

Fit für Mitbestimmung

Partizipation an Schule stärken



Impressum

Herausgeber:innen

**Aktion Kinder- und Jugendschutz
Landesstelle Schleswig-Holstein e. V.**

Flämische Straße 6–10
24103 Kiel
Telefon: +49 431 260 6878
info@akjs-sh.de
www.akjs-sh.de

**Landesbeauftragter für politische
Bildung des Landes Schleswig-Holstein**

Karolinenweg 1, 24105 Kiel
Telefon: +49 431 988-1646
lpb@landtag.ltsh.de
www.politische-bildung.sh

**Ministerium für Soziales, Jugend, Familie,
Senioren, Integration und Gleichstellung
des Landes Schleswig-Holstein**

Adolf-Westphal-Straße 4, 24143 Kiel
Telefon: +49 431 988-0
Poststelle@sozmi.landsh.de
www.schleswig-holstein.de

Texte

Medi Kuhleemann

Mit Unterstützung des Kinder- und Jugendbüros Flensburg und der Kreisjugendringe Stormarn, Pinneberg und Herzogtum Lauenburg. Auf der Grundlage der Broschüre Fit für Mitbestimmung 2014 mit Texten von Amelie Kirch, Elmar Moldenhauer und Nadja Rogalski.

Gestaltung

schmidtundweber, Kiel

Bildnachweis

JackF (stock.adobe.com), macrovector, rawpixel.com (Freepik)

Kiel, 2023

Die Broschüre wurde gefördert von:



Ministerium für Soziales, Jugend, Familie, Senioren, Integration
und Gleichstellung des Landes Schleswig-Holstein



Landesprogramm zur Demokratieförderung
und Rechtsextremismusbekämpfung des
Landes Schleswig-Holstein



LANDESBEAUFTRAGTER
FÜR POLITISCHE
BILDUNG

Landesbeauftragter für politische
Bildung des Landes Schleswig-Holstein

Fit für Mitbestimmung

Partizipation an Schule stärken

Inhalt

Vorwort	6
1 Zur Einführung: Demokratie lernen und erfahren durch Partizipation in der Schule	9
1.1 Ziele von Partizipation an Schule	11
1.2 Rechtsgrundlagen zur Partizipation	11
1.3 Partizipationsstufen in der Schule	13
1.4 Gelingensbedingungen für Partizipation an Schulen	13
1.5 Motivation zum Engagement	15
1.6 Alle erreichen: Diversitätsorientierung in der Beteiligung	15
1.7 Rolle der Lehrkräfte/Schulsozialarbeiter:innen	16
1.8 Öffnung von Schule	17
2 Praxisteil I: Beteiligungsformen in Schule	19
2.1 Verpflichtende repräsentative Formen:	20
2.1.1 Schüler:innenvertretungen	20
2.1.2 Konferenzen	22
2.1.3 Gesetzlich festgelegte Partizipationsmöglichkeiten	22
2.2 Offene/basisdemokratische Beteiligungsformen	23
2.3 Projektorientierte Formen	26
2.4 „Problem-solving participative approaches“	28
2.5 „Simulation games on participation“	29
2.6 Digitale Beteiligung	29
2.7 Feedbackkultur und Beschwerdemanagement	31
3 Praxisteil II: Qualifizierungsangebote zur Mitbestimmung	33
3.1 Qualifizierungsseminar „Fit für Mitbestimmung“ für Schüler:innen	34
3.1.1 Konzept und Inhalt	34
3.1.2 Leitziele und Kompetenzen:	35
3.1.3 Seminarangebote außerschulischer Kooperationspartner:innen	35
3.1.3.1 Kinder- und Jugendbüro Flensburg: Fit für Mitbestimmung	35
3.1.3.2 Kreisjugendring Pinneberg	37
3.1.3.3 Kreisjugendring Herzogtum Lauenburg: Fit für Mitbestimmung ...	37
3.1.3.4 Kreisjugendring Herzogtum Lauenburg: Fit für Mitbestimmung to go	38
3.1.3.5 Kreisjugendring Stormarn: SV-Power – Mehr Power für Deine SV ..	40
3.1.3.6 JugendAkademie Segeberg: Mit-Wirkung! SV-Seminare	42
3.2 Multiplikator:innenseminar für Fachkräfte	43

4	Praxisteil III: Themen- und Methodenkatalog	45
4.1	Themeneinheiten in den Seminaren	46
4.1.1	Kommunikation und Rhetorik	46
4.1.2	Meine Rechte als Schüler:in	47
4.1.3	Organisation und Projektmanagement	47
4.1.4	Mitbestimmung an meiner Schule	48
4.2	Methodenkatalog	50
4.2.1	Sich und andere kennenlernen	50
4.2.2	Ideen sammeln	52
4.2.3	Sich austauschen	53
4.2.4	Argumentieren	55
4.2.5	Organisieren und Projektmanagement	56
4.2.6	Präsentieren	57
4.2.7	Reflektieren	61
4.2.8	Teambuilding	62
4.2.9	Warm-ups	64
4.2.10	Traumreise	65
5	Anregungen und Informationen	67
5.1	Anregungen zum Demokratie-Lernen/zur Partizipation	68
5.1.1	Lernort Landtag	68
5.1.2	Mitdenken - mitmachen!	69
5.1.3	demokratie:werk	69
5.1.4	Wettbewerb „Demokratisch handeln“	70
5.1.5	Moderator:innen für Jugendbeteiligung in Schleswig-Holstein	70
5.1.6	Anregungen zur SV-Arbeit	71
5.2	Ansprechpersonen auf Landesebene	72
	Anhang	74
	Quellen und Literaturtipps	75

Vorwort

Liebe Engagierte für die Partizipation von Kindern und Jugendlichen, liebe Leser:innen,

Kinder und Jugendliche sind politisch interessiert und haben das Recht, an der politischen Gestaltung unseres Zusammenlebens zu partizipieren. Werden die Interessen junger Menschen in politischen Entscheidungsprozessen berücksichtigt, fühlen sie sich wertgeschätzt und gehört. Darüber hinaus machen Jugendliche, die sich politisch einbringen und ihr Lebensumfeld gestalten können, die Erfahrung von Selbstwirksamkeit. Jugendliche erleben in der politischen Praxis, was es bedeutet, Bürger:innen eines Gemeinwesens zu sein, schärfen ihre politische Urteilskraft und bilden demokratische Werte aus. In dieser Weise fördert politische Teilhabe eine gelungene Persönlichkeitsentwicklung junger Menschen, belebt die politische Kultur und stärkt unsere freiheitlich-demokratische Grundordnung.

Wir müssen daher Angebote und Strukturen schaffen, in denen Kinder und Jugendliche Demokratie lernen, erfahren und leben können. Sie benötigen Anknüpfungspunkte und Gelegenheiten für politische Teilhabe in ihrem Alltag und eine unterstützende Grundhaltung der Akteur:innen in Erziehung und Bildung, die ihnen geschützte Freiräume eröffnen, in denen sie Wünsche und Ideen angstfrei formulieren und in die Tat umsetzen können.

Eine Praxis der Mündigkeit und Mitbestimmung beginnt bereits in den Familien und den Kindertagesstätten und setzt sich fort in allen sozialen Räumen, in denen Kinder und Jugendliche sich bewegen. Die vorliegende Broschüre „Fit für Mitbestimmung“ nimmt die Lebenswelt Schule in den Blick und konzentriert sich darauf, die Partizipation an Schulen zu stärken. Schule ist der Ort, an dem alle Kinder und Jugendlichen einen großen Teil ihrer Zeit verbringen, sodass ihr eine Schlüsselfunktion bei der Vermittlung politischen Wissens, demokratischer Werte und insbesondere demokratischer Erfahrungen zukommt. Politische Bildung und Demokratiebildung finden in vielfältiger Weise an Schulen statt: als Unterrichtsfach, als Querschnittsaufgabe in allen Fächern, durch Projekte, in Kooperation mit außerschulischen Bildungsträger:innen, als Bildungsprinzip der Schule und im Rahmen einer demokratischen Schulentwicklung.

Die vorliegende Broschüre schließt an die Potenziale der Schulen an und möchte Rahmenbedingungen schaffen, in denen alle Kinder und Jugendlichen – unabhängig von ihrem sozialen oder kulturellen Hintergrund, ihrem Wohnort, ihrem Geschlecht, ihrer Religion oder Sprache – in ihrer Persönlichkeitsentwicklung und ihren Fähigkeiten gefördert werden und zu mündigen Bürger:innen heranwachsen können. Sie gibt Einblicke in Grundlagen und Gelingensbedingungen der Partizipation, zeigt vielfältige Beteiligungsformen an Schule auf und stellt die unterschiedlichen Angebote von außerschulischen Trägern im Rahmen des Seminarkonzeptes „Fit für Mitbestimmung“ vor.

Die Fachstelle für Demokratiepädagogik in Trägerschaft der Aktion Kinder- und Jugendschutz Landesarbeitsstelle Schleswig-Holstein e. V. (AKJS), der Landesbeauftragte für politische Bildung (LBpB) und das Ministerium für Soziales, Jugend, Familie, Senioren, Integration und Gleichstellung des Landes SH (MSJFSIG) möchten mit der Herausgabe dieser Broschüre die politische Teilhabe in der Schule stärken und durch praxisnahe Informationen und Umsetzungsmöglichkeiten den demokratischen Schulalltag beleben.

Wir hoffen, dass Sie, liebe Leser:innen, in dieser Broschüre wertvolle Anregungen erhalten und danken Ihnen für Ihr Engagement.



Aminata Touré

Aminata Touré
Ministerin für Soziales, Jugend,
Familie, Senioren, Integration und
Gleichstellung in Schleswig-Holstein



Iris Janßen

Iris Janßen
Vorstand AKJS



C. Meyer-Heidemann

Dr. Christian Meyer-Heidemann
Landesbeauftragter für politische Bildung



1 Zur Einführung: Demokratie lernen und erfahren durch Partizipation in der Schule

Übersicht:

- 1.1 Ziele von Partizipation an Schule
- 1.2 Rechtsgrundlagen zur Partizipation
- 1.3 Partizipationsstufen in der Schule
- 1.4 Gelingensbedingungen für Partizipation an Schulen
- 1.5 Motivation zum Engagement
- 1.6 Alles erreichen: Diversitätsorientierung in der Beteiligung
- 1.7 Rolle der Lehrkraft/Schulsozialarbeiter:innen
- 1.8 Öffnung von Schule

1 Demokratie lernen und erfahren durch Partizipation in der Schule

Es gilt, dass Demokratie „gelernt werden muss, um gelebt werden zu können“ (Kurt Gerhard Fischer) und „gelebt werden muss, um gelernt werden zu können“ (Gisela Behrmann).

Quelle: <https://www.degede.de/wp-content/uploads/2019/06/himmelman-g2016-demokratielernen-10-jahre-degede.pdf>

Kinder und Jugendliche müssen sich im demokratischen System und in ihrer Lebenswelt einmischen können. Nur so erfahren und lernen sie, was Demokratie bedeutet. Das Recht auf Beteiligung ist seit Langem durch verschiedene Vorgaben festgelegt und rückt aktuell immer mehr in den Fokus von Erziehung und Bildung. Damit Kinder und Jugendliche sich beteiligen können, müssen sie ihre Rechte kennen und zur Beteiligung befähigt sein. Dafür sind Förderung und Qualifizierung von Kindern und Jugendlichen notwendig.

In einer Schule, die sich als „Schule der Demokratie“ verstanden wissen möchte, gibt es vielfältige Angebote und Möglichkeiten der Teilhabe und Mitbestimmung für die Kinder und Jugendlichen. Es geht um die tägliche Erfahrung, dass sie nicht nur an der Erfüllung der an sie gestellten Aufgaben gemessen werden, sondern dass sie angenommen und ermutigt werden und der Arbeit ihren „eigenen Stempel“ aufdrücken können. Sie lernen ein Mitentscheiden, eine Beteiligung, die Übernahme von Verantwortung und die Erfahrung von Anerkennung und Zugehörigkeit. Partizipation ist damit ein Schlüssel für gelingende Aneignungs- und Bildungsprozesse.

Demokratie wird im Schulalltag erleb- und erfahrbar durch Lerngelegenheiten, Räume und Strukturen. Die Bereitschaft der Schüler:innen zum Mitdenken und Mitmachen ist davon abhängig, welche Gestaltungs- und Beteiligungsmöglichkeiten ihnen eröffnet werden, wie hoch sie ihre Einflussmöglichkeiten einschätzen und wie ernst sie sich genommen fühlen. Die Grundlage für eine breit aufgestellte und gut verankerte Partizipation ist demzufolge eine von demokratischen Werten und Kommunikationsformen geprägte Schulkultur, die diskursive und partizipative Einstellungen aller Beteiligten fördert.

Kinder und Jugendliche machen dann lebensnahe und praktische Demokratieerfahrungen, wenn sie ihre Sichtweisen, ihre Expertise und ihr Urteilsvermögen einbringen können. Dies geschieht zum Beispiel durch die Einbeziehung bei der Klassenraum- und Schulhofgestaltung, bei der Planung des Tagesablaufs auf Klassenfahrten und Exkursionen bis hin zu der Umsetzung von Projekten und Unterrichtsinhalten.

Kinder und Jugendliche erfahren Selbstwirksamkeit und Wertschätzung in partizipativen Prozessen, die auf ihre Interessen und Themen abgestimmt sind. Gleichzeitig erhalten sie dabei Gelegenheiten, sich auszuprobieren, nehmen wahr, dass es vielfältige Meinungen und Haltungen gibt, und lernen, Verständigung herbeizuführen sowie Position zu beziehen. Der Blick richtet sich dabei auf Gemeinsamkeiten von jungen Menschen wie zum Beispiel das Interesse, ihre Lebenswelt und die Schulgemeinschaft zu gestalten. Die Übernahme von Verantwortung für die (Schul)Gemeinschaft durch aktive Mitgestaltung fördert zumeist auch soziale Zusammenschlüsse, Kooperationen und Aushandlungsprozesse mit anderen.

Dieses Kapitel führt in grundlegende Aspekte von Partizipation ein: Es werden Ziele und Rechtsgrundlagen benannt sowie der Begriff Partizipation und die unterschiedlichen Beteiligungsstufen erläutert. Was trägt zum Gelingen von Beteiligungsprozessen bei?

Bedeutsam sind auch die Fragestellungen, was Kinder und Jugendliche zu Beteiligung motiviert und wie alle im Sinne einer Diversitätsorientierung erreicht werden können. Auch der Blick auf die Rolle von Lehrkräften und Schulsozialarbeit sowie die Kooperationsmöglichkeiten mit außerschulischen Bildungsträgern ist wichtig.

Ziel dieses Kapitels ist aufzuzeigen, dass vielfältige Faktoren bei der Umsetzung von Partizipation eine Rolle spielen. Die Herausforderung dabei ist, sie für die Praxis nutzbar, kurzgefasst darzustellen. Aus diesem Grund sind die jeweils angesprochenen Aspekte und Überlegungen als Anregungen zu verstehen, die bei der Entwicklung und Umsetzung von Partizipation unterstützen möchten.

1.1 Ziele von Partizipation an Schule

Das vorrangigste Ziel von Partizipation an Schule ist, das Recht von Kindern und Jugendlichen auf Beteiligung und Mitgestaltung zu realisieren. Partizipation kann sich positiv auf das Schulklima auswirken: Wenn Kinder und Jugendliche auf ihren Lebensraum „Schule“ Einfluss nehmen, fördert das das Gemeinschaftsleben und -gefühl innerhalb der Schule und der Schüler:innenschaft. Durch Mitgestaltung steigt die Identifikation mit der Schule und die Wertschätzung von Ausstattung und Umgebung.

Partizipation fördert Kinder und Jugendliche in ihrer Persönlichkeit und auf ihrem Weg zu mündigen Bürger:innen. Sie lernen dabei unter anderem, Verantwortung für sich selbst und ihre Umwelt zu übernehmen, sie lernen Pro und Contra abzuwägen und entwickeln Aushandlungs- und Lösungsstrategien.

Partizipation ermöglicht Erfahrungen von Selbstwirksamkeit und Anerkennung. Das stärkt das Selbstbewusstsein von Kindern und Jugendlichen.

Durch partizipative Prozesse und Erfahrungen erweitern sie Selbst-, Sozial-, Sach- und Methodenkompetenz. Sie bekommen Raum, sich zu entfalten, und lernen demokratisches Handeln. Die positive Erfahrung von Beteiligung in der Schule kann dazu motivieren, dass sich Kinder und Jugendliche auch weiterhin in ihrer Lebenswelt und der Gesellschaft engagieren.

1.2 Rechtsgrundlagen zur Partizipation

An dieser Stelle werden kurz die beiden maßgeblichen Rechtsgrundlagen für Partizipation an Schule vorgestellt. Ein Überblick über weitere Gesetze und Bestimmungen, die Anknüpfungspunkte für eine Beteiligung von Kindern und Jugendlichen bieten, findet sich im Anhang.

Die UN-Kinderrechtskonvention (UN-KRK, Übereinkommen über die Rechte des Kindes/Convention on the Rights of the Child) legt fest, dass Kinder (im Sinne der UN-KRK ist „ein Kind jeder Mensch; der das 18. Lebensjahr noch nicht vollendet hat“) das Recht auf Mitbestimmung haben.

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.“

| Quelle: <https://www.kinderrechtskonvention.info/>

Die Kinderrechtskonvention legt die Basis für alle weiteren rechtlichen Bestimmungen.

Beteiligung umfasst alle Angelegenheiten, die Kinder und Jugendliche betreffen:

- › das Recht auf Gehör
- › das Recht auf Informationsbeschaffung und -weitergabe
- › Anspruch auf eine Erziehung zu demokratischen Einwohner:innen
- › angemessene Beteiligung am politischen und gesellschaftlichen Leben

Dieses Recht auf Mitbestimmung ist auch fest im Schulgesetz und in den Schulstrukturen verankert. Ziele einer Demokratieerziehung sollen laut Kultusministerkonferenz (KMK) die altersgerechte Berücksichtigung der Rechte der Kinder sowie eine angemessene Umsetzung der Mitbestimmungsrechte sein. Auf die Beteiligungsformen, die auch im Schulgesetz festgelegt sind, wird im folgenden Praxisteil I eingegangen.

Auszug aus dem Schleswig-Holsteinischen Schulgesetz (SchulG) vom 24. Januar 2007 (GVOBl. Schl.-H. S. 39, 276) (1), zuletzt geändert durch Gesetz vom 4. Februar 2022 (GVOBl. Schl.-H. S. 130):

§ 4 Bildungs- und Erziehungsziele

- „(1) Der Auftrag der Schule wird bestimmt durch das Recht des jungen Menschen auf eine seiner Begabung, seinen Fähigkeiten und seiner Neigung entsprechende Förderung und Ausbildung, durch das Recht der Eltern auf eine Schulbildung ihres Kindes sowie durch die staatliche Aufgabe, die einzelne Schülerin und den einzelnen Schüler auf ihre Stellung als Bürgerin und Bürger mit den entsprechenden Rechten und Pflichten vorzubereiten.
- (2) Es ist die Aufgabe der Schule, die kognitiven, emotionalen, sozialen, kreativen und körperlichen Fähigkeiten des jungen Menschen unter Wahrung des Gleichberechtigungsgebots zu entwickeln. Der Bildungsauftrag der Schule basiert auf den im Grundgesetz verankerten Menschenrechten, den sie begründenden christlichen und humanistischen Wertvorstellungen und auf den Ideen der demokratischen, sozialen und liberalen Freiheitsbewegungen.
- (3) Die Schule soll jungen Menschen kulturelle und gesellschaftliche Orientierung vermitteln. Sie soll dazu ermuntern, eigenständig zu denken und vermeintliche Gewissheiten und gesellschaftliche Strukturen auch kritisch zu überdenken. Die Schule soll die Bereitschaft zur Empathie und die Fähigkeit fördern, das eigene Weltbild in Frage zu stellen und Unsicherheiten selbstvertrauend auszuhalten.
- (4) Die Schule soll dem jungen Menschen zu der Fähigkeit verhelfen, in einer ständig sich wandelnden und dabei zunehmend digitalisierten Welt ein erfülltes Leben zu führen. Sie soll dazu befähigen, Verantwortung im privaten, familiären und öffentlichen Leben zu übernehmen und für sich und andere Leistungen zu erbringen, insbesondere auch in Form von ehrenamtlichem Engagement. Es gehört zum Auftrag der Schule, die jungen Menschen zur Teilnahme am Arbeitsleben und zur Aufnahme einer hierfür erforderlichen Berufsausbildung zu befähigen. Sie arbeitet hierzu mit den nach dem Zweiten und Dritten Buch des Sozialgesetzbuchs (SGB II und III) zuständigen Trägern der Grundsicherung für Arbeitssuchende und der Arbeitsförderung zusammen und wirkt darauf hin, dass die Schüler:innen Beratung und Betreuung für die Vermittlung in Ausbildungsverhältnisse oder Qualifizierungsangebote in Anspruch nehmen. Die Schule soll Kenntnisse gesellschaftlicher, wirtschaftlicher und historischer Zusammenhänge vermitteln, Verständnis für Natur und Umwelt schaffen und die Bereitschaft wecken, an der Erhaltung der Lebensgrundlagen von Pflanzen, Tieren und Menschen mitzuwirken.“

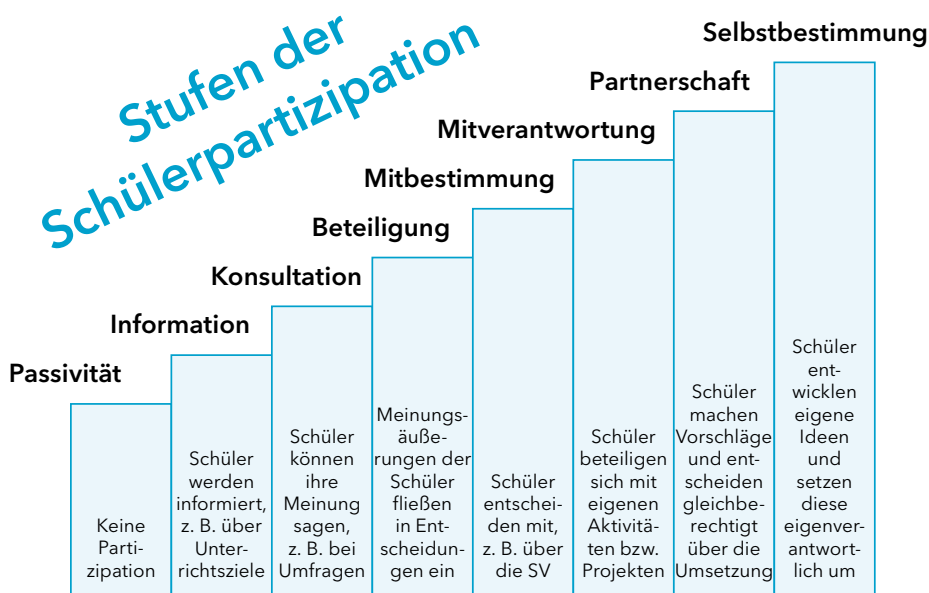
Auch die Kultusministerkonferenz hebt in ihrer Empfehlung die Bedeutung von Demokratieerziehung vor. Vor dem Hintergrund der aktuellen gesellschaftlichen und politischen Entwicklungen sowie des rasanten Voranschreitens der Digitalisierung hat die Kultusministerkonferenz ihre Empfehlung aus dem Jahr 2009 neu gefasst und am 11. Oktober 2018 unter dem Titel „Demokratie als Ziel, Gegenstand und Praxis historisch-politischer Bildung und Erziehung in der Schule“ verabschiedet.

1.3 Partizipationsstufen in der Schule

Auch im schulischen Kontext reicht das Feld der Partizipation von der reinen Teilnahme an Veranstaltungen über umfassende Informationen, Mitwirkung und Mitbestimmung bis hin zur Übertragung von Entscheidungsverantwortung der Schüler:innenschaft.

Um die Intensität der Beteiligung und den Anteil der abzugebenden Macht einzuschätzen, hat sich in den letzten Jahren das sogenannte „Stufenmodell der Beteiligung“ durchgesetzt. In den höheren Stufen sind die vorangegangenen Stufen enthalten. Je höher die Stufe, umso mehr Macht müssen die Erwachsenen an die Kinder und Jugendlichen abgeben. In Vorhaben und Projekten kann es Phasen und Themen geben, die jeweils unterschiedlichen Stufen zuordenbar sind.

Welche Form und Stufe der Beteiligung jeweils sinnvoll ist, ist abhängig vom Entwicklungsstand der Kinder und Jugendlichen, vom Thema und von den Rahmenbedingungen.



Nach: BMZ und BLK-Programm „21“

Neben den Stufen der Beteiligung gibt es weitere unterschiedliche Formen der Partizipation wie projektorientierte Beteiligung oder strukturell verankerte Formen der Beteiligung. Darauf wird im Praxisteil I eingegangen.

1.4 Gelingensbedingungen für Partizipation an Schulen

„Beteiligung ist an der Schule erwünscht!“ bedeutet, dass Beteiligungsmöglichkeiten im Schulprogramm festgelegt und selbstverständlicher Bestandteil der Schulkultur sind. Sie sind transparent für alle Schulseitigen. Kinder und Jugendliche kennen ihre Rechte und Möglichkeiten. Sie werden in Beteiligungsprozessen gefördert und unterstützt. Für diese Begleitung werden Ressourcen bereitgestellt.

Beteiligungsprozesse müssen transparent im Hinblick auf Gestaltungs- und Entscheidungsspielräume sein. Ein überschaubarer Zeitrahmen erleichtert die Planung und Umsetzung von Vorhaben und Projekten. Sie sind abgestimmt auf die Zielgruppen, sind lebensweltorientiert und bedenken Zugänge, Bedarfe und Hürden.

Herausforderungen der Partizipation in der Schule¹

Eine Schulkultur entwickeln, in der Partizipation selbstverständlich ist	<ul style="list-style-type: none"> › attraktive Beteiligungsmöglichkeiten stellen, › regelmäßige Erfahrungen mit demokratischen Kommunikations- und Aushandlungsprozessen bieten, › Würdigung und Anerkennung der Beteiligung.
Öffnung der Schule zum Umfeld und zu neuen Akteuren	<ul style="list-style-type: none"> › Spektrum der Partizipation erweitern; Öffnung zu Akteuren der Jugendbildung und Jugendarbeit, › Kommunikation mit mehreren Berufsgruppen und außerschulischen Akteuren, › Wissen über andere Arbeitsfelder aneignen.
Partizipative Grundhaltung von Lehrkräften	<ul style="list-style-type: none"> › gewohnte anleitende Rolle verlassen und in Bezug auf den Beteiligungsprozess angemessen zurücktreten, › dialogische und ausgewogene Kommunikation, Reflexion der eigenen Rolle; verhandeln, ohne zu dominieren, › in demokratischen Entscheidungsprozessen sollten alle Teilnehmerinnen/Teilnehmer gleichberechtigt sein.
Demokratiepädagogische Qualifizierung	<ul style="list-style-type: none"> › Qualifizierung von Schülerinnen und Schülern durch Projekte und Trainings (z. B. Fit für Mitbestimmung, Klassenrat), › Qualifizierung von Lehrkräften durch eine veränderte Ausbildung (Moderation von Partizipationsprozessen, Veränderung im Rollenverständnis, Fortbildung von Lehrkräfte-Teams).

Für einen Fortschritt der Partizipation von Schüler:innen ist es grundlegend, dass die Schulen sich der Herausforderung bewusst sind und Qualitätskriterien entwickeln, um eine Auswertung der Beteiligung an der eigenen Schule zu realisieren.

