROMETHODEN FÜR REFLEXION, EVALUATION UND FEEDBACK

Blitzlicht

Daumenfeedback

Meine Meinung

Herzen

Fahrrad



Ziele



Zielgruppe



Zeit



Hilfsmittel



Durchführung



Reflexion



Varianten



Transfer



Hinweise



Quelle



- Geben und Erhalten von Feedback
- Einfangen von Stimmungs- und Meinungsbildern der Gruppe
- Einholen einer schnellen Rückmeldung



Kinder, Jugendliche und Erwachsene
3–25 Teilnehmende



10–30 Minuten



Evtl. ein kleiner Gegenstand wie ein Redestab oder Sprechstein



Alle sitzen im Kreis. Die Moderation leitet die Runde kurz mit einer ausgewählten Fragestellung (siehe unten) ein, zu der nun alle, die möchten, mit 1–2 Sätzen (maximal eine Minute) Stellung beziehen. Wenn mit einem Sprechstein oder Redestab gearbeitet wird, ist nur der- oder diejenige an der Reihe, der/die diesen Gegenstand in der Hand hält.

Folgende Regeln sollten eingehalten werden, damit das Blitzlicht gut funktioniert:

- Wer an der Reihe ist, spricht nur über sich und seine/ihre Vorstellungen.
- Er/sie versucht, in der Ich-Form zu sprechen und sich auf die Fragestellung zu beziehen.
- Alle hören zu, ohne zu unterbrechen.
- Die Äußerungen bleiben unkommentiert, werden nicht kritisiert und bewertet.
- Erst nachdem sich alle, die wollten, zu Wort gemeldet haben, kann sich eine Diskussion zum Thema anschließen.

Mögliche Fragen für ein Blitzlicht sind beispielsweise:

- Was waren bis jetzt deine persönlichen Erfahrungen zu dem Thema?
- Was hast du dazu schon erlebt oder aus deinem Umfeld gehört?
- Wie ging es dir bei der letzten Methode/Arbeitseinheit?
- Was war super? Was ist nicht so gut gelaufen?
- Was war das Wichtigste für dich? Was nimmst du mit? Was wirst du nie vergessen?
- Wo hast du noch Fragen? Was ist unklar geblieben?
- Woran sollten wir noch weiterarbeiten?
- Was ist bislang zu kurz gekommen?



Das Blitzlicht ist bereits eine Reflexionsmethode.



Das Blitzlicht kann auch als Vorstellungsrunde oder Diskussionseinstieg eingesetzt werden (z. B. „Hast du dich schon einmal in deiner Gemeinde politisch eingebracht? Wenn ja, wo? Wenn nein, warum nicht?“), als Zwischenevaluation (z. B. „Wie findest du die Diskussion bisher? Welche Themen sollten auf jeden Fall noch angesprochen werden?“) oder als Fazit (z. B. „Welche neuen Ideen hast du aus der Diskussion gewonnen? Welche Aspekte findest du besonders wichtig?“).



Berücksichtigung der Ergebnisse in den folgenden Arbeitsschritten. Das Blitzlicht wird nicht dokumentiert. Ggf. können wichtige Punkte gemeinsam mit Gruppe zusammengefasst und aufgeschrieben werden. Sind gravierende Probleme zutage getreten, sollte, evtl. nach einer Pause, besprochen werden, wie mit diesen Punkten weitergearbeitet werden soll.



Keine



DBJR 2019



Schnellreflexion nach einzelnen Methoden oder einer ganzen Veranstaltung



- Kinder, Jugendliche, Erwachsene
- 3–50 Teilnehmende



5 Minuten



Keine



Die Teilnehmenden stehen im Kreis, strecken einen Arm nach vorn und schließen die Augen. Die Moderation stellt eine Reflexionsfrage, und die Teilnehmenden drücken mit dem Daumen ihre Meinung dazu aus:

- Daumen hoch: positiv
- Daumen runter: negativ
- Daumen waagrecht: neutral

Auf ein Signal der Moderation öffnen alle wieder die Augen und können die Bewertungen der anderen sehen. Die Moderation bittet und ermutigt einzelne Freiwillige, kurz ihre Meinung zu erläutern. Mögliche Fragestellungen für das Daumenfeedback:

- Wie hat dir die Methode gefallen?
- Wie ging es dir während der letzten Arbeitseinheit?
- Wie zufrieden bist du mit unserem Ergebnis?
- Wie hat dir der Programmpunkt xy gefallen? ...



Sollten Unklarheiten oder besondere Probleme, Kritikpunkte usw. durch das Daumenfeedback aufgedeckt werden, kann ein anschließendes kurzes Kreisgespräch zur Klärung sinnvoll sein.



Das Daumenfeedback eignet sich nur bedingt für komplexere Fragestellungen. Alternative Methoden sind in diesen Fällen z. B. die Einpunkt-Entscheidung mit anschließendem Rundgespräch (s. 10.4.1) oder die einfache (s. 10.7.1) oder doppelte Kartenfrage (s. 10.7.2).



Der Reiz des Daumenfeedbacks ist die schnelle und unkomplizierte Möglichkeit der Reflexion, bei der auf die schriftliche Dokumentation des Ergebnisses verzichtet wird. Jedoch sollte die Moderation das Ergebnis des Feedbacks im Kopf behalten und die weitere Veranstaltungsplanung danach ausrichten.



Das Daumenfeedback ist nicht anonym, wodurch für einige Teilnehmende eine Hemmschwelle entstehen könnte, kritische Fragen auch tatsächlich entsprechend der eigenen Meinung zu beantworten.



vcp-kurhessen 2019



- Ermöglichen schneller Meinungsäußerungen
- Treffen schneller Entscheidungen
- Erhalten eines schnellen und unmittelbaren Feedbacks einer (auch größeren) Gesamtgruppe
- Kommentieren von Aussagen durch viele gleichzeitig
- Beteiligen und Aktivieren



- Jugendliche, Erwachsene
- Unbegrenzte Teilnehmerzahl



5–15 Minuten



Pro Teilnehmenden je eine Moderationskarte in den Farben Rot, Gelb und Grün, die z. B. vor Beginn der Veranstaltung unter jeden Stuhl gelegt werden



Die Teilnehmenden äußern bei längeren mündlich vorgetragene Statements und Vorträgen oder bei Vorschlagslisten ihre Meinung, treffen Entscheidungen und kommentieren die Aussagen sofort durch das Hochhalten einer Karte:

- Rot für „Finde ich nicht gut“ / „Bin dagegen!“
- Gelb für „Enthaltung“
- Grün für „Finde ich gut“ / „Bin dafür!“



- Rundgespräch (nur wer mag, maximal 30 Sekunden)
- Daumen-Feedback (s. 10.9.2)
- Abfrage im Feedbackbogen zum Ende der Veranstaltung



Ein-Punkt-Entscheidung (s. 10.4.1)



Ggf. Ergebnissicherung durch Fotografieren, um die Karten später auszählen zu können



Keine



Methoden-Folklore



- Fördern von Reflexion gemeinsamer Tätigkeit am Ende der Projektarbeit
- Schaffen der Bedingungen für:
- Besseres Verständnis füreinander und Feedback zur gemeinsamen Arbeit
- Die Entwicklung von Sensibilität den Handlungen anderer gegenüber und Empathie zwischen den Teilnehmenden der Projektgruppe
- Austausch von Eindrücken, die während der Projektarbeit entstanden sind



Bis zu 30 Personen, alternativ: ungrenzte Teilnehmendenzahl



15–20 Minuten



Papierherzen auf Fäden oder herzförmige Aufkleber in verschiedenen Farben, auf denen die Namen der Moderation und der Teilnehmenden geschrieben sind



Die Teilnehmenden setzen sich in einen Kreis. In der Mitte liegen farbige Papierherzen mit den Namen der Teilnehmenden und der Moderation auf dem Fußboden. Die Herzen sind so hingelegt, dass man die Namen nicht sehen kann.

