

Praxismaterial

Partizipation



Inhalt

01 Einleitung

Seite 03

03 Timetable

Seite 08

05 Modul II: Partizipationspyramide – Varianten von Partizipation

Seite 11

07 Modul IV: Selbst gestalten – Partizipation erleben

Seite 14

09 Weiterführende Literatur

Seite 18

02 Hintergrundinformationen

Seite 04

04 Modul I: Wer darf das entscheiden?

Seite 09

06 Modul III: Mitbestimmung – mit Recht!

Seite 13

08 Modul V: Digital beteiligen

Seite 16

10 Impressum

Seite 20

Partizipation

Einleitung: Warum Beteiligung wichtig ist

Partizipation ist gelebte Demokratie. Junge Menschen können aufgrund ihres Alters oft nicht an Wahlen, der offensichtlichsten Partizipationsmöglichkeit, teilnehmen. Es gibt neben Wahlen aber auch viele andere Möglichkeiten, sich zu beteiligen. Doch was nützt Partizipation eigentlich? Durch Partizipation werden eigene Entscheidungen ausgewogener, weil (im Entscheidungsfindungsprozess) die unterschiedlichen Interessen und Bedürfnisse anderer (an) erkannt, berücksichtigt und abgewogen werden. Dies fördert die Akzeptanz von Entscheidungen und damit auch die Zufriedenheit der beteiligten jungen Menschen, da ihre Wünsche und Anliegen miteinbezogen werden. Zudem haben sie das Gefühl, gehört und ernst genommen zu werden.

Wenn junge Menschen in politische und soziale Gestaltungsprozesse einbezogen sind, steigt die Identifikation mit ihrer Lebenswelt. Sie haben die Möglichkeit, selbst wirksam zu werden und Verantwortung für etwas zu übernehmen. Zudem stärken partizipative Prozesse die sozialen und kommunikativen Kompetenzen und können das Empathievermögen steigern.

Partizipation muss jedoch gewollt und gelernt werden. Durch das Erleben von Partizipationsprozessen werden die notwendigen demokratischen Kompetenzen gestärkt. Aufgabe von Jugend(verbands)arbeit (non-formale Bildung) und Schule (formale Bildung) ist es, Freiräume des Ausprobierens zu schaffen und jungen Menschen das nötige Handwerkszeug mitzugeben, um sich aktiv zu beteiligen. Dazu gehört auch, sich eine Meinung zu bilden, Gestaltungsideen zu entwickeln und diese in gesellschaftliche und politische Entscheidungs- und Gestaltungsprozesse einzubringen.

Über dieses Praxismaterial

Das Material gibt pädagogischen Fachkräften in fünf Modulen konkrete Anregungen und Methoden für die Praxis, um mit jungen Menschen ab 14 Jahren zum Thema Partizipation zu arbeiten sowie Beteiligungsprozesse auf spielerische Art erlebbar zu machen.

Ein einführender Text ab Seite 4 enthält Hintergrundinformationen und Erklärungen zu verschiedenen Aspekten von Partizipation von Fachkräften. Der Timetable auf Seite 8 gibt einen Überblick über die Module für die pädagogische Praxis. Die Module sind in sich geschlossen. Sie können einzeln eingesetzt, aber auch im Rahmen eines größeren Projekts aufeinander aufbauend verwendet werden. Ab Seite 9 werden die fünf Module im Detail beschrieben. Diese verfolgen verschiedene Lernziele und Aktivitätsformen, die ihrerseits unterschiedlich viel Zeitaufwand in der Umsetzung erfordern. Angaben hierzu finden sich jeweils oberhalb der Modulbeschreibung. Das Praxismaterial schließt mit weiterführender Literatur und rechtlichen Grundlagen.

Die Handreichung wurde im Rahmen des Projekts JUGEND PRÄGT entwickelt und steht allen Interessierten zur Verwendung offen.

Wir hoffen, mit dieser Veröffentlichung pädagogische Fachkräfte ermutigen zu können, sich auf spannende und kreative Beteiligungsprozesse einzulassen, um Rechte von jungen Menschen zu stärken.

Was ist Partizipation?

Hintergrundinformationen

Partizipation – Gemeinsam gestalten

Partizipation bedeutet Teilhabe, Einbeziehung oder auch Mitwirkung. Wo Partizipation gelebt wird, beziehen die verantwortlichen Entscheidungsträger*innen die Meinungen, Ideen und Ressourcen von (betroffenen) Bürger*innen mit ein.

So können junge Menschen beispielsweise bei der Gestaltung von Gemeinschaftsräumen, der Planung von Veranstaltungen oder auch dem Ausbau einer barriereärmeren Infrastruktur im Jugendclub aktiv in partizipative Prozesse eingebunden werden. Das heißt, sie können für ihre Bedürfnisse eintreten, ihre Umgebung aktiv mitgestalten, sich in soziale und politische Prozesse einbringen und sich für die Interessen der Gemeinschaft einsetzen.

