Arbeitskreis deutscher Bildungsstätten e.V.

Stadt – Land – Web

Jugendliche gestalten Partizipation vor Ort im Netz

Eine Handlungshilfe für Fortbildner, Trainer, Dozenten und pädagogische Mitarbeiter powered by „Blended Learning Democracy“

Arbeitskreis deutscher
Bildungsstätten e.V.

Herausgeber:

Arbeitskreis deutscher Bildungsstätten e.V. (AdB)
Mühlendamm 3, 10178 Berlin

Tel.: 030 - 400 401 00
Fax: 030 - 400 401 22

E-Mail: info@adb.de
Internet: www.adb.de

Redaktion: Christoph Kröger
Layout und Produktion: LayoutManufaktur, Berlin

Berlin, Dezember 2013

Der Arbeitskreis deutscher Bildungsstätten (AdB)
wird aus Mitteln des Bundesministeriums für Familie, Senioren,
Frauen und Jugend gefördert.

Bundesministerium
für Familie, Senioren, Frauen
und Jugend

Inhaltsverzeichnis

03 **1. Neuland? – Warum ein Projekt zum Einsatz sozialer Medien in der politischen Bildung?**

05 **2. Das Projekt – Fragestellung, Modellhaftigkeit**

06 **3. Drei Projektebenen**

08 **4. Partizipation vor Ort - die Teilprojekte**

08 4.1 Mit den „Stadtteilcheckern“ durch Bremen

19 4.2 „Rolling Discussion“ in Dresden – eine partizipative Straßenbahnfahrt

26 4.3 Göhrde – „Podcasting §36“

29 **5. Effekte des Blended-Learning–Modells - Eine Auswertung**

33 **6. Ein Fazit**

41 **7. Partizipation im Netz – Welche Methoden und Tools machen’s möglich?**

1. Vorwort

„In der kurzen Zeitspanne, die uns von den siebziger Jahren trennt, ist ein neuer Mensch geboren worden. Er oder sie hat nicht mehr den gleichen Körper und nicht mehr dieselbe Lebenserwartung, kommuniziert nicht mehr auf die gleiche Weisen nimmt nicht mehr dieselbe Welt wahr, lebt nicht mehr in derselben Natur, nicht mehr im selben Raum... Ich wäre gern achtzehn, so alt wie die kleinen Däumlinge, jetzt da alles zu erneuern, ja erst noch zu erfinden ist."

(Michael Serres „Erfindet euch neu!")

1. Neuland?

Mitte des Jahres 2013 in Deutschland: Im Rahmen der NSA-Abhöraffäre und der dazugehörigen politischen Diskussionen taucht der Begriff „Neuland" im Zusammenhang mit dem Internet auf.

Eine Welle der Empörung geht (nicht nur) durch die Netzgemeinde, emotionsgeladene Diskussionen und Statements sind in den Sozialen Netzwerken zu finden. Die Aussage bezog sich ursprünglich auf den noch zu lernenden Umgang mit Datenschutz und dessen Nutzung durch diverse Geheimdienste, hatte aber einen hohen Interpretationsspielraum. Erklärungsversuche von Medien und Politik blieben Versuche und waren eher dazu angetan, die Internet-Neuland-These noch zu untermauern.

Sind die Menschen im Umgang mit den Internet wirklich so wenig kompetent, wie es den Anschein hat? Für etwa 20 Prozent der Bundesbürger ist das Internet tatsächlich Neuland: Für diese, oftmals als „Digital Outsiders" bezeichnete Gruppe ist das Thema digitale Welt rätselhaft, ja vielleicht sogar bedrohlich und so mit Ängsten, Gefahren und unnützen Dingen belegt, dass sie es nur am Rande oder gezwungenermaßen nutzen.

Größer ist die Gruppe der sogenannten „Digitalen Immigranten". Menschen, die einer Generation angehören, die noch eine Welt ohne das Internet kennengelernt hat und zur Kommunikation ein kabelgebundenes, per Wählscheibe zu bedienendes Telefonen nutzte.

Diese digitalen Immigranten nutzen die Angebote und Möglichkeiten, die das Web bietet, sind den digitalen Medien gegenüber aufgeschlossen und haben gelernt mit ihnen umzugehen. Sie haben das Netz in ihr Leben integriert, vielleicht auch aus einem gesellschaftlichen Zwang heraus.

Es gibt noch eine dritte Gruppe: die digital Natives, also die Ureinwohner des „digitalen Zeitalters". Sie sind mit der Technik und den Möglichkeiten des Webs aufgewachsen. Für diese Ureinwohner ist ein Leben ohne Smartphone, Tablet oder Laptop und deren Vernetzungsmöglichkeiten kaum denkbar. Für sie ist das Netz ein längst nicht mehr wegzudenkender Teil ihrer Lebenswelt geworden, als Sozialraum integriert. Ein Unterschied zwischen „realer" und „virtueller" Welt wird nicht mehr gemacht, wie auch der Begriff der „Virealität" widerspiegelt.

Die Grenzen zwischen den Gruppen sind fließend: E-Maildienste nutzt so gut wie jeder, sie sind auch aus der beruflichen Welt gar nicht mehr wegzudenken. Auch die Zahl von nahezu 25 Mio. registrierten Facebook-Nutzern in Deutschland legt nahe, dass auch diese Art zu „netzwerken" im Alltag angekommen ist, und Google dürfte wirklich jedem bekannt sein. Der Name dieses weltweit operierenden Internetkonzerns wird von manchen (digitalen Außenseitern ;-)) sogar synonym zum Begriff Internet genutzt.

Aus der Zugehörigkeit zu einer der drei genannten Gruppen auf ein wie auch immer geartetes Niveau an Medienkompetenz schließen, ist natürlich zu kurz gedacht: Mit digitalen Medien aufzuwachsen bedeutet nicht per se auch kompetent damit umgehen zu können. Genauso wenig bedeutet es, Medienkompetenz nicht erlangen zu können, wenn man vor der Native Generation geboren wurde.

Worauf das Projekt „Blended Learning Democracy" abzielt, ist eine veränderte Lebenswelt, sind die veränderten Sozialräume sowie ein anderer Umgang mit Kommunikation, der die oben genannten Gruppen unterscheidet.

Kinder, Jugendliche und junge Erwachsene nutzen die vielfältigen digitalen Angebote, um sich zu vernetzen, zu informieren, kreativ zu werden, sich darzustellen und auch um sich auszuprobieren. Im Netz haben sie die Möglichkeit von reinen Konsumenten zu Produzenten zu werden, wie die unzähligen Blogs, Sites, Videos, Podcasts etc. beweisen. Seit der Einführung des Smartphones, des „Schweizer Messers 2.0", mit seinen unzähligen Möglichkeiten, geschieht dies sogar mobil und „on demand", also immer, wenn gewünscht oder gebraucht, zu jeder Zeit, an jedem Ort.

Neue Möglichkeiten

Diese Art der Nutzung bringt nicht nur neue Trends, Moden, Techniken, oder neue Formen von Kunst hervor, sondern auch ein verändertes Lernverhalten – und somit auch neue Möglichkeiten für die politische Bildung.

Natürlich ist das Netz für die politische Bildungsarbeit kein wirkliches Neuland mehr, zahllose Projekte im Web beweisen das. Auf Seiten vieler politischer Fortbildner/-innen ist es dennoch mit Unsicherheiten besetzt. Das Fehlen einer belastbaren mediendidaktischen Theorie tut ihr Übriges dazu.

Holen wir sie ab, wo sie sind?

Wörtlich genommen hieße das, die Zielgruppe politischer Bildungsarbeit von einem Ort zu einem anderen zu bringen, damit Bildung geschehen kann. Wenn das Internet mit all seinen Möglichkeiten stark motiviert sich zu involvieren, sich zu vernetzen, kreativ zu sein, sogar Sozialraum ist, warum sie dann abholen?