Weitere Qualitätsstandards und konkrete Handlungsschritte für die Umsetzung in der Schule finden sich hier:

Qualitätsstandards für Beteiligung von Kindern und Jugendlichen

Beteiligung gut gemacht? Ein im Rahmen des Nationalen Aktionsplans „Für ein kindergerechtes Deutschland 2005 – 2010“ eingerichteter Arbeitskreis hat allgemeine Qualitätsstandards für die Beteiligung von Kindern und Jugendlichen entwickelt und diese für die Bereiche Kita, Schule, Kommune, Erzieherische Hilfen und Jugendarbeit spezifiziert. Das Ergebnis ist ein Heft mit Qualitätsstandards und konkreten Handlungsschritten für die Umsetzung von guter Partizipation vor Ort.

Quelle und Informationen: Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend:
 Qualitätsstandards für Beteiligung von Kindern und Jugendlichen, Berlin 2015
<https://www.bmfsfj.de/bmfsfj/service/publikationen/qualitaetsstandards-fuer-beteiligung-von-kindern-und-jugendlichen-95866>

¹ vgl. Qualitätsstandards für Beteiligung von Kindern und Jugendlichen. 2010. S.20.

1.5 Motivation zum Engagement

Engagement, Beteiligung und demokratisches Handeln können und sollten nicht vorausgesetzt werden. Vielmehr ist die Schule mit ihrem Auftrag zur Demokratiebildung aufgefordert, Jugendliche zu motivieren und zu befähigen, sich einzubringen, kritisch Stellung zu beziehen und demokratische Kompetenzen zu entwickeln.

Partizipation ist dafür ein guter Ansatzpunkt, denn sie bietet die Chance, Bedürfnisse von Kindern und Jugendlichen aufzugreifen. So basiert die Motivation für Lernen und Handeln auf Autonomie im Sinne der Stimmigkeit zwischen inneren Werten, Vorstellungen und Wünschen einerseits und der Umwelt andererseits; auf Selbstwirksamkeit und sozialer Anerkennung/Zugehörigkeit.

Partizipation ermöglicht:

- › Selbstbestimmung (im Sinne freier Entscheidung)
- › wirksames Handeln (im Sinne aktiver Mitgestaltung der Lebenswelt und Engagement)
- › Zugehörigkeit, Anerkennung und Kooperation (im Sinne der Einbindung in und Gestaltung von positiven sozialen Beziehungen)

Partizipation deckt also zentrale Bedürfnisse von Kindern und Jugendlichen ab. Darüber hinaus ist davon auszugehen, dass sie ein erhebliches Interesse daran haben, Schule als großen Teil ihrer Lebenswelt mitzugestalten.

Aber wie fühlen sich junge Menschen angesprochen und bekommen Lust, sich zu beteiligen? Welche (digitalen) Tools und welche Themen würden sie wählen, um ihre Anliegen zu vertreten? Was motiviert und begeistert sie?

Expert:innen für diese Fragestellung sind die Jugendlichen selber. Dies kommt zur Geltung, wenn Partizipationsmöglichkeiten, Strukturen und Themen selber zum Gegenstand der Partizipation werden. So können Jugendliche Umsetzungsstrategien von Mitbestimmung und Mitgestaltung in ihrem unmittelbaren Umfeld entwickeln und ausarbeiten (siehe Unterrichtseinheit zur Partizipation, Kapitel 2.3).

Quelle: Angelika Eikel: Demokratische Partizipation in der Schule, Beiträge zur Partizipationsförderung in der Schule, BLK-Programm „Demokratie lernen & leben“, Berlin 2006
https://www.schulentwicklung.nrw.de/q/upload/Demokr._Partizipation_in_der_Schule.pdf

1.6 Alle erreichen: Diversitätsorientierung in der Beteiligung

Beteiligung muss für alle Kinder und Jugendlichen möglich sein, unabhängig von Bildung, Sprachkompetenzen, Herkunft, Alter, Geschlecht oder Beeinträchtigungen. Deswegen ist es wichtig, Beteiligungsangebote und -prozesse kritisch danach in den Blick zu nehmen, ob wirklich alle wahrgenommen, gleichermaßen angesprochen und erreicht werden. Wird diese Diversitätsorientierung in die Gestaltung und Planung von Partizipationsprozessen einbezogen?

Welche Bedarfe, welche Hürden und Hemmnisse könnte es bei den unterschiedlichen Zielgruppen geben? Es ist wichtig, bei dieser Fragestellung zu reflektieren, dass mit Systematisierungsansätzen von Zielgruppen auch Vorurteile und negativen Etikettierungen wie zum Beispiel „bildungsferne Jugendliche“ und „Risikogruppe“ einhergehen können. Teilhabe und Mitbestimmung setzen häufig soziale, sprachliche und intellektuelle Fähigkeiten voraus, die nicht alle in gleichem Maße mitbringen. Auch hier geht es darum, Wege zu finden, dem Anspruch auf gleichberechtigte Teilhabe, Mitsprache und Mitgestaltungsmöglichkeiten gerecht zu werden.

Gleichzeitig bieten Partizipationsprozesse die Möglichkeit, Kinder und Jugendliche in einer anderen Perspektive mit ihren Stärken und Kompetenzen wahrzunehmen.

Das Gelingen von Partizipation hängt unter anderem davon ab, ob Kinder und Jugendliche ein Verständnis von den Strukturen, den zur Entscheidung anstehenden Inhalten und ihren Mitbestimmungsmöglichkeiten haben, damit sie sich nicht überfordert fühlen.

Grundsätzlich gilt: Alle Beteiligungsformen sollten einen Lebensweltbezug herstellen. Ziel ist, die unterschiedlichen Interessen von jungen Menschen, ihre vielfältigen Lebenswirklichkeiten mit den jeweiligen Anliegen und Themen zu berücksichtigen. Welche Themen bewegen wen und was bietet einen Ansatzpunkt für politische, soziale und kulturelle Bildungsprozesse?

Partizipation eröffnet dabei auch die Chance, dass Kinder und Jugendliche mit ihren vielfältigen Herkunftsn und Zugehörigkeiten und ihren jeweiligen Kompetenzen und Bedürfnissen wahrgenommen werden und eine Stimme bekommen. Auf diesem Weg werden ihre Perspektiven und Lebenswirklichkeiten explizit deutlich. Solche Einblicke in die Lebenswelt der Kinder und Jugendlichen sind besonders wichtig im Hinblick auf sie betreffende Planungen und Entscheidungen.

Und besonders wichtig: Gesehen und angesprochen werden bedeutet, sich anerkannt und zugehörig zu fühlen als Teil der Gemeinschaft.

Quellen:

Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend (Hrsg.): 16. Kinder und Jugendbericht zur Förderung demokratischer Bildung im Kindes- und Jugendalter. Berlin 2020.
<https://www.bmfsfj.de/bmfsfj/service/publikationen/16-kinder-und-jugendbericht-162238>
(letzter Zugriff am 13.10.2022)

Ulrike Kahn: Demokratische Schulkultur und Demokratielernen im Unterricht. In: Hommage an die Demokratiepädagogik – 10 Jahre DeGeDe. Hrsg. Deutsche Gesellschaft für Demokratiepädagogik e.V. Berlin 2016.
<https://www.degede.de/wp-content/uploads/2019/06/kahn-u2016-demokratischeschulkultur-lernen-10-jahre-degede.pdf>
(letzter Zugriff am 25.7.2022)

Renate Krollpfeiffer-Kuhring: Partizipation von Schüler:innen im Rahmen von Schulentwicklung. In: Demokratie lernen – eine Aufgabe der Schule!? Hrsg.: Ute Erdsiek-Rave, Marei John-Ohnesorg. Schriftenreihe des Netzwerk Bildung. Berlin: Friedrich-Ebert-Stiftung 2015
<https://library.fes.de/pdf-files/studienfoerderung/12035.pdf>
(letzter Zugriff am 08.08.2022)

1.7 Rolle der Lehrkräfte/Schulsozialarbeiter:innen

Eine wichtige Rolle nehmen Lehrkräfte und/oder Schulsozialarbeiter:innen als Vorbild ein, in dem sie demokratische Verhaltensweisen und Werte vorleben, vermitteln und fördern. Sie können dadurch Kinder und Jugendliche in ihrer Entwicklung zu mündigen Bürger:innen unterstützen.

Sowohl für den Aufbau einer nachhaltigen Beteiligungsstruktur als auch in aktuellen Beteiligungsprozessen sind verlässliche Ansprechpersonen (z. B. Verbindungslehrkräfte) unabdingbar. Partizipation an Meinungsbildungs- und Entscheidungsprozessen erfordert, dass Räume eröffnet, Verantwortung und damit auch Macht abgegeben werden. Das erfordert von Lehrkräften, ihre gewohnte anleitende Rolle zu verlassen, sich zurückzunehmen und in eine Kommunikation auf Augenhöhe einzutreten; zusammengefasst: eine partizipative Grundhaltung einzunehmen.

Möglicherweise gibt es dadurch Veränderungen in dem Rollenverständnis von Lehrkräften und in der Kommunikation mit den Schüler:innen.

- › Zusammengefasst müssen Fachkräfte in Partizipationsprozessen
- › Engagement und zeitliche Ressourcen aufbringen;
- › sich auf offene Prozesse einlassen: Beteiligung bedeutet immer, zu Beginn nicht zu wissen, wie das Ergebnis aussehen wird;
- › Macht abgeben: In Beteiligungsprozessen überlassen Erwachsene Kindern und Jugendlichen Entscheidungen und setzen sich für die Umsetzung der Ergebnisse ein;
- › Verantwortung behalten: Erwachsene tragen stets die Verantwortung für das Wohl der ihnen anvertrauten Kinder und Jugendlichen.

In regelmäßigen Austauschrunden zu den Beteiligungsprozessen an der Schule kann reflektiert werden, welche Rolle zu den jeweiligen Beteiligungsprozessen passt. Lehrkräfte und Schulsozialarbeiter:innen können sich Unterstützung durch außerschulische Akteur:innen und/oder Fortbildungsangebote suchen.

Quelle: Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend (Hrsg.):
 Qualitätsstandards für Beteiligung von Kindern und Jugendlichen, Berlin 2015
<https://www.bmfsfj.de/bmfsfj/service/publikationen/qualitaetsstandards-fuer-beteiligung-von-kindern-und-jugendlichen-95866>

1.8 Öffnung von Schule

Partizipation in der Schule wirkt nach innen, kann und soll Schule aber auch mit demokratischen und politischen Prozessen in ihrer Umwelt in Kontakt bringen.

Dies gelingt zum Beispiel durch das Einbeziehen außerschulischer Lernorte, wie Gedenkstätten, durch den Besuch von Vereinen und Einrichtungen oder durch Projekte und Lernformen, die in das Schulumfeld wirken, wie beim Lernen durch Engagement. Durch diese außerschulische Erweiterung werden Kindern und Jugendlichen weitere Chancen und Beteiligungsmöglichkeiten im kommunalen Umfeld geboten.

Darüber hinaus gibt es viele außerschulische Akteur:innen, die mit ihren Angeboten, den vielfältigen Erfahrungen und Zielen, Inhalten und Methoden das Bildungsangebot für Kinder und Jugendliche bereichern.

Diese Angebote können sowohl innerhalb der Schule als auch an anderen Orten, die oft in einem engen Bezug zu den jeweiligen Themen stehen, stattfinden. Die inhaltliche Ausrichtung außerschulischer Bildungsangebote ist breit gestreut: von sozialen und Umweltthemen über Gerechtigkeitsdiskurse und globale Migrations- und Fluchtbewegungen bis hin zu Demokratiebildung. Sie gehen mit ihren Bildungsthemen auf aktuelle gesellschaftliche Herausforderungen ein, fördern Selbstreflexion, Medien- und Meinungsbildung und vermitteln demokratische Haltungen und Kompetenzen für eigenes Engagement. Damit können außerschulische Akteur:innen einen wichtigen Beitrag zur Erfüllung des schulischen Bildungsauftrags leisten, mündige Demokrat:innen zu erziehen.

Beispielhafte Angebote von außerschulischen Akteur:innen finden sich im Anhang und weitere können bei den in Kapitel 5 aufgeführten Adressen nachgefragt werden.

Zum Gelingen der nachhaltigen Kooperation mit außerschulischen Akteur:innen trägt bei, wenn die Angebote oder Aktivitäten ihren Platz in der Schulstruktur finden und es auch hier einen regelmäßigen Austausch gibt.



2 Praxisteil I: Beteiligungsformen in Schule

Übersicht:

2.1 Verpflichtende repräsentative Formen:

Formale, im Schulgesetz vorgesehene Mitwirkungsgremien wie Klassensprecher:innen, Schüler:innenvertretungen, Schüler:innen- und Jugendparlamente beziehungsweise Schüler:innen- oder Jugendräte

2.2 Offene/basisdemokratische Beteiligungsformen:

Foren, Runde Tische, Versammlungen und basisdemokratische Konferenzen wie auch Klassenräte und Aushandlungsrunden

2.3 Projektorientierte Formen:

Zeitlich begrenzte, ergebnisorientierte und auf bestimmte Themen fokussierte Arbeitsformen wie zum Beispiel Zukunftswerkstätten, Beteiligungs- und Planungszirkel oder in einer institutionalisierten Form auch entsprechend projektorientiert arbeitende Arbeitsgruppen, Schüler:inneninitiativen oder auch Schüler:innenfirmen

2.4 „Problem-solving participative approaches“:

Beteiligung in Form von Streitschlichtung, Konfliktlots:innen, Mediation, aber auch Hausaufgabenhilfen und Mentorensysteme

2.5 „Simulation games on participation“:

Rollenspiele und Simulationen, bei denen auf spielerische Weise politische Rollen und demokratische (Kommunikations)Formen auch unter Einsatz von Medien eingeübt werden

Quelle:

Angelika Eikel: Demokratische Partizipation in der Schule,

Beiträge zur Partizipationsförderung in der Schule, Berlin 2006, S. 17

https://www.schulentwicklung.nrw.de/q/upload/Demokr_Partizipation_in_der_Schule.pdf

(letzter Zugriff: 18.7.2022)

2.6 Digitale Beteiligung

2.7 Feedbackkultur und Beschwerdemanagement

2 Beteiligungsformen in Schule

Im Folgenden werden Ansätze und Konzepte für die Umsetzung von Partizipation und Beteiligung vorgestellt. Sie werden angereichert durch Best-Practice-Beispiele und Hinweise auf weiterführende Informationen und Materialien.

2.1 Verpflichtende repräsentative Formen:

2.1.1 Schüler:innenvertretungen

Klassensprecher:in

Die Klassensprecher:innen werden von den Schüler:innen (SuS) jeder Klasse gewählt. Dies wäre durchaus schon ab Klassenstufe 1 möglich. Durch dieses Amt werden Fragen und Anregungen zwischen der Schüler:innenvertretung und den Schüler:innen einer Klasse vermittelt. Die Klassen können durch eine Klassensprecherversammlung kommunizieren und kooperieren.

Schüler:innenvertretung

Die Schüler:innenvertretung (SV) ist die gewählte Vertretung der Schüler:innen in der Klasse und in der Schule. Sie ist Teil der Schule und gibt den Schüler:innen die Möglichkeit gemeinsamer Mitwirkung an den die Schule betreffenden Angelegenheiten. Die Arbeit der SV dient auch der politischen Bildung. Sie hat insbesondere folgende Aufgaben:

1. Wahrnehmung gemeinsamer Anliegen der Schüler:innen gegenüber der Schulleitung, den Lehrkräften, der Elternvertretung und Schulaufsichtsbehörden,
2. Wahrnehmung selbstgestellter kultureller, fachlicher, sozialer und sportlicher Aufgaben innerhalb des Schulbereichs und
3. Mitwirkung an der Gestaltung des Schullebens.

| Siehe Musterstatut: <https://www.schulrecht-sh.com/texte/s/schuelervertretung.htm>

Schulsprecher:in

Die Schulsprecher:in wird von den Schüler:innen gewählt. Das Schulsprecher:innenamt ist die Vertretung der gesamten Schüler:innenschaft gegenüber den Lehrkräften und der Elternschaft und vermittelt zwischen diesen. Die Wahl dieses Amtes kann in der Klassensprecher:innenversammlung durchgeführt werden.

Die Schüler:innenschaft bildet die SV, die sie gegenüber der Lehrerschaft und der Schulleitung vertritt. Zu der SV gehören die Ämter der Klassensprecher:innen und das Amt der Schulsprecher:innen. Der Arbeitsbereich der SV umfasst Aufgaben innerhalb des Schullebens auf kultureller, fachlicher, sozialer und sportlicher Ebene sowie die Mitwirkung an der Gestaltung des Schullebens. Zusätzlich wird die politische Bildung durch die Arbeit der SV gefördert.

Sie dient nicht ausschließlich der Informationsweitergabe der Schulleitung an die Schüler:innenschaft. Bei wichtigen aktuellen Anliegen werden SV-Sitzungen abgehalten und Projektideen und -umsetzungen der Schüler:innen besprochen und vorbereitet.

Schüler:innenrat

Der Schüler:innenrat koordiniert in erster Linie die Schüler:innenmitwirkung innerhalb der Schule. Probleme sollen im Schüler:innenrat diskutiert werden und wenn Klassensprecher:innen diese nicht allein lösen können, sollen gemeinsam Lösungsmöglichkeiten gesucht werden. Außerdem stellt der Schüler:innenrat die Vertretung der Schüler:innenschaft gegenüber den Lehrer:innenkonferenzen und der Schulkonferenz dar.

Prinzipiell ist der Schüler:innenrat für alle Fragen der Schüler:innenvertretung zuständig und wirkt dabei bei der Beratung und der Beschlussfassung mit.

Dem Schüler:innenrat obliegt es, die Interessen der Schüler:innen gegenüber der Schule und den Schulaufsichtsbehörden zu vertreten.

Er hat ein:

- › Auskunftsrecht
- › Beschwerderecht

Zusätzlich dazu muss dem Schüler:innenrat die Möglichkeit gegeben werden, vor Beschlüssen der Konferenzen, die von grundsätzlicher Bedeutung für die Erziehungs- und Unterrichtsarbeit der Schule sind, Stellung zu nehmen.

Quelle und weiterführende Informationen: SV WIKI
<https://sv-wiki.de/wiki/Sch%C3%BCler:innenrat>

Best-Practice-Beispiel zur Schüler:innenvertretung:

Die SV wird folgendermaßen umgesetzt: Es gibt wöchentlich eine SV-Stunde, die allen Kindern und Jugendlichen offensteht, sowohl gewählten Vertreter:innen als auch interessierten Schüler:innen, die sich teilweise auch nur projektbezogen engagieren. Begleitet wird dies von zwei gewählten SV-Lehrkräften.

Die Grundlage der Arbeit ist ein selbstentwickeltes „5-Säulen-Konzept“

- › soziales Engagement
- › lebendiges Schulleben
- › gegen Rassismus und Diskriminierung
- › Ökologie und Nachhaltigkeit
- › schulpolitische Mitgestaltung

Innerhalb jeder Säule gibt es feste Projekte, die jährlich realisiert werden, was auch die Handlungs- und Planungssicherheit der SV erhöht. Einzelne Projekte werden jährlich kritisch auf Attraktivität geprüft und gegebenenfalls angepasst. Es gibt einen regelmäßigen Austausch mit der Schulleitung.

Quelle und weiterführende Informationen:
Demokratie im Blick: demokratiepädagogisches Schulprofil am Carolus-Magnus-Gymnasium
<https://www.bpb.de/medien/277699/Demokratie%20im%20Blick%20Demokratie%20am%20CMG220918%20%282%29.pdf>

2.1.2 Konferenzen

Klassenkonferenz

In der Klassenkonferenz sitzen die Lehrkräfte einer Klasse oder Lerngruppe, ab der Jahrgangsstufe 7 die Klassensprecher:innen und Elternvertretungen beziehungsweise Elternbeiratsvorsitzenden der Klasse zusammen.

Fachkonferenz

Schulleitungen sollen für einzelne Fächer, Fächergruppen oder Fachrichtungen Fachkonferenzen bilden. Mitglieder der Fachkonferenz sind die Lehrkräfte, die für das entsprechende Fach (Fächergruppe, Fachrichtung) die Lehrbefähigung haben oder in ihm unterrichten. Je zwei Vertretungen der Eltern und ab Jahrgangsstufe 7 der Schüler:innen werden zu den Sitzungen eingeladen und können an ihnen mit beratender Stimme teilnehmen, soweit der Gegenstand der Beratung dies nicht ausschließt; sie können sich im Verhinderungsfall vertreten lassen. Die Wahl erfolgt durch die Gremien (vgl. § 62 Abs. 8 Satz 2 und 3 Schleswig-Holsteinisches Schulgesetz). In Fachkonferenzen sind Fragen des Faches abzustimmen, die von der Sache her ein Zusammenwirken der Lehrkräfte erfordern. Die Fachkonferenz beschließt

- › Vorschläge über didaktische und methodische Fragen eines Faches,
- › die Ausgestaltung der Rahmenrichtlinien und Lehrpläne,
- › die Umsetzung der Bildungsstandards sowie die Abstimmung des schulinternen Fachcurriculums,
- › die Erstellung und Auswertung von Parallelarbeiten, die Auswertung von Vergleichs- und Abschlussarbeiten und das jeweilige Fach betreffende Evaluationen,
- › die fachliche Fort- und Weiterbildung der Lehrkräfte,
- › die Verwendung von Haushaltsmitteln für das Fach,
- › die Einführung und Anschaffung neuer Lehr- und Lernmittel, insbesondere die Einführung von Schulbüchern,
- › den Aufbau von Sammlungen sowie die Einrichtung von Fachräumen und Werkstätten,
- › die Zusammenarbeit mit anderen Fachkonferenzen, sonstige Angelegenheiten, die der Fachkonferenz von den Schulaufsichtsbehörden übertragen sind (vgl. § 66 Schleswig-Holsteinisches Schulgesetz).

Schulkonferenz

Die Schulkonferenz ist oberstes Beschlussgremium der Schule. Dort ist die Mitbestimmung aller am Schulverhältnis Beteiligten fixiert und es werden Informationen über wichtige Anliegen des Schulalltags vermittelt. Sie setzt sich zusammen aus einer jeweils gleichen Zahl von Vertretungen der Lehrkräfte, der Eltern und der Schüler:innen (Drittelparität). Die Schüler:innen müssen mindestens der Klassenstufe 7 angehören.

2.1.3 Weitere gesetzlich festgelegte Partizipationsmöglichkeiten

Weitere gesetzlich festgelegte Möglichkeiten der Partizipation in der Schule sind sämtliche Informations- und Anhörungsveranstaltungen wie Infoabende zu bestimmten Anliegen, Aktionen zum Fortschritt der Schulentwicklung oder Fachkonferenzen.

Neben den schulinternen Partizipationsformen gibt es Einrichtungen auf Landes- und Bundesebene. Hierzu gehören der Landeselternbeirat, der Landesschüler:innenrat und die Landesschüler:innenkonferenz.



Plakat „mitwirkung-in-schule.de“ unter:
<https://bne-in-sh.de/demokratie-seite/start/>

2.2 Offene/basisdemokratische Beteiligungsformen

Klassenrat

Der Klassenrat ist ein partizipatives Lernarrangement mit dem Ziel, dass Kinder und Jugendliche Verantwortung für das Zusammenleben innerhalb der Klasse übernehmen. Der Klassenrat findet, im Optimalfall fest in den Stundenplan integriert, wöchentlich als Gesprächs-, Entscheidungs- und Reflexionsrunde statt. Alle Schüler:innen übernehmen im Klassenrat unterschiedliche Rollen und tragen damit zu seinem Gelingen bei: Sie leiten die Sitzung, protokollieren die Ergebnisse, achten auf die Zeit und die Einhaltung der Regeln und sind Mitglieder der Diskussion. Im Konsens oder mit Mehrheitsverfahren werden gemeinsam Regeln, Rechte und Pflichten, Ämter und Aufgaben festgelegt. Der Klassenrat berät, diskutiert und entscheidet gemeinsam über selbstgewählte Inhalte, wie Projekte, Lernvorhaben, Konflikte, gemeinsame Aktivitäten sowie aktuelle (schul-)politische Ereignisse.

Quelle und weiterführende Informationen: <https://www.degede.de/blog/abc/klassenrat/>
Materialien zum Klassenrat: <https://www.derklassenrat.de/>, <https://www.klassenrat.org/>

Diese Form lässt sich auch auf einen Jahrgangsrat (alle Angelegenheiten eines Jahrganges) oder auf einen Stufenrat (Unterstufe 5. bis 7. Klasse; Mittelstufe 8. bis 10. Klasse; Oberstufe ab 10. Klasse) übertragen. Die Zeiträume lassen sich hier frei bestimmen.

Schüler:innenparlament

Grundsätzlich geht es beim Schüler:innenparlament darum, mit Vertretungen mehrerer Schulen politische Themen zu diskutieren, über Projekte zu informieren und Erfahrungen auszutauschen. Der Schwerpunkt liegt meistens bei bildungspolitischen oder zumindest jugendpolitischen Themen.

Zumeist setzen sich die Parlamente aus Mitgliedern der Schüler:innenvertretung oder Schulsprecher:innen zusammen.

In Grundschulen ist keine Vertretung der Schüler:innenschaft per Schulgesetz vorgesehen. Um dennoch Mitwirkungsmöglichkeiten schon früh zu erfahren, haben einige Grundschulen ein Schüler:innenparlament etabliert, das aus gewählten Schüler:innen der 2. bis 4. Klassen (Klassensprecher:innen) besteht und sich regelmäßig im Monat trifft.

In den Treffen des Parlaments werden Themen besprochen, die entweder von den Klassen als schulweit wichtig erachtet werden oder die vonseiten der Erwachsenen (Schule, Eltern, Betreuung) eingebracht werden.

Wer Anregungen und Wünsche an das Schüler:innenparlament hat, kann diese im Klassenrat äußern. Über die Klassensprecher:innen werden diese dann im Schüler:innenparlament eingebracht. So können auch jüngere Schüler:innen aktiv an der Gestaltung des Schullebens mitwirken.

Offene Foren

Best-Practice-Beispiel:

Angetrieben von der Frage, wie Schüler:innen in Schulentwicklungsprozesse besser eingebunden werden können und wie Schule auch wirklich zu ihrer Schule werden kann, wurde an der Ernst-Reuter-Gemeinschaftsschule in Karlsruhe der sogenannte „Rote Salon“ eingeführt. Es ist ein offener Ort, an dem sich Schüler:innen, Lehrkräfte, Eltern und andere schulnahe Personen regelmäßig zusammensetzen und überlegen, wie sie die Schule positiv gestalten und weiterentwickeln können. Ob das Essen in der Kantine, Fragen der digitalen Infrastruktur an der Schule oder Projektideen der Schüler:innen zur Verbesserung des Unterrichts: Jedes Thema findet Platz im „Roten Salon“. Der Austausch zwischen Kindern und Erwachsenen erfolgt auf Augenhöhe: Jede Idee zählt, jede Meinung wird gehört.

Quelle: <https://magazin.forumbd.de/lehren-und-lernen/partizipation-von-schuelerinnen-wie-digitale-tools-teilhabe-staerken/>

Schulprojekte

Beispiel: Schule ohne Rassismus - Schule mit Courage

„Schule ohne Rassismus - Schule mit Courage“ ist ein Projekt von und für Schüler:innen, die sich aktiv für eine Schule einsetzen, in der alle - unabhängig von Herkunft, Religion, Geschlecht, Aussehen oder sexueller Orientierung - willkommen sind und in der Respekt und Fairness den Umgang bestimmen. Sie wenden sich damit auch gleichzeitig gegen jede Form von Ausgrenzung, Diskriminierung und Gewalt sowie gegen alle menschenverachtenden und demokratiegefährdenden Haltungen. Auf diese Weise übernehmen sie Verantwortung für das Klima an ihrer Schule und werden aktiv, um regelmäßig Projekte und Aktivitäten umzusetzen.

Das Netzwerk in Schleswig-Holstein:

<https://akjs-sh.de/unsere-themen/diversity/schule-ohne-rassismus-schule-mit-courage/>

<https://www.schule-ohne-rassismus.org/>

Beispiel: Kinderrechte-Schule

Unter dem Motto „Wir leben Kinderrechte“ unterstützt UNICEF Schulen in Deutschland dabei, die UN-Kinderrechtskonvention in ihrem Unterricht und im Schulalltag zu verankern.