Die Partizipationspyramide

Es gibt verschiedene theoretische Ansätze zum Thema Partizipation. In diesem Praxismaterial wird die Partizipationspyramide nach Straßburger und Rieger (2019) als Grundlage verwendet, um die unterschiedlichen Ebenen partizipativer Prozesse darzustellen.

Die sieben Stufen der Partizipationspyramide beschreiben die unterschiedlichen Grade an Mitwirkungsmöglichkeiten Jugendlicher aus der Perspektive von pädagogischen Fachkräften. Dieses Modell kann für die konkrete Praxis in der Jugendarbeit oder der Schule herangezogen werden.



Partizipationspyramide nach Straßburger und Rieger (2019), eigene Darstellung

Die ersten drei Stufen betrachten die Autorinnen als Vorstufen der Partizipation, weil hier noch nicht garantiert ist, dass die Meinungen und Ideen junger Menschen tatsächlich miteinbezogen werden. Erst ab der vierten Stufe ist echte Mitbestimmung zugelassen und Pädagog*innen geben Entscheidungsmacht ab. Die siebte Stufe meint schließlich die vollständige Eigeninitiative und Selbstorganisation – von der Idee bis zur Umsetzung.

Welche Form der Partizipation die Richtige ist, hängt immer vom Kontext ab, zum Beispiel von den Interessen und Ressourcen der beteiligten Personen und Institutionen. Denn für Beteiligungsprozesse braucht es in der Regel mehr Zeit. Partizipation bedeutet übrigens nicht, dass junge Menschen sich bei Ihrer Entscheidung nicht beraten lassen dürfen. Wenn es beispielsweise bei der Umgestaltung des Stadtparks um die Auswahl der Pflanzen geht, kann eine fachkundige Person hinzugezogen werden, um zu beurteilen, welche Pflanzen unter den Bedingungen der Umgebung gut (über)leben können.

Bedingungen für Partizipation junger Menschen

Motivation

Partizipation beginnt mit einem grundlegenden Eigeninteresse und dem Willen zur Beteiligung. Wenn die Initiative von jungen Menschen selbst ausgeht, ist dies gegeben. Andernfalls kann sich Motivation aus persönlicher Betroffenheit ergeben. Wer einen Entscheidungsprozess partizipativ gestalten möchte, muss also zunächst allen beteiligten jungen Menschen darlegen, inwiefern sie davon betroffen sind und profitieren können.

Selbstwirksamkeit

Sobald die Erfahrung von Selbstwirksamkeit gemacht wird, ergibt sich oftmals die Motivation zur Beteiligung. Selbstwirksamkeit entsteht, indem die eigenen Beiträge im Beteiligungsprozess ernst genommen und einbezogen werden.

Meinungsbildung

Über den Willen zur Beteiligung hinaus benötigt es Zeit und Raum zur Meinungsbildung. Beteiligte brauchen eine gute Informationsgrundlage, die im besten Fall verschiedene Perspektiven berücksichtigt, um sich eine eigene Meinung zum Thema zu bilden und sich entsprechend dafür einzusetzen.

Wertschätzung

Es erfordert einigen Mut, die eigene Meinung und Ideen in Gruppen oder gar Entscheidungsgremien zu äußern. Deshalb braucht es eine wertschätzende und offene Diskussionskultur. In einem Beteiligungsprozess sollte allen jungen Menschen grundsätzlich zugetraut werden, aus der eigenen Perspektive heraus einen wertvollen Beitrag zu leisten.

Risikobereitschaft

Wenn Entscheider*innen Macht abgeben und Gestaltungsräume für junge Menschen öffnen, können sie den Verlauf und das Ergebnis nicht mehr vollständig kontrollieren. Mit dem nötigen Mut zum Risiko ergibt sich jedoch die Chance, neue Impulse (von jungen Menschen) zu bekommen und Prozesse demokratisch zu gestalten.

Grenzen der Partizipation

Die Möglichkeit der Mitbestimmung endet, wenn höhere Gesetze oder Werte bedroht sind. So kommen beispielsweise keine Entscheidungen zur Umsetzung, die die Regelungen zum Jugendschutz aushebeln würden. Bei Beteiligungsprozessen mit jungen Menschen ist im Vorfeld zu überprüfen, inwieweit die Verantwortung für ein Anliegen abgegeben oder gegebenenfalls auch nur Teile von Entscheidungsprozessen übertragen werden können, während andere Teile nach wie vor in der Verantwortung von Fachkräften/Entscheidungsträger*innen liegen. Wenn beispielsweise darüber diskutiert wird, eine Schule mit WLAN auszustatten, können sich Schüler*innen bei der Formulierung von Nutzungsregeln beteiligen, während die Entscheidung über die technische Infrastruktur bei der Schulleitung (unter Beratung von Expert*innen) liegt.