Die neue Herausforderung für die Jugendarbeit muss es daher sein, die gleichen Möglichkeiten zu nutzen, wie die Jugendlichen es tun – nicht abholen sondern sich anschließen.
Auch wenn der Satz als Aufforderung zum Dialog auf gleicher Augenhöhe verstanden werden kann, heißt das nur, dass politische Bildungsarbeit sich bewegen muss, um dem veränderten Verhältnis von Mensch und medial geprägten Gesellschafts- und Kulturwelten, zu begegnen.

Diese Broschüre versteht sich als Hilfestellung für politische Bildner/-innen, die sich neuen Herausforderungen nicht verschließen wollen, die das Neuland als Chance für politische Partizipation sehen und motiviert sind, diese Welt zu erkunden, aber vor den vielen „wenns" und „abers" noch zurückschrecken. Hier finden sie Beispiele, wie Soziale Medien integriert werden können, wo sie nützlich sind und auch nicht, welche Mittel eingesetzt werden müssen und noch vieles mehr...

Christoph Kröger

2. Das Projekt

BLENDED
LEARNING
DEMOCRACY

Die Fragestellung

Politische Bildung ist fokussiert auf den Erwerb vielfältiger Kompetenzen, um in einer immer komplexeren und unvorhersehbareren Welt Orientierung zu finden und sich kritisch und partizipativ dazu zu verhalten.

Das World Wide Web ist interaktiv und kollaborativ. Diese beiden Begriffe beinhalten gewissermaßen die Definition dessen, was mit dem strapazierten Begriff WEB 2.0 ausgedrückt werden soll: Millionen Menschen gestalten das Netz aktiv mit, engagieren sich, verbinden und tauschen sich aus.

Dieselben Worte gelten für die politische Bildung: Teilnehmende sollen nicht nur zuhörende Konsumenten sein, sondern sich einbringen, diskutieren, Demokratie und Gesellschaft kreativ mitgestalten und damit partizipieren.

Die Partizipation junger Menschen in ihrer Lebenswelt steht daher im Mittelpunkt des Projektes „Blended Learning Democracy“ und ist Leitmotiv für die Fragestellung, ob die Motivation, die in den sozialen Medien zu beobachten ist, übertragbar sein kann und inwiefern medial gestützte Angebote politische Bildung positiv beeinflussen und unterstützen können?

- Wo liegen die Potenziale des Einsatzes von digitalen Medien?
- Ist diese Form der Bildung mehr als Anwendung neuer Methoden?
- Wo liegen die Möglichkeiten zwischen dem Erlangen von Kompetenzen durch Medien und ihrer rein instrumentellen Nutzung?
- Wo liegen die Grenzen?
- Kann es Nachhaltigkeit in einem sich so schnell verändernden Medium geben?
- Ist Kommunizieren und Handeln in sozialen Netzwerken im zwischenmenschlichem Sinn sozial?

Modellhaftigkeit

Das Projekt hat Modellcharakter, es übernimmt damit die Rolle des „Ausprobierers“.Geeignet erscheinende soziale Medien und deren Integration in politische Bildungsprozesse werden im Laufe des Projekts erprobt und ausge wertet. Fehler und auch nicht Funktionierendes dienen der Beantwortung der Fragestellung genauso wie positiv ausfallende Ergebnisse. Es nimmt keine Pro- oder Contra-Position ein, sondern versucht anhand praktischer Seminarerfahrungen ein differenziertes Bild als Antwort zu vermitteln, um als Hilfestellung dienlich sein zu können.

3. Drei Projektebenen

Um die Fragestellung differenziert und aussagekräftig zu beantworten, ist das Projekt Blended Learning Democracy auf drei Ebenen angesiedelt:

Ebene 1: Kompetenz für die Fortbildner/-innen

Um den o.g. Herausforderungen begegnen zu können, ist es wichtig politische Bildner medienpädagogisch fortzubilden und ihnen eine theoretisch sowie praktische und methodenorientierte Basis zu geben. Klar sein muss dabei, dass der Begriff „Medienkompetenz" ein oft irreführender ist. Mit der einfachen Belegung eines Kurses ist es nicht getan – vielmehr ist die Erlangung von Medienkompetenz eine andauernde, lebensbegleitende Herausforderung.

Sie begründet sich allein schon durch die sich immens schnell entwickelnde Technik, die der digitalen Kommunikation zugrunde liegt.

Während des Projekts wurde diese Ausgangsbasis durch eine zweimodulige Zertifikatsfortbildung realisiert, an der die Projektbeteiligten und weitere Fachkräfte der Jugendarbeit teilgenommen haben. Wichtig für die Fortbildung war der Ansatz, digitale Angebote nicht einfach nur als Erweiterung des herkömmlichen Methodenkanons zu begreifen, sondern Verständnis dafür aufzubauen, das Internet als Sozialraum zu begreifen, den Jugendliche in ihre Lebenswelt integriert haben. Medienbildung ist daher Bildung über Medien (Medienkompetenz), Bildung mit Medien (Methodenanwendung) und Bildung im Sozialraum.

Aus dem Inhalt:

Modul 1 – Grundlagen:

- Definition von e-Learning und deren Entwicklung,
- Möglichkeiten und Grenzen,
- politische Partizipation,
- Von digitalen Außenseitern, Immigranten und Ureinwohnern,
- Medienkompetenz,
- Kompetenzen von Lernenden, Lehrenden und Organisationen,
- Lerntheorien und ihre Umsetzung,
- Informelles Lernen,
- Motivation und Selbststeuerung – Voraussetzungen für persönlich bedeutsames Lernen,
- Formen kooperativen Lernens,
- Synchrone / asynchrone Kommunikation und
- die Rolle eines Online-Trainers.

Modul 2 – Praxismodul:

- e-Learning als integraler Bestandteil ganzheitlicher Trainingskonzepte,
- Soziale Medien und Bildung: Überblick/Definition, Vorteile/Nachteile, welche Angebote eignen sich wofür?
- ökonomische Gesichtspunkte,
- rechtliche und moralische Aspekte,
- Praktische Umsetzung in Arbeitsgruppen: Konzeption eines hybriden Lernszenarios und Umsetzung,
- Multimediale Elemente des e-Learnings: Funktionen von Medien Mediengestaltung,Web 2.0 und e-Learning und
- Microlearning

Ebene 2: Stadt – Land – Web

Die zweite Ebene stellten die beteiligten Bildungsträger dar, die auf kommunaler Ebene medienunterstützte Projekte zur politischen Partizipation Jugendlicher vor Ort realisierten. Um eine möglichst differenzierte Antwort auf die Fragestellung des Projekts geben zu können, sind die beteiligten Institutionen auf unterschiedlichen Ebenen verortet: städtisch sowie ländlich. Die vollkommen Unterschiedlichen infrastrukturellen und politischen Gegebenheiten der einzelnen Projektteilnehmer gaben der Fragestellung des Projekts die Möglichkeit aus verschiedenen Blickwinkeln heraus betrachtet zu werden. Anhand dieser Diversität sollen politische Bildner ihre Vorhaben einschätzen können – was funktioniert und was nicht.

Ebene 3: Internetpräsenz

Ein Projekt, welches sich mit Fragestellungen rund um internetbasierte Medien beschäftigt, soll natürlich auch genau dort präsent sein. So stellt die dritte Ebene eine projektbegleitende, sich mitentwickelnde Webplattform dar, auf der nicht nur das Projekt und die einzelnen teilnehmenden Institutionen sowie den dazugehörigen Hintergrundinformationen vorgestellt werden, sondern auch die Entwicklung während der ganzen Projektzeit: Ein in den Seminarmodulen entwickeltes Wiki zum Thema soziale Medien und politische Bildung, eine Methodensammlung online gestützter Angebote und natürlich die Handlungshilfe für politische Bildner/-innen in digitaler Form.

Realisiert wurde die Webplattform anhand eines einfachen Contentmanagement bzw. Blogsystems, denn auch hier sollte der Modellhaftigkeit Rechnung getragen und untersucht werden, ob eine Internetpräsenz auch mit relativ wenig Aufwand und ohne Programmierkenntnisse erstellt werden kann. Die Erkenntnisse hierzu dazu sind ebenfalls im Auswertungskapitel dieser Publikation zu finden.