Die Kinderrechte werden so zum Herzstück der Schulgemeinschaft und von den Kindern, Jugendlichen und allen Mitarbeiter:innen der Schulen gleichermaßen respektiert und umgesetzt. Die Kinder und Jugendlichen erleben ihre Schule als einen Lernort, in dem ihre Meinungen ernst genommen und ihre Talente gefördert werden. Sie lernen respektvoll miteinander umzugehen und Verantwortung zu übernehmen – für sich selbst und für andere. Seit 2022 können sich auch Schulen in Schleswig-Holstein für dieses Programm bewerben.

Quelle: <https://www.unicef.de/informieren/schulen/kinderrechteschulen>

Schüler:innenzeitung/Schüler:innenblog

Schüler:innenzeitung – egal ob gedruckt oder digital, Social-Media-Kanäle oder Blogs werden von Jugendlichen gemacht. Zielgruppe sind in erster Linie Schüler:innen, aber auch Lehrkräfte, andere Schulsehörer, Eltern und möglicherweise auch Ehemalige. Sie greift Geschehnisse und Veränderungen an der Schule auf, berichtet über Ereignisse und Vorhaben. Die Schüler:innen setzen sich mit Themen von gesellschaftlicher und politischer Relevanz auseinander oder auch mit ihrer Perspektive auf aktuelle Vorkommnisse. Sie machen eigene Interessen deutlich und/oder machen sich für andere stark.

Damit einhergehen unter anderem selbstständiges Arbeiten, Kooperation im Team, verantwortungsbewusste Meinungsäußerung, Recherchearbeit und Ausdrucksfähigkeit. All diese Anforderungen leisten auch einen Beitrag zur Persönlichkeitsentwicklung und Mündigkeit.

Ein Rahmen dafür kann durch die Einrichtung einer regelmäßig stattfindenden Arbeitsgruppe (AG) entstehen.

Quellen, weiterführende Informationen und Hinweise:

Bayerisches Staatsministerium für Unterricht und Kultus: Digitale Schülerzeitung.

Schritt für Schritt zum eigenen Online-Auftritt, München 2019

https://www.km.bayern.de/epaper/manual_schuelerzeitung/files/assets/common/downloads/publication.pdf

(letzter Zugriff am 19.7.2022)

Schüler:innenzeitungswettbewerb Schleswig-Holstein

<https://szw-sh.de/>

2.3 Projektorientierte Formen

Zukunftswerkstätten

Die Methode der Zukunftswerkstatt basiert auf der Annahme, dass jeder Mensch Experte in seinen eigenen Angelegenheiten ist. Mit kreativen Methoden und dem Dreiklang von Kritik, Phantasie/Vision und Konkretisierung werden übliche Denkmuster durchbrochen. Ziel ist, mit neuen Ideen Lösungen für konkrete Herausforderungen zu entwickeln. Es kann dabei um die Planung und Gestaltung des Schulhofes oder eines Aufenthaltsraumes gehen. Möglich ist auch, für aktuel-

le Probleme zu sensibilisieren und Lösungen und Vorschläge zu entwickeln. Zukunftswerkstätten eröffnen Räume, um gemeinsam Konzepte, Programme und Pläne zu neuen Themen oder Perspektiven zu entwickeln.

Ähnliches gilt für die Methode Open Space.

Entrepreneurship Education (EE)

Eine wesentliche Aufgabe der Entrepreneurship Education (EE) besteht darin, die Fähigkeit zum vernetzten Denken zu fördern. Deshalb versteht EE sich als Baustein eines Netzwerkverbunds, der den Austausch zwischen zahlreichen schulischen Lernprojekten vorsieht. Alle Projekte sind dem innovativen Bildungskonzept verpflichtet und fördern individuell und praxisorientiert die Kompetenzen der Schüler:innen.

Demokratiebildung und Entrepreneurship Education (EE) hängen eng zusammen und ermöglichen, dass junge Menschen zu Gestalter:innen unserer Gesellschaft werden. Durch EE-Projekte werden Kompetenzen entwickelt, die Schüler:innen zu „Unternehmer:innen“ ihres eigenen Lebens werden lassen. Beispiele sind SEEd (Social Entrepreneurship Education), iDEEE (Politische Bildung trifft Unternehmergeist), Schüler:innengossenschaften oder Schüler:innenfirmen.

Über 40 Angebote und Best-Practice-Beispiel finden sich unter: www.wir-unternehmen-was.sh.

WPK-Kurs, Projektfach oder AG

Best-Practice-Beispiel:

Einführung eines Faches „Demokratie“ als Wahl-Pflicht-Kurs (WPK), Projektfach oder Arbeitsgruppe (AG). Es ist gedacht als Plattform zur Realisierung von Schüler:innenprojekten und bietet Raum für konkrete Planung und Umsetzung eigener Projekte. Das Fach läuft jeweils ein Halbjahr in der Jahrgangsstufe 8 und 9 mit 15 Schüler:innen pro Kurs. Es gibt keine Benotung, allerdings erhalten die Teilnehmer:innen einen Nachweis der Tätigkeit. Gute Projekte werden dokumentiert und nehmen am Förderprogramm „Demokratisch Handeln“ teil.

Quelle: Christoph Schlagenhof: Demokratie im Blick: demokratiepädagogisches Schulprofil am Carolus-Magnus-Gymnasium.
<https://www.bpb.de/medien/277699/Demokratie%20im%20Blick%20Demokratie%20am%20CMG220918%20%282%29.pdf>

Unterrichtseinheit zu Beteiligung von Zeit für die Schule

Politik und Jugend: Deine Ideen sind gefragt

In einer Unterrichtseinheit gehen die Jugendlichen auf folgende Fragen ein: Wie kann man demokratische Prozesse so lebensweltnah gestalten, damit wir uns angesprochen fühlen und Lust bekommen, und zu beteiligen? Welche (digitalen) Tools und welche Themen sind attraktiv, um unsere Anliegen zu vertreten? Was motiviert und begeistert? Auf dieser Basis entwickeln Schüler:innen Ideen für Demokratieprojekte im Schulumfeld. Zunächst erhalten sie die Möglichkeit, sich ihren Frust und Ärger über die Politik von der Seele zu schreiben oder zu reden. Somit setzen sie erste Impulse und formulieren ihre Anliegen.

Mithilfe eines vergleichbaren „Rant“-Artikels (Social-Media-Wortwahl für eine Form von Protestbriefen) einer ZEIT-Redakteurin diskutiert die Klasse dann konkrete politische Forderungen der jungen Generation. Kern der Unterrichtseinheit ist dann ein Projekt, in dem die Schüler:innen Möglichkeiten und Umsetzungsstrategien von Mitbestimmung und Mitgestaltung in ihrem unmittelbaren Umfeld konzipieren. Sie legen darin die Themen, Tools, Abläufe und Abstimmungsmodi fest.

| Quelle: www.zeit.de/schulangebote

Unterrichtsangebot zur Beteiligung der Bundeszentrale für Politische Bildung (bpb)

Das politische Engagement Jugendlicher beginnt im Kleinen und stellt den Grundstein zukünftiger Verhaltensmuster als aktive Bürger:innen dar. Daher ist die Gesamtkonzeption der Unterrichtsreihen darauf ausgerichtet, Lerngruppen schrittweise auf die Durchführung und Auswertung einer Erfolg versprechenden und sinnstiftenden Aktion hinzuführen. Das Projekt „Partizipation vor Ort“ bietet Lehrer:innen sowie Schüler:innen praxisnahe Anregungen, Hilfestellungen und Informationen zur Initiierung und Durchführung einer eigenen Aktion/eines Projektes in der Schule, der Gemeinde oder dem Stadtteil.

Planungshinweise, Verlaufspläne der Unterrichtsstunden, Arbeitsblätter, Checklisten und Praxisbeispiele erleichtern und strukturieren die Planung, Durchführung, Präsentation und Evaluation der Aktion. Die Schüler:innen können Hintergrundinformationen zu den rechtlichen Rahmenbedingungen von Mitwirkung, Teilhabe und Mitbestimmung sowie zu ihren Beteiligungsmöglichkeiten vor Ort erarbeiten, die sie bei der Durchführung direkt verwenden können.

Ein Beispiel: In dem Eingangsbaustein „Bist du dabei? – das Engagement bei Jugendlichen“ können die Musterfragebogen „Partizipation vor Ort“: Schüler:innen mithilfe einer Befragung ihr eigenes Partizipationsverhalten sowie ihre Einstellungen und Vorstellungen zum Thema „Partizipation“ untersuchen.

Quelle:

<https://www.bpb.de/lernen/angebote/grafstat/partizipation-vor-ort/>

https://www.bpb.de/medien/157649/Fragebogen_PvO_mitnummern.pdf#page-PDF-Format

Projekt- und Vorhabenwochen

Die Schüler:innen können selbst initiierte Projekte aktiv planen und durchführen. So kann es um die Gestaltung des Klassenraumes gehen, einen Besuch beim Radiosender oder die Organisation von Kultur- oder Sportveranstaltungen. Sie können an Projekten wie „Schüler helfen leben“ teilnehmen und damit Spendengelder erwirtschaften.

Projekt- oder Vorhabenwochen bieten verstärkt die Möglichkeit der Selbstorganisation und Selbstverantwortung der Schüler:innen. Sie können eigene Themen und Interessen einbringen und damit den Bezug zu ihrer Lebensumwelt herstellen. Sie werden gefragt in Teamwork, Abstimmung und Kooperation sowie in Planung und Umsetzung. So entwickeln sie Eigenverantwortung für ihr Lernen.

Best-Practice-Beispiel:

Projektwoche, deren konzeptionelle Leitung allein in der Hand von Schüler:innen liegt

Alle Projekte werden von den Schüler:innen organisiert und angeleitet. Die Schüler:innenvertretung arbeitet im Vorfeld zwei Vorschläge für das Oberthema der kommenden Projektwoche und präsentiert diese anschließend bei einer Schulversammlung. Es folgt eine Abstimmung mit der gesamten Schüler:innenschaft. Darauf folgt ein Bewerbungsverfahren für alle Kinder und Jugendlichen, die während der Projektwoche eine Gruppe leiten möchten. Diese erhalten eine Kurzausbildung im Rahmen einer Doppelstunde. Auf einem „Markt der Möglichkeiten“ präsentieren alle Gruppenleitungen ihre Projekte mit Plakaten. Die Schüler:innen wählen die Projekte aus, die sie besonders interessieren und bewerben sich anschließend mit einem Motivations schreiben für eine Teilnahme an diesen.

Quelle, Informationen und Materialien: <https://deutsches-schulportal.de/konzepte/schulprojektwoche-eine-woche-von-schuelern-fuer-schueler/>

Lernen durch Engagement

Lernen durch Engagement (LdE) ist ein innovativer und inklusiver Ansatz zur Stärkung des zivilgesellschaftlichen Engagements, der demokratischen Verantwortungsübernahme und der Persönlichkeitsentwicklung von Kindern und Jugendlichen. Die Lehr- und Lernmethode LdE verbindet gesellschaftliches Engagement mit fachlichem Lernen im Unterricht. Das Engagement der Kinder und Jugendlichen kann sich dabei zum Beispiel auf kulturelle, ökologische, politische oder soziale Themen beziehen. Kinder und Jugendliche erfahren ihr Engagement als sinnhaft, wenn es nicht losgelöst von fachlichen Inhalten ist und sie das Gefühl haben, dass sie sich für „echte“ Bedürfnisse engagieren.

Die Erfahrungen der Schüler:innen beim Engagement für andere werden in den jeweiligen Fächern aufgegriffen, reflektiert und mit Unterrichtsinhalten kombiniert. Ein Beispiel der Umsetzung: Schüler:innen (10. Jahrgang) erarbeiten im Unterricht Präsentationen zur Handy-Nutzung und bieten Senior:innen in einer 1-zu-1-Betreuung Hilfen im Handy-Umgang an.

Das Kompetenzzentrum Lernen durch Engagement unterstützt und begleitet Schulen in Schleswig-Holstein bei der Umsetzung von Projekten durch Fortbildungen, Austauschtreffen und Vernetzung.

Quelle und Informationen:
Kompetenzzentrum Lernen durch Engagement
Kurt-Tucholsky-Schule, Richard-Wagner-Str. 41
24943 Flensburg
<https://lde-sh.de>

2.4 „Problem-solving participative approaches“

Peer-to-Peer-Konzepte

Peer-to-Peer-Ansätze gehen von der großen Bedeutung und Wirksamkeit der Peergroup aus. Sie setzen einen Rahmen, in dem Selbstbestimmung und Partizipation gelernt und umgesetzt werden. Jugendliche werden dabei unterstützt und angeregt, Lernprozesse für andere Kinder und Jugendliche zu initiieren. Die beteiligten Jugendlichen entwickeln in unterschiedlichen Formaten Expertise für das jeweilige Thema (z. B. Medien, Gewalt, Rassismus), stellen den Bezug zu ihrer Lebenswelt her und übernehmen Verantwortung im Rahmen der Aktivitäten – für sich und für andere.

Beispiel: Konfliktlots:innen

Schüler:innen sind als Konfliktlots:innen („Kolos“) beziehungsweise Streitschlichter:innen aktiv. Sie tragen damit zu einer konstruktiven Konfliktkultur an ihrer Schule bei, indem sie in ihrer Funktion als Peers als Mediator:innen bei Konflikten vermitteln, das heißt, andere Schüler:innen dabei unterstützen, eigene tragfähige Lösungen für zwischenmenschliche Auseinandersetzungen zu finden.

Beispiel: Klassenpaten und -patinnen

Sie sind Ansprechpartner:innen für die Fünftklässler und unterstützen die Klassenlehrkräfte beim Aufbau und Erhalt eines guten Klassenklimas. Sie wirken positiv auf den Gruppenprozess ein und geben Hilfestellungen in schwierigen Situationen, bei Konflikten, aber auch im Schulalltag.

Beispiel: Klassencoaching

Beim Klassencoaching leiten speziell ausgebildete ältere Schüler:innen eine 7. bis 9. Jahrgangsstufe dazu an, klasseninterne Probleme eigenständig zu lösen. Ziel ist ein besseres Miteinander und insofern besseres Klassenklima. Dazu erlernen sie eine bestimmte Methode, mit der Jahrgangsstufe zu arbeiten.

Quelle und weiterführende Informationen: <https://www.schleswig-holstein.de/DE/landesregierung/ministerien-behoerden/IQSH/Arbeitsfelder/ZfP/Material/Downloads/Gewaltpraevention/schuelerpatenKlassencoaching.pdf>

Es gibt an Schulen zum Teil auch Gruppierungen wie „Schule ohne Rassismus – Schule ohne Gewalt“- (SOR-SMC-)Aktive, die nach der Grundidee der Peer-Education agieren. Ein Forum und Austausch der verschiedenen Peer-Akteur:innen an der Schule kann viele Synergien und Themenüberschneidungen ergeben.

2.5 „Simulation games on participation“

Plan- und Simulationsspiele

Planspiele sind eine handlungsorientierte Lehr- und Lernmethode, die sich gut zur Vermittlung politischer Zusammenhänge eignet. Sie haben zum Ziel, komplexe Frage- und Problemstellungen begreifbar zu machen. Dadurch, dass ein Ausschnitt der Realität vereinfacht abgebildet wird, bekommen die Teilnehmer:innen realitätsnah, spannend und handlungsorientiert Einblick in politische Prozesse, Akteur:innen und Institutionen, Rollenverständnisse und Abläufe. Es kann sich aber auch um ein fiktives Szenario handeln, auf dessen Grundlage die Teilnehmer:innen Rollen von Akteur:innen übernehmen und die durch das Szenarien vorgegebenen Verhandlungs- und Entscheidungsprozesse nachspielen. Planspiele tragen zur partizipativen Befähigung von Jugendlichen bei.

Es gibt eine Vielzahl von Planspielen zu unterschiedlichen Themen. Sie können zum Beispiel die Mechanismen eines totalitären Zwangsstaats oder der Prozess der EU-Erweiterung zum Inhalt haben. Zu nennen sind an dieser Stelle auch Formate wie Jugend im Rathaus oder Jugend im Landtag (siehe Anhang).

Quelle und weiterführende Informationen: <https://www.bpb.de/lernen/angebote/planspiele/>

Datenbank: Planspiele in der politischen Bildung:

Die Datenbank enthält ca. 300 Beschreibungen von Planspielen für den Einsatz in der schulischen und außerschulischen politischen Bildung, die derzeit im deutschsprachigen Raum angeboten werden (Stand: Ende 2019).

<https://www.bpb.de/lernen/angebote/planspiele/datenbank-planspiele/>

2.6 Digitale Beteiligung

Digitale Tools können Interaktion und Teilhabe unterstützen. Sie helfen Jugendlichen zum Beispiel dabei, Ideen zur Schulentwicklung zu formulieren und Abstimmungsprozesse zu organisieren. In Fragen der Schulentwicklung und von Veränderungsprozessen lassen sich mittels digitaler Tools alle Kinder und Jugendlichen miteinbeziehen. Sie bringen dabei ihre wertvolle und notwendige Expertise ein.

An die Lebenswelt der Jugendlichen anknüpfen:

Wie Videospiele, Messengerdienste und Co. als Partizipationstools genutzt werden können, erklärt Tobias Thiel, Studienleiter für gesellschaftliche Jugendbildung an der Evangelischen Akademie Sachsen-Anhalt, im Interview:

<https://www.openion.de/themenportal/beitrag/an-die-lebenswelt-der-jugendlichen-anknuepfen/>

Umfragetools

Mittels unterschiedlicher Tools können Umfragen gestaltet werden. Sie bieten die Möglichkeit, Vorhaben abzustimmen, aber auch Perspektiven von Schüler:innen einzuholen. So kann zum Beispiel im Zuge einer Schutzkonzeptentwicklung die Frage gestellt werden, wo Schüler:innen sich sicher fühlen und wo nicht oder was zu einer Verbesserung beitragen könnte.

Praxisbeispiel: Schüler:innenumfrage „Ist Schule ein gewaltfreier Ort?“

2021 haben die damaligen Landesschulvertreter:innen zusammen mit dem Jugendforscher Simon Schnetzer eine Umfrage in ihren Schulen zum Thema „Ist Schule ein gewaltfreier Ort?“ durchgeführt. Ihnen war es ein Anliegen, dass die Schüler:innenschaft in ihrer Schule Ansprechpersonen finden und einen freundlichen Umgang miteinander pflegen kann. Diese Umfrage darf genutzt werden, um in der eigenen Schule die Situation zu erfassen. Sie dient auch als Beispiel für andere Thematikumfragen.

https://www.surveymonkey.de/r/BIMI-SH_gewaltfreie-Schule-Befragung-2022

Praxisbeispiel: Plattform aula

aula ist ein Projekt des Vereins politik-digital e.V. Es wurde entwickelt mit Unterstützung der Bundeszentrale für politische Bildung (bpb). Es ist ein innovatives Beteiligungskonzept, das Jugendlichen aktive Mitbestimmung im Alltag ermöglicht. Mithilfe einer Onlineplattform und didaktischer Begleitung fördert aula demokratische Praktiken und Kompetenzen.

aula möchte in erster Linie Schüler:innen der weiterführenden Schulen ermöglichen, in einem festen, vorher vereinbarten Rahmen eigene Ideen für die Gestaltung ihres Schulumfeldes zu entwickeln, Mehrheiten dafür zu finden und die Umsetzung zu beschließen. Sie lernen auf diese Art und Weise, dass sie mit Engagement und Verantwortung ihren Lebensraum gestalten und verändern können. Dabei werden sie didaktisch begleitet, um den Prozess zu reflektieren und die Verbindung zwischen Alltagsentscheidungen und demokratischer Verantwortung zu entdecken. Damit vereint aula mediale Bildung mit politischer Bildung und unterstützt die Grundlage für mündige politische Beteiligung in einer digitalisierten Welt.

Quelle, Informationen, Materialien und Unterstützung unter: <https://www.aula.de/>

Hinweis: Weitere Tools der Beteiligung: <https://www.bildung.digital/artikel/digitale-tools>

2.7 Feedbackkultur und Beschwerdemanagement

Feedbackkultur

Eine demokratische Schulkultur beinhaltet auch die Etablierung einer Feedbackkultur in der Klasse und zwischen Lehrkräften und Lernenden. Die Schüler:innen lernen dabei respektvollen Umgang und Wertschätzung gegenüber anderen. Sie reflektieren sich selber, vollziehen Perspektivwechsel und lernen den konstruktiven Umgang mit Kritik. Alle bekommen gleichberechtigt eine Stimme und können dadurch partizipieren. Kinder und Jugendliche erleben neben einer Meinungsvielfalt auch, dass jede Meinung zählt.

Feedback unterstützt dabei, die Erwartungshaltungen des Gegenübers besser einschätzen zu können: Das betrifft das Verhältnis Schulleitung - Lehrkräfte, Lehrkraft - Schüler:innen, aber auch Eltern - Schule - Lehrkraft in beide Richtungen.

Auch hier sind mediengestützte Feedbackformen einsetzbar.

Praxisbeispiel: Feedback-Tool in Schleswig-Holstein an Schulen: Leonie

https://www.schleswig-holstein.de/DE/landesregierung/ministerien-behoerden/IQSH/_startseite/Themen-Aufgaben/leonieAbsprung.html

Quellen und Informationen:

<https://mateneen.eu/artikel/feedbackkultur-im-unterricht-miteinander-besser-werden/>

<https://www.politischebildung.schule.bayern.de/schulkultur-und-schulentwicklung/partizipationsmoeglichkeiten-in-der-schule/feedbackkultur/>

Beschwerdemanagement

Im schulischen Alltag kommt es natürlich auch zu Fehlern, Konflikten oder Vorfällen. Es ist wichtig, hier eine Kultur des Hinschauens und ein Verfahren zu entwickeln, in dem Beschwerden aus der Eltern-, Schüler:innen- und Mitarbeiter:innenschaft bearbeitet werden. Mit der Einführung von transparenten und verbindlichen Regeln wird die Grundlage für einen konstruktiven Umgang mit Beschwerden aller Art geschaffen.

Beschwerdesysteme sind ein wichtiges Instrument, die Rechte von Kindern und Eltern zu wahren. Sie unterstützen unter anderem die Reflexion der eigenen Arbeit, des Schulklimas und der Umsetzung von Präventions- und Schutzkonzepten an der Schule. Ein Verfahren zum Beschwerdemanagement erhöht die Zufriedenheit aller am Schulleben Beteiligten.

Hinweis zu Material:

Landesinstitut für Schule Bremen (LIS): Beschwerdemanagement. Zum konstruktiven und transparenten Umgang mit Beschwerden über Lehrpersonen, 5. Auflage, Bremen 2016

<https://www.lis.bremen.de/sixcms/media.php/13/2016%20Beschwerdemanagement.pdf>



3 Praxisteil II: Qualifizierungsangebote zur Mitbestimmung

Übersicht:

3.1 Qualifizierungsseminar „Fit für Mitbestimmung“ für Schüler:innen

3.1.1 Konzept und Inhalt

3.1.2 Leitziele und Kompetenzen

3.1.3 Seminarangebote außerschulischer Kooperationspartner:innen:

3.1.3.1 Kinder- und Jugendbüro Flensburg

3.1.3.2 Kreisjugendring Pinneberg

3.1.3.3 Kreisjugendring Herzogtum Lauenburg: Fit für Mitbestimmung

3.1.3.4. Kreisjugendring Herzogtum Lauenburg: Fit für Mitbestimmung to go

3.1.3.5. Kreisjugend Stormarn: SV-Power – Mehr Power für Deine SV

3.1.3.6 JugendAkademie Segeberg: Mit Wirkung! SV-Seminare

3.2 Multiplikator:innenseminar für Fachkräfte

3 Qualifizierungsangebote zur Mitbestimmung

3.1 Qualifizierungsseminar „Fit für Mitbestimmung“ für Schüler:innen

3.1.1 Konzept und Inhalt

„Fit für Mitbestimmung“ hat die praktische Demokratieförderung zum Ziel. Schüler:innen sollen ihre Mitbestimmungsrechte und -möglichkeiten wahrnehmen und nutzen. Sie werden befähigt, sich an Schule zu beteiligen, mitzubestimmen und Schule als gestaltbaren Lebensraum zu begreifen, in dem die eigenen Interessen zählen, ihre Bedürfnisse und Wünsche anerkannt und beachtet werden. Sie erfahren Unterstützung, um ihre Vorstellungen, Wünsche und Anliegen von Schule durch eigenes Engagement – zum Beispiel in Projekten – verwirklichen zu können, und erleben Selbstwirksamkeit.

Die Teilnehmer:innen nehmen die ihnen zustehenden Rechte in Schule und Gesellschaft wahr und verinnerlichen sie. Ziel ist die Stärkung ihrer Rolle als Interessenvertretung in Konferenzen und auch gegenüber Entscheidungsträgern (z. B. Schulleitung, Schulträger). Auf diesem Weg hilft das Qualifizierungsseminar „Fit für Mitbestimmung“, die Schulkultur zu verbessern, und fördert die Bereitschaft, sich für das Gemeinwesen einzusetzen. Im Mittelpunkt des Seminars stehen die Vermittlung von Mitgestaltungsmöglichkeiten und Mitwirkungsrechten sowie die Planung und eigenständige Initiierung eines Projektes. Erarbeitet werden die Inhalte anhand von verschiedensten Methoden und Instrumenten. Insbesondere findet eine Befähigung in den Bereichen Kommunikation, Rhetorik und Projektmanagement statt. Neben den fachlichen Schlüsselqualifikationen werden auch soziale Schlüsselkompetenzen (Soft Skills) wie zum Beispiel Durchsetzungsvermögen gefördert.

Durch gruppendynamische Übungen und kleine Spiele entsteht eine lockere und vertraute Atmosphäre, in der effektiv gelernt und kreativ geplant werden kann. Interaktion und Austausch mit den anderen Teilnehmer:innen bekommen in dem Seminar viel Raum. Dadurch angeregt entwickeln die Jugendlichen kreative Ideen für ihren Schulalltag. Mit dem theoretischen Hintergrundwissen zum Projektmanagement wird dann die praktische und konkrete Projektumsetzung an den einzelnen Schulen geplant. Die Schule wird zum konkreten Arbeitsraum. Das Erlernte wird erprobt, besonders durch die praktische Umsetzung des Projektes. Auf diese Weise lernen Schüler:innen, dass Interessen, Ideen und Wünsche durch eigenes Engagement verwirklicht werden können.

Im zweiten Schulhalbjahr findet für alle Schulen gemeinsam ein Reflexionsseminar statt, in welchem über die Projektumsetzung beziehungsweise den aktuellen Projektstand berichtet wird. Hier werden auch nochmal Tipps und Tricks für die weitere Bearbeitung und mögliche Hindernisse erarbeitet. Der Austausch über Stolpersteine und Teilerfolge findet schulübergreifend statt. Das Seminar findet an einem außerschulischen Lernort statt. Das bietet den Vorteil, dass die Schüler:innen mit der Schule zusammenhängende Leistungserwartungen oder einen gewissen Druck vergessen und sich frei von an der Schule geltenden Regularien auf das Thema einlassen können. An der Schule vorhandene Hierarchien können in diesem neuen Umfeld abgebaut werden.

Die Lehrkräfte und Schulsozialarbeiter:innen lernen Möglichkeiten kennen, wie sie Beteiligungsarbeit an Schule fördern und unterstützen können. Neben der inhaltlichen Arbeit bedeutet dies auch Beziehungsarbeit. Das klassische Schüler:in-Lehrer:in-Verhältnis wird durchbrochen und eine Kooperationsebene angestrebt. Lehrkräfte berichten, dass sie ganz neue Kompetenzen an ihren Schüler:innen wahrnehmen. Die Wertschätzung der Arbeit und Bereitschaft, sich an Schule zu engagieren, erfolgt zum einen durch die Abschlusspräsentationen und die Zertifikate, aber auch durch die Möglichkeit, geplante Projekte in der Schule umzusetzen. Die gemeinsame Fahrt an einen außerschulischen Lernort sowie der Austausch und das gemeinsame Erleben mit anderen Schulen tragen maßgeblich zum Gelingen des Seminars bei.