Beispiele für Partizipationsmöglichkeiten

Bürger*innen in Deutschland haben zahlreiche Möglichkeiten, sich politisch oder sozial zu beteiligen. Zum Beispiel:

- Wählen gehen
- aktive Mitarbeit in einer Partei
- Engagement in gemeinnützigen Vereinen oder Verbänden
- Initiierung/Unterzeichnung von Petitionen, Bürgerbegehren
- Teilnahme an Demonstrationen
- Gründung/Unterstützung von Bürgerinitiativen
- Beitritt in Gewerkschaften und Aufstellung zur Wahl in Betriebs- beziehungsweise Personalräte
- Teilnahme an öffentlichen Debatten (zum Beispiel in den sozialen Medien)
- Mitarbeit in Aktionsgruppen (zum Beispiel Fridays for Future)

Diese Möglichkeiten lassen sich zum Teil auch auf Beteiligungsprozesse mit jungen Menschen übertragen. Wo hingegen der gesetzliche Rahmen (wie zum Beispiel das Wahlalter) jungen Menschen keine Beteiligung erlaubt, können die Formate zumindest eingeübt werden, wie es beispielsweise bei den U-18-Wahlen geschieht. Zudem gibt es für junge Menschen spezielle Strukturen, in denen sie sich für ihre Interessen einsetzen können, wie zum Beispiel:

- Klassensprecher*innen
- Schüler*innenvertretungen
- Jugendverbände
- Kinder- und Jugendbeiräte
- Kinder- und Jugendparlamente

Digitale Tools für Partizipationsprozesse

Digitale Tools können Beteiligungsprozesse bereichern und Zusammenarbeit erleichtern. Gerade für junge Menschen kann durch den

Einsatz digitaler Tools ein zusätzlicher Anreiz zur Beteiligung entstehen. Wichtig ist, dass in der Planung genau geprüft wird, welches Tool welchen Teil des Beteiligungsprozesses unterstützen soll. Es gibt inzwischen zahlreiche Anwendungen, zum Beispiel für Abstimmungen, Meinungsabfragen und Kollaborationen.

Auf der Internetseite <https://jugend.beteiligen.jetzt/werkzeuge/tools> findet sich eine umfassende Sammlung von digitalen Beteiligungstools mitsamt Erfahrungsberichten aus der Praxis.

JUGEND PRÄGT empfiehlt

- die Plattform „**Tricider**“, welche webbasierte Abstimmungen und Ideensammlungen ermöglicht.
- das „**Etherpad**“ als Tool für kollaboratives Arbeiten an Texten.
- die Plattform „**adhocracy+**“, welche die Durchführung ganzer Beteiligungsprozesse im Digitalen ermöglicht.

Anregung: Praxisbeispiele für Partizipation

Zur weiteren Recherche und Veranschaulichung von Beteiligungsprojekten in der Praxis empfehlen wir diese beiden Projekte:

aula (Jena)

Ein analog-digitales Beteiligungskonzept für weiterführende Schulen, welches die gesamte Schüler*innenschaft miteinbezieht:

<http://aula-blog.website/>

BÄMM! – Beteiligung, Action, Meine Meinung (Erfurt)

Projekt des Stadtjugendrings Erfurt für analoge und digitale Formate der Jugendbeteiligung:

<https://stadtjugendring-erfurt.de/home/baemm-erfurt>

Literatur

Bundeszentrale für politische Bildung (2001). Aus Politik und Zeitgeschehen. Partizipation von Kindern und Jugendlichen.

<https://www.bpb.de/apuz/25934/partizipation-von-kindern-und-jugendlichen>

Bundeszentrale für politische Bildung (2013). Warum sich Partizipation lohnt.

<https://www.bpb.de/lernen/grafstat/partizipation-vor-ort/142536/m-01-10warum-sich-partizipation-lohnt> (Stand: 05.11.2020)

Straßburger & Rieger (2019). Partizipation kompakt. Für Studium, Lehre und Praxis sozialer Berufe. Weinheim: Beltz Juventa.

Straßburger & Rieger (2019). Partizipation kompakt. Für Studium, Lehre und Praxis sozialer Berufe.

http://www.partizipationspyramide.de/partizipationspyramide_strassburger_rieger_print.pdf

Timetable

Möglicher Projektablauf

Modul I
Wer darf das entscheiden?

30 Minuten
 Seite 9

Modul II
Partizipationspyramide

60 Minuten
 Seite 11

Modul IV
Selbst gestalten – Partizipation erleben

90 Minuten
 Seite 14

Modul III
Mitbestimmung – mit Recht!

45 Minuten
 Seite 13

Modul V
Digital beteiligen

45 Minuten
 Seite 16

Modul I

Wer darf das entscheiden?