Die Moderation initiiert das Gespräch: „Kennen wir die Namen aller Teilnehmer/innen? Warum?“ Ein/e Teilnehmer/in zieht ein Herz, liest den drauf stehenden Namen laut vor und lädt die entsprechende Person in die Mitte ein. Nun werden folgende Fragen beantwortet:

- Was gefällt mir an dieser Person?
- Was habe ich mit ihm/ihr während des Projektes gemacht?
- Was hätte ich vermisst, wenn er/sie nicht mit dabei wäre?

Nach dieser Meinungsäußerung ist der/die Teilnehmerin an der Reihe, über die gerade gesprochen wurde. Er/sie nimmt sein/ihr Herz in die Hand und zieht ein weiteres Herz, lädt die Person in die Mitte ein usw. Die Übung geht solange, bis alle Anwesenden ihre Herzen in der Hand halten.



Die Teilnehmenden tauschen ihre Eindrücke von der Übung aus und bewerten anschließend, welche Bedeutung die Teilnahme eines/einer jeden für die erfolgreiche Realisierung des Projektes hatte. Mögliche Fragen:

- Warum hat die Moderation verschiedene Farben für die Herzen gewählt?
- Welche Bedeutung hat die Vielfalt der Teilnehmenden für die Realisierung des Projektes?



Wenn sich die Teilnehmenden bereits kennen, lässt sich diese Übung am Anfang des Projektes einsetzen, um eine freundschaftliche Atmosphäre zu schaffen. Nach der Übung können alle Teilnehmenden ihr Herz als Namensschild tragen. Die Herzen kann man auch weiterverwenden, bis alle Teilnehmenden einander gut kennengelernt haben.



Die Übung wirkt sich psychologisch gut auf die weitere Kooperation der Teilnehmenden nach der Veranstaltung aus.



Keine



Living Democracy: <https://www.living-democracy.com/uk/>



- Fördern von Reflexion gemeinsamer Tätigkeit am Ende der Projektarbeit
- Schaffen der Bedingungen für:
- Ein besseres Verständnis füreinander und Feedback zur gemeinsamen Arbeit
- Das Entwickeln von Sensibilität den Handlungen anderer gegenüber
- Empathie zwischen den Teilnehmenden der Projektgruppe
- Den Austausch von Eindrücken, die während der Arbeit am Projekt entstanden sind



- bis 30 Personen
- Alter: unbeschränkt



15–20 Minuten



Klebezettel, Fahrrad, Schachtel, Filzstifte



Die Teilnehmenden sitzen im Kreis. Die Moderation bittet sie, ihre Namen auf Klebezettel zu schreiben, und sammelt diese in die Schachtel ein. Nun stellt sie das Fahrrad in die Kreismitte und bittet die Teilnehmenden, je einen Klebezettel aus der Schachtel zu ziehen.

Die Teilnehmenden stellen sich rund um das Fahrrad auf. Die Moderation bittet sie, sich das Fahrrad aufmerksam anzuschauen und zu überlegen, mit welchem Fahrradteil sie die Rolle der Person auf ihrem Zettel für das Projekt assoziieren. Dann schlägt die Moderation einem/einer Teilnehmenden vor, seine/ihre Assoziationen zu erläutern (auf Wunsch) und den Klebezettel an den entsprechenden Fahrradteil zu kleben: „Die Rolle von Teilnehmer/in A in unserem Projekt assoziiere ich mit diesem Fahrradteil, weil ...“ Nun ist Teilnehmer/in A an der Reihe. Es geht weiter, bis alle zu Wort gekommen sind.



Die Teilnehmenden tauschen ihre Eindrücke von der Übung aus, dann werden sie gebeten zu erklären, welche Bedeutung Teamarbeit für die Realisierung des Projektes hat. Mögliche Fragen:

- Das Fahrrad ist ein ganzheitlicher Mechanismus. Was passiert, wenn ein Fahrradteil kaputt geht? Wie beeinflusst ein fehlender Teil die Funktionsweise des Fahrrads? Was braucht man, damit das Fahrrad gut fährt?
- Die Projektgruppe ist auch ein ganzheitlicher Mechanismus. Was passiert, wenn jemand schlecht mitarbeitet?
- Wie beeinflusst Ein/e fehlender:r Teilnehmer/in die Arbeit des Teams? Was braucht man also, damit das Team gut arbeiten kann?
- Welche Rolle spielt das Team für die Projektrealisierung?



Anstelle eines Fahrrads kann ein Automodell verwendet werden.



Die Übung ist für die Weiterarbeit nach der Veranstaltung wichtig und wirksam.



Keine



Die Übung wurde als Training für Jugendliche und Erwachsene während des Projektes „M18: Wir können mehr!“ in der Ukraine eingesetzt.



Kapitel II

Welche Schrittfolge muss ich
bei einem Partizipationsprojekt beachten?

Der Phasenablauf bei der Planung und Durchführung





Logik und Struktur von Projekten: Stellenwert der Partizipation in der Schrittfolge des Projektmanagements

Jedes Partizipationsvorhaben, egal, ob es sich um eine kleinere Maßnahme oder ein größeres Projekt handelt, folgt einem systematischen Planungsschema, nämlich dem des Projektmanagements. Das kann aufwendiger sein oder auch mal einfach und schnell ablaufen. Logik und Schrittfolge des Vorgehens sind aber immer gleich. Deshalb wird im Folgenden der Phasenablauf des Projektmanagements von Partizipationsprojekten mit den darin integrierten Partizipationselementen vorgestellt.

Aus Platzgründen ist in diesem Handbuch nicht möglich, einen detaillierten Projektmanagement-Leitfaden und die einzelnen Planungsmethoden des Projektmanagements vorzustellen. Zum Projektmanagement gibt es jedoch viel Material, u. a. im Internet. Dieses Handbuch konzentriert sich auf Methoden, die Partizipation innerhalb des Projektmanagements fördern, was im klassischen Projektmanagement häufig weniger ernst genommen wird.

Zunächst sollte man sich klarmachen, dass Projektmanagement nicht von vornherein demokratisch

und partizipativ ist. Meistens wird es als rein technische Planungs- und Organisationsmethode verwendet. Beim Management von Partizipationsprojekten geht das natürlich nicht. Hier muss auch die innere Struktur des Projektmanagements demokratisch und partizipativ organisiert sein. Das ist auch sehr gut möglich. Man kann in jede technische Planung und Umsetzung von Projekten Beteiligung einbauen. Solche partizipativen Planungselemente sind an vielen Stellen der Methodensammlung in diesem Handbuch enthalten. Auf sie wird in der folgenden Phasenübersicht des Projektmanagements verwiesen.

Die Durchführung von Partizipationsveranstaltungen in diesen fünf Phasen des Projektmanagements wird didaktisch begleitet und unterstützt durch eine Reihe von Maßnahmen, z. B. Einstiegsmethoden von Veranstaltungen (s. 10.1.1–10.1.6), oder Lockerungen und Energizern (s. 10.8.1–10.8.3). Sehr wichtig sind auch die systematischen Methoden der Reflexion, Evaluation und des Feedbacks (s. 10.9.1–10.9.5).

1. Startphase

INITIATIVE, ANALYSE, BEDARF, VORBEREITUNG

In dieser Phase finden die Bedarfsanalyse und die Themenfindung statt. Kinder und Jugendliche erkennen selbst ihren Bedarf an Partizipationsmaßnahmen und -projekten und entdecken Themen, in denen Partizipation für sie möglich ist. Folgende Tools können dabei beispielsweise eingesetzt werden:

- einfaches Erfassen von Wünschen und Bedürfnisse mit der Übung „Wenn ich ein Zauberer wäre“ (s. 10.2.1)
- Sozialraum-Erkundungsmethoden, z. B. Sozialraum-Begehung (s. 10.2.2)
- einfache Kartenfrage (s. 10.7.1)
- Bedarfsanalyse-Workshop zu Beginn einer größeren Konzeptentwicklung für die Partizipation in einer Stadt oder einer Einrichtung (s. 9.1)
- alle Methoden zum Verstehen und Bearbeiten von Themen und Problemen (s. 10.5)
- alle dialogischen Methoden zur Auseinandersetzung mit kontroversen Themen (s. 10.6.1 und 10.6.2)
- alle Austausch- und Begegnungsmethoden wie „World Café“ (s. 9.3) oder „Open Space“ (s. 9.4)
- alle demokratischen Entscheidungsmethoden mit anschließender Auswahl von Themen für Maßnahmen und Projekte (s. 10.4.1–10.4.3)