3.1.2 Leitziele und Kompetenzen:

- › Die Schüler:innen erwerben **Kenntnisse** über Abläufe und Regularien sowie Sinn und Zweck **demokratischer Mitwirkungsprozesse** in der Schule und im öffentlichen Raum.
- › Im Bereich **Rechtliche Grundlagen** erwerben sie Kenntnisse über das Schulgesetz und die dahinterstehenden Absichten und Grundideen. Sie lernen die unterschiedlichen Formen der Beteiligung und werden über ihre Rechte informiert, was sie thematisch fit für die Mitbestimmung macht.
- › Beim Anwenden von **Präsentations- und Rhetoriktechniken** entwickeln die Teilnehmer:innen die Fähigkeit, sich angemessen zu artikulieren, Anträge auf argumentativer Grundlage einzubringen und sich mit Beachtung elementarer **Gesprächsregeln** an einer Debatte zu beteiligen.
- › In **gruppendynamischen Übungen** werden der Gruppenzusammenhalt und ein Wirgefühl gestärkt, was die Voraussetzung für eine Mehrheitsvertretung ist.
- › Weitere Schwerpunkte sind **Meinungsbildungs- und Problemlösungsverfahren**, durch welche die Schüler:innen Mitbestimmung und die Durchsetzung eigener Interessen üben.
- › Eine Einführung in das **Projektmanagement** ermöglicht erste Erfahrungen in Vor- und Nachbereitungen von Sitzungen und Projektdurchführungen sowie das Üben im Zeitmanagement.
- › Die Schüler:innen erhalten die Möglichkeit, eigene Projekte zu planen und an der Schule durchzuführen. Sie erlangen **Selbstbewusstsein und Selbstständigkeit**, indem sie sich trauen, sich auch in der überwiegend von Erwachsenen bestimmten Welt einzubringen, sich zu präsentieren und durchzusetzen.

Durch „Fit für Mitbestimmung“ werden Schüler:innen ein Stück mehr dazu befähigt, als gewählte Vertretung der Schulkonferenz oder als Jugendvertreter:innen aufzutreten und bei Projekten im öffentlichen Raum mitzuwirken und mitzuentcheiden. Das oberste Ziel ist, das Mitbestimmungsrecht der Schüler:innenschaft auf sämtlichen Ebenen der Schule zu stärken. Die Seminarreihe „Fit für Mitbestimmung“ vermittelt ein umfangreiches Wissen zur Beteiligungsarbeit und festigt dieses durch direktes Praxistraining nachhaltig. Neben diesem Wissen werden auch Soft Skills wie Selbstbewusstsein, Durchsetzungsvermögen, aber auch Ambiguitätstoleranz vermittelt. Der Austausch der Schulen sowie die Fahrt an einen außerschulischen Lernort tragen maßgeblich zum Gelingen der Seminare bei.

3.1.3 Seminarangebote außerschulischer Kooperationspartner:innen

3.1.3.1 Kinder- und Jugendbüro Flensburg: Fit für Mitbestimmung

Die Seminarreihe findet nach dem oben beschriebenen Konzept „Fit für Mitbestimmung“ statt. Jede teilnehmende Schule durchläuft das 2 ½ tägige-Hauptseminar (November/Dezember) und das Reflexionsseminar (März). Es gibt drei Durchläufe mit je drei bis vier Schulen aus Flensburg. Aus den teilnehmenden Schulen kommen bis zu 6 Schüler:innen aus den Klassenstufen 7 bis 9 (vorzugsweise). Dabei richtet sich das Angebot an alle interessierten Schüler:innen und ist für SV-Mitglieder interessant.

Am Reflexionsseminar im März nehmen alle Schulen teil. Die Seminare finden am außerschulischen Lernort „Internationale Jugendbildungsstätte Scheersberg“ statt. Die Seminarbegleitung erfolgt durch mindestens zwei Trainer:innen (davon ein/e Mitarbeiter:in aus dem Kinder- und Jugendbüro (KiJuBü) und dem/der FSJler:in Politik des Kinder- und Jugendbüros.

Kosten:

- › Förderung durch einen Länderfonds des Landes Schleswig-Holstein (Förderung der Beteiligung von Kindern und Jugendlichen)
- › Eigenanteil der teilnehmenden Schulen: 200 Euro pro Schule

Ablaufplan Qualifizierung „Fit für Mitbestimmung“

Zeit	Montag	Dienstag	Mittwoch
08.00	Ankunft Teamer:innen	08.15 Frühstück	08.15 Frühstück + aus den Zimmern
10.00	Ankunft SuS und Begleitpersonen Buttons	09.00 Morgenrunde + Die Sonne scheint 09.15 Nutze dein Recht - QUIZ (FSJ) Vorstellung Stadtschülerrat (FSJ)	09.00 Morgenrunde + Kissenrennen 09.15 Letzte Vorbereitungen 09.45 Präsentationen (geleitet von TN)
10.30	Seminarstart - Vorstellung, Organisatorisches Kennlernbingo + Kennlernkarte Rundgang Scheersberg (kurz) Wo ist die Kiste?	10.30 Thementische - World Café Austausch der Schulen (25 Min.) 11.05 Schulinterne Reflexion Thementische + Entwicklung von drei umsetzbaren Projektideen -> Heißluftballon 11.45 Vorstellung Plenum	11.00 Abschluss: Foto, Feedbackbögen, letzte Worte, Honigkoffer, Aufräumen
12.15 12.45	Mittagessen Besprechung TEAM + BP	12.15 Mittagessen	12.15 Abreise SuS und Begleitpersonen Mittagessen TEAM
14.00 14.40 17.15	Mip Wap Wum - Absprachen & Umgang (15 Min. für Bearbeitung) Planspiel „Schulkonferenz“ (Interesse vertreten, Abläufe und Strukturen an Schule und in schulischen Organen) Evolution/Charakterkarten Phase 1: 15.00-15.25 Phase 2: 15.25-16.10 Phase 3: 16.10-16:40 (danach 10 Min Bauzeit) 17.15 Schulkonferenz Phase 4 (30 Min.)	14.00 Nachmittag des Projektmanagements (Ablauf und Planung eines Projektes, Zeitplanung, Stolpersteine, Visualisierung) 14:45 Arbeitszeit am eigenen Projekt und Vorbereitung der Präsentationen 16:30 Kurzes Treffen Stand der Dinge	13.00 Abreise Teamer:innen
18:00	Abendbrot	18.00 Abendbrot	
19.00 19.30 20.00	Auswertung Planspiel Plakat aufhängen zum erfolgreich präsentieren 19.30 Feedback - Sender:in-/Empfänger:in-Modell Schneemann Feedback 20.00 Spiele für Viele und Freizeit	19.00 Erfolgreich präsentieren Probedarstellungen und Feedback 20.15 Cäsars Daumen Feedback 20.30 Spiele für Viele und Freizeit	

Kontakt und Informationen:

Kinder- und Jugendbüro Flensburg
Stadt Flensburg
FB Jugend/Kinder- und Jugendbüro
Schützenkuhle 26, 24937 Flensburg

Telefon: +49 461 852794
kinder-und-jugendbuero@flensburg.de

3.1.3.2 Kreisjugendring Pinneberg

Auch der Kreisjugendring Pinneberg bietet Fit für Mitbestimmung in einem 3-tägigen Seminar an einem außerschulischen Lernort an.

Aus dem Flyer:

Eigene Ideen junger Menschen in der Schule, im Verein und in der Kommune gemeinsam zum Laufen bringen. Das ist der Grundgedanke von dem Programm Fit für Mitbestimmung. Beteiligung und Interessenvertretung junger Menschen ist gesetzlich verpflichtend, muss aber auch verstanden, gelebt und erprobt sein, wenn es Wirkung erzielen soll. Das funktioniert schon seit vielen Jahren mit diesem Seminar in der Jugendbildungsstätte.

Erfahrene Referent:innen, die selbst in der SV aktiv waren, geben euch Informationen und methodisch-didaktisches Handwerkszeug. Mit Input und Workshops unterstützen sie euch und gehen auf eure Anliegen ein. Außerdem ist Fit für Mitbestimmung schon seit vielen Jahren ein unvergesslich schönes Gruppenerlebnis – mit Spaß dabei! Dieses Seminar ist für junge Menschen ab Klasse sieben, die Interesse daran haben, ihre Ideen und jugendpolitischen Ziele gemeinsam zu formulieren und in die Tat umzusetzen.

Und so geht's: Ihr meldet euch für dieses Seminar an, werdet von der Schule freigestellt und arbeitet eigenständig an Themen, die für euch von Bedeutung sind. Wir freuen uns auf euch.

Kontakt und Informationen:

Kreisjugendring Pinneberg e.V.
Initiative Jugendarbeit
Düsterlohe 5
25355 Barmstedt
Telefon: +49 4123 900 260
verband@kjr-pi.de
<https://www.kjr-pi.de>

3.1.3.3 Kreisjugendring Herzogtum Lauenburg: Fit für Mitbestimmung

Das Seminar „Fit für Mitbestimmung“ des Kreisjugendringes Herzogtum Lauenburg orientiert sich eng an dem oben beschriebenen Konzept. Es hat zum Ziel, Alltagsdemokratie für junge Menschen im Bereich der Schule erlebbar zu machen. Um Verantwortung übernehmen und Interessen vertreten zu können, braucht es nicht nur Wissen, sondern Qualifizierung und Förderung von Kompetenzen der Mitgestaltung und -entscheidung.

Die Qualifizierung findet an 2,5 Tagen in einem schulübergreifenden Hauptseminar im ersten Schulhalbjahr (Donnerstag bis Samstag) statt. Darauf folgt die „Projektphase“ (ca. vier bis fünf Monate), in der die Umsetzung des Erlernten und eigener Projektideen an der Schule erfolgt. Die Reflexion findet an dem 1,5 Tage dauernden schulübergreifenden Abschlusssseminar im zweiten Schulhalbjahr (Freitag bis Samstag) statt.

Inhaltliche Schwerpunkte sind dabei Kenntnisse über demokratische Mitwirkungsprozesse in der Schule und rechtliche Grundlagen der Interessenvertretung, Rhetorik- und Argumentationstraining sowie Moderations- und Visualisierungstechniken. Die Teilnehmer:innen lernen Projektmanagement und entwickeln in und zwischen den Einheiten selbst initiierte Projekte, mit denen sie ihren Lebensraum Schule eigenständig gestalten können.

Die Zielgruppe sind SV-Mitglieder der Klassenstufen 7 bis 10 (Abweichungen nach Absprache möglich) aus Herzogtum Lauenburg.

Außerschulischer Lernort

Die Seminare finden an einem außerschulischen Ort mit Übernachtung statt. Dies ermöglicht ein Treffen mit allen Beteiligten auf Augenhöhe. Der Kreisjugendring Herzogtum Lauenburg stellt das Team der Referent:innen. Diese haben langjährige Erfahrungen in der außerschulischen Jugendarbeit und wurden in einer Multiplikator:innenausbildung in dem Konzept „Fit für Mitbestimmung“ geschult.

Organisatorisches

Was die Schule leisten muss:

- › sich aktiv für „Fit für Mitbestimmung“ entscheiden
- › Schüler:innen motivieren und für die Seminarzeit freistellen
- › SV-Lehrkraft für die Seminarzeit freistellen (Vertrauenslehrkraft, Schulsozialarbeiter:in)
- › Schüler:innen in ihrem Projekt unterstützen
- › An- und Abreise organisieren
- › eine geringe Teilnahmegebühr je Schüler:in bezahlen

Was der Kreisjugendring leistet:

- › über das Konzept im Vorfeld (ggf. auch an der Schule) informieren
- › Organisation von Ort, Verpflegung, Material für die Seminare
- › Absicherung der Seminarfinanzierung
- › Schulung und Coaching der Referent:innen

Für die Förderung des Seminars erfolgt eine Antragstellung durch den Kreisjugendring Herzogtum Lauenburg über die Partnerschaft für Demokratie im Rahmen des Bundesprogramms „Demokratie leben!“.

Kontakt und Information:

Kreisjugendring Herzogtum Lauenburg e.V. (siehe Seite 39)

3.1.3.4 Kreisjugendring Herzogtum Lauenburg: Fit für Mitbestimmung to go

Der Kreisjugendring Herzogtum Lauenburg hat auf die Einschränkungen durch die Coronapandemie reagiert und ein neues Format entwickelt, das digitale Informations- und Kommunikationsmöglichkeiten nutzt und auf den Inhalten des Grundseminars „Fit für Mitbestimmung“ basiert. Es wird nun als ergänzendes Angebot zum Präsenzseminar aufrechterhalten.

Das Konzept dient ebenfalls der Qualifizierung und Förderung von Kompetenzen der Mitgestaltung und -entscheidung. Es ist nutzbar als losgelöste Qualifizierung für Schüler:innenvertretungen (SV) und/oder als Vertiefung zum bestehenden Präsenzformat „Fit für Mitbestimmung“ und findet digital und begleitend zum Schulalltag statt. Die einzelnen Module können flexibel nacheinander oder auch einzeln durchlaufen werden.

Ziele

- › Stärkung des Rollenverständnisses einer SV
- › Förderung der internen SV Arbeit
- › Hilfen zur Organisation und Außendarstellung

Aufbau und Inhalte

„Fit für Mitbestimmung to go“ wird über das „padlet“ angeboten, welches einer digitalen Pinnwand ähnelt, die die Schüler:innen durch das jeweilige Modul führt. Das „padlet“ beinhaltet praxisorientierte Teamaufgaben, Präsentationen und Videos. Einen Großteil der Aufgaben können die Schüler:innen eigenständig bearbeiten. Bei Unterstützungsbedarf können sie Kontakt zu unseren Referent:innen aufnehmen und sich ein Feedback zu bereits erledigten Aufgaben geben lassen.

Modul „Back to Basics: SV-Arbeit im Team strukturieren und in der Schule promoten“

Dauer: 5 Wochen, Zeitumfang pro Woche: 1 bis 2 Stunden

Eure SV wurde gerade gewählt? Alte Hasen treffen auf neue Gesichter? Oder ihr wollt einfach mal frischen Wind in eure SV-Arbeit bringen?

In diesem Modul lernt ihr unter anderem, wie ihr eure SV-Arbeit im Alltag strukturieren könnt; wie die Fähigkeiten und Interessen jeder/jedes Einzelnen ihren Platz finden; welche Rollen es zu verteilen gibt. Und nicht zuletzt werdet ihr dafür sorgen, dass euer Engagement auch außerhalb des SV-Raumes sichtbar wird.

Modul „Nah dran und doch so fern? Wissen, was die Mitschüler:innen denken!“

Dauer: 5 Wochen, Zeitumfang pro Woche: 1,5 bis 2 Stunden

Als SV investiert ihr jede Woche aufs Neue Extrazeit, macht euch Gedanken und setzt eigene Projekte um. Habt ihr dennoch manchmal das Gefühl, dass ihr gar nicht genau wisst, was sich eure Mitschüler:innen wünschen?

Dieses Modul soll euch näherbringen, was eine gute Kommunikation mit der Schüler:innenschaft ausmacht und wie ihr sie aktiv an eurer Arbeit beteiligen könnt. Denn: was heißt es eigentlich, Interessensvertretung zu sein und wie bringe ich Interessen in Erfahrung?

Zielgruppe

SV-Mitglieder der Klassenstufe 7 bis 10 (Abweichungen nach Absprache möglich) aus Herzogtum Lauenburg.

Anforderungen zur Teilnahme

- › Grundmaß an Selbstorganisation und Motivation im SV-Team
- › Internetfähige Endgeräte
- › Begleitende Lehrkraft, welche den Schüler:innen bei Bedarf unterstützend zur Seite steht.

Organisatorisches

Was die Schule leisten muss:

- › sich aktiv für „Fit für Mitbestimmung to go“ entscheiden
- › Schüler:innen in ihren Projekten unterstützen
- › Schüler:innen entsprechend des Zeitaufwandes gegebenenfalls freistellen
- › SV-Lehrkraft als Begleitung stellen
- › technische Zugänge schaffen
- › eine geringe Teilnahmegebühr pro Modul bezahlen

Für die Förderung des Seminars erfolgt eine Antragstellung durch den Kreisjugendring Herzogtum Lauenburg über die Partnerschaft für Demokratie im Rahmen des Bundesprogramms „Demokratie leben!“.

Kontakt und Informationen:

Kreisjugendring Herzogtum Lauenburg e.V.
Arbeitsgemeinschaft der Jugendverbände
Schmilauer Str. 66, 23879 Mölln
Telefon: +49 4542 843784
info@kjr-herzogtum-lauenburg.de
www.kjr-herzogtum-lauenburg.de

3.1.3.5 Kreisjugendring Stormarn: SV-Power - Mehr Power für Deine SV

Das Projekt soll Schüler:innenvertretungen (SV'en) im Kreis Stormarn unterstützen, indem es ihnen die Möglichkeit gibt, sich fortzubilden und mit anderen SV'en zu vernetzen. Das Seminarangebot besteht zum einen aus eintägigen SV-Basic-Seminaren, welche zeitnah nach den SV-Wahlen kreisweit angeboten werden. Desweiteren gibt es individuelle Workshopmodule, die SV'en einzeln oder gemeinsam anfragen können.

Die Seminarinhalte, -module und -methoden orientieren sich am Seminarkonzept „Fit für Mitbestimmung“. Zusätzlich gibt es halbjährlich digitale Vernetzungstreffen für SV-Verbindungslehrkräfte, bei denen neben Austausch auch individuelle inhaltliche Themen auf Wunsch der Teilnehmer:innen im Vordergrund stehen.

Umgesetzt wird das Projekt vom Kreisjugendring Stormarn e.V. gemeinsam mit dem Stadtjugendring Ahrensburg e. V., dem Jugendzentrum Tritttau, dem Team Offene Kinder- und Jugendarbeit Glinde sowie der Stadt Bad Oldesloe, Sachbereich Kinder und Jugend.

Angebote im SV-Power-Projekt

Die Angebote im SV-Power-Projekt sind unter folgendem Link zu finden und werden regelmäßig aktualisiert: www.kjr-stormarn.de/angebote/sv-power

SV-Power Basic-Seminare:

Die Seminare werden kurz nach den SV-Wahlen (jeweils im ersten Schulhalbjahr) an verschiedenen Orten im Kreis Stormarn durchgeführt. Die außerschulischen Orte sind so gewählt, dass die Teilnehmer:innen die jeweiligen Seminare gut erreichen können. Die Seminare sind eintägig und finden am Vormittag während der Schulzeit statt.

Das Angebot richtet sich an Klassensprecher:innen, Mitglieder von SV'en sowie interessierten Schüler:innen, die mindestens in die 7. Klasse gehen. Es ist für die Teilnehmer:innen kostenlos.

Inhaltlich werden in diesem Seminarformat die Grundlagen der SV-Arbeit vermittelt und den Teilnehmer:innen ein Raum für Austausch und Vernetzung ermöglicht. Neben der Auseinandersetzung mit der eigenen Motivation liegt der Fokus auf den rechtlichen Grundlagen, welche den Aufbau, die Rechte und die Aufgaben der SV beinhalten. Zudem werden Fallbeispiele diskutiert und gemeinsam Lösungen entwickelt sowie anhand der Kopfstandmethode die Umsetzung der SV-Arbeit reflektiert und neue Ideen erarbeitet.

Beispielhafter Ablauf des Seminars (die Zeiten und Methoden können flexibel angepasst werden):

Zeit	Phase	Dauer	Methode	Leitfragen	Material
08:00	Aufbau	01:00			Tischgruppen, Spruchband, Infomaterial, Musikanlage + Musik, Snacks, Getränke, Moderationsmaterial, Willkommenstafel
08:30	Empfang frühe TN	00:30	Empfangstisch: Namensschilder, TN-Liste, Musik-CD		Namensschilder, TN-Liste, Musik, Snacks, Getränke
bis 09:00	Empfang TN	00:15			
09:10	Begrüßung, Vorstellung Team, Ablauf	00:10	Vorstellung Workshopablauf WuP (Alle die...), Vorstellung der anwesenden SV'en	Wer sind wir? Wozu diese Veranstaltung? Was erwartet Euch heute?	Flipchart mit Tagesablauf
09:25	Kennenlernen, Motivation	00:15	Kugellager	Warum bist Du in der SV? Was ist Deine Aufgabe in der SV? Wenn Du eine Million Euro hättest, was würdest Du damit für Deine Schule kaufen? Was läuft bei Euch in der SV so richtig gut? Was könnte in Eurer SV noch besser werden?	
09:40	SV-Strukturen	00:45	Kopfstandmethode	Wie sieht eine richtig schlecht laufende SV aus? Anschließend umwandeln in: Was muss passieren, damit das nicht passiert? (Wie sieht eine ideale SV aus?)	Metaplanwand, Stifte
10:25	Pause	00:20	Fahrtkostenerstattung		
10:45	Input: SV-Haus	00:40	Mit einem kurzen WuP einsteigen! Input zum SV-Haus im Dialog	Welche Gesetze bestehen in der Schule? Konkrete Beispiele der SV'en Wie können Schüler:innenvertretungen Vorschriften individuell anpassen?	Flipchartpapier, Stifte, vorbereitetes SV Haus
11:25	Pause	00:15			
11:40	Fallbeispiele	00:40 bis 1:00		Mögliche Beispiele: Kommunikationsschwierigkeiten mit dem/der Direktor:in; Schülersprecher:in wurde gewählt und macht nichts; die SV braucht Geld um ein Projekt umzusetzen; eine Schülerin wendet sich an die SV, weil die LK „gar nicht geht“; die SV will Handys in der Pause erlauben; das Thema Kommunalpolitik soll in Wipo behandelt werden	
nach Bedarf	Output: SV-Quiz	00:10 bis 00:30	Quiz zum Anwenden des Gelernten Dafür Gruppen bilden angemessen zur Workshopgröße		Quizfragen, Schulgesetz- und Statutkopien, Buzzer-Knopf (Quietsch-Hahn, Halligalli-Klingel), Quizgewinn?
12:40	Evaluation, Verabschiedung	00:15	1-Minute-Feedback, Zielscheibe, abschließend in der großen Runde verabschieden und Möglichkeit zum mündlichen Feedback geben	Wie wars? Was nehme ich mit? Was sind Dinge, die ich mir für das nächste Jahr SV-Arbeit vornehme?	
13:00	Informelle Gespräche				
13:15	Abbau				

Individuelle SV-Power-Workshops

Bei den individuellen SV-Power Workshops handelt es sich um ein Workshopangebot für SVen im Kreis Stormarn, welche diese einzeln oder gemeinsam mit anderen SVen anfragen können. Diese werden nach Absprache an die jeweiligen Bedarfe und Wünsche angepasst und dauern in der Regel drei Stunden. Die SV ist für die Organisation der Räumlichkeiten und Teilnehmer:innen zuständig.

Mögliche Workshopthemen sind:

- › Grundlagen der SV-Arbeit
(wenn der Bedarf der jeweiligen SV vom SV-Basic Seminar abweicht)
- › Projektmanagement - Wie können wir Projekte als SV erfolgreich durchführen
- › Wahlen - Wie bereiten wir SV-Wahlen vor?

Weitere Inhalte sind möglich und können nach Bedarf entwickelt und angepasst werden.

Vernetzungstreffen für SV-Verbindungslehrkräfte

Im ganzheitlichen SV-Power-Konzept gibt es neben den Angeboten für SVen auch ein halbjährliches digitales Vernetzungstreffen für SV-Verbindungslehrkräfte. Hier haben die Fachkräfte, welche eine wichtige Unterstützung in der SV-Arbeit übernehmen, die Möglichkeit sich auszutauschen und mit Wunschthemen zu beschäftigen. Zudem wird das SV-Power Konzept evaluiert und gemeinsam weiterentwickelt. Den Teilnehmer:innen sollen zudem Materialien und Handwerkszeug zur Verfügung gestellt werden, um selbstständig Inhalte in Form von Kurzimpulsen oder auch ganzen Workshops in ihre jeweiligen Schüler:innenvertretungen vermitteln zu können.

Kontakt und Information:

Kreisjugendring Stormarn e. V.
Grabauer Str. 19
23843 Bad Oldesloe
Telefon: +49 4531 8881013
Telefax: +49 4531 8810-10 (Zentrale)
office@kjr-stormarn.de
www.kjr-stormarn.de

3.1.3.6 JugendAkademie Segeberg: Mit-Wirkung! SV-Seminare

Interessen vertreten - aber richtig!

In individuell auf sie zugeschnittenen Seminaren erhalten junge Menschen, die sich für die Schule in der Schüler:innenvertretung engagieren, konkrete Hilfestellungen. Inhalte sind dabei Möglichkeiten und Aufgaben der Interessenvertretung, Beteiligungs- und Mitgestaltungsmöglichkeiten oder auch konkrete Entwicklung von Projektideen und deren Planung. Zentrales Anliegen ist, die Lebenswelt der jungen Menschen anzusprechen und deren Bedürfnisse in den Vordergrund zu stellen.

Mögliche Themen sind:

- › Teambuilding: Das Schöne an Teamarbeit ist, dass du immer eine andere Seite hast
- › Projekte: Von der Idee zur Umsetzung
- › Konzeptarbeit: Der Unterschied zwischen Idee, Konzept und was machen wir hier?

Gegebenenfalls werden die offene Kinder- und Jugendarbeit und die Schulsozialarbeit mit hinzugezogen. Darüber hinaus gibt es Veranstaltungen, um die Schüler:innenvertretungen zu vernetzen, gemeinsame Projekte zu initiieren und einen Raum für Austausch zu schaffen.

Zielgruppe sind SV-Gruppen. Die Termine erfolgen nach Vereinbarung, Kosten auf Anfrage.

Quelle: <https://www.vjka.de/jugend-akademie-segeberg/angebot/angebote/angebote/77-mit-wirkung-sv-seminare.html>)

Kontakt und Informationen:

JugendAkademie Segeberg
Marienstraße 31
23795 Bad Segeberg
Telefon: +49 4551 95910
JugendAkademie@vjka.de

3.2 Multiplikator:innenseminar für Fachkräfte

Das **Qualifizierungsseminar „Fit für Mitbestimmung“** vermittelt Multiplikator:innen das Konzept des gleichnamigen Schüler:innenseminars. Ziel ist, dass die teilnehmenden Fachkräfte dieses Seminar später in ihrer Region/Schule selbstständig mit Schüler:innen durchführen.

Zielgruppe

Fachkräfte der Jugendarbeit und Schulsozialarbeit, Jugendbildungsreferent:innen, (Verbindungs) Lehrkräfte. Im Hinblick auf die Umsetzung des Konzeptes wäre es vorteilhaft, gegebenenfalls als regionales Team an der Fortbildung teilzunehmen.

Das **Konzept „Fit für Mitbestimmung“** basiert auf dem Grundgedanken, dass Beteiligung Qualifizierung und Förderung braucht, damit junge Menschen Verantwortung übernehmen und ihre Interessen im politischen Raum, in der Schule sowie gegenüber der Verwaltung vertreten können. Jugendliche, die als gewählte Mandatsträger:innen die Interessen ihrer Mitschüler:innen vertreten, sollen hierfür erforderliches Grundwissen über die Abläufe und Regularien sowie den Sinn und Zweck demokratischer Mitwirkungsprozesse in der Schule und im öffentlichen Raum sowie die hierfür notwendigen Fähigkeiten erwerben beziehungsweise erweitern.

„Fit für Mitbestimmung“ ist ein in Schleswig-Holstein entwickeltes und erprobtes Seminar, das den Schüler:innen dies ermöglicht. Sie qualifizieren sich für eine Mitsprache/Mitbestimmung an ihrer Schule und können sich so aktiv an der Schulgestaltung beteiligen.

„Fit für Mitbestimmung“ umfasst in der Regel zwei Seminare, die in einem Schuljahr mit Schüler:innen der Klassenstufen 7 bis 10 an einem außerschulischen Ort stattfinden.