**Lernziele**

Die Teilnehmenden

- kennen den Begriff „Partizipation“.
- beziehen den Begriff „Partizipation“ auf ihre Lebenswelt.

**Aktivitätsmodus**

Interaktion und Diskussion

**Dauer**

30 Minuten

**Organisationsform**

Plenum

**Medien und Materialien**

· Flipchart oder Tafel

Ablauf

01 Wer entscheidet das eigentlich?

Die Teilnehmenden stehen im Kreis und die Fachkraft nennt verschiedene Beispiele aus der Lebenswelt der Jugendlichen mit der Frage: „Wer darf entscheiden, über ...“

- ... den Essensplan in der Schulkantine?
- ... die Filmauswahl beim Kinobesuch?
- ... das nächste Gesetz zum Urheberrecht?
- ... usw.

Wenn die Teilnehmenden der Meinung sind, dass sie selbst entscheiden können, bleiben sie stehen. Wenn sie der Meinung sind, dass sie mitentscheiden können, gehen sie in die Hocke. Wenn sie der Meinung sind, dass für sie entschieden wird, setzen sie sich auf den Boden. Die Teilnehmenden bringen im Folgenden auch eigene Beispiele ein.

Hinweis: In dieser Methode gibt es keine richtigen oder falschen Antworten. Wichtig ist nur die subjektive Wahrnehmung der Teilnehmenden.

02 Wenn andere entscheiden

Die Gruppe diskutiert und wertet aus: Wie fühlt es sich an, wenn andere entscheiden? Was wäre anders, wenn du mitentscheiden dürftest?

03 Begriff Partizipation

Die Fachkraft schreibt „Partizipation“ gut sichtbar an ein Flipchart/eine Tafel. Die Teilnehmenden überlegen, welche Wörter „Partizipation“ genauer beschreiben (Mitbestimmung, Teilhabe, Mitgestaltung usw.) und notieren die Wörter dazu.

[Fortsetzung >>](#)

Modul I

Wer darf das entscheiden?

Fortsetzung**Erweiterung: Kreative Medienarbeit** (+ 60 Minuten)

Die Teilnehmenden machen einen Spaziergang durch ihre Umgebung (zum Beispiel Wohnort, Stadtteil, Schulgebäude) und finden Fotomotive, die das Thema „Partizipation im Alltag“ für sie verdeutlichen. An welchen Orten würden sie gerne mitgestalten? Wo haben sie bereits mitgestaltet? Die Fotos werden anschließend von der Fachkraft (oder einer/einem Teilnehmenden) gesammelt und präsentiert. Sie dienen als Grundlage, um künftige Partizipationsprozesse anzustoßen.

Modul II

Partizipationspyramide – Varianten von Partizipation

**Lernziele**

Die Teilnehmenden

- kennen die Partizipationspyramide.
- bestimmen die Vor- und Nachteile verschiedener Varianten von Partizipation.

**Dauer**

60 Minuten

**Organisationsform**

Plenum

**Aktivitätsmodus**

Input und Diskussion

**Medien und Materialien**

- Video „Wie geht eigentlich Partizipation?“
- Haftnotizen in zwei Farben, Stifte

Ablauf

01 Wie Partizipation geht

Die Gruppe schaut gemeinsam das Video „**Wie geht eigentlich Partizipation?**“ an.

02 Stufen der Partizipationspyramide

Eine*r der Teilnehmenden zeichnet die Partizipationspyramide für alle sichtbar an die Tafel/auf ein Flipchart. Die Gruppe trägt die Bezeichnungen zusammen und schreibt diese jeweils in die Stufen.

Hinweis: Mehr Informationen finden sich in den **Hintergrundinformationen** oder unter www.partizipationspyramide.de

03 Beispiele für Partizipation

Die Teilnehmenden übertragen die Varianten der Partizipation auf ein lebensweltnahes Beispiel. Wie sieht Partizipation in ihren unterschiedlichen Abstufungen im Alltag konkret aus?

Hinweis: Auf ein lebensweltnahes Beispiel, wie die Planung der nächsten Klassenfahrt, bezogen könnten die Stufen wie folgt aussehen:

Informieren: Die Lehrkraft informiert ihre Schüler*innen über Zeitraum, Ziel und geplante Aktivitäten der anstehenden Klassenfahrt. Sie wissen nun Bescheid.

Meinung erfragen: Für die Planung des Reiseziels fragt die Lehrkraft nach den Wünschen der Schüler*innen, entscheidet aber schließlich allein und ist nicht an die geäußerten Wünsche gebunden.

Fortsetzung >>

Modul II

Partizipationspyramide – Varianten von Partizipation

Fortsetzung

Lebensweltexpertise einholen: Die Lehrkraft möchte mit der Klasse nach Italien, war aber noch nie selbst dort. In der Klasse gibt es einen Schüler mit italienischer Familie. Sie fragt ihn nach seiner Meinung. Anschließend ergänzen andere Mitschüler*innen ihre Urlaubserfahrungen.