2. Lösungs- und Ideenphase

LÖSUNGS-, PROJEKT- UND MASSNAHMEN-ENTWICKLUNG

Hier werden partizipativ Vorschläge, Ideen und Lösungen für Projekte und Maßnahmen gesucht. Folgende Tools können dabei beispielsweise eingesetzt werden:

- schnelle und einfache Kreativmethoden (s. 10.3.1–10.3.5)
- längere und aufwändigere, aber gleichzeitig sehr motivierende Methoden der Ideen- und Vorschlagsentwicklung: große Veranstaltungsformate wie „Zukunftswerkstatt“ (s. 9.5), „World Café“ (s. 9.3) oder „Open Space“ (s. 9.4)
- Auswahl von Ideen und Vorschlägen auf demokratische Weise (s. 10.4.1–10.4.3)

3. Planungsphase

AUFGABEN-, RESSOURCEN- UND ZEITPLANUNG

Nun werden ausgewählte Projektideen und Maßnahmen durchgeplant. Dafür können z. B. folgende Tools eingesetzt werden:

- „Jetzt-Bald-Später-Matrix“ (s. 10.4.3)
- ausführlicher „Planungsworkshop“ (Planungszirkel) mit der Moderationsmethode VIPP für große Veranstaltungsformate (s. 9.1 und 10.7.1–10.7.3)

4. Implementationsphase

DURCHFÜHRUNG DER PROGRAMME, PROJEKTE UND MASSNAHMEN

In dieser Phase werden die geplanten Partizipationsprojekte verwirklicht und die Maßnahmen durchgeführt. Dabei können als Partizipationstools z. B. verwendet werden:

- einzelne Bauaktionen
- einzelne öffentliche Aktionen und Veranstaltungen
- mehrtägiger Bauworkshop als aufwändiges Veranstaltungsformat

5. Abschluss- und Nachhaltigkeitsphase

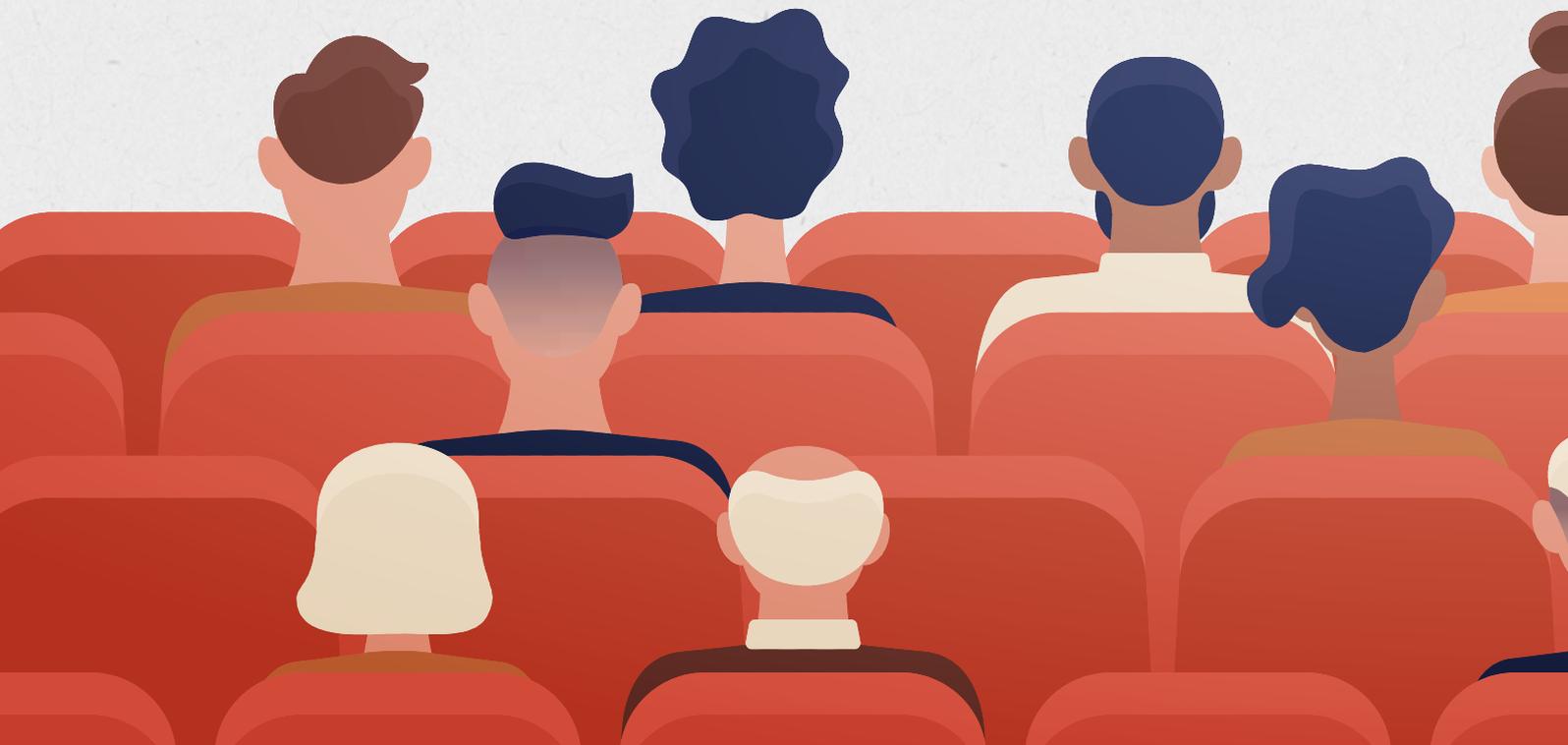
EVALUATION, PROJEKTABSCHLUSS, BEENDIGUNG DES PROJEKTES, SICHERUNG VON NACHHALTIGKEIT UND FOLLOW-UP

Umgesetzte Projekte sollten nachhaltig gesichert, Maßnahmen evaluiert und eventuell Folgeprojekte begonnen werden. Als Tools für die Sicherung der Nachhaltigkeit bieten sich z. B. an:

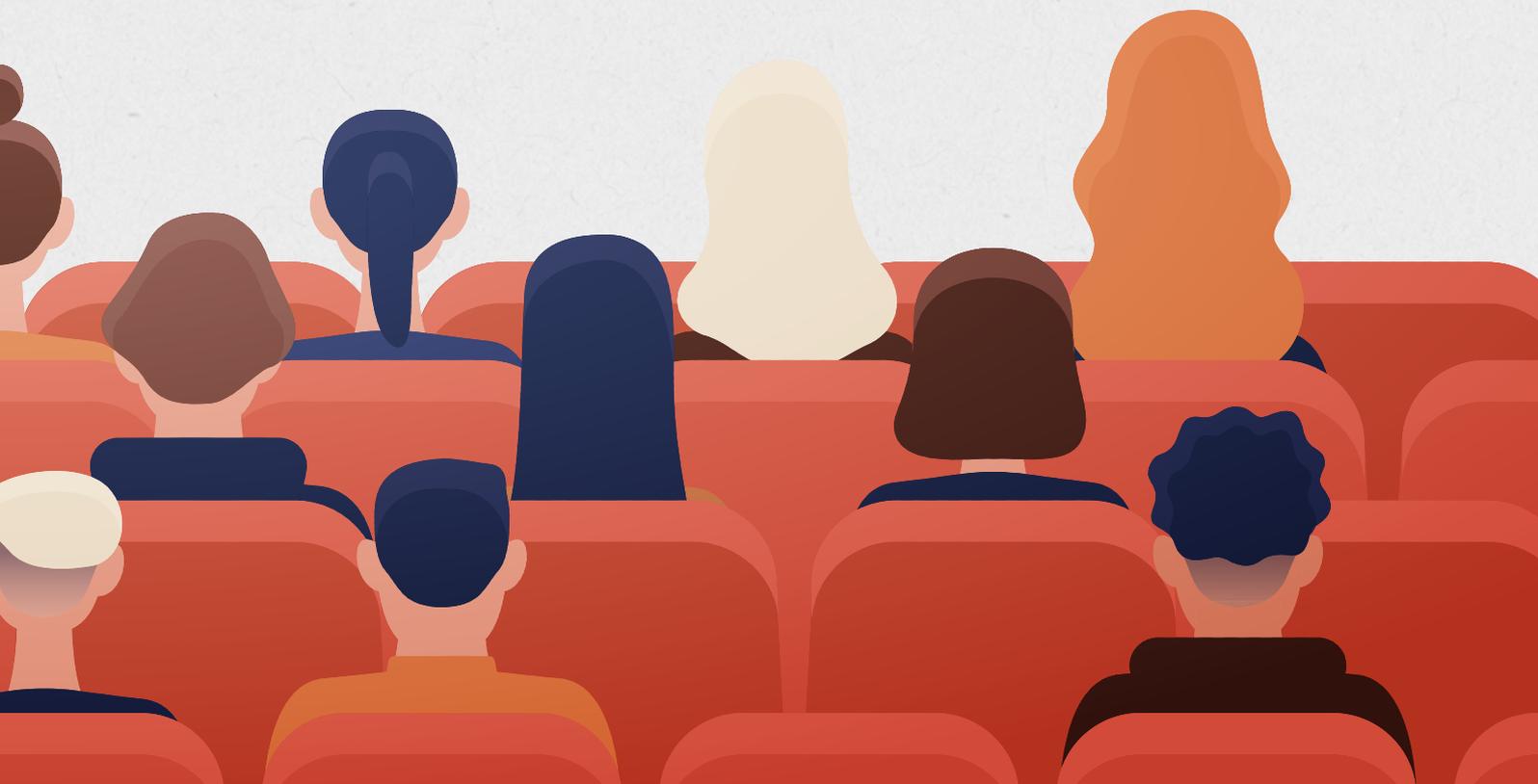
- Patenschaften für Projekte und Maßnahmen (z. B. Spielplatz- oder Schulhofumgestaltung)
- Evaluation von Maßnahmen und Projekten (s. 10.9.1–10.9.5)
- für große Veranstaltungen: Tagesworkshop „Partizipativer Evidenzcheck“, Auswertung mit der Moderationsmethode VIPP (s. 9.1), den Methoden 10.7.1–10.7.3 und den demokratischen Entscheidungs- und Bewertungsmethoden (s. 10.4.1 und 10.5.1–10.5.7)
- neue Projekte als Follow-up

Kapitel 12

Projektbeispiele aus den Partnerländern



Während der Projektlaufzeit von „Mitgestalten! Für gelebte Jugendpartizipation in Osteuropa“ führten die von den Partnerorganisationen des DRA e. V. aus der Ukraine, Georgien und Russland ausgebildeten Moderator/innen eigene partizipative Projekte durch. Einige von ihnen werden in diesem Kapitel kurz vorgestellt.



Ukraine

„EMOTIONSRAUM“

Ausgangssituation

Im Lyzeum für Recht in Odessa gab es keine Räume für freie Kommunikation, emotionale Entspannung, Kreativität oder Begegnungen; es fehlten Ruhebereiche. Ein solcher Bereich sollte für die Schüler/innen der Klassen 8–11 geschaffen werden.

Durchführung

14 Schüler/innen im Alter von 14–17 Jahren bildeten eine Projektgruppe. Unter der Moderation der stellvertretenden Direktorin des Lyzeums führten sie zunächst eine Umfrage durch, entwickelten eine Idee und eine Projektskizze, identifizierten die notwendigen Ressourcen und erstellten einen Projektplan. Als Partner konnten Mitschüler/innen, die Lyzeumsverwaltung, Lehrer/innen, Eltern, die gemeinnützige Stiftung „Pravovik“ und öffentliche Organisationen identifiziert werden.

Während der **Ideenentwicklungsphase** wurden mehrere partizipative Methoden angewendet: Kennenlerntafel, Bingo, Zukunftswerkstatt, kreatives Spiel, Soziogramm Jugendbeteiligung, Evaluationsmethode „Kreise“, Jetzt-Bald-Später-Matrix und VIPP.

In der **Planungsphase** wurde u. a. mit den Methoden VIPP, „SMART-Ziele“, Projektskizze, Projektplan, „Unterirdische Felsen“, „Pfeife und Waschmaschine“, „Messer und Gabel“ und dem World Café gearbeitet.

In der Umsetzungsphase nutzte die Projektgruppe die Methoden Planungszirkel, Bewertung der Projektleistung, Projektportfolio und Projektpräsentation.

Das Projekt war auf einen Zeitraum von 4–6 Monaten angelegt. Aufgrund der Corona-Pandemie wurde die Arbeit im März 2020 ausgesetzt. Inzwischen ist es dem Projektteam gelungen, einen Bereich zur emotionalen Entspannung zu entwickeln.

Natürlich gab es auch ironische Bemerkungen, aber meistens nahmen die Schülerinnen und Schüler den Prozess verantwortungsvoll wahr. Es gab sogar verbale Kämpfe. Zuerst war ich eine passive Beobachterin, dann war ich auch an der Diskussion beteiligt.

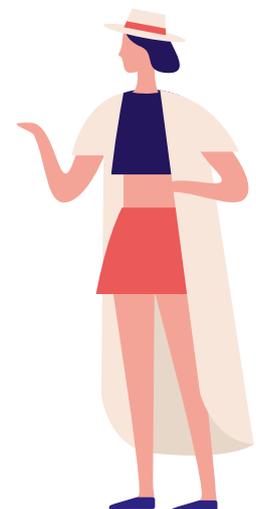
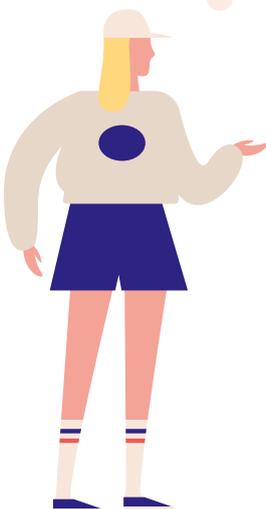
Natalia Jefimowa
Mitarbeiterin des Lyzeums

Mir gefiel das Spiel „Messer und Gabel“, ein sehr unerwartetes Ergebnis.

Diana
15 Jahre

Die Zukunftswerkstatt macht es viel einfacher, Projekte zu entwickeln. Die Kinder waren begeistert. Wir analysierten, wie die Idee umgesetzt werden kann, was es braucht und welche Fallstricke ihnen erwarten können. Ich verstand, dass die Kinder noch mehr Zeit im Lyzeum verbringen wollen und dass eine moderne Schule nicht nur ein Ort ist, an dem unterrichtet wird, sondern auch ein Raum für Selbstverwirklichung.

Anastasia Kosarewa
Moderatorin



*Es bedarf großer Anstrengungen,
um ein gutes Ergebnis zu erzielen.*

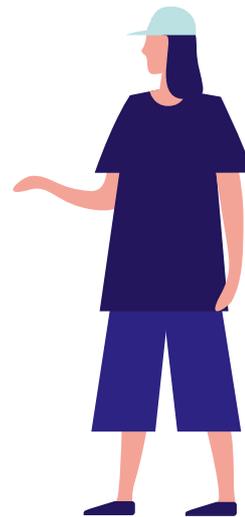
Witali
15 Jahre

Ich kann mit Zuversicht sagen, dass die Kinder nach diesen Aufgaben wissen, wie sie an jeder Idee arbeiten und sie zum Leben erwecken können.

Anastasia Kosarewa
Moderatorin

Jetzt weiß ich, wie man an einem Projekt arbeitet.

Maxim
16 Jahre



„SKATEPARK“

Ausgangssituation

In der Stadt Myrnohrad wünschten sich die Jugendlichen einen Ort zum Skateboardfahren. Da es dafür keinen geeigneten Ort gab, gingen die Teenager oft an Stellen, die nicht sicher genug waren. Darum sollte ein Skatepark gebaut werden.