Schwerpunkte sind dabei: rechtliche Grundlagen der Interessenvertretung, Rhetorik und Argumentationstraining, Selbstbehauptung, Moderations- und Visualisierungstechniken, Gruppendynamik und Gruppenpädagogik, Partizipation, Formen der Beteiligung, Kommunalpolitik und Verwaltung sowie Öffentlichkeitsarbeit.

Inhalt des Multiplikator:innenseminars

Das Seminar wird praxisnah gestaltet. Nach einer lebendigen Vorstellung und der Möglichkeit sich auszutauschen geht es zunächst um das Konzept „Fit für Mitbestimmung“. Es gibt viel Raum für die Auseinandersetzungen mit den Seminarinhalten. Die Methoden aus dem Seminar werden praktisch angewandt. Die Teilnehmer:innen passen das Seminarformat an individuelle Rahmenbedingungen an und entwickeln Ideen für eine eigene Umsetzung. Das Seminar endet mit einer gemeinsamen Reflexion.

Kontakt und Informationen:

Internationale Bildungsstätte
Jugendhof Scheersberg
Telefon: +49 4632 8480-0
Tefelax: +49 4632 8480-30
info@scheersberg.de
<https://www.scheersberg.de>

JugendAkademie Segeberg
Marienstraße 31
23795 Bad Segeberg
Telefon: +49 4551 95910
Telefax: +49 4551 959115
JugendAkademie@vjka.de
<https://www.vjka.de>



4 Praxisteil III: Themen- und Methodenkatalog

Übersicht:

4.1 Themeneinheiten

- 4.1.1 Kommunikation und Rhetorik
- 4.1.2 Meine Rechte als Schüler:in
- 4.1.3 Organisation und Projektmanagement
- 4.1.4 Mitbestimmung an meiner Schule

4.2 Methodenkatalog

- 4.2.1 Sich und andere Kennenlernen
- 4.2.2 Ideen sammeln
- 4.2.3 Sich austauschen
- 4.2.4 Argumentieren
- 4.2.5 Organisieren und Projektmanagement
- 4.2.6 Präsentieren
- 4.2.7 Reflektieren
- 4.2.8 Teambuilding
- 4.2.9 Warm-ups
- 4.2.10 Traumreise

4 Themen- und Methodenkatalog

4.1 Themeneinheiten in den Seminaren

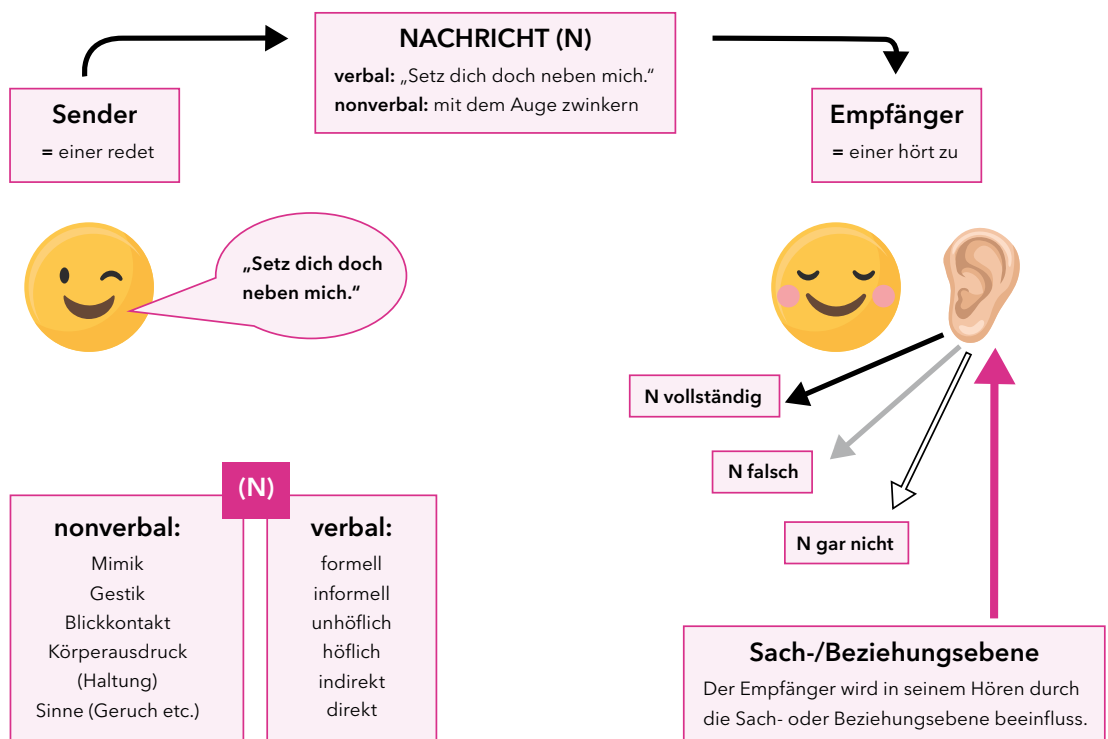
4.1.1 Kommunikation und Rhetorik

In einer Einführung werden das Grundgerüst und der theoretische Hintergrund einer Kommunikation anhand eines Plakates erklärt. Die einzelnen Elemente einer Kommunikation werden anhand einer vorangestellten passende Einstiegsübung reflektiert.

Das Plakat umfasst vereinfacht die Theorie der vier Seiten einer Nachricht nach Schulz von Thun. Der Schwerpunkt liegt dabei in der verbalen und nonverbalen Kommunikation. Die Schüler:innen sollen erkennen, dass ein gelungener Vortrag nicht nur eine klare Aussprache, sondern auch den Einsatz von Gestik und Mimik beinhaltet. Zusätzlich wird auf die aufgestellten Gesprächsregeln Bezug genommen und gegebenenfalls durch weitere Regeln ergänzt.

Als Überleitung zu der Thematik Rhetorik wird ein Auflockerungsspiel gespielt. Nachdem der Begriff Rhetorik geklärt ist, werden die angesprochenen Vortragsschwerpunkte auf einem Plakat gesammelt. Dabei dient ein Präsentationsmännchen auf dem Plakat als Stellvertreter für jede Person. Die Schüler:innen nennen Punkte zu der Fragestellung „Worauf muss ich achten, wenn ich vor einer Gruppe spreche?“, welche die Seminarleitung passend an das Präsentationsmännchen schreibt. Ein Beispiel ist der Punkt „Hände aus den Hosentaschen“, der an die Hände des Männchens platziert wird.

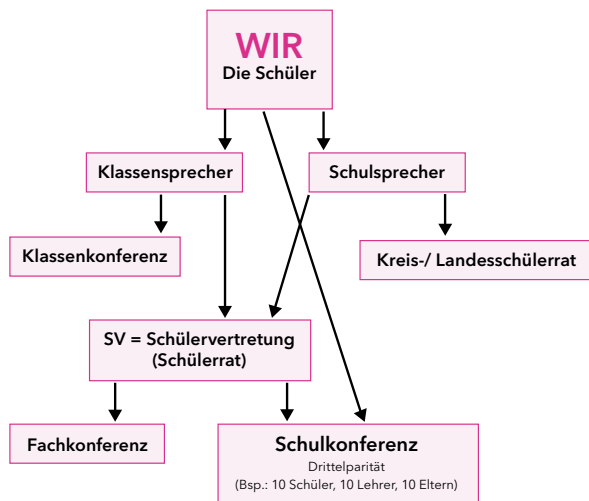
Dieses Plakat hängt wie alle angefertigten Plakate im Seminarraum und dient den Schüler:innen bei der Vorbereitung weiterer Vorträge und Präsentationen. In allen Situationen, in denen die Schüler:innen vor der Gruppe sprechen, hakt die Seminarleitung entsprechend der Thematik Kommunikation und Rhetorik ein, indem sie Tipps und Verbesserungen aufzeigt. Den Vorsprecher:innen ist dabei bewusst, dass es sich nicht um eine Vorführung der eigenen Person, sondern um eine konstruktive Reflexion ihres Vortragsverhaltens handelt.



4.1.2 Meine Rechte als Schüler:in

In der Einheit „Meine Rechte als Schüler:in“ wird den Schüler:innen vermittelt, wie sie an ihrer Schule mitbestimmen können beziehungsweise wie die Struktur der Mitbestimmung in der Schule aufgebaut ist. Hierfür verwendet die Seminarleitung eine Systematik, deren einzelne Elemente erklärt und auf einem Plakat visualisiert werden.

Separat werden die bisherige SV-Arbeit und die aktuelle Mitbestimmung der Schüler:innen an ihrer Schule reflektiert. Sie erwerben dadurch ein Grundwissen über Abläufe und Regularien demokratischer Mitbestimmung in der Schule und lernen, welche Rechte sie haben.



Genutzt wird in dieser Themeneinheit auch Kahoot (spielebasierte Lernplattform), um in digitaler Quiz-Form über Schüler:innenrechte zu informieren.

4.1.3 Organisation und Projektmanagement

Projektmanagement beinhaltet die Planung, Organisation, die Steuerung und Kontrolle aller Aufgabenbereiche und Ressourcen, die gebraucht werden, um das Projekt zu realisieren.

Was müssen wir beachten?

- › Projektumfeld - Schule
- › beteiligte Personen - Schüler:innen, Lehrkräfte, Sozialarbeiter:innen, Schulpersonal, Erziehungsberechtigte, Freunde, Nachbar:innen, Unterstützer:innen der Schule etc.
- › Risiken - was kann schief gehen?
- › Ziele - was wollen wir erreichen?

Was brauchen wir?

- › Projektauftrag/Idee - Ziel
- › Ressourcen - Manpower, Material, Zeit etc.
- › Finanzen - woher bekommen wir Gelder?

Was müssen wir tun?

1. Planen - Formulieren eines Ziels und des Ablaufs
2. Organisieren - wer macht was bis wann?
3. Steuern - Kontrolle ist gut ..., Ansprechpersonen etc.
4. Dokumentieren - Verbrauch, Ablauf, Feedback etc.

Was müssen wir können?

- › Führung – was ist in dieser Rolle wichtig?
- › Kreativität – Lösungen finden
- › Konfliktmanagement – was tun, wenn’s mal kracht?
- › Zeitmanagement – dringend und wichtig
- › Selbstmanagement – Stärken und Hindernisse

Die Einführung zum Projektmanagement wird durch verschiedene Partizipationsübungen eingeleitet, welche die Selbstkompetenz und das Sprechen vor einer Gruppe fördern sowie Schüler:innen auf die anstehende Projektarbeit vorbereiten sollen. Grundlegend für die Einheit Projektmanagement ist die Einteilung der Schüler:innen in Abendprojekte. Diese realisieren eine praktische Anwendung vor Ort und umfassen das handelnde Lernen am außerschulischen Lernort. Für eine erfolgreiche Planung wird das Plakat „Maßnahmeplanung“ angefertigt, auf dem die Seminarleitung verdeutlicht, worauf bei der Planung eines Projektes zu achten ist. Es beinhaltet die Grundlagen des Projektmanagements.

Warum?	Zielsetzung und Zweck: Welches Thema? Welches Motto? Musikalischer Rahmen? Spielprogramm?
Für wen?	Zielgruppe: Teilnehmer:innen und Gäste; Beiträge von Teilnehmer:innen und Gästen
Was?	Inhalte, Programmpunkte, Akteure: Moderation; Musik? Spielprogramm? Welche Auftritte und Aufführungen? Ausklang des Programms?
Wer?	Veranstalter:innen und Organisator:innen: Welche Verantwortlichkeiten gibt es?
Mit wem?	Partner: Wer gibt Unterstützung?
Wo?	Ort, Raum, Ausstattung in Abhängigkeit zum Programm und zur Zielgruppe: Welche Dekoration? Essen und Trinken?
Wann?	Termin, in Abhängigkeit zur Art der Veranstaltung und in Absprache mit anderen Veranstaltungen: Einladung zur Veranstaltung, Zeit und Raum, zeitliche Zielsetzungen, Nacharbeit und Dokumentation
Wie?	Umsetzung und Strategie, Technik und Finanzen: Wer kann Unterstützung geben?

Für die Abendprojekte erhält jede Kleingruppe eine Projektbeschreibung, die einen Pflichtteil enthält und kreative Ideen erwünscht. Jede Gruppe erhält die Aufgabe, ihr Projekt nach den Leitpunkten der Maßnahmeplanung genau vorzubereiten, sich mit dem eigenen Projekt zu identifizieren und am Abschlussabend dieses nach den erlernten Techniken zu präsentieren. Die Schüler:innen erhalten in dieser Einheit eine kurze Zeit, sich in ihrer Projektgruppe einen Überblick zu verschaffen und erste Ideen zu sammeln.

4.1.4 Mitbestimmung an meiner Schule

Zukunftswerkstatt ist eine Methode, um zu einem Thema verschiedene Lösungsansätze zu finden. Bei „Fit für Mitbestimmung“ bewirkt die Zukunftswerkstatt, dass der aktuelle Stand des Schulalltags bewusst wird und neue Veränderungsideen gesammelt werden.

Sie besteht aus drei Phasen: der Kritikphase, der Wunsch- und Utopiephase und der Realisierungsphase. In der ersten Phase, der Kritikphase, sammeln die Schüler:innen zu dem Titel „An meiner Schule finde ich doof, dass ...“ Stichpunkte auf Moderationskarten, die symbolisch als eine Klagemauer an die Wand gehängt werden. Gemeinsam wird aus der Klagemauer eine Meckerliste mit den zehn bedeutsamsten Kritikpunkten gebildet. Diese Phase dient dazu, alle Störfaktoren an der Schule zu benennen.

Die Wunsch- und Utopiephase steht unter dem Motto „Schule der Zukunft“. In aktivierender und gelöster Atmosphäre sammeln die Schüler:innen abstrakte Ideen für ihre Schule der Zukunft. Hier ist phantasievoll und kreatives Denken ohne Einschränkungen erwünscht. Zu den Ideen werden in Kleingruppen Puzzleteile (oder kleine Leinwände) gestaltet, welche die Schule der Zukunft darstellen sollen.

Nach der Mittagspause beginnt die Realisierungsphase. Inspiriert von den ersten beiden Phasen werden in dieser Phase realistische Projekte für die Schule entwickelt. Die Schüler:innen sammeln in Kleingruppen Projektideen zu der Fragestellung „Was wollt ihr an eurer Schule verändern?“. Im Plenum werden die Ideen auf einem Plakat in passende Kategorien geordnet. Durch eine Abstimmung werden die vier der fünf für die Schüler:innen wichtigsten Projekte ausgewählt und nach ihren individuellen Interessen diesen Projekten zugeordnet.

Das Plakat „Maßnahmeplanung“ dient als Hilfe für die ausführliche Vorbereitung der Projektideen. Die Seminarleitung steht für Fragen zur Verfügung und ergänzt noch fehlende organisatorische Aspekte. Zusätzlich können durch weitere Partizipationsmethoden Argumente für die Schulprojekte gesammelt werden.

In einem Rollenspiel werden die fertig vorbereiteten Schulprojekte einer Beispiel-Schüler:innenvertretung vorgestellt. Dadurch werden noch fehlende Aspekte deutlich und die Schüler:innen üben sich in ihren Moderations- und Präsentationsfähigkeiten. Eine Sammlung der Ideen wird ebenfalls den begleitenden Lehrkräften zur Unterstützung in der Schule ausgehändigt.

World Café: „Was brauchen wir, damit Mitbestimmung an unserer Schule funktioniert?“

Das World Café ist ein Raum mit Gruppentischen, die mit Papiertischdecken, Süßigkeiten, Kerzen und Getränken dekoriert sind.

Ziel der Methode World Café ist es, in einer lockeren Umgebung und im gemeinsamen Gespräch Antworten zu einer Fragestellung zu finden. Dabei gibt es mehrere Gesprächsrunden und es gelten folgende Regeln:

- › Die Seminarleitung gibt durch ein Signal das Ende der Gesprächsrunden beziehungsweise den Wechsel der Teilnehmer:innen zum nächsten Tisch an.
- › Während der Gesprächsrunden werden Gedanken, Ideen und kreative Malereien auf den Papiertischdecken festgehalten.
- › An jedem Tisch wird ein/e Gastgeber:in festgelegt. Er/Sie sorgt dafür, dass alle Gedanken notiert werden und alle zu Wort kommen. Nach einer Gesprächsrunde fasst er/sie wichtige Inhalte für die nächsten Besucher:innen an dem Tisch kurz zusammen.
- › Für das leibliche Wohl können sich alle mit Getränken versorgen.
- › Es wird versucht, möglichst jeden Tisch zu besuchen.

Zu der Fragestellung „Was brauchen wir, damit Mitbestimmung an unserer Schule funktioniert?“ sammeln die Schüler:innen gemeinsam mit den begleitenden Lehrkräften Antworten.

Als Anregung kann Bezug auf die bereits durchgeführte Evaluation der Schüler:innenprojekte genommen werden. Damit die Schüler:innen beim World Café leichter Anlässe für Gespräche erhalten, können als Variante Thementische gebildet werden.

In einer Pause notiert die Seminarleitung alle Stichpunkte der Café-Tische auf einem Plakat und ordnet diese in passende Kategorien. Anschließend bewerten die Schüler:innen die für sie wichtigsten Aspekte, indem sie Klebepunkte (vier bis fünf pro Person) für entsprechende Stichpunkte verwenden. In der Weiterführung des World Cafés werden die vier Top-Antworten zu der Fragestellung genauer betrachtet. In einer gemeinsamen Diskussion werden eine zukünftige Umsetzung in der Schule sowie alte und neue Projektideen berücksichtigt. Im Plenum wird so auf die Mitbestimmung in der Schule eingegangen und zu der Fragestellung „Was muss sich ändern oder was können wir tun, um die Mitbestimmung zu verbessern?“ werden Argumente gesammelt.

Im Anschluss werden in Kleingruppen Ideen für die noch ausstehenden und neuen Schulprojekte gesammelt. Die Problemstellungen der bisherigen Durchführung werden beachtet und weiterentwickelt. In jeder Kleingruppe notiert ein Protokollant die wichtigsten Aspekte, die bei der weiteren Umsetzung als Stütze dienen. Als Abschluss des World Cafés bilden sich neue Kleingruppen, die sich für eine neue oder alte Projektidee als Planungsvorhaben entscheiden.

Methode Kopfstand:

Ein Perspektivwechsel ermöglicht neue Zugänge: In Kleingruppen beschäftigen sich die Teilnehmer:innen mit der Fragestellung: „Wie sieht eine richtig schlecht laufende SV aus?“. Sie beschriften pro Stichwort eine rote Moderationskarte. Anschließend werden die Ergebnisse im Plenum gesammelt (bspw. an eine Stellwand gepinnt). Nun bekommt das Plenum die Aufgabe, die Ergebnisse umzuwandeln. Leitend ist dabei die Fragestellung „Was muss passieren, damit das nicht passiert? Wie sieht eine ideale SV aus?“ Anhand der einzelnen Punkte werden Ergebnisse besprochen und auf grünen Moderationskarten aufgeschrieben. Wichtig dabei ist es, nicht nur die Ergebnisse für eine „ideale SV“ festzuhalten, sondern auch den Transfer mit konkreten Beispielen zu besprechen und ggf. zu visualisieren.

4.2 Methodenkatalog

Ein Methodenkatalog zeigt eine Auswahl verschiedener Methoden, die im Rahmen „Fit für Mitbestimmung“ angewendet werden. Manche von ihnen sind vielleicht schon bekannt – eventuell auch unter einem anderen Namen. Sie sind in ihren Ausführungen variabel und auch für unterschiedliche Ziele einsetzbar. Damit die Methodenauswahl ihren Zweck erfüllt, sollte sie gut auf die Seminargruppe abgestimmt sein.

4.2.1 Sich und andere kennenlernen

Kennenlernspiele dienen dem Erlernen der Namen der Teilnehmer:innen und einem ersten Bekanntmachen der Gruppe. Sie lockern die Anspannung zu Beginn des Seminars und bewirken eine offene Stimmung in der Gruppe. Außerdem können Beweggründe, Motivationen und Interessen ausgetauscht werden. Die Kennenlernphase sollte eine Atmosphäre schaffen, die die Gruppe auf das bevorstehende Seminar einstimmt, sodass gemeinsame Ziele und Spaß im Vordergrund stehen können.

Die Sonne scheint auf alle, die ...

Die Gruppe bildet einen Stuhlkreis. Eine Person hat keinen Stuhl und steht zunächst in der Mitte des Kreises. Ihr Ziel ist es, sich auf einen der Plätze zu setzen, sodass jemand anderes stehen muss. Dies gelingt dem/der Spieler:in, indem er/sie die Aussage „Die Sonne scheint auf alle, die ...“ vervollständigt und an die Gruppe richtet. Alle, die sich nun angesprochen fühlen, suchen sich einen neuen Sitzplatz. Dieser darf weder der eigene noch direkt links oder rechts gelegen sein. Bei diesem Spiel können viele Fragen zum Kennenlernen gestellt werden. Beispiel: „Die Sonne scheint auf alle, die gerne Sport machen.“

Kartenständer

Auf ein Plakat werden verschiedene Kategorien geschrieben. Beispiele sind: Wunsch-Reiseziel, Sport, Lieblings-TV-Serie, Geburtsort, „Das mag ich“, „Das mag ich nicht“, Lieblingsmusik, Lieblingskleidungsstück, meine besonderen Kennzeichen, Haustiere, ...

Die Teilnehmer:innen beschriften jeweils drei bis vier Kärtchen mit drei bis vier Kategorien, wobei auch eigene Kategorien erfunden werden können. Auf die Rückseite jeder Kategorie wird die persönliche Antwort notiert. Die Karten werden mit der Kategorie nach außen an den eigenen Körper befestigt. Auf ein Startzeichen der Seminarleitung hin bewegen sich die Teilnehmer:innen als Kartenständer im Raum, klappen bei anderen die Karten hoch und erfahren so mehr über die jeweilige Person. Dabei entstehen kleine Gespräche untereinander.

Kugellager

Die Teilnehmer:innen teilen sich selbstständig in zwei gleich große Gruppen auf. Sie bilden einen Innen- und einen Außenkreis, sodass sich immer zwei gegenüber sitzen. In der ersten Runde erhält der Innenkreis ein DIN-A3-Plakat und legt es vor sich hin. Der Außenkreis erhält einen bunten Filzstift. Auf ein Startzeichen der Seminarleitung hin beginnt der Außenkreis ein Kopfportrait des Gegenübers zu zeichnen. Auf das Zeichen „Weiter!“ rutscht der Außenkreis mit dem Stift einen Platz nach rechts und zeichnet an dem nächsten Portrait weiter. Wichtig ist, dass es keine Künstlerportraits sein sollen, sondern einzig ein Portrait mit Merkmalen der jeweiligen Person. Nachdem das Kugellager einmal rotiert ist, wird der jeweilige Name auf das Portrait geschrieben. Die Kreise wechseln und der neue Innenkreis wird nun vom Außenkreis portraitiert. Anschließend werden Zweiergruppen gebildet. Das Kriterium für die Gruppenbildung ist die noch nicht vorhandene Bekanntschaft der Teilnehmer:innen. Es folgt ein gegenseitiges Interview. Die Teilnehmer:innen stellen sich Fragen zum Alter, nach Hobbies, Klasse, Vorlieben oder Ähnlichem. Wenn alle Zweiergruppen das Interview beendet haben, stellen sich die Paare gegenseitig der gesamten Gruppe vor. Die Portraits jedes/jeder Einzelnen werden im Seminarraum ausgehängt.

NamensLuftballon

Alle erhalten einen Luftballon, der mit dem eigenen Namen versehen ist. Bei Musik gehen die Gruppenmitglieder durcheinander und versuchen, alle Luftballons in der Luft zu halten. Bei Musikstopp fängt jeder einen Namensluftballon und sucht die dazugehörige Person. Anschließend stellt sich die Gruppe in der Art eines Dominos auf, das heißt links neben jeder Person steht dessen Luftballoninhaber. Die Seminarleitung gibt nun Themen vor, zum Beispiel Hobbys, zu denen sich die Teilnehmer:innen in Zweiergesprächen mit der jeweils rechts neben ihnen stehenden Person einige Minuten austauschen. Beim Start der Musik beginnt der Ablauf erneut und das Spiel endet nach einigen Runden mit einem Zeichen der Seminarleitung.

Dieses Kennenlernspiel kann auch als Schneeballschlacht durchgeführt werden. Auf einen weißen Zettel schreibt jede Person ihren Namen, knüllt ihn zusammen und die Schneeballschlacht kann beginnen. Auf ein Signal hin suchen sich alle einen Schneeball, der die nun zu interviewende Person bestimmt.

NamensRaupe

Alle Teilnehmer:innen stehen in einem Kreis. Die Spielleitung beginnt und dreht sich ihrem/ihrer linken Nachbar:in zu, schüttelt die Hand und beide nennen ihren eigenen Namen („Hallo, ich bin Amelie“). Die erste Person geht weiter zur dritten und auch diese begrüßen sich. Die Person, die zuerst von der Spielleitung begrüßt wurde, folgt ihr und begrüßt ebenfalls die nächste im Kreis. So entsteht eine Schlange, in der man jede Person zweimal trifft und die sich am Ende wieder als Kreis auflöst. Bei der zweiten Begegnung versuchen alle die schon begrüßte Person mit Namen zu nennen. Eine Variante ist die Abklatschrunde, die nach dem gleichen Prinzip funktioniert. Sie dient zur Verabschiedung am Ende eines Seminars. Dabei verabschieden sich alle durch ein Händeabklatschen voneinander.

Namenstöne

Bei dem Spiel Namenstöne sitzt die Gruppe in einem Stuhlkreis und die Seminarleitung beginnt, indem sie den eigenen Namen in Verbindung mit Geräuschen, die der Anzahl der Silben entsprechen, vorstellt. Ein Beispiel ist die Verbindung A - ME - LIE mit den Bewegungen beziehungsweise Geräuschen stampf - klatsch - klatsch. Anschließend wiederholt die Gruppe den Namenston gemeinsam und die nächste Person im Kreis stellt sich vor. Das Spiel endet, sobald alle ihren Namenston vorgestellt und die Teilnehmer:innen diesen gemeinsam imitiert haben. Die Assoziation des Namens mit einer Bewegung beziehungsweise einem Geräusch erzielt ein bestmögliches Speichern im Namensgedächtnis.

Stärken und Hindernisse

In dieser Einheit wird das Licht auf jeden selbst gerichtet. In Kleingruppen überlegt sich ein/e Schüler:in, welche Stärken er/sie hat und welche Hindernisse einem manchmal selbst im Weg stehen. Anschließend werden die Schüler:innen darum gebeten, zunächst von ihren Stärken zu berichten. Diese werden auf einem Plakat notiert. Nun stellen alle auch vor, was sie als Hindernisse bezeichnen würden. Zu jedem Hindernis erarbeitet die Gruppe Strategien, sodass es überwunden werden kann. Wichtig dabei ist, dass die Strategie auf die Schüler:innen abgestimmt sein muss und für sie realistisch ist. Am Ende bekommen die Schüler:innen ihre Stärken und Hindernisse mit den jeweiligen Strategien zurück.

Toilettenpapier

Ohne das Kennenlernspiel zu erklären, wird eine Toilettenpapierrolle herübergereicht. Jeder möge sich so viel abreißen, wie er oder sie benötige. Nachdem sich jeder ein paar Blätter genommen hat, beginnt die Spielleitung sich vorzustellen. Jedes Blatt steht dabei für einen Vorstellungspunkt. Die anderen Mitspieler:innen folgen.

Zeitungskloppe

Die Gruppe sitzt in einem Stuhlkreis. Eine Person steht in der Mitte und hat eine zusammengerollte Zeitung oder wahlweise eine Poolnudel (geringe Verletzungsgefahr) in der Hand. Eine sitzende Person beginnt und nennt den Namen einer anderen. Die Person in der Mitte versucht nun, so schnell wie möglich die genannte Person mit der Zeitung auf dem Bein zu berühren, wobei nur wenig Kraft eingesetzt werden darf. Die genannte Person muss nun versuchen, einen anderen Namen zu nennen, bevor sie von der Zeitung berührt wird, ansonsten muss sie in die Kreismitte.