Mitbestimmung zulassen: Es stehen verschiedene Zeiträume für die Klassenfahrt zur Auswahl. In der Klasse werden Argumente ausgetauscht und die Lehrkraft entscheidet gemeinsam mit den Schüler*innen.

Entscheidung teilweise abgeben: Für die Klassenfahrt sind Zeitraum und Reiseziel von der Schule festgelegt, aber die Lehrkraft möchte die Schüler*innen beteiligen. Sie recherchieren Freizeitangebote vor Ort und dürfen gemeinsam die Hälfte der Zeit planen.

Entscheidung übertragen: Die Lehrkraft nennt den Zeitraum für die Klassenfahrt und lässt sie Schüler*innen Ideen für mögliche Ziele sammeln. Anschließend tauschen sie Argumente aus und entscheiden sich untereinander für ein Reiseziel. Über Freizeitaktivitäten vor Ort dürfen die Schüler*innen ebenfalls gemeinsam entscheiden. Die Lehrkraft steht beratend zur Seite.

Selbstorganisation: Die Schüler*innen organisieren ihre Klassenfahrt selbst, recherchieren, kalkulieren und verteilen Aufgaben untereinander. Sie suchen sich Beratung bei den Lehrer*innen der Schule.

04 Vor- und Nachteile von Partizipation

Die Teilnehmenden erhalten Haftnotizen in zwei Farben und schreiben – anhand des Beispiels aus der Aufgabe 03 – die Vor- und Nachteile der jeweiligen Variante von Partizipation aus ihrer Sicht darauf. Die Teilnehmenden kleben ihre Zettel anschließend auf die rechte bzw. linke Seite der Pyramide.

Hinweis: Bei größeren Gruppen können die Teilnehmenden in Kleingruppen aufgeteilt werden, um jeweils eine Variante zu bearbeiten. Anschließend stellen die Gruppen sich ihre Ergebnisse gegenseitig vor.

05 Diskussion

Die Gruppe diskutiert auf Grundlage der erarbeiteten Vor- und Nachteile: Welche der sieben Stufen ist aus Sicht der Teilnehmenden die beste Variante der Partizipation?

Hinweis: In dieser Methode gibt es keine richtige oder falschen Antworten. Wichtig sind nur die subjektive Einschätzung und Argumentation der Teilnehmenden.

Modul III

Mitbestimmung – mit Recht!

**Lernziele**

Die Teilnehmenden

- beschreiben ihre Rechte in Bezug auf Partizipation.
- benennen Initiativen und Beteiligungsmöglichkeiten in der Praxis.

**Aktivitätsmodus**

Erarbeitung und Diskussion

**Dauer**

45 Minuten

**Organisationsform**

Plenum

**Medien und Materialien**

· Smartphones, Internet

Ablauf

01 Rechtliche Grundlagen der Jugendbeteiligung

Die Teilnehmenden recherchieren im Internet zur Rechtsgrundlage von Jugendbeteiligung. Welche Gesetze gibt es dazu? (zum Beispiel UN-Kinderrechtskonvention, Grundrechtecharta der EU, Sozialgesetzbuch der BRD, Thüringer Kinder- und Jugendhilfe-Ausführungsgesetz, Thüringer Schulgesetz)

Die Teilnehmenden geben die Gesetzestexte in ihren Worten wieder und fassen sie in Stichpunkten am Flipchart/an der Tafel zusammen.

*Hinweis: Bei Unklarheiten kann die Fachkraft unterstützen (siehe **weiterführende Literatur**).*

02 Möglichkeiten der Partizipation

Die Gruppe sammelt gemeinsam Ideen: Welche Möglichkeiten der Partizipation gibt es in ihrer Umgebung? (Wahlen, Schülerrat, Vereinsvorstand, Kinderkommission, Gewerkschaften, Betriebsräte usw.)

Die Teilnehmenden sammeln die Begriffe ebenfalls am Flipchart/an der Tafel.

Erweiterung: Kreative Medienarbeit (+ 90 Minuten)

In Kleingruppen recherchieren die Teilnehmenden zu jeweils einer Institutionen aus Aufgabe 02, welche Aufgaben und Funktionen diese im Einzelnen haben. In einem Gedankenexperiment stellen sie sich vor, selbst Mitglieder der Institution zu sein und formulieren Wünsche und Forderungen für ihren Verantwortungsbereich. Diese nehmen sie in einem kurzen Videoclip mit dem Smartphone auf, welchen sie am Ende der gesamten Gruppe präsentieren.