Durchführung

An diesem Projekt waren insgesamt 25 Schüler/innen des Bildungskomplexes Myrnohrad im Alter von 13–14 Jahren beteiligt, wobei 12 Schüler/innen die eigentliche Projektgruppe bildeten. Sie wurden von drei Moderatorinnen – Psychologinnen am psychologischen Rehabilitationszentrum der Nationalen Universität Kiew-Mohyla-Akademie aus Pokrowsk und vom Bildungskomplex Myrnohrad – unterstützt.

Zunächst führten die Schüler/innen eine Umfrage zur Freizeitgestaltung unter Teenagern durch und analysierten und diskutierten deren Vorschläge. Nach der Analyse blieben zwei Vorschläge übrig: ein Pool und ein Skatepark. Die Schüler/innen beschlossen, dass der Bau eines Skateparks realistischer ist, und so wurde beschlossen, dieses Projekt umzusetzen. Während der Ideenfindungsphase kamen die Methoden Kennenlerntafel, Regelwerk für die Arbeitstreffen der Projektgruppe, VIPP, Zukunftswerkstatt sowie die Evaluationsmethode „Kreise“ zum Einsatz.

Während der Planungsphase wurde mit Projektskizze, World Café, Modellbau und Befragungen der Bevölkerung gearbeitet. Zunächst gab es Bedenken, ob die Kinder das Projekt alleine bewältigen können, daher wurden sie von Erwachsenen begleitet. Als Partner konnten der Exekutivausschuss des Stadtrates von Myrnohrad, verschiedene Unternehmer/innen und Eltern von Schüler/innen gewonnen werden.

Es wurde ein Modell eines Skateparks erstellt und eine Umfrage unter den Bewohner/innen der Stadt durchgeführt, um die Durchführbarkeit des Projektes zu prüfen. Während der Umfrage hatten die Kinder viel Energie. Sie fragten nicht nur, was im Layout fehlt, sondern sammelten auch Informationen darüber, wie sehr die Stadt das Projekt braucht. So konnte ein Projektplan erstellt werden. Während der Implementierungsphase wurde die Methode Planungszirkel angewendet, um die Projekteffizienz zu bewerten.

Aufgrund der Corona-Pandemie konnte das Projekt noch nicht beendet werden. In den bereits abgeschlossenen Projektphasen waren jedoch viele partizipative Elemente enthalten.

Ausgangssituation

In Swetlodarsk, einer Kleinstadt im Donezker Gebiet, leben ca. 800 Jugendliche im Alter von 12–18 Jahren. Eine Umfrage verdeutlichte, dass die jungen Menschen sehr unzufrieden mit der Arbeit von Institutionen sind, die sich mit Fragen des Jugendsektors befassen. Die meisten jungen Menschen haben vor, die Stadt als Erwachsene zu verlassen. Es gibt nur wenige Freizeitmöglichkeiten, und es fehlt eine Strategie für die Entwicklung des Jugendsektors. Junge Menschen sind nicht an Entscheidungsfindungsprozessen beteiligt.

Durchführung

Eine Projektgruppe aus vier Jugendlichen im Alter von 15–17 Jahren und einem Moderator setzte sich das Ziel, die Swetlodarsker Jugendlichen und Erwachsenen für das Thema Demokratie zu sensibilisieren und ein Koordinierungs- und Beratungsgremium für Jugendliche zu schaffen. Sie stellten fest, dass es Bedarf gab an der Entwicklung der Jugendpolitik und der Beteiligung junger Menschen an Entscheidungen, die sie betreffen. Die Projektgruppe wollte Erfahrungen und Kenntnisse im Umgang mit demokratischen Instrumenten sammeln. Als Partner konnten der Nationale Jugendrat der Ukraine und die NGO „UA-Gruppe“ gewonnen werden.

Während der Ideenfindungsphase wurde mit der Methode VIPP gearbeitet. Die Projektgruppe entwickelte zwei Ideen: Da es in der Stadt keine Plattform für den Dialog der Regierung mit den Jugendlichen gibt, beschloss die Gruppe, einen städtischen Jugendrat aufzubauen, der als Koordinierungs- und Beratungsgremium dienen sollte. Eine weitere Idee war die Eröffnung eines Jugendcafés, in dem Jugendliche ihre Freizeit verbringen können.

Für die Planungsphase kamen die Methoden VIPP und World Café zum Einsatz. Während der Planung teilte sich die Projektgruppe in zwei Arbeitsgruppen, die aufgrund der Pandemiesituation online arbeiteten. Die Gruppe, die sich mit der Idee des Jugendrates befasste, war aktiver, daher wurde beschlossen, dieses Projekt umzusetzen. Als Grundlage dienten die vom Nationalen Jugendrat der Ukraine entwickelten Prinzipien für Organe der Jugendbeteiligung.

Das Projekt befindet sich derzeit noch in der Umsetzungsphase, da der Stadtrat den Vorschlag noch genehmigen muss.

Ausgangssituation

Viele Gebäude in Kiew sind nicht restauriert. Werbung an Fassaden und schlechte Graffiti verderben die Atmosphäre der Stadt. Eine Projektgruppe aus acht jungen Erwachsenen im Alter von 20–25 Jahren und einer Moderatorin machte es sich zum Ziel, Gebäude zu verschönern und die ukrainische Hauptstadt in ein Zentrum für zeitgenössische Kunst zu verwandeln. Für die Gestaltung von Wandmalereien sollten junge Menschen gewonnen werden. Als Zielgruppe wurden die Einwohner/innen, aber auch die Gäste der Stadt Kiew sowie insbesondere progressive, kreative Jugendliche definiert. Als konkretes Projektergebnis war ein Wandbild an der Fassade eines Kiewer Gebäudes geplant. Um über das Projekt zu informieren, sollte u. a. ein Festival organisiert werden. Als Partner wurden Jugend-NGOs, die sich mit Problemen der Kiewer Gebäude befassen, insbesondere die NGO „Renovation Map“, sowie kreative Organisationen von Künstler/innen, Designer/innen und Architekt/innen identifiziert.

Durchführung

Um das Projektziel zu erreichen, musste mit Regierungsbehörden kommuniziert werden, die Erlaubnis für Wandmalereien eingeholt werden und vieles mehr. Auch ein Wettbewerb von Jugendprojekten war geplant. Um das Projekt partizipativ zu gestalten, wurde zu Beginn eine Zukunftswerkstatt durchgeführt. Die Gruppenarbeit, in der die Teilnehmer diskutieren, ermöglichte eine detaillierte Analyse des Problems, Vorschläge und Konsensbildung.

In der Anfangsphase identifizierte das Projektteam Probleme und wählte fünf aus, wobei es überlegte, wie wichtig sie sind und ob junge Menschen an ihrer Lösung beteiligt werden können. In der Planungsphase wurden eine Projektbeschreibung und ein Projektplan erstellt und die SMART-Ziele festgelegt.

Auch dieses Projekt wurde aufgrund der Pandemiesituation noch nicht beendet.

„VIELFALT DURCH ERNEUERUNG“

Ausgangssituation

In der Schule Nr. 32 in Kutaisi fehlten den Schüler/innen Orte für informellen Austausch und kreative Entfaltung. In den Pausen gab es vor allem Lärm, und es traten Fälle von Mobbing auf. Eine Projektgruppe aus Schüler/innen der Klassen 7–10 beschloss, die Schulkorridore komfortabler zu gestalten. Das Projekt wurde unter Beteiligung der Schüler/innen, des Schulkorridors und der Schulleitung entwickelt.

Ziel war die Schaffung „freier Zonen“ in den Fluren mit gemütlichen Polstermöbeln zur Erholung und emotionalen Entspannung von Schüler/innen und Lehrer/innen, in denen auch Veranstaltungen stattfinden können. Die Schüler/innen sollten stärker in das Schulleben einbezogen werden, und es sollte etwas gegen das Mobbing unternommen werden. Die Lehrer/innen sollten auch Unterricht in den „freien Zonen“ halten können, um die Motivation der Schüler/innen zu erhöhen.