4.2.2 Ideen sammeln

Diese Methoden eignen sich dafür, Ideen zu sammeln. Dabei kommt es grundsätzlich nicht auf Machbarkeit und finanzielle Möglichkeiten an, zunächst einmal sollte eine Ideensammlung frei von Einschränkungen sein. Das Sammeln von Ideen kann alleine, aber auch mit mehreren erfolgen. Je mehr sich daran beteiligen, umso mehr Ideen stehen am Ende auf dem Papier. Diese Methoden versuchen, verschiedene Inspirationen und Ansätze zu liefern, die Ausgangspunkt für eine Idee sein könnten und im besten Fall eine Ideenkette in Gang setzen.

Schreibgespräch

Die Großgruppe teilt sich in Kleingruppen. Bei dieser Übung darf nicht gesprochen werden. Auf einem Plakat werden in die Mitte die Fragestellung, die Thematik oder ein Impuls geschrieben. Das Plakat wird entsprechend der Anzahl der Gruppenmitglieder in einzelne Bereiche geteilt. Alle bekommen einen Stift und beginnen, ihre Gedanken auf seinem Stück zu formulieren. Auf ein Signal hin wird das Plakat gedreht und der vorliegende formulierte Gedanke gibt Anlass für neue Ideen. Und so weiter.

Impulse

Bei dieser Variante werden verschiedene Impulse zum Anlass genommen, neue Ideen zu entwickeln. Zum Beispiel verschiedene Abbildungen, Gegenstände, die einzelnen Buchstaben des Themas oder sogar das gesamte Alphabet. Je nach Thematik, die zum Anlass der Ideensammlung gewählt wird, werden geeignete Impulse von der Seminarleitung zusammengestellt.

Brainstorming

Zu einer bestimmten Fragestellung, einem Thema oder einer Aussage werden alle Gedanken, Assoziationen gesammelt. Diese werden zum Beispiel auf einem Plakat oder auf Karten mitgeschrieben. Dabei darf keinerlei Kritik geübt werden und andere Ideen dürfen aufgegriffen und weitergedacht werden.

Monsterbrainstorming

Zunächst wird die Fragestellung der Seminarleitung von dieser in eine Phantasiefragestellung übersetzt. Nun wird die Phantasiefragestellung der Gruppe vorgestellt und ein Brainstorming gemacht. Alle Ideen werden auf einem Plakat oder auf Karten gesichert. Nachdem das Brainstorming abgeschlossen ist, wird die Phantasiefragestellung gemeinsam wieder zurückübersetzt, sodass eine reale Fragestellung entsteht. Alle Punkte, die zur Fragestellung erarbeitet wurden, werden nun nach und nach passend für die reale Fragestellung übersetzt. Beim Monsterbrainstorming werden Einschränkungen und Befangenheit durch die Phantasie ausgeschaltet und verschiedenste Perspektiven eingenommen.

Beispiel:

Reale Frage: Wie kann SV-Arbeit nachhaltig gestaltet werden?

Fantasiefrage: Wie können die Monster den Keksbaum vor dem Aussterben retten?

ABC-Wettlauf

Es werden zwei Kleingruppen gebildet. Zu einem Thema erhält jede Mannschaft eine Stellwand, die in fünf Metern Entfernung aufgestellt ist. Auf ein Startzeichen der Seminarleitung läuft die erste Person aus jeder Mannschaft zur Stellwand und notiert einen Begriff zum Buchstaben A, der ihr zu dem jeweiligen Thema einfällt, und läuft zurück. Wie beim Staffellauf wird der Stift an die weitere Person der Gruppe gegeben, die dann losläuft und einen Begriff zum Buchstaben B aufschreibt usw. Innerhalb der Kleingruppen können sich die Gruppenmitglieder gegenseitig helfen, sollte jemand keinen Einfall für einen Begriff haben. Bei Zeitstopp werden die Begriffe erklärt und gezählt. Die Mannschaft mit den meisten Begriffen gewinnt.

Ideencontainer

Der Ideencontainer ist auf einem Plakat dargestellt, welches im Seminarraum hängt. Die Teilnehmer:innen können dort Ideen oder Anregungen notieren, die ihnen zwischendurch einfallen und festgehalten werden sollen. Zu einem späteren Zeitpunkt kann der Ideencontainer aufgegriffen und zu einem weiteren Brainstorming verwendet werden.

4.2.3 Sich austauschen

Ziel dieser Übungen ist es, sich auszutauschen und neue Ansichten kennenzulernen. Die hier vorgestellten Methoden sind etwas zeitaufwendiger und beinhalten durchaus auch Elemente anderer Methodenbereiche. Für eine effektive Prozessgestaltung ist der gegenseitige Austausch wichtig, weil so Fehler aufgedeckt, Probleme gelöst und Bestätigungen ausgesprochen werden. So steigen die Motivation und die Identifizierung mit dem eigenen Projekt.

Das wandelnde Bild

Diese Übung ist dem Themenbereich Kommunikation und Rhetorik zuzuordnen. Die Gruppe wird je nach Gruppengröße in kleinere Gruppen geteilt, sodass circa zehn Teilnehmer:innen eine Gruppe bilden. Sechs Personen verlassen den Raum. Alle anderen sind stille Beobachter. Die Seminarleitung hat eine Zeichnung inklusive Schriftzug vorbereitet. Die erste Person kommt herein und hat nun Zeit, sich das Bild einzuprägen, denn ihre Aufgabe ist es, die Zeichnung Person Nummer zwei so zu erklären, dass diese es zeichnen kann. Die Aufgabe wird bewusst nicht zu Beginn genannt, sondern wird jeder hereinkommenden Person einzeln vorgestellt. So wird der Effekt dieser Übung verdeutlicht. Person Nummer eins kann sich für das Einprägen so viel Zeit nehmen, wie sie möchte. Dann kommt Person Nummer zwei herein und bekommt ihre Aufgabe erklärt. Diese zeichnet, was ihr beschrieben wird. Sie darf dabei auch Rückfragen stellen, dies wird jedoch nicht explizit vorher angesagt. Person Nummer zwei wird nun der dritten Person die Zeichnung erklären und Person Nummer eins wird zum stillen Beobachter. Dieses Prinzip wird bis zur sechsten Person fortgeführt. Nach dieser Übung werden die Werke verglichen und die stillen Beobachter dürfen ihre Beobachtungen schildern. Anschließend wird im Plenum reflektiert, warum diese Übung schwierig war und welche Voraussetzungen eine Kommunikation vereinfachen können.

Erwartungen und Befürchtungen

Grundlegend für das Kennenlernen sind die Erwartungen und Befürchtungen. Hierbei äußern alle Teilnehmer:innen ihre ehrliche Meinung darüber, was sie von dem Seminar erwarten, was sie in diesem lernen möchten beziehungsweise was sie befürchten und was sie gar nicht erleben möchten. Die aufgeschriebenen Punkte werden gesammelt und geben der Gruppe einen Überblick über die internen Befindlichkeiten. Die dabei angesprochenen Inhalte können von der Seminarleitung in das Seminarprogramm integriert werden. Am Seminarendende werden die Erwartungen und Befürchtungen ausgewertet. Erwartungen können erfüllt sein oder nicht, auch Befürchtungen können sich bewahrheitet haben oder sind nicht eingetreten. Die daraus offen gebliebenen Erwartungen und eingetretenen Befürchtungen können mit in das Reflexionsseminar genommen werden.

Figurengarten

Diese Methode ist dem Themenbereich Kommunikation und Rhetorik zuzuordnen. Ein großes Plakat zeigt verschiedene Abteilungen mit einigen Gegenständen und Formen auf. Es wird in die Anzahl der Teilnehmer:innen zerschnitten und an diese verteilt. Es ist wichtig, dass die Stücke so gestaltet werden, dass erkennbar ist, welche Stücke nebeneinander liegen, und gegebenenfalls, wo sich unten und oben auf dem Stück befindet. Jedes Gruppenmitglied prägt sich sein Stück vom Figurengarten ein. Anschließend ist die Aufgabe der Gruppe, durch bloßes Beschreiben die zusammengehörigen Stücke zu finden. Ist die Aufgabe gelöst, stehen die Teilnehmer:innen in richtiger Reihenfolge und decken ihre Plakatstücke auf, um die Lösung zu kontrollieren. Eine Reflexion dieser Aufgabe ist sehr wichtig, vor allem bei einem Scheitern der Zusammenarbeit.

Fishbowl

Für diese Form des Austausches werden zwei bis vier Stühle in die Mitte eines Stuhlkreises gestellt. Jeder, der etwas beitragen möchte, darf sich auf einen der freien Plätze in der Mitte setzen. Dort entwickelt sich ein Gespräch oder eine Diskussion. Die debattierenden Personen können durch einen Schulterklopper abgelöst werden und nehmen wieder im Außenkreis Platz.

Expertenrunde

Zunächst zieht alle Teilnehmer:innen eine Karte. Diese gibt sowohl eine Farbe als auch eine Zahl an. Zunächst finden sich die Farbgruppen. Zu einem bestimmten Thema oder einer Fragestellung wird in einer ersten Phase recherchiert und/oder diskutiert. Dabei hat jede Gruppe einen unterschiedlichen Themenschwerpunkt. Die Ergebnisse werden notiert. In der zweiten Phase bilden sich die Gruppen nach ihren Zahlen. Das System muss so aufgebaut sein, dass nun in einer Gruppe je eine Farbe vertreten ist. Die einzelnen Expert:innen geben nun die Informationen aus ihren Farbgruppen an ihre neue Gruppe weiter.

4.2.4 Argumentieren

Diese Methoden schulen das Argumentieren. Vor- und Nachteile werden abgewogen und rhetorisch geschickt verpackt. Nebenbei werden die Präsentationsfähigkeiten der Schüler:innen und das Auftreten vor einer Gruppe weiterführend trainiert. Sie üben sich im Formulieren ihrer eigenen Meinung, um diese bei Projekten oder Aktionen fachgerecht vertreten zu können. Die Schüler:innen lernen in Rollenspielen die Grundlagen der Partizipation in der Schule.

Heißer Stuhl

Vor einem Stuhlhalbkreis stehen drei Stühle, auf denen drei Personen mit vorgegebenen festen Meinungen sitzen („Das bekommt ihr eh nicht hin!“, „Das ist viel zu viel Aufwand für Lehrer“, „Ich denke an alles, woran Schüler nicht denken.“). Zusätzlich wird eine Person als Protokollant:in eingeteilt. In einem Diskurs über die Umsetzung und Möglichkeiten des Projektes schlüpfen die Personen in die Rolle der heißen Stühle, wobei sich eine Einigung schwierig gestaltet. Zusätzlich gibt es einen freien Stuhl, der von den anderen Gruppenmitgliedern eingenommen werden kann, sobald sie eine andere Meinung oder ein anderes Argument mit in die Diskussion einbringen wollen. Am Ende der Übung wird reflektiert, was überzeugend war und werden die wichtigsten Argumente zusammengefasst.

Perspektivenwechsel

In Kleingruppen übernehmen alle Teilnehmer:innen eine Perspektive. Perspektiven können sein: der Optimist, der Pessimist, der Kassenwart, die Glucke, der Vorsichtige, der Risikofreudige etc. Das Thema wird nun nach einer kleinen Einstimmungsphase unter den verschiedenen Perspektiven diskutiert. Die Schüler:innen können sich auch in anderen Perspektiven ausprobieren und diese untereinander tauschen. Das Verständnis für andere Standpunkte wird geweckt.

Prüfungskommission

Bei der Prüfungskommission üben die Schüler:innen, Projekte darzustellen. Sie überlegen sich in fünf Minuten mehrere fiktive Projektideen, die sie der Prüfungskommission, welche aus sechs Schüler:innen und der Seminarleitung besteht, vorstellen. Natürlich kann es sich hier auch um reale Projektideen handeln, die auf diese Weise auf ihre Umsetzbarkeit geprüft werden. Die Prüfungskommission wiederum stellt Fragen und muss überzeugt werden. Durch eine kurze Reflexion werden die Vorteile und Nachteile sowie Verbesserungsvorschläge im Plenum besprochen.

SV-Spickzettel

Diese Übung findet schulintern statt und kann sehr unterschiedlich ausgelegt werden. Die Schüler:innen sollten eine Frage wählen, die für ihre Schüler:innenvertretungsarbeit relevant ist. Dabei stehen die Lehrkräfte beratend zur Seite. Leitfragen können sein: Was ist uns für unsere SV-Arbeit wichtig? Wie können wir an unserer Schule mitbestimmen? Wie können wir mehr Schüler dazu motivieren, von ihrem Mitbestimmungsrecht Gebrauch zu machen?

Alle Ideen werden auf einem Plakat festgehalten und im Plenum vorgestellt. Das Plakat soll dazu dienen, sich in der späteren SV-Arbeit an diese Ziele zu erinnern.

Verwandel-dich-Ball

Ein/e Teilnehmer:in beginnt, stellt sich vor die Gruppe und hält in ihrer Hand den Verwandel-dich-Ball. Die Seminarleitung ruft dem Verkäufer in der Mitte nun einen Gegenstand zu, den dieser bestmöglich präsentieren muss. Es geht darum, den Gegenstand, beispielsweise einen Flummi, zu beschreiben, für ihn zu werben sowie kreative und fiktive Eigenschaften spontan zu erfinden.

4.2.5 Organisieren und Projektmanagement

Die hier aufgeführten Methoden können ein Projekt in seiner Organisation positiv beeinflussen. Projektmanagement beinhaltet die Planung, Organisation, Steuerung und Kontrolle aller Aufgabenbereiche und Ressourcen, die gebraucht werden, um das Projekt zu realisieren. Methoden helfen dabei, sich einen Überblick zu verschaffen und auf einen Nenner zu kommen.

ALPEN

Diese Methode orientiert sich an den Anfangsbuchstaben ihres Namens. Sie gibt einen Überblick über die ersten Arbeitsschritte in einem Projekt. Dabei steht besonders das Zeitmanagement im Vordergrund.

1. **A**ufgaben notieren: To-do-Liste anfertigen
2. **L**änge schätzen: Zeitaufwand realistisch einschätzen, Zeitaufwand nicht zu knapp bemessen, Zeitlimit und Termin setzen
3. **P**ufferzeiten einplanen: man braucht oft länger, als man anfangs dachte
4. **E**ntscheidungen treffen: entscheiden, wann welche Aufgaben der To do-Liste von wem erledigt werden
5. **N**achkontrolle: prüfen, ob alle oben genannten Punkte sinnvoll und vollständig bearbeitet wurden

Eisenhower-Prinzip

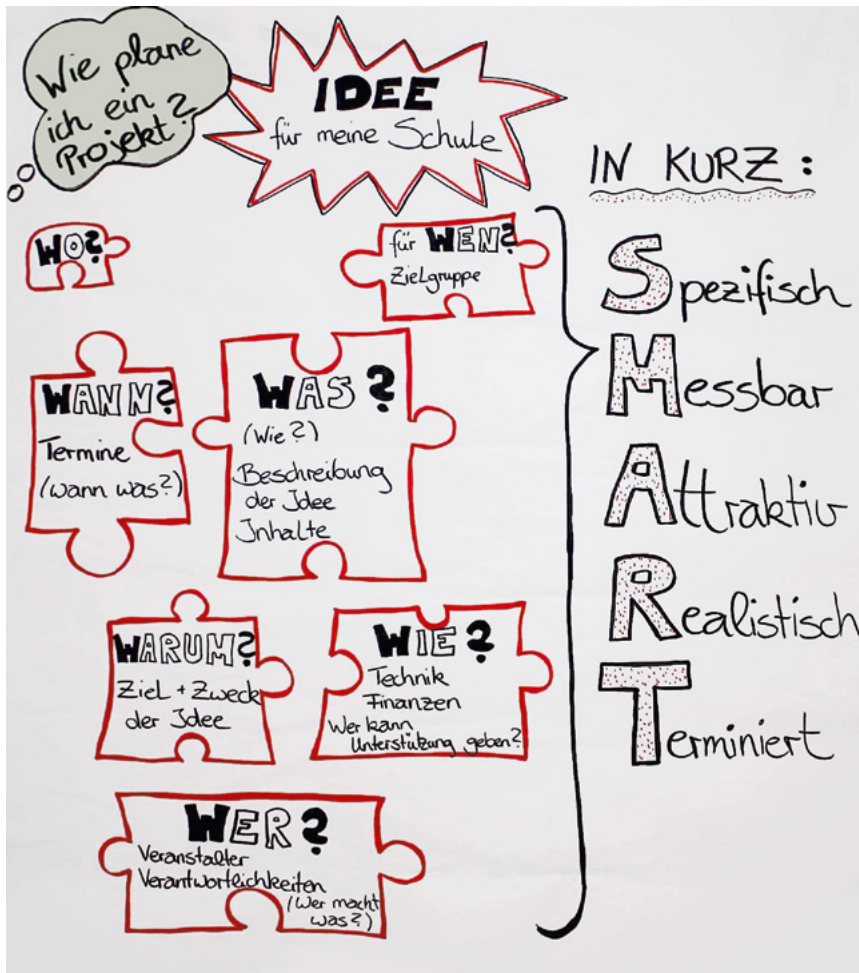
Dieses Prinzip ist dem Themenbereich Projektmanagement zuzuordnen. Es verhilft, einen Überblick über zu erledigende Aufgaben zu verschaffen. Anhand der Kriterien Wichtigkeit (wichtig/nicht wichtig) und Dringlichkeit (dringend/nicht dringend) gibt es vier Kombinationsmöglichkeiten. Jedem Aufgabentyp wird eine bestimmte Art der Bearbeitung zugeordnet.

	dringend	nicht dringend
wichtig	sofort selbst erledigen	terminieren und selbst erledigen
nicht wichtig	an kompetente Projektteilnehmer delegieren	nicht bearbeiten (Papierkorb)

SMART

Diese Methode hat ihren Ursprung in der Wirtschaft und beschreibt ein gemeinsames Arbeiten durch gemeinsame Zielformulierungen. Dabei wird sich an den Anfangsbuchstaben der Methode orientiert. Sie verhilft, ein konkretes Ziel für ein Projekt zu formulieren, und ist daher Teil des Projektmanagements.

- S**pezifisch: Ziele konkret formulieren
- M**essbar: Ziele so definieren, dass messbar ist, ob diese erreicht wurden oder nicht
- A**traktiv: Ziele positiv beschreiben
- R**ealistisch: Ziele so formulieren, dass sie durch das eigene Verhalten beeinflussbar sind
- T**erminiert: konkrete Zeitpunkte für Ziele festlegen



4.2.6 Präsentieren

Folgende Methoden verhelfen, das Präsentieren vor Gruppen und Entscheidungsträgern zu verbessern. Dabei zeigen diese Übungen verschiedene Möglichkeiten auf, die eine Präsentation in ihrer Wirkung unterstützen können. Auch der Einsatz von Medien wirkt verstärkend.

Kommunikationsmännchen

Besonders wichtig ist in diesem Zusammenhang die verbale und nonverbale Kommunikation. Die Schüler:innen sollen erkennen, dass ein gelungener Vortrag nicht nur eine klare Aussprache, sondern auch den Einsatz von Gestik und Mimik beinhaltet. Dazu wird anhand eines Kommunikationsmännchens notiert, worauf beim Sprechen vor einer Gruppe zu achten ist. Zum Beispiel wird an die Hand des Männchens geschrieben: „Hände unterstützen das Gesagte und haben in den Hosentaschen nichts zu suchen“. Das Kommunikationsmännchen wird gut sichtbar in den Seminarraum gehängt, sodass zu jeder Zeit ein Blick auf dieses geworfen werden kann. Außerdem bekommen die Schüler:innen nach ihren kleinen Präsentationen, die sie im Laufe des Seminars durchführen müssen, eine Rückmeldung, die sich sowohl auf den Inhalt als auch auf diesen Themenschwerpunkt beziehen kann. Dabei ist es wichtig, dass die Kritik konstruktiv geübt wird, also ein konkreter Verbesserungsvorschlag geliefert wird und auch die positiven Aspekte Beachtung finden.

Präsentation der Projektideen

Eigens für die Präsentation der Projektideen reisen Vertreter:innen der Schulen an. Sie gilt es nun zu überzeugen beziehungsweise jetzt schon einmal zu beeindrucken. Jede Gruppe hat dafür ca. zehn Minuten an einem Ort ihrer Wahl Zeit. Die Schüler:innen erfahren durch den Besuch und die anderen Teilnehmer:innen viel Wertschätzung und Zuspruch bei ihrem Projekt. Die Präsentation ermöglicht einen positiven Abschluss, der für die Durchführung des Projektes motiviert. Außerdem präsentieren die Schüler:innen indirekt, was sie im Laufe des Seminars gelernt haben, und machen so nicht nur für sich selbst, sondern auch für das Seminar „Fit für Mitbestimmung“ Werbung. Die Präsentationen können, wenn es die Zeit zulässt, auch sehr gut am Vortag geübt werden, um den Teilnehmer:innen die erste Aufregung zu nehmen und sich auf die Präsentation einzustimmen.

Pressekonferenz

Diese Übung ist eine Gruppenarbeit. Die Gruppenmitglieder haben zehn Minuten Zeit, Informationen über die Gruppe zu sammeln. Hierbei werden fünf Fachreporter:innen, mit jeweils speziellen Themenschwerpunkten bestimmt. Die vorgegebenen Kategorien sind „Tops“ und „Flops“ der Gruppe. Hinzu kommen drei weitere Kategorien, die frei erfunden werden. Anschließend hat die Gruppe fünf Minuten Zeit, die gesammelten Informationen zu präsentieren. Dabei gelten folgende Regeln: Jeder sagt etwas, alle Namen werden genannt und von jedem ist bei der Präsentation eine persönliche Information enthalten. Natürlich kann auch ein Projekt Thema der Pressekonferenz sein.

Abendprojekte

Für dieses Training des Projektmanagements werden die Schüler:innen in kleine Gruppen eingeteilt und mit der Aufgabe betraut, das Abendprogramm zu gestalten. Bei dieser praktischen Übung werden verschiedene Aspekte des Projektmanagements verdeutlicht. Dafür erhält jede Kleingruppe eine Projektbeschreibung, die Vorgaben enthält und Raum für kreative Ideen lässt. Jede Gruppe erhält die Aufgabe, ihr Projekt nach den Leitlinien der Maßnahmeplanung genau vorzubereiten, sich mit dem eigenen Projekt zu identifizieren und nach Maßgabe der erlernten Techniken zu präsentieren. Die Schüler:innen erhalten in dieser Einheit eine kurze Vorbereitungszeit, um sich in ihrer Projektgruppe einen Überblick zu verschaffen und erste Ideen zu sammeln. Die Durchführung ist für den zweiten gemeinsamen Abend des Seminars angesetzt und umfasst eine praktische Lernerfahrung außerhalb der Schule.

Eine Auswahl von Projektbeschreibungen zeigt, welche Aufgaben die Teilnehmer:innen auf dem Hauptseminar erfüllen können. Der Abend gestaltet sich durch die von den Teilnehmer:innen vorbereiteten Abendprojekte. Die Vorbereitung und erfolgreiche Durchführung dieser kleinen Projekte trainiert das Projektmanagement optimal und motiviert die Schüler:innen für die Durchführung weiterer Projekte.

Projekt: Schätzen und verschätzen

„Schätzen und Verschätzen“ ist ein Spiel, bei dem Gruppen gebildet werden, die im Abstand voneinander stehen oder sitzen. Die Projektgruppe stellt den anderen Gruppen eine Schätzfrage wie „Was denkt ihr, wie viele von uns ein Musikinstrument spielen?“. Zu dieser Frage notiert jede Gruppe zunächst ihre Antwort und gibt sie der Projektgruppe, die das Gesamtergebnis auswertet. Zusätzlich schätzt jede Gruppe, wie die Antworten ausgefallen sein könnten. Dieser Wert wird erneut von der Projektgruppe aufgenommen. Je nachdem, wie dicht die geschätzten Antworten an der Lösung liegen, gibt es Punkte.

Die Fragerunden werden mit „Tut-tut“-Runden aufgelockert. Dabei wird einer Person eine Aufgabe gestellt und die Gruppe schätzt, ob die gestellte Aufgabe von der genannten Person erfüllt wird („Tut er es oder tut er es nicht?“). Eine Einschränkung: Die Aufgabenstellung darf sich nicht auf Lebensmittel beziehen. Die Gruppe mit den meisten Punkten ist Sieger.

Voraussetzungen:

Es gibt fünf Gruppen und vier Runden.

Vorbereitung:

- › Wie werden die Gruppen eingeteilt?
- › Sollen die Gruppen gekennzeichnet werden? Wenn ja, wie?
- › Welche Fragen sollen gestellt werden?
- › Wer notiert und errechnet die Werte der Gruppen?
- › Welche Tut-tut-Aufgaben sollen gestellt werden? Was wird dafür benötigt?
- › Wie werden die Punkte notiert?
- › Was muss für die Durchführung noch vorbereitet werden?

Benötigte Materialien: (hier ist Platz für eure Notizen)

Projekt: Am laufenden Band

„Am laufenden Band“ ist ein Spiel, bei dem Gruppen gegeneinander spielen. Es treten immer zwei Mannschaften gegeneinander an. Sie müssen sich auf einem „Förderband“ vorbeifahrende Gegenstände merken. Das Förderband besteht aus Läufer:innen, die in einer bestimmten Reihenfolge verschiedene Gegenstände präsentieren, dabei läuft Musik. Sind alle Gegenstände gezeigt, schreiben die Mannschaften die Gegenstände möglichst in der richtigen Reihenfolge auf. Wenn die Musik stoppt, darf nicht mehr geschrieben werden. Die Läufer:innen verteilen Punkte für die in richtiger Reihenfolge angegebenen Gegenstände. Nach dem Ausscheidungsprinzip treten im Finale die zwei besten Mannschaften gegeneinander an und ermitteln den Gewinner.

Voraussetzungen:

- › Es gibt vier Mannschaften (mit oder ohne Teamer?) und drei Runden.
- › In den ersten beiden Runden werden 15 Gegenstände gezeigt, in der Finalrunde 20.
- › Die Mannschaften bekommen vor jeder Runde Bedenkzeit, wie sie sich am besten die Gegenstände merken können.

Vorbereitung:

- › Wie viele Gruppen werden gebildet? Wie werden sie eingeteilt?
- › Sollen die Gruppen gekennzeichnet werden? Wenn ja, wie?
- › In welcher Reihenfolge werden die Gegenstände gezeigt?
- › Wie werden die Punkte notiert?
- › Gibt es zwei Läufer:innen, die die Antworten der Gruppen aufschreiben?
- › Welche Gegenstände werden benötigt?
- › Was muss für die Durchführung noch vorbereitet werden?

Projekt: Auf den Tisch des Hauses

Die Teilnehmer:innen werden in beliebig viele Kleingruppen eingeteilt. Jede Gruppe steht an einem Stuhl oder Tisch, auf dem jeweils gleiche Gegenstände liegen. In der Mitte der Gruppen steht der „Tisch des Hauses“. Ein (oder zwei) Spielleitungen stehen an diesem Tisch. Die Spielleitung nennt nun einen Gegenstand, den der erste aus jeder Gruppe so schnell wie möglich auf den „Tisch des Hauses“ bringen muss. Wem dies zuerst gelingt, der erhält zwei Punkte für seine Gruppe. Nun ist der nächste aus jeder Gruppe dran und die Spielleitung nennt nun einen weiteren Gegenstand, der auf den „Tisch des Hauses“ gebracht werden muss. Die Gegenstände sind für alle gleich weit entfernt. Alle tragen festes Schuhwerk.

Voraussetzungen:

Es gibt fünf Runden.