Modul IV

Selbst gestalten – Partizipation erleben

**Lernziele**

Die Teilnehmenden

- gestalten einen Partizipationsprozess in der Gruppe.
- reflektieren den Partizipationsprozess mit Blick auf Grenzen von Partizipation.

**Dauer**

90 Minuten

**Organisationsform**

Plenum und Kleingruppe

**Aktivitätsmodus**

Praxistransfer und Kreativität

**Medien und Materialien**

· Papier, Stifte, Haftnotizen

Ablauf

01 Umgestaltung des Raumes und Bedürfnisse

Die Teilnehmenden erhalten folgenden Arbeitsauftrag: Gestaltet den Ort bzw. Raum, in dem ihr euch gerade befindet, gemeinsam so um, dass die Gestaltung möglichst viele Bedürfnisse erfüllt. Die Teilnehmenden überlegen, wie ihnen die aktuelle Gestaltung des Raumes gefällt. Was ist gut? Was fehlt? Was müsste verändert werden? Ihre Gedanken schreiben sie auf verschiedenfarbige Haftnotizen und markieren die betreffenden Gegenstände damit.

02 Bestandsaufnahme

Alle Gedanken werden in der Gruppe vorgestellt und an einem Flipchart/der Tafel gesammelt. Die Teilnehmenden versetzen sich dabei in die unterschiedlichen Perspektiven und Bedürfnisse der anderen.

03 Ideenentwicklung

In Kleingruppen entwickeln die Teilnehmenden konkrete Ideen für die Umgestaltung des Raumes und fertigen gezeichnete Skizzen an.

04 Ideen bewerten und clustern

Die Kleingruppen präsentieren ihre Ideen im Plenum. Anschließend clustert die ganze Gruppe die Ideen und priorisiert diese nach Machbarkeit. Auf dieser Grundlage entscheidet die Gruppe, welche Ideen zur Umsetzung kommen.

05 Umsetzung der Ideen

Je nach Entscheidung aus Aufgabe 04 setzen die Teilnehmenden die entsprechenden Ideen praktisch um.

[Fortsetzung >>](#)

Modul IV

Selbst gestalten – Partizipation erleben

Fortsetzung**06 Reflexion des Prozesses**

Die Teilnehmenden fassen zusammen und reflektieren, was es aus ihrer Sicht für gute Beteiligung braucht: Wie ist der Prozess für dich insgesamt gelaufen? Wie gut konntest du deine Meinung einbringen? Wie zufrieden bist du mit dem (gemeinschaftlichen) Ergebnis? Was hättest du dir im Partizipationsprozess noch mehr gewünscht?

Erweiterung: Kreative Medienarbeit (+ 90 Minuten)

In der Ideenfindungsphase (Aufgabe 03) bauen die Teilnehmenden ein Modell des Raumes aus Papier/Pappe und drehen anschließend einen kommentierten Videoclip, in dem sie das Modell präsentieren.

Modul V

Digital beteiligen



Lernziele

Die Teilnehmenden

- verwenden ein digitales Tool für einen Partizipationsprozess.
- organisieren selbst einen Abstimmungsprozess.



Aktivitätsmodus

Praxistransfer und Interaktion



Dauer

45 Minuten



Organisationsform

Plenum



Medien und Materialien

· Laptop, Beamer, Internet, Smartphones, Tricider

Ablauf

01 Einführung Tricider

Die Fachkraft ruft Tricider (<https://www.tricider.com/>) sichtbar für alle im Browser auf. Das Kennenlernen der Funktionen erfolgt über eine Frage. Zum Beispiel: „Welche Aufwärmübung wollen wir gemeinsam spielen?“

Die Fachkraft erstellt und teilt die Umfrage:

- Die Beispielfrage auf der Startseite eingeben und auf „Los“ klicken
- Den Link zur Frage über den Button „Teilen und Einladen“ aufrufen und an die Teilnehmenden weitergeben

Die Teilnehmenden sammeln Ideen und stimmen darüber ab:

- Den Umfrage-Link auf dem Smartphone aufrufen
- Über „Idee hinzufügen“ Ideen einreichen (ggf. mit Beschreibung und Foto)
- Pro- und Contra-Argumente für eigene Ideen oder auch die der anderen eingeben
- Über „Abstimmen“ Favoriten wählen und Stimme abgeben

Die Gruppe wertet das Ergebnis aus und spielt das favorisierte Spiel.

Hinweis: Tricider ist eine niedrighschwellige Online-Plattform, mit der Gruppen Ideen sammeln, darüber diskutieren und abstimmen können. Dabei wird eine Umfrage erstellt, welche die Gruppenmitglieder über ihre Smartphones beantworten können. Tricider ist kostenlos und erfordert keine Registrierung.

02 Tricider mit einem eigenen Beispiel

Die Teilnehmenden formulieren eine eigene Frage, über die sie abstimmen wollen und durchlaufen den Ideenfindungsprozess mit Tricider anhand der eigenen Frage noch einmal selbstgesteuert.