Durchführung

Zu Beginn des Projektes wurde eine Arbeitsgruppe von 25 Schüler/innen gebildet, und es gab Schulungen durch die Lehrer/innen zum Thema Partizipation. Die Arbeitsgruppe ermittelte anschließend Probleme, die unter Beteiligung der Schüler/innen gelöst werden können, und wählte die relevantesten durch Abstimmung aus. In dieser Phase wurde die Methode VIPP angewendet. Sie kam auch während der Ideenfindungs- und Entscheidungsphase zur Anwendung. Dabei wählten die Schüler/innen umsetzbare Maßnahmen aus und entschieden sich gegen nicht realisierbare Maßnahmen wie die Vergrößerung der Schulkantine.

In der Planungsphase gab es ein World Café, nach dem ein Projektplan geschrieben und ein Modell erstellt wurde, das der Schulgemeinschaft vorgestellt wurde. Die Schüler/innen fühlten sich wie in einem richtigen Café, sie waren kreativ und zeigten viel Motivation und Interesse. In den sozialen Netzwerken wurde eine Projektseite erstellt, auf der über das Projekt informiert wurde.

Auch in der Umsetzungsphase wurde ein World Café durchgeführt. Als Ergebnis wurden Polstermöbel bestellt und an ausgewählten Stellen auf dem Schulkorridor aufgestellt. Die Initiativegruppe plante und veranstaltete zwischen den Unterrichtsstunden an diesen Stellen kreative Aktivitäten. Diese dauern bis heute an.

„GEMEINSAM – ÄNDERUNG DER SCHULORDNUNG“

Ausgangssituation

Die Schulordnung der Ilja-Wekua-Schule Nr. 42 in Tiflis, die konkrete Anforderungen an das Verhalten der Schulgemeinschaft stellt, sollte geändert werden. Alle Betroffenen (Schüler/innen, Lehrer/innen, Schulleitung, Eltern) sollten an diesem Prozess so direkt wie möglich beteiligt werden. Ziel war es auch, den Schüler/innen den Prozess der Entwicklung von Gesetzen nahezubringen, sie zu Respekt vor Gesetzen und zu deren Einhaltung zu erziehen und die Mitglieder einer Gemeinschaft besser zu schützen sowie den gegenseitigen Respekt zu fördern. Die Schulordnung sollte an die konkreten Bedürfnisse der Schule angepasst werden.

Die Idee zu diesem Projekt entstand, nachdem die Schüler/innen einer 9. Klasse Regeln für den Unterricht erstellen sollten, die von allen eingehalten werden. Sie diskutierten, warum die Schule eine Schulordnung hat. Es wurden Probleme und mögliche Lösungen angesprochen. Unter der Moderation einer Lehrerin für staatsbürgerliche Bildung entwickelte eine Gruppe aus sieben Schüler/innen der 9. Klasse daraus ein Projekt.

Durchführung

Die Projektgruppe machte sich zunächst mit schulinternen Dokumenten vertraut. Schüler/innen aller Klassen, Eltern, Lehrer/innen und ein Vertreter der Schulleitung diskutierten die in der Schule bestehenden Probleme. Es fand eine Konsultation mit einem Anwalt statt. Auf den ersten Blick erschien die bestehende Schulordnung ideal, aber bei genauerem Hinsehen fand die Projektgruppe viele Probleme, die von der Schulordnung nicht abgedeckt wurden. So wurde beschlossen, die internen Regeln zu ändern. Die Pandemie erschwerte die Projektaktivitäten, gleichzeitig sollten die Regeln aber auch angepasst werden, um in Pandemiezeiten besser arbeiten zu können.

Das Projektteam kommunizierte online auf Messenger, Facebook sowie bei den Teamsitzungen mit Microsoft Teams. Die notwendige Literatur wie ein Handbuch zur Projekterstellung und thematische Materialien wurde auf die Projektseite hochgeladen.

Während der Treffen beschlossen die Schüler/innen, ein Dokument zu entwickeln, das alle getroffenen Entscheidungen widerspiegelt. Sie entschieden auch, die Änderungen in den internen Vorschriften der Schule auf die Ergebnisse von Umfragen unter den Zielgruppen zu stützen. Dafür entwickelten sie einen Fragebogen, dessen Form und Inhalt ebenfalls während der Online-Treffen festgelegt wurden. Abschließend wurde ein Brief an das Direktorium der Schule mit einem begründeten Antrag auf Änderung der Schulordnung geschrieben.

Die Projektarbeit zeigte den Schüler/innen, dass sie wirklich Einfluss auf die Realität nehmen können.

„MACH DIESE WELT BESSER“

Ausgangssituation

Die Wand einer Schule, die als Hintergrund für festliche Veranstaltungen dient, war veraltet: Sie war mit alten Fototapeten beklebt. Sie sollte so umgestaltet werden, dass sie allen besser gefällt. Dieses Projekt wurde von fünf Schüler/innen einer 9. Klasse umgesetzt.

Durchführung

In der Anfangsphase führten die Schüler/innen eine Fotosafari durch. Während der Phase der Ideen- und Entscheidungsfindung wurde mit der Kennenlernarbeit, einer Zukunftswerkstatt und der VIPP-Methode gearbeitet. In der Planungsphase kamen die Methoden VIPP, World Café, „Erfolgsleiter“ und Jetzt-Bald-Später-Matrix zum Einsatz. Die Methoden halfen den Schüler/innen, SMART-Ziele festzulegen und einen Projektplan zu erstellen.

In der Implementierungsphase wurde eine Skizze des Projektes erstellt und eine Online-Abstimmung über die Wahl des Design-Layouts durchgeführt. Mit Unterstützung einer Moderatorin konnten die Schüler/innen in diesem Projekt zunächst eine Problemstellung auswählen und Ideen diskutieren. Als das Projekt konkreter wurde, wählten sie ein Designthema aus, erstellten eine Skizze, kümmerten sich um Finanzierung für ihr Projekt und verteilten die Aufgaben im Projekt. Als Ergebnis konnten Schablonen für die Wandgestaltung erstellt und die Wand umgestaltet werden.

Nachdem das Projekt erfolgreich beendet wurde, beschlossen die Schüler/innen, es fortzuführen, und wählten eine zweite Wand für eine Neugestaltung aus.

HISTORISCHE STADTRALLYE IN WELIKI NOWGOROD

Ausgangssituation

In diesem Projekt ging es um die Geschichte der Stadt Weliki Nowgorod. Das Nowgoroder Gebiet ist in Russland und international durch seine einzigartige Geschichte und Kulturdenkmäler bekannt. Die meisten davon befinden sich im Zentrum des Gebietes. Student/innen stellten fest, dass viele Menschen, die nicht in Weliki Nowgorod wohnen, die Stadt oft mit Nischni Nowgorod verwechseln, einer Stadt, die ebenfalls eine bemerkenswerte Geschichte hat. Weliki Nowgorod ist 1160 Jahre alt, hat eine reiche Vergangenheit und wird als historische Heimat Russlands wahrgenommen. Die Bewohner/innen der Stadt, vor allem die Jugendlichen, interessieren sich aber kaum für ihre Geschichte und Kultur. Ein Grund dafür könnte darin liegen, dass es kaum Möglichkeiten gab, auf interessante Weise Informationen darüber zu erhalten. Normale Stadtführungen für Touristen und Einheimische sind eher langweilig. Student/innen, die daran teilgenommen hatten, fanden, dass es keinerlei originelle Ansätze darin gibt. Darum beschlossen sie, ein Projekt zu organisieren, in dem Jugendliche mithilfe von modernen Technologien – insbesondere einem Chatbot – eine historische Stadtrallye entwickeln sollten.

Durchführung

Zunächst führten die Student/innen eine Umfrage unter 200 Personen durch. Die Ergebnisse zeigten, dass ca. 30 % der Befragten keine Details zu den historischen Orten der Stadt kannten, obwohl 90 % diese schon besucht hatten. Außerdem fragten die Student/innen, in welcher Form die Befragten Informationen zur Stadtgeschichte erhalten wollen – in Form eines Spiels oder einer normalen Stadtführung. Etwa 80 % der Befragten bevorzugten das Spiel.