Vorbereitung:

- › Wie viele Gruppen werden gebildet? Wie werden sie eingeteilt?
- › Sollen die Gruppen gekennzeichnet werden? Wenn ja, wie?
- › Welche Gegenstände werden benötigt?
- › Wie wird der Punktestand der Gruppen notiert oder geregelt?
- › Wie kann eine Verletzungsgefahr gemindert/verhindert werden?
- › Was muss für die Durchführung noch vorbereitet werden?

Benötigte Materialien: (hier ist Platz für eure Notizen)

Projekt: 1, 2 oder 3

„1, 2 oder 3“ ist ein Quizspiel. Verschiedene Gruppen spielen gegeneinander. Das Spielfeld besteht aus drei Feldern, die voneinander abgegrenzt sind. Jeweils ein/e Spieler:in aus jeder Gruppe geht nach vorne zum Spielfeld. Die Spielleitung stellt eine Quizfrage, zu der es drei mögliche Antworten gibt. Um zu antworten, müssen die Spieler:innen auf das richtige Antwortfeld springen. Während des Spiellieds („1, 2 oder 3 ... 1, 2 oder 3 ... 1, 2 oder 3“) hüpfen die Spieler zwischen den Feldern hin und her, bis „letzte Chance ... vorbei!“ gerufen wird und jeder sich für eine Antwort entscheidet. Danach ist kein Wechsel mehr möglich. Mit den Worten „Ob ihr wirklich richtig steht, seht ihr wenn das Licht angeht“ wird das richtige Feld mit der richtigen Antwort angeleuchtet. Wer die richtige Antwort wusste, erhält einen Punkt für seine Mannschaft.

Voraussetzungen:

- › Es gibt drei Mannschaften und vier Runden.
- › Bildet einen Chor, der das Spiellied singt.

Vorbereitung:

- › Wie werden die Gruppen eingeteilt?
- › Sollen die Gruppen gekennzeichnet werden? Wenn ja, wie?
- › Wie soll das Spielfeld aufgebaut werden? Was wird dafür benötigt?
- › Erstellt eine Skizze, wie der Aufbau aussehen soll.
- › Welche Fragen werden gestellt? Welche Antwortmöglichkeiten gibt es dazu?
- › Wie werden die Punkte notiert?
- › Wer hat welche Aufgabe in der Projektgruppe?
- › Was muss für die Durchführung noch vorbereitet werden?

Benötigte Materialien: (hier ist Platz für eure Notizen)

Projekt: Pantomime Deluxe

Die Teilnehmer:innen werden in kleine Gruppen aufgeteilt. Die Projektgruppe erklärt ihnen pantomimisch Begriffe (nur durch Gestik und Mimik, das heißt nur mit dem Körper und dem Gesicht). Die Darsteller:innen dürfen nicht sprechen und keine Geräusche von sich geben. Die Gruppe, die den Begriff am schnellsten errät, erhält einen Punkt, die mit den meisten Punkten ist Sieger.

Voraussetzungen:

Die Projektgruppe verwendet zwei Pantomimemethoden. Bei der normalen wird ein Begriff von einer Person vorgemacht und alle Teilnehmer:innen raten. Bei der umgekehrten Variante machen alle Teilnehmer:innen den Begriff vor und einzelne Personen raten. Es gibt drei Mannschaften und fünf Runden, bei genügend Zeit acht Runden.

Vorbereitung:

- › Wie werden die Gruppen eingeteilt?
- › Sollen die Gruppen gekennzeichnet werden? Wenn ja, wie?
- › Welche Begriffe werden pantomimisch dargestellt?
- › Wie geben die Gruppen bekannt, dass sie den Begriff erkannt haben?
- › Wer beobachtet, welche Gruppe am schnellsten rät?
- › Wie werden die Punkte notiert?
- › Was muss für die Durchführung noch vorbereitet werden?

Benötigte Materialien: (hier ist Platz für eure Notizen)

4.2.7 Reflektieren

Durch Reflexionsmethoden können einzelne Einheiten oder das gesamte Seminar gedanklich durchgespielt werden. Die Schüler:innen geben ein Feedback darüber, wie sie das Seminar erlebt haben. Ihre Rückmeldungen können sich auf den Aufbau, die Gruppe, Inhalte, Organisatorisches oder Persönliches beziehen. Dabei sollte sowohl Negatives wie auch Positives zur Sprache kommen. Grundlage für jedes Seminar ist eine ausführliche Auswertung am letzten Tag. Doch auch am Ende eines Seminartags kann eine Reflexion sinnvoll sein.

Um eine ehrliche Rückmeldung zu erhalten, sind klare Regeln festzulegen.

- › Ein Feedback bleibt immer unkommentiert.
- › Ich spreche immer nur von mir selbst, also in der Ich-Form.
- › Es werden Beispiele gegeben, statt zu verallgemeinern.

Cäsars Daumen

Alle strecken eine Hand gut sichtbar nach vorne aus und schließen die Augen. Dies ist die Grundposition, die nach jeder Runde wieder eingenommen wird. Die Seminarleitung trifft in jeder Runde eine Aussage. Die Teilnehmer:innen können nun mit dem Daumen angeben: Ich stimme zu (Daumen nach oben), ich stimme nicht zu (Daumen nach unten) oder ich stehe nicht eindeutig auf einer Seite (Daumen in die Mitte). Nachdem sich alle für ein Zeichen entschieden haben, werden die Daumen „eingefroren“ und dürfen nicht mehr verändert werden. Die Teilnehmer:innen öffnen die Augen und erhalten ein Gruppenstimmungsbild. Der Vorteil dieser Methode ist, dass in der Entscheidungsfindung weniger auf die Gruppe, dafür mehr auf sich selbst geschaut wird.

Diamant & rostiger Nagel

In einer Abschlussrunde kommen die Teilnehmer:innen einzeln zu Wort. Hierbei nehmen sie Bezug auf den „Diamanten“, der die Fragestellung „Was hat mir am besten gefallen?“ beziehungsweise „Was nehme ich von diesem Seminar für mich mit?“ symbolisiert, und auf den „rostigen Nagel“, der für die Frage „Was hat mir gar nicht gefallen?“ beziehungsweise „Was würde ich anders machen?“ steht.

Feedbackplakate

Verschiedene Plakate werden im ganzen Raum ausgehängt. Jedes Plakat spricht bestimmte Sachverhalte an. Alle Teilnehmer:innen notieren ihre Meinung auf jedem Plakat und so ergibt sich eine Reflexion zu den einzelnen Aspekten.

Finger-Feedback

Auf ein Zeichen der Seminarleitung hin zeigen die Teilnehmer:innen ihre Wertung von null für „gar nichts“ bis zehn für „sehr viel“ zum Beispiel auf die Frage „Wie viel Neues hast du über diese Thematik erfahren?“ mit ihren Fingern. Für die Seminarleitung und für die Gruppe entsteht ein Gesamtbild der Effektivität dieser Einheit.

Honigdusche

Eine besonders emotionale Rückmeldung für die Gruppenmitglieder ist die Honigdusche. Die Teilnehmer:innen notieren auf einem Zettel ihren Namen. Ihre Gruppenmitglieder schreiben auf diese Zettel nur positive Eigenschaften der Namensträger:innen oder positive persönliche Mitteilungen. Diese Zettel werden entweder auf den Rücken der sie betreffenden Personen geklebt oder in einem Sitzkreis reihum nacheinander weitergegeben. Die Honigdusche wird von den Teilnehmer:innen erst zu Hause gelesen und ist eine schöne Erinnerung an das Seminar.

Momentaufnahme

Unmittelbar im Anschluss an ein Spiel oder eine Einheit stellen alle Teilnehmer:innen mit ihrem Körper dar, wie Sie das Seminar persönlich erlebt haben, indem sie ein Standbild formen.

Reflexionsrotation

Bei der Reflexionsrotation lösen sich die Teilnehmer:innen von der Gesamtdarstellung der Projektdurchführung und stellen einzelne Aspekte in den Mittelpunkt der Betrachtung. Dafür bereitet die Seminarleitung drei Räume vor:

Die Baustelle: Hier werden alle „Materialien“, die im Prozess benötigt wurden, von den Schüler:innen aufgeführt und visualisiert. Anschließend wird geprüft, an welchen Stellen es Schwierigkeiten gab und wie diese gelöst wurden.

Das Interview: Eine Schulgruppe wird fiktiv für das Fernsehen interviewt. Anhand einiger Leitfragen reflektieren die Beteiligten das erlebte reflektiert und lassen das Projekt Revue passieren. Ein Schwerpunkt liegt dabei auf dem Thema Verantwortung.

Das Lichtermeer: Hier haben die Schüler:innen die Möglichkeit, in ruhiger Atmosphäre ganz persönlich von einem besonderen Moment zu erzählen, jemandem zu danken oder sich anders positiv zum Seminar zu äußern. Für jeden genannten Aspekt wird ein Teelicht angezündet und der Raum so Stück für Stück durch positive Erzählungen erleuchtet.

Im Rotationsverfahren durchlaufen alle Schüler:innen in ihren Schulgruppen die drei Räume.

Feedback-Pizza

Auf einem Plakat wird ein großer Kreis, die Feedback-Pizza, durch symbolische Pizzastücke aufgeteilt. In jedes Pizzastück werden eine Seminareinheit oder Eindrücke über äußere Rahmenbedingungen, wie zum Beispiel das Haus, das Essen und die Teilnehmer:innen, notiert. Alle Teilnehmer:innen erhalten je nach Anzahl der Pizzastücke Klebepunkte. Damit bewerten die Gruppenmitglieder anonym auf der umgedrehten Stellwand ihre Pizza. Die Punkte werden ausgezählt und die Gruppe erhält einen Überblick über die Gesamtwertung des Seminars.

4.2.8 Teambuilding

Gruppendynamische Übungen sind für den Zusammenhalt in der Gruppe essenziell. Sie werden als Übungen bezeichnet, da der zentrale Inhalt nicht die Freude am Spielen ist, sondern das gemeinsame Lösen einer Aufgabe. Für ein Gelingen der Aufgabe ist eine detaillierte Erklärung vonnöten. Das Gruppengefühl wird gestärkt, indem alle Gruppenmitglieder miteinander kommunizieren und gemeinsam Lösungen finden: Sie erfahren die Vorteile eines Teams. Der Schwierigkeitsgrad der Übungen sollte je nach Stärke des Gruppenzusammenhalts eingeschätzt werden.

Aneinander vorbei

Die Gruppe steht auf einer langen Bank, einem langen Baum oder auf Baumstämmen, die in unmittelbarer Nähe zueinanderstehen. Aufgabe der Gruppe ist es, sich in einer vorgegebenen Reihenfolge aufzustellen. Beispiele sind die Anzahl der Geschwister, der Geburtstag oder die Schuhgröße. Dabei darf der Boden nicht berührt werden. Durch gelungene Kommunikation und gegenseitige Unterstützung in der Gruppe gelingt diese Aufgabe.

Eisschollen

Die Gruppenmitglieder befinden sich im Raum auf einzelnen Teppichfliesen, welche Eisschollen symbolisieren. Eine Person erhält eine Extrafliese. Die Gruppe kann sich nur auf den Fliesen fortbewegen, da das imaginare Wasser um sie herum eiskalt ist. Ein gekennzeichnete Bereich bildet das Land, auf dem alle Rettung finden. Aufgabe der Gruppe ist es, gemeinsam das Land zu erreichen. Währenddessen stoppt die Seminarleitung die Zeit. Bevor das Startzeichen ertönt, hat die Gruppe drei Minuten Besprechungszeit. Sie kann klären, wer die Extrafliese beim Start erhält und welche Vorgehensweise vorzuziehen ist. Sollte der ersten Durchgang misslungen sein, erkundigt

sich die Seminarleitung, was nicht so gut gelaufen ist beziehungsweise was verbessert werden kann. Bei einem erneuten Versuch gibt die Gruppe der Seminarleitung eine Zeitvorgabe, in der sie glaubt, den zweiten Durchlauf zu schaffen. In der Regel verbessert sich die Gruppe und erhält dadurch ein Erfolgserlebnis und ein Gruppen- und „Wir“-Gefühl.

Glitzer-Gegenstände

Die Gruppe sitzt in einem Stuhlkreis. In der Mitte liegen viele verschiedene Gegenstände (Postkarten mit Schriftzügen, Spielfiguren, Spielzeug, Tierfiguren o. Ä.). Die Person, die an der Reihe ist, bekommt eine Hawaikette umgehängt. Nun überlegen die anderen Gruppenmitglieder, welche positiven Eigenschaften sie dieser Person zuweisen können, und assoziieren diese mit einem passenden Gegenstand. Die positiven Kommentare stehen stellvertretend für Glitzer-Gegenstände.

Gordischer Knoten

Alle Teilnehmer:innen stellen sich mit geschlossenen Augen in einem Kreis auf. Auf ein Kommando hin gehen sie mit nach vorne gestreckten Armen in die Mitte des Kreises. Jede Person schnappt sich zwei Hände. Haben alle eine andere Hand gefunden, werden die Augen wieder geöffnet. Nun wird der Knoten gemeinsam entwirrt, ohne die Hände loszulassen. Das Ziel ist es, einen Kreis zu bilden, in dem sich alle an der Hand halten.

Variante: Alle bilden einen Kreis und fassen sich an den Händen. Nun verknotet sich die Gruppe, ohne sich loszulassen. Eine oder mehrere Freiwillige, die dem vorher nicht zugesehen haben, sollen den Knoten wieder lösen.

Kartenrücken

Die Gruppe bildet einen Stuhlkreis. Die Spielleitung gibt aus einem Skatblatt den Mitspieler:innen eine Karte. Diese merken sich ihr Kartensymbol (Karo, Herz, Pik, Kreuz). Anschließend sammelt die Spielleitung die Karten wieder ein, dreht die erste Karte um und nennt das Kartensymbol. Alle Mitspieler:innen mit dem gleichen Kartensymbol dürfen einen Stuhl weiterrücken, gegebenenfalls auf den Schoß des Sitznachbars bzw. der Sitznachbarin. Die Spielleitung dreht nun die zweite Karte um und nennt deren Kartensymbol. Wieder dürfen die entsprechenden Mitspieler:innen weiterrücken, solange kein anderer auf ihrem Schoß sitzt. Der Spielverlauf geht entsprechend weiter. Gewonnen hat der- oder diejenige Mitspieler:in, der/die zuerst wieder auf seinem Stuhl sitzt.

Sandsturm

Bei dieser Übung geht es um Vertrauen und Kommunikation innerhalb der Gruppe. Sie startet im Außengelände des Tagungsortes. Die Seminarleitung erklärt die Übung. Anschließend verbinden sich die Teilnehmer:innen die Augen, da sie sich plötzlich in einem imaginären Sandsturm befinden und nicht mehr sehen können. Gemeinsam müssen sie den Weg durch den Sandsturm zurück zum Gebäude finden. Wichtig ist, dass die Gruppe sich vor dem Start abspricht. Die Seminarleitung lenkt die Gruppe, sobald gefährliche Hindernisse in Sicht sind.

Schoßsitzen

Alle Teilnehmer:innen stellen sich zu einem engen Kreis auf, sodass jede/r auf die Schulter der Person vor sich schaut und versucht, sich auf den Schoß der hinteren Person zu setzen. Ist dies geschafft, heben alle ihre Arme für fünf Sekunden in die Luft. Der Weltrekord liegt bei einer Gruppe aus weit über 1000 Teilnehmer:innen.

Turn it

Die gesamte Gruppe steht auf einer Decke und muss diese vollständig umdrehen, ohne dass jemand die Decke verlässt. Dabei ist es wichtig, dass die Gruppe sich untereinander abspricht und gemeinsam eine Lösung findet.

Vertrauenssprint

Die Gruppe stellt sich in einer langen Gasse auf, durch die ein/e Teilnehmer:in sprinten soll. Die Gasse ist so breit, dass die Gruppenmitglieder ihre Arme vor dem Bauch ausstrecken können. Kurz bevor der/die Sprinter:in bei dem jeweiligen Gruppenmitglied angekommen ist, nimmt dieses ihre Arme so schnell wie möglich herunter. Wichtig ist, dass die Arme nach unten gehen und nicht nach oben.

Zieharmonika

Alle Teilnehmer:innen bilden einen Kreis und halten sich an den Händen. Es wird (1 und 2) abgezählt, sodass die Nummer 1 immer zwischen zwei Nummern 2 steht. Auf Kommando lehnen sich die einen nach innen und die anderen nach außen. Wichtig ist die Körperspannung jedes bzw. jeder Einzelnen und dass sich jede/r in die Spannung hineinlehnt. Dann stellen sich alle wieder hin und versuchen erneut, eine Zieharmonika zu bilden. Die Steigerung ist ein fließender Wechsel zwischen vorne und hinten.

4.2.9 Warm-ups

Auflockerungsspiele oder auch Warm-ups können in jeder Einheit dazu dienen, die Konzentration und Motivation zu fördern. Sie sorgen für Spaß und eine lockere Stimmung in der Gruppe, sodass die anschließenden Seminarinhalte besser von den Schüler:innen aufgenommen werden können.

Fadenspiele

Für zwischendurch eignet sich besonders der Einsatz von Fadenspielen. Jedes Gruppenmitglied kann mit einem Fadenspielband Figuren alleine oder zu zweit bilden. Dies fördert die Konzentration und Feinmotorik und bereitet den Teilnehmer:innen Erfolgserlebnisse.

Kotzendes Känguru

Bei diesem Kreisspiel müssen jeweils drei Mitspieler:innen auf Zuruf ein bestimmtes Tier, einen Gegenstand oder eine Person pantomimisch und akustisch darstellen. Die Art und Weise der Bewegungen sorgt dabei regelmäßig für große Lacherfolge. Die Mitspieler:innen stehen im Kreis. Ein/e Spieler:in steht in der Kreismitte. Diese/r zeigt nun auf einen beliebigen bzw. eine beliebige Mitspieler:in und nennt eines der vorher vorgestellten Kommandos. Der/Die betreffende Mitspieler:in muss nun zusammen mit seinen/ihren beiden Nachbar:innen die richtigen Bewegungen machen. Wer zu langsam reagiert oder einen Fehler macht, geht in die Kreismitte. Die Figuren werden erst nach und nach vorgestellt, damit sie besser im Gedächtnis bleiben.

Kommandos:

Elefant: Der/Die mittlere Mitspieler:in greift sich mit der rechten Hand an die Nase und steckt seinen/ihren linken Arm durch den entstehenden Ring (Elefantenrüssel); die beiden seitlichen Mitspieler:innen bilden die Elefantenohren. Dazu rufen alle „Tröröö!“.

Känguru: Der/Die mittlere Mitspieler:in bildet mit seinen/ihren Armen einen nach vorne zeigenden „Beutel“, die anderen beiden schauen dort hinein und machen ein Würgegeräusch „Wüüüürg!“.

Affe: Der/Die mittlere Mitspieler:in trommelt mit den Fäusten auf seine/ihre Brust, die anderen beiden entlausen derweil seinen/ihren Kopf. Alle imitieren Affengeschrei („Uh Uh Uh!“).

Fisch: Der/Die mittlere Mitspieler:in öffnet und schließt ständig stumm den Mund. Die beiden anderen bilden mit ihren Händen die Flossen und sagen „Blubb! Blubb!“.

Ente: Der/Die mittlere Mitspieler:in bildet mit beiden flachen Händen vor seinem Mund einen Schnabel. Die anderen beiden stehen auf, drehen sich um und wackeln mit dem Hintern. Dabei rufen alle „Quak! Quak!“.

Palme: Der/Die mittlere Mitspieler:in streckt seine/ihre Arme senkrecht nach oben. Die anderen beiden strecken die Arme jeweils nach außen. Dazu machen sie das Geräusch „Wusch“.

Pferd: Der/Die mittlere Mitspieler:in wiehert, die anderen ahmen Pferdegetrappel nach.

Jane: Der/Die mittlere Mitspieler:in macht einen Ausfallschritt nach vorn, die Nachbar:innen stoßen einen Tarzanschrei aus.

König: Alle Mitspieler:innen werfen sich huldvoll vor der Spielleitung in den Staub.

Mixer: Der/Die mittlere Mitspieler:in hält seine/ihre ausgestreckten Arme über die Köpfe der Nachbar:innen (Zeigefinger nach unten), während die beiden anderen sich um die eigene Achse drehen: „Nööönnnnn!“

Schwarzwald: Der/Die mittlere Mitspieler:in ruft „Kuckuck“. Die Nachbar:innen bewegen ruckartig nur ihren Kopf nach vorn.

Toaster: Die beiden äußeren Mitspieler:innen geben sich jeweils die Hände und schließen somit den mittleren bzw. die mittlere Mitspieler:in ein. Diese/r springt darin auf und ab und ruft: „Fertig! Fertig!“

Waschmaschine: Die beiden äußeren Mitspielee:innen fassen sich so mit den Armen aneinander, dass ein Kreis vor dem/der mittleren Mitspieler:in entsteht, der/die darin seinen/ihren Kopf kreisen lässt und dazu ruft: „Määnäänäänäänään!“

Obstsalat

Die Gruppe bildet einen Sitzkreis. Die Spielleitung ordnet nacheinander allen Spieler:innen eine Frucht zu: Banane, Kirsche, Apfel, Pflaume, Kiwi. Ein/e Spieler:in steht in der Kreismitte. Er/Sie nennt einen Fruchtname, zum Beispiel Banane. Nun müssen alle Mitspieler:innen mit dem Fruchtname Banane aufstehen und sich einen neuen Platz suchen. Der/Die Spieler:in in der Kreismitte versucht nun auch, einen Sitzplatz zu erhalten, sodass immer einer bzw. eine der Mitspieler:innen in der Kreismitte übrig bleibt. Das Spiel verläuft in diesem Schema weiter. Wenn ein/e Mitspieler:in in der Kreismitte „Obstsalat“ sagt, müssen sich alle Mitspieler:innen einen neuen Platz suchen und mindestens zwei Plätze weiter nach rechts oder nach links überspringen. Bei der Variante Bewegungsfrucht nennt der/die Spieler:in in der Kreismitte eine Frucht und wie diese sich einen neuen Platz suchen muss, zum Beispiel „hüpfende Banane“.

Oma Tiger Samurai

Zunächst stehen (oder liegen, sitzen ...) sich zwei Mannschaften in der Mitte des Spielfeldes in einem Abstand von etwa zwei Metern gegenüber. Jede Mannschaft einigt sich auf eine einheitliche Figur: „Oma“ – sie fuchtelte mit einem „Krückstock“ und kann nur den „Samurai“ vertreiben, der mit seinem „Schwert“ im Anschlag steht, um den „Tiger“, der laut brüllt, zu erstechen, der wiederum die „Oma“ verfolgt. Das Prinzip gleicht dem alten Spiel „Stein-Schere-Papier“. Der Spielleiter gibt das Startzeichen und daraufhin wird eine Mannschaft zu Läufer:innen und die andere zu Verfolger:innen. Geben sich beide Mannschaften als selbe Figur zu erkennen, so muss eine neue gewählt werden. Ansonsten läuft die unterlegene Mannschaft zu ihrer Endlinie des Spielfeldes zurück. Wird jemand von den Verfolger:innen abgeschlagen, so spielt diese/r in der nächsten Runde bei den Verfolgern mit.

Ozeanwelle

Alle Mitspieler bilden einen Stuhlkreis. Eine bzw. ein Freiwillige:r geht in die Kreismitte. Der damit frei gewordene Stuhl bleibt stehen. Die Mitspieler:innen im Kreis spielen die Wellen des Ozeans und rutschen eine/r nach dem/der anderen auf den freien Platz, wobei der/die Spieler:in in der Kreismitte die Richtung mit den Befehlen „Ozeanwelle rechts“ oder „Ozeanwelle links“ vorgibt. Nun muss er/sie versuchen, den freien Platz zu ergattern. Er/Sie darf dabei beliebig oft die Richtung wechseln. Wenn er/sie den freien Stuhl besetzt hat, muss der/die Mitspieler:in, der/die zu spät nachgerückt ist, in den Kreis.

4.2.10 Traumreise

Die Traumreise/Phantasiereise

Bei der Traumreise (häufig auch Phantasiereise genannt) begibt man sich auf eine gedankliche Reise, bei der man sich bewusst in eine vertraute, angenehme Situation bringt. So können Traumreisen zum Strand führen, in einem Heißluftballon in die Lüfte gehen etc. Bei der Traumreise sind den Themen keine Grenzen gesetzt. Die Reise können Sie sich selbst durch eigene Imagination vorstellen oder sich aber in die Situation durch eine zweite Person entführen lassen. Jede Traumreise beginnt mit einer Einleitung, damit sich der/die „Reisende“ aus der Alltags- oder Stresssitua-

tion heraus zurücknehmen kann und bewusst seine/ihre Aufmerksamkeit auf seinen Körper lenkt. Dann beginnt der Hauptteil, die eigentliche Traumreise. Die Entspannung bei der Traumreise ist am besten gegeben, wenn sich die entsprechende Person mit dem Thema identifizieren kann. Bei der Traumreise ist es besonders wichtig, dass diese langsam und mit ruhiger Stimme vorgelesen wird. Es sollten Pausen zwischen den Sätzen gemacht werden, damit der/die „Traumreisende“ sich die Situation in Ruhe vorstellen kann und dort eine Zeit verweilt. Im Anschluss an die Traumreise folgt der Schlussteil beziehungsweise die Rückholphase. Hier wird der/die „Reisende“ sanft in das Hier und Jetzt zurückgeholt und wieder aktiviert.

Beispiel einer Fantasiereise: Auf der grünen Wiese

„Lenke nun deine Aufmerksamkeit auf eine grüne saftige Wiese, die im Sonnenschein liegt. Du spürst unter deinen Füßen den weichen Boden. Du spürst, wie die Gräser unter deinem Gewicht nachgeben. Du drehst dich um und siehst, wie sich die Gräser schon wieder aufzurichten beginnen, sobald du deinen Fuß weiterbewegst.

Du lässt deine Augen über die Wiese schweifen, erfreust dich an den vielen Farben und dem frischen Duft um dich herum und entdeckst gar nicht weit von dir eine Stelle, die dir besonders gut gefällt. Auf dem Weg dahin wird der Geruch der Blumen und der Gräser intensiver. Die Sonne scheint und es ist angenehm warm.

Du hast die Stelle jetzt erreicht. Der Rasen ist hier besonders flauschig und angenehm kurz. Du lässt dich in das weiche Bett aus Gras sinken, legst dich auf den Rücken, machst es dir bequem und schaust in den Himmel. Die Sonne scheint dabei auf deinen Körper und wärmt dich. Du genießt die Ruhe und das Gefühl, nichts tun zu müssen. Einfach nur da zu sein. Vereinzelt stehen Bäume in deiner Nähe. Vögel sitzen darin und singen. Die Blätter bewegen sich im Wind, rauschen, als ob sie sich mit den Vögeln unterhalten wollen. Kleine Schäfchenwolken ziehen langsam am Himmel vorbei.

Du schließt die Augen und hörst den Vögeln beim Singen zu. Es klingt ein bisschen wie ein Kanon. So als würde ein Vogel die Melodie vorgeben und andere stimmen dann mit ein. Ein Blumenduft verfängt sich in deiner Nase und du rätselst, von welcher Blume er wohl kommen könnte. Du schaust dich um und entdeckst sie zwei Meter entfernt von dir. Schmetterlinge bewegen sich von Blüte zu Blüte, treffen sich dort mit anderen Artgenossen und flattern dann weiter über den Rasen. Ihr Flug scheint mal angestrengt, wie Arbeit, dann leicht wie ein Blatt, wenn der Wind sie trägt, und taumelnd, wenn ein Windstoß ihre großen Flügel erfasst und hineinbläst. Das gleichmäßig tiefe Summen und Brummen der Bienen, Hummeln und anderer kleiner Nektarsammler lässt dich etwas müde werden. Du genießt es, Teil der Wiese zu sein. Für den Moment spürst du die angenehme Wärme in deinen Gliedern. Du betrachtest den blauen Himmel. Weit oben ziehen einige wenige Wolken. Vögel lassen sich scheinbar schwerelos vom Wind tragen. Du schließt deine Augen für einige Minuten tiefer Ruhe und Erholung. Die Gedanken sind frei.