Fortsetzung >>

Modul V

Digital beteiligen

Fortsetzung**03 Kontinuierliche Beteiligung**

Welche Ideen haben die Teilnehmenden für kontinuierliche Beteiligungsprozesse in ihrem Verein oder an ihrer Schule? Die Teilnehmenden sammeln Ideen per Tricider und stimmen über die besten drei Ideen ab. Die Ideen werden anschließend noch einmal auf Papier formuliert und an die jeweiligen Entscheidungsträger*innen (wie Schulleitung, Vereinsvorstände, pädagogische Fachkräfte) übergeben.

Weiterführende Literatur

Zu Modul III: Mitbestimmung – mit Recht!

Allgemeine rechtliche Grundlagen

Stand: November 2020

Junge Menschen haben ein Recht auf Mitbestimmung. Nachfolgende Zusammenstellung verschiedener rechtlicher Regelungen für die internationale, die Bundes- und die Landesebene (Thüringen) gibt einen Überblick, welche Beteiligungsrechte jungen Menschen zustehen.

INTERNATIONALE/EU-EBENE

UN-Kinderrechtskonvention (UN-KRK)

Artikel 12: Berücksichtigung des Kindeswillens

(1) Die Vertragsstaaten sichern dem Kind, das fähig ist, sich eine eigene Meinung zu bilden, **das Recht zu, diese Meinung in allen das Kind berührenden Angelegenheiten frei zu äußern**, und berücksichtigen die Meinung des Kindes angemessen und entsprechend seinem Alter und seiner Reife.

(2) Zu diesem Zweck wird dem Kind insbesondere Gelegenheit gegeben, in allen das Kind berührenden Gerichts- oder Verwaltungsverfahren entweder unmittelbar oder durch einen Vertreter oder eine geeignete Stelle im Einklang mit den innerstaatlichen Verfahrensvorschriften gehört zu werden.

Charta der Grundrechte der Europäischen Union

Artikel 24 Rechte des Kindes

(1) Kinder haben Anspruch auf den Schutz und die Fürsorge, die für ihr Wohlergehen notwendig sind. **Sie können ihre Meinung frei äußern. Ihre Meinung wird in den Angelegenheiten, die sie betreffen, in einer ihrem Alter und ihrem Reifegrad entsprechenden Weise berücksichtigt.**

(2) Bei allen Kinder betreffenden Maßnahmen öffentlicher oder privater Einrichtungen muss das Wohl des Kindes eine vorrangige Erwägung sein.

BUNDESEBENE

Achtes Buch Sozialgesetzbuch (SGB VIII)

§ 8 Beteiligung von Kindern und Jugendlichen

(1) Kinder und Jugendliche sind entsprechend ihrem Entwicklungsstand **an allen sie betreffenden Entscheidungen der öffentlichen Jugendhilfe zu beteiligen**. Sie sind in geeigneter Weise auf ihre Rechte im Verwaltungsverfahren sowie im Verfahren vor dem Familiengericht und dem Verwaltungsgericht hinzuweisen.

(2) Kinder und Jugendliche haben **das Recht, sich in allen Angelegenheiten der Erziehung und Entwicklung an das Jugendamt zu wenden**.

Baugesetzbuch (BauGB)

§ 1 Aufgabe, Begriff und Grundsätze der Bauleitplanung

(6) Bei der Aufstellung der Bauleitpläne sind insbesondere zu berücksichtigen:

3. die sozialen und kulturellen Bedürfnisse der Bevölkerung, **insbesondere die Bedürfnisse der Familien, der jungen, alten und behinderten Menschen**, unterschiedliche Auswirkungen auf Frauen und Männer sowie die Belange des Bildungswesens und von Sport, Freizeit und Erholung, [...]

§ 3 Beteiligung der Öffentlichkeit

(1) Die Öffentlichkeit ist möglichst frühzeitig über die allgemeinen Ziele und Zwecke der Planung, sich wesentlich unterscheidende Lösungen, die für die Neugestaltung oder Entwicklung eines Gebiets in Betracht kommen, und die voraussichtlichen Auswirkungen der Planung öffentlich zu unterrichten; ihr ist Gelegenheit zur Äußerung und Erörterung zu geben. **Auch Kinder und Jugendliche sind Teil der Öffentlichkeit im Sinne des Satzes 1.**

LANDESEBENE (Thüringen)

Thüringer Verfassung (ThürVerf)

Artikel 19

(1) Kinder und Jugendliche haben das Recht auf eine gesunde geistige, körperliche und psychische Entwicklung. Sie sind vor körperlicher und seelischer Vernachlässigung, Misshandlung, Missbrauch und Gewalt zu schützen.