Die Student/innen entwickelten eine Stadtrallye, an der eine bis fünf Personen gleichzeitig teilnehmen können. Man benötigt keine besonderen Geschichtskennntnisse, sollte aber mit sozialen Netzwerken umgehen können. Bei der Entwicklung des Projektes trafen die Student/innen auf einige Schwierigkeiten. Insbesondere fehlte es an Werbemöglichkeiten, um Kund/innen zu gewinnen. Um dieses Problem zu lösen, beschlossen sie, Kontakt zu potenziellen Partnern wie Tourismusunternehmen und Hotels aufzunehmen. Diese Kontakte stellten sie selbst her und konnten so Partnerschaften aufbauen.

Die Stadtrallye wurde entwickelt und kann heute über die offizielle Webseite der Stadt Weliki Nowgorod gebucht werden.

Literaturliste

VON DEN DEUTSCHEN AUTOR/INNEN VERWENDETE LITERATUR

- Alemann, Ulrich von** (1986): Demokratie. In: Mickel, Wolfgang (Hrsg.) (1986): Handlexikon zur Politikwissenschaft. München: Franz Ehrenwirth Verlag
- Bertelsmann Stiftung** (Hrsg.) (2005): Kinder- und Jugendpartizipation in Deutschland. Gütersloh: Verlag Bertelsmann Stiftung.
- Bruner, Franziska / Winklhofer, Ursula / Zinser, Claudia** (2001): Partizipation – ein Kinderspiel? Beteiligungsmodelle in Kindertagesstätten, Schulen, Kommunen und Verbänden. Hrsg. vom Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend (BMFSFJ). Berlin: Eigenverlag
- Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend (BMFSFJ)** (2015): Qualitätsstandards für Beteiligung von Kindern und Jugendlichen. Für ein kindergerechtes Deutschland! Berlin: BMFSFJ. 3. Auflage
- Brunseman, Claudia / Stange, Waldemar / Tiemann, Dieter** (1997): mitreden – mitplanen – mitmachen. Berlin und Kiel: DKHW
- Brunseman, Claudia / Zussy, Jens** (2016): PartiziPo-lis 2.0. Praktische Arbeitshilfe für kommunale Kinder- und Jugendvertretungen und andere Jugendgruppen, die mitbestimmen wollen (CD-ROM). Berlin und Kiel: DKHW
- Büro für Zukunftsfragen / Amt der Vorarlberger Landesregierung** (2014): Handbuch für eine Kultur der Zusammenarbeit. Art of Hosting and Harvesting in der Praxis. Bregenz: Creative Commons
- DBJR: Methoden** (2019): <https://mitwirkung.dbjr.de/methoden/>. Letzter Zugriff: 07.07.2019
- Deinet, Ulrich** (2009): Methodenbuch Sozialraum. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften
- Deinet, Ulrich** (2008): Leitfadeninterview mit Schlüsselpersonen. In: Methoden der Beteiligung von Kindern und Jugendlichen. Die operative Dimension der Partizipation I. Beteiligungsbausteine – Band 7. Hrsg. Waldemar Stange. Lüneburg: Eigenverlag
- Deinet, Ulrich** (2008): Strukturierte Sozialraumbegehung. In: Methoden der Beteiligung von Kindern und Jugendlichen. Die operative Dimension der Partizipation I. Beteiligungsbausteine – Band 7. Hrsg. Waldemar Stange. Lüneburg: Eigenverlag
- Deinet, Ulrich** (2008): Subjektive Landkarte. In: Methoden der Beteiligung von Kindern und Jugendlichen. Die operative Dimension der Partizipation I. Beteiligungsbausteine – Band 7. Hrsg. Waldemar Stange. Lüneburg: Eigenverlag
- Council of Europe** (2016): Child Participation Assessment Tool. (<https://rm.coe.int/16807023df>. Letzter Zugriff: 28.11.2020)
- DRA e. V.** (2018): MEHR BEWEGEN! Selbstbestimmt wählen lernen. Methodenhandbuch zur Arbeit mit Kindern und Jugendlichen. Projekt „M18: Wir können mehr!“ (Ukraine). Berlin: DRA e. V.
- Europarat** (2003): Revidierte Europäische Charta der Beteiligung der Jugend am Leben der Gemeinde und der Region (vom Kongress der Gemeinden und Regionen Europas am 21. Mai 2003 verabschiedet, erste Fassung 1992). <https://rm.coe.int/168070240b>. Letzter Zugriff: 01.04.2020
- Goździk-Ormel, Żaneta** (2015): BRING' DICH EIN! Handbuch zur revidierten Europäischen Charta der Beteiligung der Jugend am Leben der Gemeinde und Region. Council of Europe. Printed at the Council of Europe. <https://rm.coe.int/16807023df>. Letzter Zugriff: 01.04.2020
- Jugendpflege Wentorf** (ohne Jahresangabe): Gruppenspiele. Spielekartei. Wentorf: unv. Man.
- Handbuch für eine Kultur der Zusammenarbeit** (2017): Art of Hosting and Harvesting. Conversations that matter. Rorschascherberg. www.esieben.ch. Letzter Zugriff: 07.07.2019
- Hansen, Rüdiger / Knauer, Reingard** (2015): Das Praxisbuch: Mitentscheiden und Mithandeln in der Kita. Gütersloh: Verlag Bertelsmann Stiftung
- Hart, Roger** (1992): Childrens participation from tokenism to citizenship. UNICEF Innocenti Research Centre. Florenz
- Himmelmann, Gerhard** (2007): Demokratie Lernen. Schwalbach/Ts.: Wochenschau Verlag. 3. Aufl.
- Holtappels, Heinz Günter** (2004): Schulprogramme – Instrumente der Schulentwicklung. Konzeptionen, Forschungsergebnisse, Praxisempfehlungen. Weinheim: Juventa
- Institut für Jugendhilfe und Kommunalberatung e. V.** (ohne Jahresangabe): Spiele für die Bildungsarbeit. Lüneburg. Eigenverlag
- Jugendpflege Wentorf** (ohne Jahresangabe): Gruppenspiele. Spielekartei. Wentorf: unv. Man.
- Jungk, Robert / Müllert, Norbert R.** (1983): Zukunftswerkstätten. Mit Fantasie gegen Routine und Resignation. München: Goldmann
- Jungk, Robert** (1988a): Projekt Ermutigung. Streitschrift wider die Resignation. Berlin: Rotbuch Verlag
- Knauer, Reingard / Sturzenhecker, Benedikt; Hansen Rüdiger** (2011): Mitentscheiden und Mithandeln in der Kita. Gütersloh: Verlag Bertelsmann-Stiftung
- Kreisjugendring Dachau** (2003): Spielmappe des KJR Dachau vom 20.11.2003. unv. Man.
- Kuhnt, Beate / Müllert, Norbert R.** (1996): Moderationsfibel Zukunftswerkstätten: verstehen – anleiten – einsetzen. Das Praxishandbuch zur sozialen Problemlösemethode Zukunftswerkstatt. Münster: Ökotopia-Verlag
- Lerner, Richard M. / Alberts, Amy E. / Bobek, Deborah I.** (2007): Engagierte Jugend – lebendige Gesellschaft. In: Vorbilder bilden – gesellschaftliches Engagement als Bildungsziel. Carl Bertelsmann-Preis 2007. Gütersloh: Verlag Bertelsmann Stiftung
- Living-Democracy** (2019): <https://www.living-democracy.com.ua/textbooks/volume-2/unit-4/lesson-4/>
- Living-democracy** (2019): <https://www.living-democracy.com.ua/textbooks/volume-6/chapter-1/exercise-2/>