Traumbilder kommen und gehen, während du ruhig und gleichmäßig die würzige, gesunde Luft der Pflanzen um dich herum atmest. Nach einiger Zeit der tiefen Ruhe hast du das Gefühl, nun wieder aktiver werden zu wollen. Du setzt dich auf, erfreust dich an dem Bild, das sich dir bietet. Die Farben wirken nun kräftiger, die Stimmen der Vögel und Insekten sind leichter voneinander zu unterscheiden.

Rückhol-Phase oder alternativ:

Du stehst auf und gehst deinen Weg zurück, im Bewusstsein der Bewegungen deines Körpers. Du bringst aus dieser Erfahrung Erfrischung und Erneuerung mit und bist mit dem Öffnen deiner Augen wach und klar.“

5 Anregungen und Informationen

Übersicht:

5.1 Anregungen zum Demokratie-Lernen/zur Partizipation

- 5.1.1 Lernort Landtag
- 5.1.2 Mitdenken - mitmachen!
- 5.1.3 Demokratie:werk
- 5.1.4 Wettbewerb Demokratisch handeln
- 5.1.5 Moderator:innen für Jugendbeteiligung in SH
- 5.1.6 Anregungen zur SV-Arbeit

5.2 Ansprechpersonen auf Landesebene

Anhang

- Kultusministerkonferenz (KMK)
- Rechtsgrundlagen der Partizipation

Quellen und Literaturtipps

5 Anregungen und Informationen

5.1 Anregungen zum Demokratie-Lernen/zur Partizipation

Es gibt im Land viele Möglichkeiten, Angebote für Schulen zum Thema Demokratiebildung und Partizipation wahrzunehmen. In diesem Kapitel werden zur Anregung und Anschauung exemplarisch weitere Akteur:innen wie Vereine oder Initiativen vorgestellt, die über Ansprechpersonen auf Landesebene erfragt werden.

5.1.1 Lernort Landtag

Der Schleswig-Holsteinische Landtag bietet für Schüler:innengruppen an:

Besuch einer Plenardebatte mit vorheriger Einführung und nachbereitendem Gespräch mit Abgeordneten (ab Klassenstufe 9).

Diskussion mit Abgeordneten

mit Einführung in die Arbeitsweisen und Aufgaben des Landtages und abschließendem Gespräch mit Abgeordneten zu selbst gewählten Themen (ab Klassenstufe 9).

Kleingruppengespräche mit Abgeordneten

mit Einführung in Aufgaben und Arbeitsweise des Landtages, anschließenden Gesprächen in kleinen Gruppen von ca. fünf Personen mit jeweils einem Abgeordneten über die Arbeit des Parlaments.

Teilnehmer:innen: max. 30 Personen ab 8. Klasse

Dauer: ca. 2 Stunden

Termine: nach Absprache

Speed-Talking mit Abgeordneten

Inklusive Einführung in die Aufgaben und Arbeitsweise des Landtages sowie anschließende kurze Gespräche in kleinen Gruppen von ca. fünf Personen mit wechselnden Abgeordneten über die Arbeit des Parlaments.

Teilnehmer:innen: max. 30 Personen ab 8. Klasse

Dauer: ca. 2 Stunden

Termine: nach Absprache

Informationsprogramm

Einführung in die Aufgaben und Arbeitsweise des Landtages unter besonderer Berücksichtigung des Vorwissens und der Interessen der Gruppe.

Teilnehmer:innen: max. 50 Personen

Dauer: ca. 1,5 Stunden

Termine: nach Absprache

Rollenspiele

Kinder und Jugendliche diskutieren nach den Regeln einer Plenardebatte (ab Klasse 4).

Jugend im Landtag

Diskutieren – Beschlüsse fassen – mit Abgeordneten reden:

Einmal im Jahr tauschen Jugendliche aus ganz Schleswig-Holstein mit den Abgeordneten des Landtages in Kiel die Plätze. Zu dieser Wochenendveranstaltung lädt der Landtag in Kooperation mit dem Landesjugendring 65 Jugendliche im Alter zwischen 16 und 21 Jahren beziehungsweise Schüler:innen ab der 9. Klasse ein. Es werden Themenvorschläge besprochen, Arbeitsgruppen gebildet, Anträge gestellt, beraten und gegebenenfalls verändert sowie Beschlüsse gefasst. Letztere dienen den Abgeordneten als Anregungen für ihre politischen Initiativen.

Die Reisekosten werden vom Landtag erstattet, Unterkunft und Verpflegung in der Kieler Jugendherberge sind für die Teilnehmer:innen kostenlos.

Information und Kontakt:

www.sh-landtag.de

<https://www.landtag.ltsh.de/service/gruppen/>

<https://www.landtag.ltsh.de/service/jugend-im-landtag/>

5.1.2 Mitdenken - mitmachen!

Jugendliche sind politisch interessiert und wollen sich in die Gestaltung unseres Zusammenlebens einbringen. Der Landesbeauftragte für politische Bildung des Landes Schleswig-Holstein bietet für junge Menschen Informations- und Mitmachveranstaltungen unter anderem zu folgenden Themen an:

- › jung & wählerisch
- › Jugend debattiert
- › Jugendmedienfestival
- › Model United Nations

Information und Kontakt:

<https://www.politische-bildung.sh/jugend.html>

5.1.3 demokratie:werk



Im „demokratie:werk lernen“ Schüler:innen auf experimentelle Weise verschiedene Aspekte von Demokratie und demokratischem Handeln kennen. Sie entwickeln Visionen und Lösungsoptionen für die großen Fragen unserer Zeit. Zudem lernen sie Politik als lebendigen und gestaltbaren Teil ihrer Umgebung kennen.

Die Angebote fokussieren jeweils unterschiedliche thematische Schwerpunkte wie beispielsweise demokratische Partizipation, Problemlösung oder Entscheidungsprozesse. Sie richten sich an Jungen und Mädchen der Klassen 9 bis 13 und orientieren sich an den zu fördernden Kompetenzen der Fachanforderungen. Dabei bieten die Programme im „demokratie:werk“ den Raum für Handlungsorientierung, der im Unterricht oft zu kurz kommt.

Informationen und Angebote für Schulklassen und Fortbildungen für Lehrkräfte:

<https://www.forschungs-werkstatt.de/labore/demokratiewerk/>

5.1.4 Wettbewerb „Demokratisch handeln“

Der Bundeswettbewerb „Demokratisch Handeln“ ruft Kinder und Jugendliche auf, sich für die Demokratie zu engagieren. Engagement für die Demokratie kann viele Formen haben. Wir suchen Projekte, in denen sich Kinder und Jugendliche mit eigenen Ideen für demokratische Prozesse in der Gemeinde, in der Schule, in Jugendeinrichtungen oder an anderen Orten einsetzen, kurz: in denen sie demokratisch handeln.

Themenfelder:

- › Kommune & Lokales
- › Schule & Lernen
- › Geschichte & Erinnern
- › Welt & Umwelt
- › Zusammenleben & Inklusion

Regionalberatung:

<https://www.demokratisch-handeln.de/regional/regionalnetzwerk>

Weiterführende Informationen:

<https://www.demokratisch-handeln.de/>

5.1.5 Moderator:innen für Jugendbeteiligung in Schleswig-Holstein

Kinder- und Jugendliche müssen in den Gemeinden Schleswig-Holsteins in allen Angelegenheiten, die sie betreffen, beteiligt werden. Aber welche Möglichkeiten der Beteiligung gibt es? Wie setzt man sie um? Und was ist der richtige Weg für die jeweilige Gemeinde? In Schleswig-Holstein existiert ein Netzwerk besonders ausgebildeter Moderator:innen, die sie sehr gern unterstützen.

Ansprechpartnerin: Silke Löbbers

Telefon: +49 431 988-7479

Silke.Loebbers@sozmi.landsh.de

Weitere Information:

<https://www.politische-bildung.sh/jugendbeteiligung-moderatorinnen>

5.2 Ansprechpersonen auf Landesebene

Aktion Kinder- und Jugendschutz Landesstelle Schleswig-Holstein e. V.

Die Aktion Kinder- und Jugendschutz Landesstelle Schleswig-Holstein e. V. (AKJS) arbeitet als freier Träger der Jugendhilfe zu aktuellen Themen des erzieherischen Kinder- und Jugendschutzes. Erzieherischer Kinder- und Jugendschutz möchte junge Menschen dazu befähigen, sich vor gefährdenden Einflüssen zu schützen und sie dabei unterstützen, Kritik- und Entscheidungsfähigkeit sowie Verantwortung gegenüber sich selbst und anderen zu entwickeln. Bei der Entwicklung von Kindern und Jugendlichen zu mündigen Bürger:innen leistet auch die Demokratiepädagogik ihren Beitrag, indem sie unter anderem demokratische Erfahrungen und demokratisches Handeln in der Alltagswelt sowie Fragen um die Gestaltung des Miteinanders in Gemeinschaften ermöglicht und fördert. Demokratiepädagogik wirkt durch die Auseinandersetzung mit Vorurteilen und Rassismus auch als Präventionsansatz gegen antidemokratische Haltungen und Ideologien der Ungleichwertigkeit. Ein weiterer Aspekt: Die Verhältnisprävention fokussiert auf die sozialen und strukturellen Rahmenbedingungen des Aufwachsens und auf die Schaffung günstiger Rahmen- und Umweltbedingungen, die Kinder und Jugendliche stärken.

Die AKJS arbeitet in Kooperationen mit Landesinstitutionen, kommunalen Einrichtungen sowie freien Trägern. Ziel unserer Angebote ist es, Fachkenntnisse zu vermitteln und pädagogische Handlungskompetenzen zu erweitern. Sie bieten Fortbildungen, Fachtagungen, Projekte und Beratung zum präventiven Kinder- und Jugendschutz an.

Ausgewählte Schwerpunkte sind Gewaltprävention, Prävention von Rechtsextremismus und Ideologien der Ungleichwertigkeit, Medienpädagogik sowie Demokratiepädagogik. Die AKJS ist unter anderem Träger der Landeskoordination „Schule ohne Rassismus – Schule mit Courage“.

Angebote unter www.akjs-sh.de

Für die Umsetzung der Aufgaben im erzieherischen Kinder- und Jugendschutz wird die AKJS institutionell gefördert aus dem Ministerium für Soziales, Jugend, Familie, Senioren, Integration und Gleichstellung des Landes Schleswig-Holstein.

Die Fachstelle für Demokratiepädagogik in der Trägerschaft der AKJS erhält über das Landesdemokratiezentrum Mittel aus dem Landesprogramm zur Demokratieförderung und Rechtsextremismusbekämpfung des Landes Schleswig-Holstein.

Aktion Kinder- und Jugendschutz Landesstelle SH e. V. (AKJS)

Flämische Straße 6-10, 24103 Kiel
www.akjs-sh.de

Ansprechpartnerin: Medi Kuhlemann

Fachstelle Demokratiepädagogik
Landeskoordination SOR-SMC
Telefon: +49 431 2606871
kuhlemann@akjs-sh.de



Der Landesbeauftragte für Politische Bildung des Landes Schleswig-Holstein

Der Landesbeauftragte für politische Bildung berät in Schleswig-Holstein den Landtag und die Landesregierung in Fragen der politischen Bildung. Er nimmt dabei die Aufgaben der früheren Landeszentrale für politische Bildung wahr. Der Landesbeauftragte und sein Team machen politische Bildung für alle Bürger:innen: „Unsere Tätigkeit verstehen wir als Beitrag, die freiheitlich-demokratische Grundordnung zu stärken und die politische Kultur in Schleswig-Holstein zu beleben. Gemeinsam mit unseren Kooperationspartnern entwickeln wir neue Ideen für die politische Bildung im 21. Jahrhundert und setzen diese in die Praxis um.“

Mehr Informationen zur Arbeit des Landesbeauftragten unter: <https://www.politische-bildung.sh/>

Karolinenweg 1, 24105 Kiel
Telefon: +49 341 988-1646
lpb@landtag.ltsh.de

Servicestelle für Kinder- und Jugendbeteiligung im Sozialministerium

In Schleswig-Holstein wurde sehr früh begonnen, das Erlernen von Demokratie nicht nur als politisches System, sondern als alltägliche Lebensform zu fördern. Mitbestimmung darf nicht eine Ausnahme im Leben von Kindern und Jugendlichen sein, sondern ist als ein durchgängiges Prinzip anzustreben. Ein Ziel, das die Landesregierung im Rahmen ihrer Verantwortung für die Jugendbildung mit Nachdruck verfolgt.

Die Demokratiekampagne des Landes Schleswig-Holstein wurde vom Sozialministerium in enger Zusammenarbeit mit der Gemeinschaftsaktion „Schleswig-Holstein – Land für Kinder“ als Strategie einer nachhaltigen Verankerung von Kinder- und Jugendbeteiligung Anfang der 1990er Jahre ins Leben gerufen. Sie besteht aus einem abgestimmten Bündel von Maßnahmen, die Kommunen, Jugendhilfeeinrichtungen und Schulen darin unterstützen sollen, Kinder und Jugendliche zu beteiligen.

Der Länderfonds „Schleswig-Holstein – Land für Kinder“ hat sich in den vergangenen 27 Jahren als wichtigstes Instrument zur Förderung der Kinder- und Jugendbeteiligung im Land etabliert und die Weiterentwicklung der Partizipation vorangetrieben. Dies gelang unter anderem durch die Förderung hunderter Einzelprojekte, durch die Herausgabe von Publikationen und Veröffentlichungen, mit der Durchführung von Fach- und Fortbildungsveranstaltungen sowie eigenen Praxisprojekten, wie zum Beispiel der Qualifizierung von pädagogischen Fachkräften in Kommune, Kita und Heimerziehung.

Ministerium für Soziales, Jugend, Familie, Senioren, Integration und Gleichstellung des Landes Schleswig-Holstein

Referat Jugendbeteiligung, Jugendförderung, Kinder- und Jugendschutz
Adolf-Westphal-Str. 4, 24143 Kiel
www.schleswig-holstein.de/kinder-jugendbeteiligung

Ansprechpartnerin: Silke Löbbers

Telefon: +49 431 988-7479
Silke.Loebbers@sozmi.landsh.de

Ministerium für Allgemeine und Berufliche Bildung, Wissenschaft, Forschung und Kultur des Landes Schleswig-Holstein

Referat Integration, MINT (Mathematik, Informatik, Naturwissenschaften und Technik), BNE (Bildung für nachhaltige Entwicklung), Demokratie- und Europabildung und Lehrkräfte an Schulen in freier Trägerschaft
Brunswiker Straße 16-22, 24105 Kiel
www.schleswig-holstein.de

Ansprechpartner:in: Meike Witte

Referentin für Demokratiebildung und Partizipation an Schulen
Telefon: +49 431 988-2289
Meike.Witte@bimi.landsh.de
<https://fachportal.lernnetz.de/sh/themen/politische-bildung.html>

Anhang

KMK-Erklärung zu Demokratiebildung an Schule

https://www.kmk.org/fileadmin/Dateien/veroeffentlichungen_beschluesse/2009/2009_03_06-Staerkung_Demokratieerziehung.pdf

Rechtsgrundlagen der Mitbestimmung²

In vielen Gesetzen und Bestimmungen lassen sich Anknüpfungspunkte für die Partizipation von Kindern und Jugendlichen finden.

Rechtliche Ebene		Mitbestimmungsrechte
Internationale Ebene	UN-Kinderrechtskonvention (UN-KRK)	Art. 12: Berücksichtigung des Kinderwillens, Recht auf Gehör Art. 13: Meinungs- und Informationsfreiheit Art. 14: Gedanken-, Gewissens- und Religionsfreiheit Art. 15: Vereinigungs- und Versammlungsfreiheit Art. 31: Beteiligung an Freizeit, kulturellem und künstlerischem Leben
	Agenda 21	Kap. 25: Wichtigkeit der Einbeziehung von Kindern und Jugendlichen in umwelt- und entwicklungspolitischen Entscheidungsprozessen
Europäische Ebene	Europäische Charta der Rechte des Kindes	an die UN-Kinderrechtskonvention angelehnt
	Europarat	Beteiligung der Jugendlichen am Leben der Gemeinden und Regionen
	Charta der Grundrechte	Kapitel II (Freiheiten) und Kapitel IV (Solidarität) erkennen das Recht auf Bildung und die Rechte des Kindes an.
Nationale Ebene	Grundgesetz (GG)	Art. 1: Unantastbarkeit der Menschenwürde Art. 2: Recht auf die freie Entfaltung der Persönlichkeit Art. 5: Recht auf Meinungsfreiheit
	SGB VIII – Kinder und Jugendhilfegesetz (KJHG)	§ 8: Beteiligung von Kindern und Jugendlichen an allen sie betreffenden Entscheidungen der Jugendhilfe § 11(1): Jugendarbeit, Beteiligung der Jugendlichen § 45(2): Betriebsurlaub in Abhängigkeit von Beteiligungs- und Beschwerdeverfahren i. d. Einrichtungskonzeption § 80(1)Nr.2: Bedarfsermittlung der Jugendhilfeplanung unter Berücksichtigung der Wünsche, Bedürfnisse und Interessen der jungen Menschen
	Baugesetzbuch (BauGB)	§ 1(5), (6): Berücksichtigung von Sozial-, Kultur- und Wohnbedürfnissen
	Gesetz über die freiwillige Gerichtsbarkeit (FGG)	§ 50b(1): Persönliche Anhörung des Kindes in einem die Personen- und Vermögenssorge betreffenden Verfahren § 59(1): Ausübung des Beschwerderechts ab dem vollendeten 14. Lebensjahr
Länderebene Schleswig-Holstein	Jugendförderungsgesetz (JuFöG)	§ 4 Abs. 3: „Kinder und Jugendliche sollen an Planungen in den Gemeinden in angemessener Weise beteiligt werden, soweit ihre Interessen hiervon berührt werden“. Partizipation als zentrale kommunale Aufgabe
	Kommunales Wahlrecht Wahlrecht auf Landesebene	Herabsetzung des kommunalen Wahlrechts auf 16 Jahre (1996) Herabsetzung des Wahlrechts auf Landesebene auf 16 J. (2013)
	Gemeindeordnung	§ 47f(1): „Die Gemeinde muss bei Planungen und Vorhaben, die die Interessen von Kindern und Jugendlichen berühren, diese in angemessener Weise beteiligen“.

² vgl. Bertelsmann Stiftung: Mitwirkung (er)leben. 2008. S.41.

Quellen und Literaturtipps

Bayerisches Staatsministerium für Unterricht und Kultus (Hrsg.):

Digitale Schülerzeitung

Schritt für Schritt zum eigenen Online-Auftritt. München 2019.

https://www.km.bayern.de/epaper/manual_schuelerzeitung/files/assets/common/downloads/publication.pdf (letzter Zugriff am 14.11.2022).

Beutel, Wolfgang/Fauser, Peter (Hrsg.):

Demokratiepädagogik. Lernen für die Zivilgesellschaft. Schwalbach 2007.

Beutel Wolfgang/Fauser, Peter (Hrsg.):

Magdeburger Manifest zur Demokratiepädagogik vom 26. Februar 2005.

In: Demokratiepädagogik. Lernen für die Zivilgesellschaft. Hrsg.: dies. Schwalbach 2007.

S. 200–202.

Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend (Hrsg.):

16. Kinder- und Jugendbericht zum Thema „Förderung demokratischer Bildung im Kindes- und Jugendalter“. Berlin 2020.

<https://www.bmfsfj.de/bmfsfj/service/publikationen/16-kinder-und-jugendbericht-162238> (letzter Zugriff am 14.11.2022).

Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend (Hrsg.):

Qualitätsstandards für Beteiligung von Kindern und Jugendlichen. Berlin 2015.

<https://www.bmfsfj.de/bmfsfj/service/publikationen/qualitaetsstandards-fuer-beteiligung-von-kindern-und-jugendlichen-95866> (letzter Zugriff am 14.11.2022).

BLK-Programm „Transfer 21“ (Hrsg.):

Bildung für eine nachhaltige Entwicklung. Vorlage der AG 4:

Partizipation in Nachhaltigkeitsprojekten von Schulen. <http://www.transfer-21.de/>

(letzter Zugriff am 14.11.2022).

Blum, Eva/Blum, Hans-Joachim:

Der Klassenrat. Ziele, Vorteile, Organisation. Mülheim an der Ruhr 2006. S. 61–66.

Bruner, Claudia Franziska/Winklhofer, Ursula/Zinser, Claudia:

Partizipation – ein Kinderspiel? Beteiligungsmodelle in Kindertagesstätten, Schulen, Kommunen und Verbänden. München: Deutsches Jugendinstitut e. V. 2001.

Bundesjugendkuratorium (Hrsg.):

Partizipation von Kindern und Jugendlichen – zwischen Anspruch und Wirklichkeit,

Stellungnahme vom 30. Juni 2009. <https://bundesjugendkuratorium.de/>

(letzter Zugriff am 14.11.2022).

Bundeszentrale für politische Bildung (bpb):

Demokratie im Blick: demokratiepädagogisches Schulprofil am Carolus-Magnus-Gymnasium.

<https://www.bpb.de/medien/277699/Demokratie%20im%20Blick%20Demokratie%20am%20CMG220918%20%282%29.pdf>

(letzter Zugriff am 14.11.2022).

Himmelmann, Gerhard:

Demokratie-Lernen – Eine Aufgabe für moderne Studien. In: Hommage an die Demokratiepädagogik – 10 Jahre DeGeDe. Hrsg.: Deutsche Gesellschaft für Demokratiepädagogik e. V. Berlin 2016. <https://www.degede.de/wp-content/uploads/2019/06/himmelmann-g2016-demokratieler-nen-10-jahre-degede.pdf>
(letzter Zugriff am 14.11.2022).

Dewey, John/Oelkers, Jürgen:

Demokratie und Erziehung. Eine Einleitung in die philosophische Pädagogik. Weinheim: Beltz Verlag 2000. ISBN: 978-3407220578.

Eikel, Angelika:

Demokratische Partizipation in der Schule. Beiträge zur Partizipationsförderung in der Schule. Berlin: Freie Universität Berlin 2006. https://www.schulentwicklung.nrw.de/q/upload/Demokr_Partizipation_in_der_Schule.pdf
(letzter Zugriff am 14.11.2022).

Himmelmann, Gerhard:

Demokratie als Lebens-, Gesellschafts- und Herrschaftsform. Schwalbach/Ts.: Wochenschau Verlag 2001.

Juul, Jesper/Jensen, Helle:

Vom Gehorsam zur Verantwortung. Für eine neue Erziehungskultur. (3. überarbeitete Aufl.). Weinheim: Beltz 2009. ISBN: 978-3407229151.

Kahn, Ulrike:

Demokratische Schulkultur und Demokratielernen im Unterricht. In: Hommage an die Demokratiepädagogik – 10 Jahre DeGeDe. Berlin: Deutsche Gesellschaft für Demokratiepädagogik e. V. 2016. <https://www.degede.de/wp-content/uploads/2019/06/kahn-u2016-demokratischeschulkultur-lernen-10-jahre-degede.pdf>
(letzter Zugriff am 14.11.2022).

Kamp, Uwe:

Beteiligungsrechte von Kindern und Jugendlichen in Deutschland. Ein Vergleich der gesetzlichen Bestimmungen in den Bundesländern. Berlin: Deutsches Kinderhilfswerk e. V. 2009.

Knauer, Raingard/Sturzenhecker, Benedikt:

Partizipation im Jugendalter. In: Kinder- und Jugendpartizipation im Spannungsfeld von Akteuren und Interessen. Hrsg.: Hafener, Benno/Jansen, Mechthild M./Niebling, Torsten Opladen: Barbara Budrich 2005. S. 63-94.

Krollpfeiffer-Kuhring, Renate:

Partizipation von Schüler_innen im Rahmen von Schulentwicklung. In: Demokratie lernen – eine Aufgabe der Schule!? Hrsg.: Erdsiek-Rave, Ute/John-Ohnesorg, Marei. Schriftenreihe des Netzwerk Bildung. Berlin: Friedrich-Ebert-Stiftung 2015. <https://library.fes.de/pdf-files/studienfoerderung/12035.pdf>
(letzter Zugriff am 08.10.2022).

Kultusministerkonferenz (Hrsg.):

Stärkung der Demokratieerziehung. Beschluss der Kultusministerkonferenz vom 06.03.2009 i.d.F. vom 11.10.2018. https://www.kmk.org/fileadmin/Dateien/veroeffentlichungen_beschluesse/2009/2009_03_06-Staerkung_Demokratieerziehung.pdf
(letzter Zugriff am 14.11.2022).

Meinhold-Henschel, Sigrid:

„mitWirkung!“ in der Praxis. Erfahrungen – Ergebnisse – Erfolge. Gütersloh: Bertelsmann Stiftung 2008.

Scheibe, Wolfgang:

Schülermitverantwortung. Ihr pädagogischer Sinn und ihre Verwirklichung. Berlin-Spandau: Hermann Luchterhand Verlag GmbH 1959.

Schmidt, Ralf:

Schülerpartizipation im Schulleben und Unterricht. In: Jugend und Demokratie – politische Bildung auf dem Prüfstand. Eine quantitative und qualitative Studie aus Sachsen-Anhalt (Studien zur Schul- und Bildungsforschung, Bd. 18). Hrsg.: Krüger, Heinz-Hermann/Reinhardt, Sybille/Kötters-König, Catrin. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften 2002. S. 103-114.

Schröder, Richard:

Kinder reden mit! – Beteiligung an Politik, Stadtplanung und -gestaltung. Weinheim und Basel: Beltz 1995.

Calmbach, Marc/Flaig, Bodo/Edwards, James/Möller-Slawinski, Heide/Borchard, Inga/Schleer, Christoph:

SINUS-Jugendstudie 2020: Wie ticken Jugendliche? Lebenswelten von Jugendlichen im Alter von 14 bis 17 Jahren in Deutschland. Im Auftrag von der Bundeszentrale für politische Bildung (bpb), der Arbeitsstelle für Jugendseelsorge der Deutschen Bischofskonferenz, der BARMER, dem Bund der Deutschen Katholischen Jugend (BDKJ), dem Deutschen Fußball-Bund (DFB), der Deutschen Kinder- und Jugendstiftung (DKJS), der Deutschen Sportjugend (dsj) und der DFL Stiftung durchgeführte Studie des SINUS-Instituts. Bonn: Bundeszentrale für politische Bildung 2020.

<https://www.sinus-institut.de/media-center/presse/sinus-jugendstudie-2020>

(letzter Zugriff am 14.11.2022).

Sliwka, Anne/Frank, Susanne (Hrsg.):

Service Learning: Demokratie lernen in Schule und Gemeinde. Weinheim: Beltz Verlag 2005.

Stange, Waldemar/Meinhold-Henschel, Sigrid/Schack, Stephan:

Mitwirkung (er)leben. Handbuch zur Durchführung von Beteiligungsprojekten mit Kindern und Jugendlichen. Gütersloh: Bertelsmann Stiftung 2008.

UN Kinderrechtskonvention

<https://www.kinderrechtskonvention.info/>

(letzter Zugriff am 08.10.2022).

UNICEF: Kinder leben Kinderrechte.

<https://www.unicef.de/informieren/schulen/kinderrechteschulen>

(letzter Zugriff am 14.11.2022).

Urban, Ulrike:

Demokratiebaustein: Partizipation. Einführung. Demokratiebaustein BLK-Programm Demokratie lernen und leben. Berlin: BLK 2005.

Wedekind, Hartmut/Kessemeier, Achim:

Ideen-Werkstatt: ein Arbeitsmaterial für Kinder, die ihre Lernwege selbst bestimmen und selbstständig ein Projekt gestalten wollen. Berlin: Deutsches Kinderhilfswerk e. V. 2006.

Wedekind, Hartmut/Kessemeier, Achim/Seitz, Alexandra:

Wir-Werkstatt: für Kinder, die sich auf ihre Stärken besinnen.

Berlin: Deutsches Kinderhilfswerk e. V. 2007.