Thüringer Kinder- und Jugendhilfe-Ausführungsgesetz (ThürKJHAG)

§ 14 Aufgaben der Träger der öffentlichen Jugendhilfe

(5) Jeder, auch jeder Jugendliche und jedes Kind, hat das Recht, sich in allen Angelegenheiten der Erziehung und Entwicklung junger Menschen an den Jugendhilfeausschuss, den Landesjugendhilfeausschuss und die Verwaltungen der Jugendämter zu wenden.[...]

§ 15a Beteiligung und Mitbestimmung von Kindern und Jugendlichen

(1) Die Träger der öffentlichen Jugendhilfe haben dafür Sorge zu tragen, dass Kinder und Jugendliche entsprechend ihrem Entwicklungsstand in den sie betreffenden Angelegenheiten rechtzeitig, in geeigneter Form und möglichst umfassend unterrichtet sowie auf ihre Rechte hingewiesen werden.

(2) Kinder und Jugendliche sollen in angemessener Weise an der Jugendhilfeplanung sowie allen weiteren ihre Interessen berührenden Planungen, Entscheidungen und Maßnahmen beteiligt werden. Hierzu sollen geeignete Verfahren entwickelt und durchgeführt werden. Bei der Umsetzung der Planungen, Entscheidungen und Maßnahmen nach Satz 1 soll der Träger der öffentlichen Jugendhilfe in geeigneter Weise darlegen, wie er die Interessen der Kinder und Jugendlichen berücksichtigt und deren Beteiligung durchgeführt hat.

(3) Bei der Ausgestaltung der in der Jugendhilfeplanung ausgewiesenen Maßnahmen sollen die Träger der öffentlichen Jugendhilfe sowie die

Träger der geförderten Maßnahmen die besonderen Belange der Kinder und Jugendlichen berücksichtigen. Hierzu soll diesen ein Mitbestimmungsrecht eingeräumt werden.

Thüringer Schulgesetz (ThürSchulG)

§ 28 Mitwirkung der Schüler

(1) Die Schüler wirken sowohl durch den Klassenrat als auch durch selbstgewählte Schülervertretungen entsprechend ihrem Alter und ihrer Verantwortungsfähigkeit am schulischen Leben mit. Schülervertretungen werden für die Klasse oder den Stammkurs (Klassen- oder Kurssprecher), für die Schule (Schülersprecher), auf der Ebene des zuständigen Schulamtes je Landkreis und kreisfreier Stadt für jede Schulart (Kreisschülersprecher) und auf der Ebene des Landes für jede Schulart (Landesschülersprecher) gewählt. Auf der Ebene der Schule besteht als zusätzliches Mitwirkungsgremium die Klassensprecherversammlung. Aus begründetem Anlass, aber mindestens einmal im Schuljahr, kann die Schülervertretung der Schule eine Schülerversammlung einberufen; sie findet in Absprache mit dem Schulleiter während der Unterrichtszeit statt. Die Schüler werden bei den Wahlen der Schülervertretungen von den Lehrern, vom Schulleiter, vom Schulträger und von den Schulaufsichtsbehörden unterstützt. Die gewählten Schülervertretungen werden unmittelbar nach der Wahl von der Schule über ihre Aufgaben und Rechte informiert.

(1a) Zur Planung des Unterrichts sowie zur Erörterung von Problematiken und Konflikten in den Klassen, kann ein Klassenrat gebildet werden. Bestehend aus den Schülern der Klasse und dem Klassenlehrer, soll dieser monatlich zusammenfinden.

(2a) Schüler und Schülervertretungen haben das Recht, sich in allen Fragen, die ihre Mitbestimmungsrechte betreffen, an die zentrale Ombudsstelle zu wenden. Die Ombudsstelle ist unabhängig und nicht weisungsgebunden. Sie hat einen Informations- und Beratungsauftrag, nimmt Beschwerden entgegen, prüft die Einhaltung gesetzlicher Bestimmungen und vermittelt in Konfliktfällen.

Impressum

Herausgeber

Landesjugendring Thüringen e.V.
Projekt JUGEND PRÄGT
Johannesstraße 19
99084 Erfurt
V.i.S.d.P. Peter Weise

Konzept und Umsetzung

KF Education

Autorin

Lisa Krug

Redaktion

Jördis Dörner
Stefan Haase
Joshua Voßwinkel
Laura Wüstefeld

Layout

Ronny Wunderwald

Satz

Silvana Kuhnert

Lektorat

Elisabeth Stiebritz

Copyright

Landesjugendring Thüringen e.V.
Dezember 2020

Gefördert vom



Bundesministerium
für Familie, Senioren, Frauen
und Jugend

im Rahmen des Bundesprogramms

Demokratie **leben!**

Freistaat
Thüringen



Ministerium
für Bildung,
Jugend und Sport



Thüringer Landesprogramm
für Demokratie, Toleranz und Weltoffenheit