- Living-Democracy** (2019): <https://www.living-democracy.com.ua/textbooks/volume-6/chapter-6/exercise-3/>
- Living-Democracy** (2019): <https://www.living-democracy.com.ua/textbooks/volume-5/part-1/unit-3/>
- Living-Democracy** (2019): <https://rm.coe.int/have-your-say-manual-ukr/1680789a84>
<https://www.living-democracy.com.ua/textbooks/volume-5/part-1/unit-1/>
- Luhmann, Niklas** (1997): Die Gesellschaft der Gesellschaft. Frankfurt: Suhrkamp
- Maleh, Carole** (2002): Open Space in der Praxis. Erfahrungsberichte: Highlights und Möglichkeiten. Weinheim/Basel: Beltz-Juventa
- Metaplan** (Hrsg.) (ohne Jahresangabe): Fibel zur Metaplantchnik. Wie man mit der Metaplantchnik Gruppengespräche moderiert. Quickborn: Metaplan GmbH
- Negt, Oskar** (2010): Der politische Mensch. Demokratie als Lebensform. Göttingen: Steidl Verlag
- Neuland, Michèle** (1995): Neuland-Moderation. Eichenzell: Neuland
- Oetke, Dirk / Waldemar Stange**. Spielraum-Befragung. In: Methoden der Beteiligung von Kindern und Jugendlichen. Die operative Dimension der Partizipation I. Beteiligungsbausteine – Band 7. Hrsg. Waldemar Stange. Lüneburg: Eigenverlag
- Owen, Harrison** (2001): Open Space Technology. Ein Leitfaden für die Praxis. Stuttgart
- Petersen, Hans-Christian** (2000): Open Space in Aktion. Kommunikation ohne Grenzen. Die neue Konferenzmethode für Klein- und Großgruppen. Ein ungewöhnlicher Weg zu besseren Ergebnissen. Paderborn
- Rabenstein, Reinhold / Reichel, Rene** (1989): Großgruppen-Animation. Lernen und Spielen in großen Gruppen. 5. Aufl. Münster: Ökoptopia
- Rabenstein, Reinhold / Reichel, Rene / Thanhoffer, Michael** (1995): Das Methoden-Set. 5 Bücher für Referenten und Seminarleiterinnen. 2. Themen bearbeiten. 7. Aufl. Münster: Ökoptopia
- Reinders, H.** (2005a): Soziales Ehrenamt Jugendlicher. Stuttgart: Landesstiftung Baden-Württemberg.
- Reinders, Heinz** (2005b): Jugend. Werte. Zukunft. Wertvorstellungen, Zukunftsperspektiven und soziales Engagement im Jugendalter. Ein Forschungsprojekt der Landesstiftung Baden-Württemberg. Download unter: http://www.landesstiftung-bw.de/publikationen/files/sr-14_studie_jugendwertezukunft2.pdf
- Roth, Roland / Stange, Waldemar** (2020): Starke Kinder- und Jugendparlamente. Kommunale Erfahrungen Qualitätsmerkmale. Berlin: Deutsches Kinderhilfswerk
- Roth, Roland / Stange, Waldemar** (2021): Kommunale Kinder- und Jugendparlamente. Empirie und Perspektiven einer unterschätzten Form der Beteiligung junger Menschen. Weinheim: Beltz/Juventa
- Schmidt, Manfred B.** (2010): Wörterbuch zur Politik. Stuttgart: Kröner. 3. Auflage
- Schneider, Helmut / Stange, Waldemar / Roth, Roland**: Kinder ohne Einfluss? Eine Studie des ZDF zur Beteiligung von Kindern in Familie, Schule und Wohnort in Deutschland, Mainz 2009
- Schnelle, Eberhard** (Hrsg.) (1982): Metaplan Gesprächstechnik. Kommunikationswerkzeug für die Gruppenarbeit. Metaplan-Reihe Heft 2. Quickborn: Metaplan-GmbH
- Schröder, Richard**. Freiräume für Kinder(t)räume! Kinderbeteiligung in der Stadtplanung. Weinheim und Basel 1996
- Seifert, Josef W.** (2001): Visualisieren – Präsentieren – Moderieren. 21. Auflage. Offenbach: Gabal
- Sperling, Jan Bodo / Stapelfeldt, Ursel / Wasseveld, Jacqueline** (2007): Moderation. Teams professionell führen mit den besten Methoden und Instrumenten. Planegg: Haufe
- Stange, Waldemar** (2001): Planen mit Fantasie. 5. Auflage. Berlin: Deutsches Kinderhilfswerk
- Stange, Waldemar** (Hrsg.) (2008a): Partizipation von Kindern und Jugendlichen im kommunalen Raum I: Grundlagen. Münster: Monsenstein und Vannerdat
- Stange, Waldemar** (Hrsg.) (2008b): Partizipation von Kindern und Jugendlichen im kommunalen Raum II. Beteiligungsmodelle implementieren. Sozialraumanalyse – Ziel- und Konzeptentwicklung – Gesamtstrategie. Münster: Monsenstein und Vannerdat
- Stange, Waldemar / Holzmann, Steffi** (2009): Großgruppenmethoden. In: Deinet, Ulrich (2009): Methodenbuch Sozialraum. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften
- Stange, Waldemar / Meinhold-Henschel, Sigrid / Schack, Stephan** (2012): Mitwirkung (er)leben. Handbuch zur Durchführung von Beteiligungsprojekten mit Kindern und Jugendlichen. 3. Auflage. Gütersloh: Bertelsmann Stiftung
- Sturzenhecker, Benedikt** (2016): Gesellschaftliches Engagement von Benachteiligten fördern. Bd. 1. Gütersloh: Verlag Bertelsmann-Stiftung
- Sturzenhecker, Benedikt** (2019): Mitentscheiden und Mithandeln in der Kita. MOOC – Kapitel 2.2 – Gesellschaftliches Engagement in der Kita – eine Definition. Gütersloh: Bertelsmann Stiftung
- VCP – Verband christlicher Pfadfinderinnen und Pfadfinder.** o.O., o.J.
- Wedekind, Hartmut / Daug, Mathias** (2007): Vita gesellschaftlichen Engagements. Studie zum Zusammenhang zwischen früher Beteiligung und dem Engagement bis ins Erwachsenenalter. Berlin: Deutsches Kinderhilfswerk
- Wester, Franz / Soltau, Andreas / Paradies, Liane** (2006): Spiele. Bremen: Landesinstitut für Schule Bremen. www.lis.bremen.de. Letzter Zugriff: 01.10.2018
- Wohland, Ulrich** (2004): Auswahl und Bewertungsverfahren. In: Werkstatt für Gewaltfreie Aktion, Baden (Hrsg.): Konsens: Handbuch zur gewaltfreien Entscheidungsfindung, Karlsruhe: Werkstatt für Gewaltfreie Aktion – Buchversand

VON DEN UKRAINISCHEN AUTOR/INNEN VERWENDETE LITERATUR

«КОМПАС» Посібник з освіти в галузі прав людини за участі молоді [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://rm.coe.int/compass-2020-ukr-yfdua/1680a23873>

Методичний посібник для роботи з дітьми та молоддю. Ми можемо більше! Вчимося грамотно обирати владу / М. Іванцов, І.

Іванюк, Л. Парашенко, Ц. Тавшавадзе, Т. Раше. [Електронний ресурс]. – Режим доступу: https://austausch.org/files/DRA/Publikationen/Mehr%20bewegen/MB_Methodenbuch_UA.pdf

Міжнародна освітня платформа «Living & Learning DEMOCRACY in schools and at home»

[Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://www.living-democracy.com/uk/>

Скажи своє слово! Посібник з Переглянутої Європейської хартії про участь молодих людей у місцевому та регіональному житті [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://rm.coe.int/have-our-say-manual-ukr/1680789a84>

Хартія Ради Європи з освіти для демократичного громадянства та освіти з прав людини: Хартія для кожної людини [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://www.living-democracy.com/uk/edchre-charter/>

Impressum

Erste Ausgabe, 2020
© DRA e. V., Berlin

DRA e. V.
Badstraße 44
D-13357 Berlin
E-Mail: mg@austausch.org
www.austausch.org
www.facebook.com/draberlin

Autor/innen

Stange, Waldemar
Hrynova, Mariia
Popova, Alena
Tavshavadze, Tsira

Grafische Gestaltung

Neroda, Maxim
www.maximneroda.com

Concept Maps

Stange, Waldemar

Begleitende Koordination und Redaktion

Konschak, Susanne: Konferenzdolmetscherin, freie
Mitarbeiterin des DRA e. V. in Berlin

Begleitende Koordination

Gawinek-Dagargulia, Marta: Trainerin und
Facilitatorin im Bereich zivilgesellschaftliche Bildung
und Schlüsselkompetenzen, Projektmanagerin
(Warschau)

Mit Unterstützung von:



Auswärtiges Amt



Projektpartner:



