

DiBs: Moderatorenleitfaden für "Kommunale Jugendbeteiligung"



Ziele und Mehrwert

- Ausgehend vom Thema der „kommunalen Jugendbeteiligung“ entsteht ein persönlicher Austausch zwischen den Teilnehmenden (TN) sowie zwischen den TN und den Moderatoren.
- Die TN tauschen sich zu ihren Ideen und Wünschen im Kontext ihrer Kommune/Stadt aus und verbalisieren mögliche Wünsche und Ideen.
- Die TN diskutieren Möglichkeiten und Wege, Hindernisse auf dem Ziel zur Umsetzung der eigenen Ideen zur Gestaltung des Gemeinde-/Stadtlebens zu umgehen.



Prämissen und Voraussetzungen

- Benötigt wird ein Videokonferenztool mit Breakout Session-Funktion.
- TN verfügen über Zugang zu stabilem und schnellem Internet und ruhiger Arbeitsraum, wenn möglich mit Notebook oder Tablet
- Seitens der Teilnehmenden ist kein Vorwissen erforderlich



Teilnehmende

- Fokussierte Zielgruppe: 7-9 Klasse, auch für weitere Altersstufen möglich (ggf. sind dann Anpassungen notwendig)
- Empfohlene Gruppengröße: 6-24 Teilnehmende, bis 30 Teilnehmende möglich
- Moderation: ab 13 Teilnehmende wird eine Tandem-Moderation empfohlen; die Durchführung mit einem Moderator ist möglich, ggf. kann ein TN aus der Gruppe als Unterstützung eingebunden werden



Organisatorisches

- Zeitbedarf: 90 Minuten
- Die aufgeführten Alternativen ermöglichen eine Verkürzung oder auch eine Verlängerung des Moduls.



Material

- Neben Ablaufplan und weiterführenden Informationen (s.u.) wird das begleitende Conceptboard benötigt. Dieses wird über die Jugendagentur gGmbH bereitgestellt.
- Das Conceptboard muss ggf. an die Anzahl der Teilnehmenden angepasst werden.

Das Projekt „DiBs – Digitale Beziehungsarbeit mit Jugendlichen stärken“ der Jugendagentur gGmbH wurde unterstützt durch das Ministerium für Soziales, Gesundheit und Integration Baden-Württemberg aus Mitteln des Europäischen Sozialfonds (ESF). Die Qualifizierung der DiBs-TrainerInnen sowie die Fertigstellung der Konzepte aus den Konzeptwerkstätten erfolgte durch Playful Insights GmbH.

Ablaufplan "Kommunale Jugendbeteiligung"

Zeit	Methode	Beschreibung	Erfolgskriterien	[Wer?] Material
- :15	Check-In	<ul style="list-style-type: none"> • Warteraum öffnen, Teilnehmende individuell begrüßen • Sobald 3 Teilnehmende da sind, diese nach und nach in Kleingruppen in Breakout Sessions verschieben, so dass diese sich bereits austauschen können 	Technik testen	Zoom
00:00	Centering „Was schon lange mal geändert werden sollte“	<ul style="list-style-type: none"> • Einführung der Aufgabe „Wenn ich mir in meiner Gemeinde etwas wünschen dürfte, dann ... Was sollte dringend geändert werden?“ (Beispiele als Inspiration: Jugendfestival, Pump Track, ...) • Jeder zwei Ideen für sich auf einem Blatt Papier (2 Min) • Austausch in Kleingruppen à 3 TN und Einigung auf die zwei besten Ideen (5 Min.) • Dokumentation der Ideen auf dem Conceptboard • Kurzvorstellung im Plenum (10 Min.) 	<ul style="list-style-type: none"> • Persönliche Geschichten • Gemeinsam ins Gespräch kommen • Jeden einzelnen TN wahrnehmen • Persönliche Auseinandersetzung mit dem Leben und der Umgebung in meiner Gemeinde 	Zoom
0:20	Zieldefinition (Schritt 1)	<ul style="list-style-type: none"> • In den gleichen Kleingruppen: Definition eines „griffigen“ Ziels, welches als Beispiel für die folgende Übung genutzt werden soll (Platzierung auf dem Zielfeld – grün) • Alternativ: Wahl eines der vorgegebenen Ziele • Dieser Schritt sollte bei Bedarf in den Kleingruppen durch den Moderator begleitet werden. 	<ul style="list-style-type: none"> • Gemeinsame Wahl eines Ziels, welches im Laufe des Seminars als Beispiel verfolgt wird • Identifikation mit dem später zu verfolgenden Ziel 	CB
0:30	Achtung: Hindernis	<ul style="list-style-type: none"> • Achtung: SL muss graue Box „Schritt 2“ lösen und entfernen • Kurze Vorstellung der drei Hindernisse <ul style="list-style-type: none"> – Keiner kennt unsere Idee. 	<ul style="list-style-type: none"> • Sichtung möglicher Hindernisse 	CB

		<ul style="list-style-type: none"> - Unsere Idee wird aufgegriffen, aber voraussichtlich nicht in unserem Sinne umgesetzt. - Die Auseinandersetzung zieht sich endlos lange hin, und wir sind uns sehr unsicher, ob es jemals zur Umsetzung kommt. 		
0:35	Hindernisse umgehen und überwinden (Schritt 2)	<ul style="list-style-type: none"> • Einführung der Aufgabe: „Hindernisse bedeuten nicht das Ende. Die aufgeführten Strategie- und Aktionskarten sind Möglichkeiten, diesen Hindernissen aus dem Weg zu gehen oder bereits vorab diese abzuschwächen. Andere sind Handlungsoptionen, die dann gewählt werden können, wenn die Hindernisse bereits aufgetaucht sind. Wählt ca. fünf Aktionskarten und erarbeitet eine Mögliche Strategie, Euren Ziel näher zu kommen.“ • Ggf. Demonstration eines möglichen Vorgehens auf dem Conceptboard • Begleitung der Strategieentwicklung in den Kleingruppen 	<ul style="list-style-type: none"> • Sicherstellung, dass alle Gruppen die Aufgabe verstanden haben. 	CB
01:00	Austausch zu Strategien und Erkenntnissen	<p>Austausch im Plenum mit Blitzlicht aus allen Kleingruppen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Was war überraschend? • Was ist Eure „stärkste“ Aktion? • Euer Gefühl: Wie steht es um die Umsetzung? Was fehlt? Wo ist die größte Hürde? 	<ul style="list-style-type: none"> • Austausch und Zusammenfassung 	Zoom
01:10	Optional: Erste Umsetzungsschritte (Schritt 3)	<ul style="list-style-type: none"> • Achtung: SL muss graue Box „Schritt 3“ lösen und entfernen • Vorstellung des Arbeitsauftrags: „Entscheidet Euch für ein (oder mehrere) der von Euch gewählten Aktionskarten und beginnt mit der 	<ul style="list-style-type: none"> • 	

		<p>Vorbereitung der Umsetzung (z.B. Recherche nach zuständigen Personen inkl. Kontakt, nach Umsetzungsbeispielen).“</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bearbeitung der Aufgabe in Kleingruppen, die Ergebnisse werden auf dem jeweiligen Gruppen-Conceptboard dokumentiert. Dieser Schritt sollte bei Bedarf in den Kleingruppen durch den Moderator begleitet werden. • Abschließend Reflexion/ Rückblick im Plenum 		
01:20	Zusammenfassung/ Transfer	<ul style="list-style-type: none"> • Aufgabe, die von jedem Teilnehmenden einzeln bearbeitet wird: <ul style="list-style-type: none"> - „Was ist Eure Lieblings-Aktion? Was wollt ihr persönlich umsetzen? Worin seht ihr am meisten Potenzial?“ - Abfotografieren der Karte mit dem Smartphone (alternativ: Screenshot oder Markierung mit einem Icon) - Abschließend halten alle gemeinsam ihre Wahl in die Kamera • Kurzes Nachfragen bei einigen Aktionskarten 	<ul style="list-style-type: none"> • Persönliche Relevanz erhöhen • Individuelle Handlungsimpulse dokumentieren 	CB
01:30	Abschluss und offenes Ende			

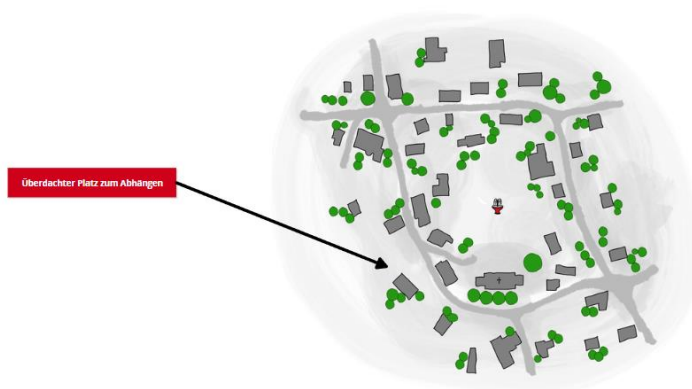
Weiterführende Informationen

Check-in

- Trainer sollte a. 20 Min vor dem Beginn online sein, um die eigene Technik zu prüfen.
- Als technische Ausstattung für die Moderation empfehlen wir: PC/Notebook mit Video und Audio, externer Maus; Headset und einen zweiten Bildschirm.

Centering

Beispiel:



Copyright (2022) <http://www.jugendagentur.de> & <http://www.playful-insights.de>

Schritt 1: Zieldefinition

Gruppe 1

Schritt 1
Wählt oder erstellt eine Zielkarte (grün) und platziert diese auf dem vor-gewählten Platzhalter auf dem Board.

Wir möchten einen **überdachten Ort mit Sitzgelegenheit** an welchem wir uns ungehindert von anderen treffen können.

Wir möchten eine **Skateranlage** mit Märgen und einer großen Haltpipe als Treffpunkt mit Freunden.

Wir möchten, dass im Zentrum unseres Ortes eine **Stäbe** eröffnet wird.

Wir möchten einen **Pump Track**, auf dem wir gemeinsam unsere Freizeit verbringen können.

Wir möchten, dass in unserem Ort ein **Jugendfestival** durchgeführt wird.

Gruppe 1

Schritt 1
Wählt oder erstellt eine Zielkarte (grün) und platziert diese auf dem vor-gewählten Platzhalter auf dem Board.

Wir möchten einen **überdachten Ort mit Sitzgelegenheit** an welchem wir uns ungehindert von anderen treffen können.

Wir möchten, dass in unserem Ort ein **Jugendfestival** durchgeführt wird.

Wir möchten einen **Skateranlage** mit Märgen und einer großen Haltpipe als Treffpunkt mit Freunden.

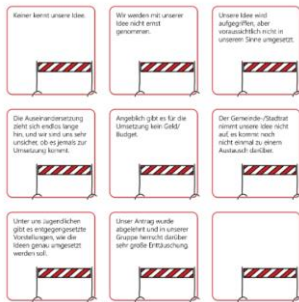
Wir möchten, dass im Zentrum unseres Ortes eine **Stäbe** eröffnet wird.

Wir möchten einen **Pump Track**, auf dem wir gemeinsam unsere Freizeit verbringen können.

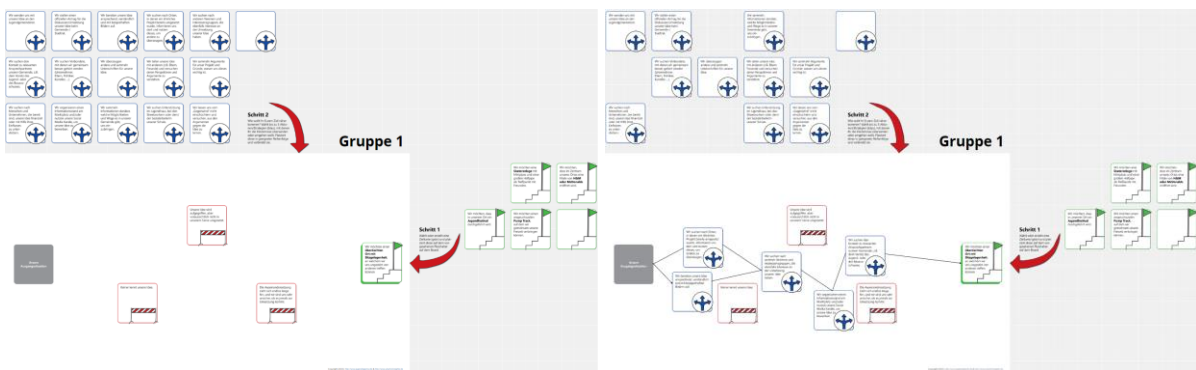
Je nach Gruppe können hier Optionen entfernt werden

Einführung Hindernisse

Optional können die Hinderniskarten ausgetauscht (bzw. überdeckt werden). Ein Pool mit alternativen Hindernissen ist auf dem Conceptboard hinterlegt (Abschnitt: weitere Hindernisse).



Schritt 2: Hindernisse umgehen und überwinden



Technische Hinweise

- Das Conceptboard muss vor Workshop-Beginn vorbereitet werden. Die Anzahl der Gruppenboards muss ggf. auf die TN-Zahl angepasst werden.
- Die Einstellung der Berechtigung der TN mit Link muss auf „Bearbeiter“ gesetzt sein.
- Die Ziel- und Aktionskarten dürfen nicht fixiert sein, alle anderen Elemente hingegen schon.
- Die grauen Abdeck-Kästen löst man, in dem man mit einem Doppel-Klick das Menü zum Entsperren aktiviert. Anschließend muss die Pinnadel angeklickt werden. Jetzt ist das Element löscht- oder verschiebbar und die darunter liegenden Elemente werden für alle sichtbar.