4. Partizipation vor Ort – die Teilprojekte

4.1 Mit den „Stadtteilcheckern“ durch Bremen

Das Projekt „Stadtteil-Checkerin“ fand im Rahmen des bundesweiten Projekts „Blended Learning Democracy“ vom Arbeitskreis deutscher Bildungsstätten statt, mit dem die Beteiligungschancen von Kindern und Jugendlichen durch die Entwicklung und Erprobung geeigneter eDemocracy-Verfahren verbessert werden und in politische Bildungsprozesse integriert werden sollen.

Alles rund um das Projekt

Projektbeschreibung
Kinder- und Jugendpartizipation ist das aktive und nachhaltige Mitwirken und Mitbestimmen von Kindern und Jugendlichen an Planungen und Entscheidungen, die ihre Lebenswelt betreffen, sowie an deren Verwirklichungen (Fatke 2007, 12).

Kinder und Jugendliche sind fast immer von politischen Entscheidungen betroffen, aber nur selten haben sie die Gelegenheit, diese Entscheidungen zu beeinflussen. Sie haben ein Recht, ihre Positionen in die gesellschaftliche Debatte um die Zukunft einzubringen und das Gemeinwesen aktiv mitzugestalten. So heißt es beispielsweise im Bremischen Kinder-, Jugend- und Familienförderungsgesetz (BremKJFFÖG) § 3: „Kinder und Jugendliche haben ein eigenständiges Recht auf Wahrnehmung ihrer Interessen und Bedürfnisse.“

Rechte solcher Art bereichern Politik und Gesellschaft. Eine stärkere Beteiligung von Kindern und Jugendlichen qualifiziert Planungs- und Entscheidungsprozesse und schafft gleichzeitig Lernorte für Demokratie und bürgerschaftliches Engagement. Den Stadtteilen kommt dabei eine zentrale Rolle für junge Menschen zu: Sie sind das Lebensumfeld, in dem frühzeitig und unmittelbar die Chancen, Veränderungsmöglichkeiten und Spielregeln der Demokratie erfahren werden können
.
Bremen ist eine Stadt mit vielen Projekten und Ansätzen zur Beteiligung junger Menschen. Die Projekte sind oft mit tatsächlichen Ressourcen verbunden, die von der Politik oder der Verwaltung

in die Verantwortung von jungen Menschen gegeben werden. Ein Hindernis ist, dass die wenigsten Kinder und Jugendlichen darüber informiert sind. Wie können Kinder und Jugendliche also am besten erreicht werden?

Da Schulen im großen Umfang demokratiepädagogische Arbeit leisten, bietet sich eine strukturelle Kooperationsmöglichkeit an. Hier setzt die Idee des Projekts „Stadtteilchecker_in“ an.

Die **Idee des Projekts „Stadtteilchecker_in“** entstand aufgrund der Überlegung, dass Kinder und Jugendliche Expert_innen für ihren Stadtteil sind. Im Rahmen einer Projektwoche sollten sie den Stadtteil im Hinblick auf Veränderungen und Verbesserungen erkunden und Ideen entwickeln. Anschließend sollten sie diese Ergebnisse unter anderem mit Hilfe von digitalen Mitteln aufbereiten und an einem entsprechenden Präsentationstag vorstellen.

Innerhalb der Projektwoche sollte es vor allem um das selbständige Arbeiten gehen. Nebenbei wurden sowohl die Moderations- und Präsentationskompetenzen als auch durch den Einsatz und Umgang von digitalen Medien die Medienkompetenzen der Schüler_innen gestärkt. Die Schüler_innen lernten außerdem ihren Stadtteil (und dessen Historie) besser kennen und erschlossen sich Einmischungsfelder in Schule und Stadtteil.

Drei Klassen des 5. Jahrgangs vom Gymnasium Links der Weser erkundeten innerhalb einer Projektwoche vom 05.02. bis 08.02.2013 mit Hilfe digitaler Medien ihren Stadtteil und lernten Möglichkeiten für Mitbestimmung kennen. Es handelte sich um ein Pilotprojekt, welches in Bremen auch mit anderen Schulen durchgeführt werden kann. In der Vorbereitung zur Projektwoche erstellten die Schüler_innen mehrere „Motzmonster“, in dem sie sammelten, was ihnen in ihrem Stadtteil nicht gefällt. Anhand dieser Motzmonster wurden dann Themen ausgewählt, die in Kleingruppen innerhalb der Projektwoche bearbeitet wurden. Die Kleingruppen arbeiteten in diversen Räumen im Bürgerhaus Obervieland.

Jugendeinrichtungen, Sport- und öffentliche Plätze sowie unbekanntes Terrain wurden erkundet, bewertet und eigene Vorschläge und Verbesserungswünsche dazu formuliert. Die Schüler_innen arbeiteten dabei mit einer Mischung aus traditionellen Methoden (z.B. Kartenabfragen) und digitalen Methoden (z.B. Stadtteilerkundung mit Hilfe von google maps und GPS-Geräten). Am Ende der Woche präsentierten sie die Ergebnisse der Stadtteilöffentlichkeit, dem Beirat, den Lehrkräften sowie den Eltern und Mitschüler_innen im Saal des Bürgerhauses.

Das Projekt „Stadtteilchecker_in“ fand nicht zufällig im Bremer Stadtteil Obervieland statt. Vorangegangen war das besondere Engagement eines Schulsozialarbeiters, die Kooperationen mit der Senatskanzlei, die Aktivitäten des Stadtteilbeirats (besonders des Projektausschusses Jugendbeteiligung), des Ortsamtes und eines Stadtteil-Arbeitskreises zur Jugendbeteiligung. Im Projektausschuss und im Stadtteil-Arbeitskreis wurde ein Ideenwettbewerb entwickelt: JumP in Obervieland (Jugendliche mit Plan in Obervieland). In diesem Ideenwettbewerb konnten die Stadtteilchecker_innen ihre Ideen einbringen. Die Projektwoche war daher kein Planspiel, sondern konnte gleichzeitig den Rahmen zur Erarbeitung von Ideen für JumP in Obervieland bieten. Für den Ideenwettbewerb hatte der Stadtteilbeirat 10.000 € bewilligt, über deren Vergabe eine Jugend-Jury entscheidet.

Kooperationspartner_innen des ersten durchgeführten Projekts „Stadtteilchecker_in“ waren Bürgerhaus/Gemeinschaftszentrum Obervieland, Gymnasium Links der Weser, Senatskanzlei Bremen, ServiceBureau Jugendinformation, Jugendbildungsstätte LidiceHaus, Spiellandschaft-Stadt e.V., VAJA e.V., Universität Oldenburg, ADFC Bremen.

Theoretischer Hintergrund

Viele Projekte werden mit Begriffen wie Partizipation oder Beteiligung getitelt. Jedoch wird man immer wieder damit konfrontiert, dass oftmals nicht das, was als Partizipation gemeint ist, tatsächlich als Beteiligung gelten kann.

Richard Schröder (1995) unterscheidet in seinem Modell der Partizipation neun Stufen der Beteiligung, wobei die ersten drei Stufen keine wirkliche Partizipation darstellen, die neunte jedoch weit über eine Beteiligung hinausgeht. Die Stufen vier bis acht sind graduell unterschiedliche Beteiligungsformen, die je nach den Bedingungen eines Projekts gerechtfertigt und sinnvoll sein können. Wichtig ist, sich über die Stufe klar zu werden, auf der sich das Projekt bewegt, um den Verlauf und die Ergebnisse eines Beteiligungsprozesses verantwortungsbewusst einschätzen zu können.

Schröder beschreibt mit der ersten Spalte die Fehlformen von Partizipation. Viele Projekte, die oftmals als Beteiligungsprojekte bezeichnet werden, könnte man mit dieser Spalte erklären, da in Wirklichkeit gar keine Beteiligung vorhanden ist.

Die Stufen vier bis sieben bezeichnen entweder Vorstufen oder gelungene Partizipation. Können sich Kinder und Jugendliche bei der Teilhabe bereits sporadisch beteiligen, haben sie bei der Mitbestimmung eine tatsächliche Entscheidungsmacht. „Die Idee für ein Projekt kommt von Erwachsenen, doch alle Entscheidungen werden demokratisch mit den Kindern getroffen“ (Mayrberger 2012, S. 7/25). Heranwachsende bekommen auf diesem Weg eine Mitverantwortung für Entscheidungen, die sie nicht überfordert. In dieser Stufe werden die Ideen von Partizipation, die Förderung eines Demokratiebewusstseins und das Erleben von Selbstwirksamkeit, umgesetzt. Eine Verbindung von Bildungsprozessen und Selbstorganisation kann hergestellt werden.

I. Fehlformen	II. Beteiligung	III. Selbstbestimmung
1. Fremdbestimmung	4. Teilhabe	8. Selbstbestimmung
2. Dekoration	5. Zugewiesen, informiert	9. Selbstverwaltung
3. Alibi-Teilnahme	6. Mitwirkung	
	7. Mitbestimmung	

In der dritten Spalte des Modells stehen die höchsten Partizipationsstufen. Dabei geht es nicht nur um eine Beteiligung an Themen und Entscheidungen, sondern um ein selbstbestimmtes Handeln. „Entsprechend geht die neunte Stufe streng genommen über Partizipation hinaus“ (Mayrberger 2012, S. 7/25). Idealtypisch werden die Projekte nicht mit, sondern von den Heranwachsenden initiiert. In der Selbstverwaltung werden sie dabei nicht einmal mehr von Erwachsenden unterstützt. Organisation und auch die Verantwortung liegen bei den Kindern und Jugendlichen. Die Erwachsenen werden lediglich über die Ergebnisse informiert.

Das Modell der Stufen der Partizipation von Schröder zeigt, dass eine tatsächliche Partizipation erst möglich ist, „wenn die Zielgruppe eine verbindliche Rolle bei der Entscheidungsfindung spielt“ (Mayrberger 2012, S. 6/25) und tatsächliche Partizipation stattfindet.

Das Projekt „Stadtteilchecker_in“ ist in der mittleren Spalte einzuordnen. Die Idee für das Projekt wurde von Erwachsenen entwickelt, wobei die Kinder zum frühestmöglichen Zeitpunkt an dem Prozess beteiligt wurden. Die Erwachsenen bestimmten die Struktur und die Kinder die Themen und Inhalte.

Fragen, die im Vorfeld geklärt werden müssen….
Bevor ein Projekt wie das Projekt „Stadtteilchecker_in“ durchgeführt werden kann, müssen einige Dinge im Vorfeld geklärt und organisiert werden.

Partizipative Themenentwicklung
Um Kinder so früh wie möglich zu beteiligen, gehört zu der Vorbereitung einer Projektwoche neben der Materialerstellung und Organisation vor Ort vor allem die Themenentwicklung der einzelnen Projekte. Doch hierbei stößt man schnell auf eine Herausforderung: Wie lässt sich eine selbstbestimmte Beteiligung der Teilnehmer_innen dabei gewährleisten, wenn die Projektwoche erst zu einem späteren Zeitpunkt beginnt, man aber die durchzuführenden Projekte zumindest rahmenhaft vorbereiten muss?

Hierfür wurde die Methode „Motzmonster“ genutzt, mit der im Vorfeld eine Themenabfrage der Kinder und Jugendlichen durchgeführt werden konnte. Erfahrungsgemäß ist es sinnvoll, wenn man diese Kartenabfrage anschließend auch clustert[1]. Durch das Clustern können Überschriften gefunden werden, die dann die Themen der einzelnen Projekte sind. Dieser Schritt ist besonders wichtig, damit die Kinder an der Themenwahl der später durchgeführten Projekte beteiligt werden und man ihnen nicht einfach Themen vorgelegt hat.

Mit den Überschriften können dann die organisatorisch notwendigen Aspekte (z.B. Absprachen für Besuche von einzelnen Einrichtungen oder Stadtrallyes) für die jeweiligen Projekte im Vorfeld abgesprochen und organisiert werden.

Nutzungsbedingungen vor Ort
Der organisatorische Aufwand für eine Projektwoche ist sehr hoch. Einer der wichtigsten Faktoren ist die Wahl der Räumlichkeiten, in denen die Projektwoche durchgeführt werden soll. Neben der Vielzahl an Räumlichkeiten (pro Projekt ein Projektraum, ein großer Raum für den Beginn und die Präsentation und ggf. entsprechende Computerräume) sollte auch darauf geachtet werden, dass sich die Räume vom Schulalltag unterscheiden. Ein angrenzendes Gebäude – wie in Obervieland das Bürgerhaus Gemeinschaftszentrum Obervieland (BGO) – erwies sich als sehr praktisch. Die Schüler_innen sollen bewusst keinen typischen Unterricht in ihren Klassenräumen erleben, sondern vielmehr andere Orte im Stadtteil kennenlernen und selbst die Projektwoche bestimmen und gestalten können. Dazu gehört auch, dass gewisse schulübliche Regeln in der Projektwoche nicht gelten.

Vor allem wurde ein großer Wert darauf gelegt, dass es in der Woche keine Noten gibt und man nichts falsch oder richtig – wie sonst oftmals in der Schule – sagen kann. Das Handyverbot an der Schule wurde für die Projektwoche aufgehoben, da Handys in vielen Projekten als Kamera oder GPS-Gerät benutzt wurden.

Da ein hoher Wert auf die Einbindung von digitalen Medien in das Projekt gelegt wurde, wurden auch hier gewisse schulübliche Verbote außer Kraft gesetzt – beispielsweise wurde Facebook genutzt oder andere Tools im Internet, die sonst verboten sind.

Aufgrund des „Recht am eigenen Bild“ ist es im Vorfeld wichtig, Einverständniserklärungen der Eltern einzuholen, Fotos und Videos von ihren Kindern im Rahmen der Projektwoche machen zu dürfen, die anschließend im Internet veröffentlicht werden.

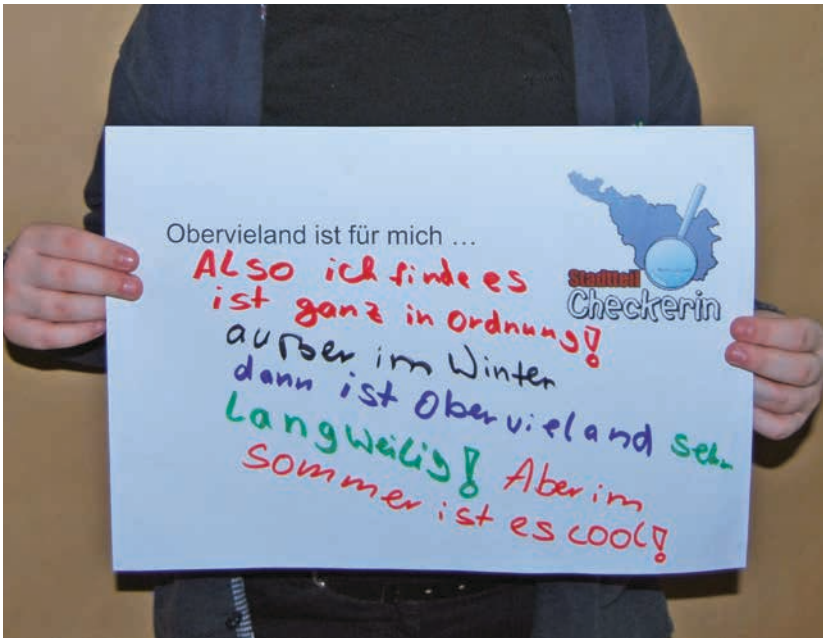
Partizipation und Nachhaltigkeit
Im Hinblick auf die Nachhaltigkeit ist es besonders wichtig, sich im Vorfeld Gedanken zu machen, was mit den entstandenen Ergebnissen nach der Projektwoche

passiert. Nichts ist frustrierender, als eine tolle Idee zu erarbeiten, die nach Projektende nicht weiter verfolgt wird. An dieser Stelle könnte der Beirat beispielsweise einen Ideenwettbewerb veranstalten, zu dem dann die Ergebnisse der Projekte eingereicht werden. So könnte relativ zeitnah eine Umsetzung der Projektideen erfolgen.

Eine andere Idee wäre, aus dem Jahrgang eine AG zu gründen, die nach der Projektwoche zu den Themen weiter arbeitet und versucht, einzelne Ergebnisse umzusetzen. Besonders wichtig ist die Einbindung des Projekts in die politischen Strukturen des Stadtteils. Hierbei wäre es wünschenswert, wenn das Projekt von den Stadtteilpolitiker_innen wahrgenommen und unterstützt wird. So sollten am letzten Tag – dem Präsentationstag – die Stadtteilpolitiker_innen sich selbst ein Bild von den Ideen der Kinder machen und sich ernsthaft über die Umsetzung dieser Ideen Gedanken machen.

Hierbei setzt auch die Diskrepanz zwischen fachpolitischen Zielen bzw. Absichtserklärungen einerseits und der Partizipationswirklichkeit andererseits an. Ein besonderer Wert sollte auf die Umsetzung der Partizipation innerhalb der Projektwoche gelegt werden. Dies bedeutet, dass in den Projekten prozessorientiert und mit vielfältigen Methoden, die Selbstverantwortlichkeit stärken, gearbeitet werden sollte. Beispielsweise können Stadtteilerkundungen gemeinsam mit Kindern erarbeitet werden oder das zu bearbeitende Material wie Videos oder Fotos von Kindern bestimmt werden.

Material- und Methodensammlung



Im Folgenden werden einzelne Materialien und Methoden vorgestellt, die bei der Projektvorbereitung und -durchführung sowie der Präsentation der Ergebnisse benutzt wurden.

Phase I: Projektvorbereitung

Im Vorfeld des Projekts muss unbedingt die Themenentwicklung stattfinden. Hierbei kann die Methode „Motzmonster" genutzt werden. Wichtig ist, dass die Kinder und Jugendlichen die gemeinsam gefundenen Ideen anschließend clustern und Überschriften finden, die später in der Projektwoche in den von ihnen zu wählenden Projekten wiederzufinden sind.

Motzmonster
Kurzbeschreibung: Kinder und Jugendliche notieren zu einem bestimmten Thema Kritikpunkte auf farbige Moderationskarten. Diese werden gesammelt und auf einen großen Papierbogen in Form eines Motzmonsters geklebt. Die Methode eignet sich zur unkommentierten Freisetzung von Kritik und Frustration. Der Kopf wird frei und es können sich vielfältige Ideen entwickeln.

Dauer: Ca. 30 bis 60 Minuten
Material: Flipchart-Papier oder Metaplan-Papier, bunte Moderationskarten, dicke schwarze Stifte, Stecknadeln bzw. Klebeband. Für das Gesicht: Wolken, weißes Tonpapier (für die Herstellung der Augen)

Durchführung:

1. Eine Leitfrage wird formuliert, zu der später Kritik gesammelt werden soll. Die Frage oder der angefangene Satz soll herausfordern und verschiedene Antworten zulassen. Es sollten mehrere Formulierungen

für dieselbe Frage genommen werden. Der Aufforderungscharakter und das Verständnis für die Intention der Frage werden dadurch erhöht. Beispiel: Was uns Jugendlichen in unserem Stadtteil stinkt … Was in unserer Stadt ... nicht läuft … Was uns nervt ...!

2. Die Leitfragen werden auf das Flipchart-Papier oder auf die Stellwand geschrieben. Beim Motzmonster werden zusätzlich große Augen und ein großer Mund aus farbigem Tonpapier ausgeschnitten.

3. Jeweils vier bis fünf Teilnehmende bilden eine Kleingruppe und setzen sich in Stuhlkreisen zusammen. Alle Gruppen bleiben in einem großen Raum.

4. Die Teilnehmenden bekommen das Material. Die Leitfrage hängt für alle gut sichtbar im Raum. Die Moderation leitet die Frage kurz ein.

5. Die Kleingruppen haben den Auftrag, die Frage schriftlich auf den farbigen Blättern zu beantworten. Dabei soll folgendermaßen vorgegangen werden: Alle schreiben für sich allein. Alle Äußerungen sind erlaubt. Pro Karte eine Äußerung.

6. Während die Kleingruppen schreiben, breitet die Moderation den Riesenpapierbogen auf dem Fußboden aus, klebt das „Gesicht" des Motzmonsters darauf und setzt die Streifen mit der Leitfrage als Überschrift dazu.

7. Nach etwa zehn Minuten wird das Sammeln von Kritikpunkten beendet. In den Kleingruppen sollen die Kritikzettel gemeinsam durchgesehen und besprochen werden. Wenn durch dieses Gespräch neue Ideen entstehen, können sie noch ergänzt werden.

8. Die Kritikzettel werden auf das Riesenposter geklebt. Beim Motzmonster wird alles durcheinander geklebt, nur die Augen und der Mund bleiben frei.

9. Jeweils zwei Mitglieder jeder Kleingruppe tragen zum Abschluss die wichtigsten Kritikpunkte aus ihrer Kleingruppe noch einmal vor.

Phase II: Die Projektwoche beginnt

Die Projektwoche beginnt in einem großen Plenum mit einer Begrüßung und Vorstellung aller Anwesenden. Anschließend erfolgt eine kurze Erläuterung, warum das Projekt Stadtteilchecker_in durchgeführt wird.

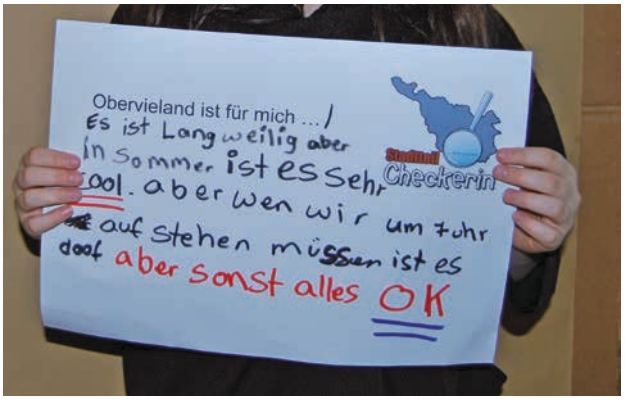
Normalerweise wird eine Stadt von Stadtplaner_innen, Grünplaner_innen, Verkehrsplaner_innen und Architekt_innen, vielleicht noch von Politiker_innen entwickelt und gestaltet.

Dabei sind die Meinungen und Ideen von Kindern für eine kinderfreundliche Stadt besonders wichtig, denn sie sind hierfür die Expert_innen für ihren Stadtteil. Mit dem Projekt soll der Stadtteil eine Woche lang auf dem Prüfstand gestellt werden. Wie sieht es mit Jugendhäusern, mit Müll im Stadtteil oder der Möglichkeit Rad zu fahren aus? Zu diesen und anderen Fragen sollen Ideen entwickelt werden.

Einstieg im Plenum
Beim Einstieg in die Projektwoche sind alle Kinder dabei. Ein kleines Kennlernspiel ist die 4-Ecken-Übung. Danach spielen alle das Atomspiel um Kleingruppen für das anschließende Stationsspiel zu gründen. In der folgenden Pause werden die Kinder entsprechend ihren Projektwünschen aufgeteilt.

4 Ecken-Übung
Kurzbeschreibung: In jeder der vier Ecken eines Raumes wird eine Aussage zu einer Frage hochgehalten. Die Kinder beantworten dann die Frage, in dem sie zu der für sie richtigen Antwort in einer der vier Ecken gehen. Anschließend erhält man einen ersten Einblick, wo die Kinder sich in ihrem Stadtteil aufhalten.

Dauer: 10 Minuten
Material: Antworten auf Papier zum Hochhalten



Fragen und Antworten:

Wenn ich an die nächsten 4 Tage denke …
1. …hab ich ehrlich gesagt noch keine Ahnung, was mich erwartet und lasse mich überraschen.
2. …habe ich schon eine Vorstellung davon, was wir machen werden.
3. …hab ich schon ganz viele Ideen, die ich gerne einbringen würde.
4. …ist mir egal was wir machen, Hauptsache es macht Spaß.

Wie bin ich heute zur Schule gekommen?
1. Ich wurde mit dem Auto gebracht.
2. Ich bin mit dem Bus, Straßenbahn, Zug gekommen.
3. Ich bin mit dem Fahrrad gekommen.
4. Ich bin zu Fuß gekommen.

Wo hältst du dich in deiner Freizeit gerne auf?
1. Ich treffe mich gerne mit meinen Freunden im Jugendfreizeitheim, auf dem Schulgelände etc.
2. Ich treffe mich im Sportverein, Musikverein, mit meinen Freunden.
3. Ich treffe mich am liebsten zuhause mit meinen Freunden.
4. Ich fahre am liebsten in die City, um mich mit Freunden zu treffen.

Wie fühle ich mich im Stadtteil?
1. Ich finde es super in meinem Stadtteil.
2. Eigentlich fühle ich mich wohl im Stadtteil, aber es gibt zu wenig Orte für Kinder und Jugendliche.
3. Mir fallen schon recht viele Sachen ein, die ich in meinem Stadtteil verändern würde.
4. Ich wohne hier überhaupt nicht gerne.

Wo wünschst du dir am ehesten Veränderungen im Stadtteil?
1. In der Schule.
2. An öffentlichen Plätzen.
3. Auf Spiel- bzw. Sportwiesen.
4. Ich wünsche mir gar keine Veränderung, alles soll so bleiben wie es ist.

Atomspiel
Kurzbeschreibung: Die Teilnehmer_innen bewegen sich frei im Raum und bilden auf Zuruf Gruppen.
Dauer: Ca. 10 Minuten
Ziel: Gruppeneinteilung

Durchführung: Die Spielleitung schaltet Musik ein und die Teilnehmer_innen bewegen sich „als freie Atome“ durch den Raum. Dann schaltet die Spielleitung die Musik aus und ruft eine Zahl in den Raum. Die Atome müssen sich nun in Gruppen mit der gerufenen Anzahl zusammen finden. Bei „4“ sollte es somit Vierergruppen geben.
Es kann auch zusätzlich die Aufgabe gegeben werden, in den gebildeten Gruppen bestimmte Arten von „Atomen“ darzustellen. Beispielsweise ein „Vierer-atom mit drei Füßen und vier Händen auf dem Boden“ usw. Die entstandenen Atome bleiben nun zusammen und bilden die Gruppen für die nächsten Schritte.

Stationsspiel
Nach dem Atomspiel bleiben die Kinder in der letzten gebildeten Kleingruppe für das Stationsspiel. Jede Gruppe bekommt ein Klemmbrett mit der Reihenfolge der Stationen, die sie besuchen sollen. Insgesamt werden 11 verschiedene Stationen von ihnen besucht, die alle etwas mit ihrem Stadtteil zu tun haben. Sobald ein Gong nach 5 Minuten ertönt, wird die Station gewechselt.

Fotoerstellung
Jedes Kind bekommt ein Zettel, auf dem der Anfangssatz: „Obervieland ist für mich…“ steht. Die Kinder sollen diesen Satz ergänzen und es wird anschließend ein Foto von ihnen mit diesem Blatt gemacht.

Ausweiserstellung
An einer Station werden eigene „Stadtteilchecker_inausweise“ erstellt. Hierfür werden vorbereiteten Ausweisvorlagen ausgedruckt. Die Schüler_innen müssen diese dann ausschneiden und füllen sie mit ihrem Namen aus. Anschließend werden diese direkt bei der Station laminiert.

Stadtteilkarten
Die Stationen, bei denen mit Stadtteilkarten gearbeitet wird, sollen einen guten Überblick geben, welche Orte im Stadtteil besonders von den Jugendlichen genutzt werden, aber auch, an welchen Orten es sie gruselt.

Moderationskartenabfrage
Mit den Moderationskarten werden die Stationen „Kenn' ich schon" oder auch „In meiner Freizeit mache ich am liebsten…" abgefragt. Es ergibt sich eine große Sammlung.

Projektbeispiele
Alle Projektgruppen aus der Projektwoche arbeiten zu unterschiedlichen Themen (z.B. Sport, Natur/Tiere oder Kinderrechte). Im Folgenden werden beispielhaft ein paar Projekte mit ihren Inhalten und dem Ablauf vorgestellt.

Stadtteilreporter_innen
Kurzbeschreibung: Die Teilnehmer_innen werden zu Stadtteilreporter_innen ausgebildet. Anhand von Videos und Fotos dokumentieren sie die Projekte der anderen Schüler_innen und machen sie für die Schulöffentlichkeit sichtbar.

Aufgaben der Filmgruppen:
- 4 Schüler_innen produzieren Interviews mit Mitschüler_in und befragen sie zu ihrem Stadtteil.
- 2 Schüler_innen produzieren einen Projekttrailer über die Stadtteilchecker_innen.
- 4 Schüler_innen entwerfen ein Fotoplakat.

Material: 2 iPads inkl. iMovie, 1 Flipcam, 2 DigiCams, 1 Macbook, Kopfhörer + Adapter

Aufgabe der Fotogruppe:
- 4 Schüler_innen machen von allen anderen Projektgruppen Fotos sortieren sie und erstellen im Anschluß Infoplakate.

Material: 2 Digicams, 2 Rechner, USB Kabel, Free Fotoprogramm (iPhoto), Beamer + Lautsprecher, Möglichkeit Fotos in Farbe auszudrucken

Wo es brennt, stinkt und brodelt!
Kurzbeschreibung: Die Teilnehmer_innen beschäftigen sich mit kleinen und großen Problemen, die in ihrem Stadtteil aus ihrer Sicht vorhanden sind. Sie entwickeln Ideen wie Plätze sauber gehalten werden und Menschen freundlicher miteinander umgehen können.

Stadtteilrundgang:
Orte erkunden und dokumentieren, Interviews mit Passant_innen, Institutionen kennenlernen
Mögliche Institutionen: Stadtteilprojekt, Ortsteilbürgermeister/ Kontaktpolizisten, Streetwork

Auswertung
Interviews, Fotos, neue Entdeckungen?!, Kleingruppenarbeit

Crash – No Crash
Kurzbeschreibung: Die Schüler_innen untersuchen und beobachten Verkehrsknotenpunkte im Stadtteil, führen Interviews und lernen mit GPS und Karten umzugehen. Es werden kleine Radtouren gemacht und die Untersuchungsergebnisse dokumentiert.

Wer bin ich? – Meine Rechte im Stadtteil
Kurzbeschreibung: Die Teilnehmer_innen beschäftigen sich mit ihren Rechten als Kinder und wie diese in ihrem Stadtteil umgesetzt werden. Sie entwickeln Ideen wie Kinderrechte bekannt gemacht werden können, damit sie jede_r kennt.

Stadtteilrundgang:
Orte erkunden & dokumentieren, Interviews mit Passant_innen, Institutionen kennenlernen – Fotostreifzüge, Umfrage, Interview

Orte und Institutionen:
Stadtteilprojekt Ortsteilbürgermeister/Kontaktpolizisten; Jugendzentrum, Streetwork

Aufarbeitung der Materialien:
- Erstellung einer Online Umfrage – tricider.com
- Werbung für Kinderrechte in Ober-vieland – facebook.com und Flyer
- Verschriftlichung der Interview- und Umfrageergebnisse
- Erstellung eines Kinderrechteplakates

Autofotografie
Kurzbeschreibung: Mit Hilfe dieser Methode soll herausgefunden werden, wie Kinder bestimmte Räume und Orte bewerten und was für sie in ihrem Lebensumfeld wichtig ist.
Dauer: Stundenweise, auf mehrere Tage verteilt

Material: Einwegkameras, Stellwände, Stifte, Papier, Moderationskarten
Ziele: Bewertung der Lebenswelt aus Sicht der Kinder und Jugendlichen, Dialog zwischen Verantwortlichen und Betroffenen herstellen, mit Kindern und Jugendlichen in Dialog und Kontakt treten.

Durchführung: Die Kinder bekommen für eine Woche eine Fotokamera ausgehändigt. Sie sollen damit Orte und Dinge fotografieren, die ihnen wichtig sind.

Als Motivation und Rahmengeschichte kann eine fiktive Person dienen, der die Kinder eine Fotogeschichte ihres Stadtteils vorstellen sollen. Nach der Einführung können Kinder und Jugendliche ihre Lebenswelt fotografieren.

klicksafe.de
ie EU-Initiative für mehr Sicherheit im Netz
Sitemap | Kontakt | Impressum | Datenschutz | Presse
Newsletter abonnieren
E-Mail-Adresse
Abonnieren
Informationen & Archiv
Home | Themen | Service | Materialien | Spots | Über klicksafe
klicksafe bei:
English | русском | Türkçe | عربي
Über klicksafe
Die Initiative
Projektinfo
Project information (en)
Netzwerk Deutschland
Beirat
Kooperationspartner
Netzwerk Europa
Insafe
EU-Partner
Internationale Projekte
Europäischer KinderOnlinePreis
Kampagne
klicksafe-Spots
klicksafe-Preis
Messen & Veranstaltungen
Youth und Children´s Panel
Safer Internet... > SID 2013 > Veranstaltungen > Bremen:
Suchbegriff
Suchen

Bremen: Schulveranstaltung/Stadtteilchecker Obervieland

"Stadtteilchecker" als lokale Reporter im Stadtteil sollten sich inhaltlich auf die Lebenswelten von Kindern und Jugendlichen in ihrem Stadtteil beziehen. Das heißt, Orte im Stadtteil zu erkunden und zu bewerten (gute/schlechte Orte, Bewegungsmöglichkeiten, etc.) sowie Kommunikations-/Teilhabe-/Mitwirkungs- und Veränderungsmöglichkeiten für Kinder und Jugendliche in Schule und Stadtteil zu erarbeiten. Die "Stadtteilchecker" geben ihr Wissen über analoge und digitale Medien weiter:
Facebook -Projektseite
Youtube Filme
Twitter
Google maps (Gruselorte, Wünsche für Orte, schöne Orte, etc..)
QR code, Geocachingtouren durch den Stadtteil
Actionbound- Touren
Etherpads, Dropbox (für Informationen und Bereitstellung von Material)
Zudem werden Methoden aus der Bürgerbeteiligung, wie Zukunftswerkstätten, Welt-Cafés, o.ä. eingesetzt.

"Stadtteilchecker" ist ein Kooperationsprojekt von Senatskanzlei/Ortsamt Mitte, SpielLandschaftStadt e.V., Oberschule Obervieland, Jugendbildungsstätte LidiceHaus und ServiceBureauLogo Jubis Jugendinformation. Seit längerem arbeiten die Projektpartner auf unterschiedlichen Ebenen zur Förderung der Jugendbeteiligung in Bremen zusammen.

Veranstalter: ServiceBureau Jugendinformation

Zielgruppen: Lehrer, Kinder

Bei der Auswertung ist besonders wichtig, die Kinder und Jugendlichen zum Sprechen zu bringen und nicht eigene Interpretationen der Fotos vorschnell vorzunehmen. Gerade in den Kommentaren liegt die besondere Chance, die spezifischen Interpretationen ihrer Lebenswelten einzufangen.

Der Auswertungsaufwand ist nicht zu gering einzuschätzen, weil es hier auch nach den Gruppendiskussionen in Kommentaren der Kinder und Jugendlichen darum geht, die Informationen z.B. im Rahmen einer Sozialraumanalyse so aufzubereiten, dass die Ergebnisse zusammengefasst werden können.

Befragung von Kommunalpolitiker_innen

Kurzbeschreibung: Kommunalpolitiker_innen beantworten von Kindern oder Jugendlichen erarbeitete Fragen.

Dauer: ca. 2 Stunden
Material: Stifte, Moderationskarten, Pinnadeln, Stellwand

Ziele: Dialog zwischen Verantwortlichen und Betroffenen herstellen, Öffentlichkeit für Kinderinteressen herstellen.

Durchführung: Die Moderation erklärt den Kindern und Jugendlichen die Vorgehensweise für die Befragung. Die Kinder/Jugendlichen bekommen Stifte und eine vorher festgelegte Anzahl an Moderationskarten, pro Karte kann jede_r eine Frage aufschreiben welche den Kommunalpolitiker_innen später gestellt wird. Die Karten werden dann eingesammelt, vorgelesen und nach Themenkreisen geordnet an die Stellwand gehängt.

Anschließend erfolgt eine Pause in welcher die Kommunalpolitiker_innen sich die Fragen durchlesen und sich kurze Notizen machen können. Die Kommunalpolitiker_innen werden nach der Pause kurz vorgestellt, danach beginnt die Beantwortung der Fragen.

Die Moderation achtet hierbei auf das Einhalten der Regeln. Diese lauten wie folgt:

- Jede Frage soll konkret beantwortet werden.
- Für die Beantwortung der Fragen steht insgesamt eine halbe Stunde zur Verfügung.

Ein_e zweite Moderator_in schreibt die Kernaussagen der Antworten stichwortartig auf Moderationskarten mit und pinnt sie hinter die Fragekarten, die Antwortkarten habe eine andere Farbe als die Fragekarten.

Ist der/die Politiker_in alle Fragen durchgegangen, wird mit den Jugendlichen geklärt, ob tatsächlich alle Fragen beantwortet sind und ob sich Nachfragen ergeben haben. Eventuelle Nachfragen werden wieder auf Karten gesammelt, an die Pinnwand geheftet und danach von dem Politiker nacheinander beantwortet. Dafür stehen noch einmal ca. 15 Minuten zur Verfügung.

Eine kurze Diskussionsrunde folgt nach der Beantwortung der Fragen.

Stadtteilrallye
Kurzbeschreibung: Die Kinder erforschen anhand einer vorgegebenen oder eigenständig erstellten Route ihren Stadtteil. Dabei haben sie unterschiedliche Aufgaben zu erfüllen.

Dauer: mehrere Stunden

Material: Kopiervorlagen mit den Stationen, Klemmbretter, Stifte, Fotoapparate, Handys

Durchführung: Die Kinder erforschen anhand einer vorgegebenen Route ihren Stadtteil. Bei viel Zeit, können die Kinder auch eigenständige Routen erarbeiten. Auf ihrer Erkundung haben sie unterschiedliche Aufgaben zu erfüllen und Stationen anzulaufen. Zum Beispiel: Besuche von Kinder- und Jugendeinrichtungen, Ortsamt, Polizei, markanten Gebäuden, Durchführung von Umfragen auf der Straße, Interview von Expert_innen, Politiker_innen und/oder Anwohner_innen, Festhalten der Erkundung auf Foto und Video.

Befragung von Expert_innen
Kurzbeschreibung: Expert_innen werden in einem Gespräch von einer Gruppe zu einem bestimmten Thema befragt.

Dauer: Ca. 2 Stunden
Material: große Papierbögen, 3-5 Stellwände, Pinnadeln, rechteckige Moderationskarten, Streifen, Stifte

Ziele: Informationen beschaffen und sammeln, Wissen erweitern.

Durchführung:

Die Moderation begrüßt Teilnehmer_innen und Expert_innen und gibt ihnen einen kurzen Überblick über den Ablauf. Dann stellen die Expert_innen sich kurz vor und leiten das Thema aus ihrer Sicht ein. Anschließend werden von den Teilnehmer_innen ihre Fragen an die Experten_innen gestellt. Hierbei können sowohl neue Fragen formuliert als auch bereits vorhandene (die bei einem Treffen vorab erarbeitet wurden) gestellt werden.

Von der Moderation wird darauf geachtet, dass die gestellten Fragen beantwortet werden.
Die Fragen und Antworten werden von der Moderation in Stichworten auf Moderationskarten mitgeschrieben (Streifen für die Fragen, rechteckige Karten für die Antworten) und an die Stellwand gehängt. Zeit für eine Diskussion am Ende der Befragung sollte mit eingeplant werden.

Stadtteilumfrage
Kurzbeschreibung: Die Kinder werden mit Hilfe eines altersgerechten Fragebogens zu ihrem Stadtteil befragt. Hier können sie beschreiben, was ihnen gefällt, was ihnen nicht gefällt und was besser gemacht werden könnte.
Dauer: ca. 30 Minuten
Material: Umfragebögen, Stift
Ziele: Interessen und Wahrnehmung von Kindern/Jugendlichen dokumentieren, Themen/Projekte finden, Wünsche, Bedürfnisse und Meinungen von Kindern/Jugendlichen ermitteln.

Durchführung: Folgende Dinge sollten bei der schriftlichen Befragung von Kindern beachtet werden.

Die Fragen in Fragebögen für Kinder müssen kurz, verständlich und in kindgerechter Sprache verfasst sein. Sie sollten in der Anzahl begrenzt sein. Hier gilt meistens der Grundsatz „Weniger ist mehr!“, auch wenn es so viele Fragen gibt, die unter den Nägeln brennen.

Es wird in der Regel empfohlen, offenen Fragen zu stellen. So ist viel Platz für die Sicht und Meinung der Kinder gegeben. Allerdings ist die Auswertung dann auch langwieriger.

Zur genaueren Auswertung sollten in jedem Fall auch statistische Daten erhoben werden. In der Regel handelt es sich um die Angaben Vorname, Geschlecht des Kindes, Straße bzw. Stadtteil und Alter. Kleine Zeichnungen oder Bilder runden die Gestaltung ab.

Befragungen zum Stadtteil können zu Anlässen wie z.B. Stadtteilfest durchgeführt werden.
Die Ergebnisse der Umfrage sollten sorgfältig ausgewertet und aufbereitet werden. Sie liefern viele wichtige Anhaltspunkte dafür, was Kinder bewegt, welche Themen im Stadtteil für sie wichtig sind, wo sie Handlungsbedarf sehen.

World Café
Kurzbeschreibung: Die Intention des World Cafés ist, eine möglichst unterschiedlich zusammengesetzte Gruppe von Menschen in intensive Gespräche zu bringen: Durch angeregten Austausch zu einem gemeinsamen Thema sollen kreative Lösungen und Ideen entstehen. Dies soll ge#schehen, indem sich die Gedanken der Teilnehmenden vernetzen und befruchten und die kollektive Intelligenz der Gruppe genutzt wird.

Phase III: Präsentation der Ideen

Am letzten Tag der Projektwoche steht die Ergebnispräsentation im Vordergrund. Es ist hilfreich, den Vormittag zunächst noch zu nutzen, um die letzten Vorbereitungen zu treffen.

Vorbereitung
Im Hinblick auf die Nachhaltigkeit und Einbindung des Projekts in politische Strukturen werden im Vorfeld Stadtteilpolitiker_innen, Lehrer_innen, Journalist_innen und andere Interessierte eingeladen.

Ablauf

Eröffnung: Der Präsentationstag beginnt mit einer kurzen Ansprache, in der alle Anwesenden begrüßt werden.

Filmvorführung: Anschließend werden die Filme der Redaktionsgruppe für alle auf einer großen Leinwand gezeigt.

Präsentationsstände: Jede Projektgruppe hat anschließend einen eigenen kleinen Stand, an dem sie ihre Ergebnisse in Form von Modellen, Plakaten oder Filmen zeigen.

Die Präsentation wurde in Obervieland auf 2,5 Stunden angesetzt, es hat sich aber gezeigt, dass nicht mehr als 2 Stunden hierfür eingeplant werden sollte.

4.2 „Rolling Discussion“ in Dresden – eine partizipative Straßenbahnfahrt

Zusammenfassung

Vier Politikerinnen und Politiker, ca. 16 interessierte Jugendliche und eine rollende Straßenbahn. Das sind die Zutaten für das Projekt „Rolling Discussion“. „Den Politikern auf Augenhöhe begegnen“ – war das Ziel dieser außergewöhnlichen Form des Gesprächs zwischen politisch Verantwortlichen und ihren (zukünftigen) Wählerinnen und Wählern.

Drei Themen wurden von den Teilnehmenden diskutiert: Schule und Schulpolitik, Drogenpolitik sowie Radfahren und Verkehr. Die Gespräche wurden aufgezeichnet und liegen als Video- und Audioaufzeichnung vor.

Projektpartner
Die „Rolling Discussion 2013“ war ein Gemeinschaftsprojekt des Herbert-Wehner-Bildungswerks und der Jugendinitative Demokratie e.V. (JiD)

Das Projekt fand im Rahmen des Programms „Blended Learning Democracy“ statt, welches der Arbeitskreis deutscher Bildungsstätten (AdB) mit Unterstützung des Bundesministeriums für Familie, Senioren, Frauen und Jugend (BMFSFJ) im Jahre 2012/13 durchgeführt hat.

Das Herbert-Wehner-Bildungswerk ist ein gemeinnütziger Verein in Dresden, der politische Bildung betreibt. Das Bildungswerk gibt es seit 1992. Es ist nach dem Dresdner SPD-Politiker Herbert Wehner benannt. Zu den Schwerpunkten des Bildungswerks gehören politische Bildungs- und Gedenkstättenfahrten, kommunalpolitische Bildung und die Vermittlung von Kompetenzen wie

Moderation, Rhetorik und Web 2.0. Weitere Informationen unter www.wehnerwerk.de

Die **Jugendinitative Demokratie** in Dresden ist ein Zusammenschluss ehemaliger Schülerinnen und Schüler Dresdner Schulen, die durch außergewöhnliche Projekte und Veranstaltungsformen Jugendliche für Politik begeistern und zum Mitmachen anregen wollen. Schwerpunkt der Arbeit sind Europa- und Kommunalpolitik. Weitere Informationen unter www.jugendinitiative.eu

Grundidee und pädagogische Zielstellung

Worum geht es?
Bei dem Projekt „Rolling Discussion" geht es um zweierlei: Zum einen sollen Schülerinnen und Schüler in den direkten Kontakt mit verantwortlichen Politikern kommen. Oftmals ist dieser direkte Kontakt nicht möglich. Der Terminplan von Politikerinnen und Politikern ist dicht gedrängt, Anfragen werden meist nur schriftlich von den Mitarbeiterinnen und Mitarbeitern beantwortet. Bei der Rolling Discussion haben die Jugendlichen die Möglichkeit, unmittelbar ihre Vorschläge zu unterbreiten, Fragen zu stellen, direkt unterschiedliche Antworten erhalten zu können.
Warum eine Straßenbahn?
Die Straßenbahn ist ein geschützter, und für alle Beteiligten gleichzeitig vertrauter aber dennoch außergewöhnlicher Ort. Die Politiker können sich dem Gespräch nicht entziehen. Auch die Teilnehmenden können sich zwar zurücknehmen und zuhören, werden aber durch die Moderation angehalten, Fragen zu stellen. Gleichzeitig können gezielt von den Schülerinnen und Schülern zuvor bestimmte Orte angefahren werden. So fuhr die Bahn z.B. an einer im Bau befindlichen Schule, an Straßen mit maroden oder nicht vorhandenen Fahrradwegen oder an sanierungswürdigen Plattenbauten vorbei.

Austausch im Web 2.0

Zur Organisation der Straßenbahnfahrt, zur Vorbereitung der Inhalte und zu deren Nachbereitung war vorgesehen, moderne Medien des Web 2.0 zu nutzen. (Siehe dazu „Schwierigkeiten und Anpassungen)

Vorbereitung und Umsetzung

Ziel des Projektes war es, Jugendliche **außerhalb der Schule** für politische Fragen zu interessieren und Ihnen den Austausch mit Politikerinnen und Politikern zu ermöglichen.

Den Organisatoren stellten sich damit zwei Aufgaben: Erstens mussten der Tag der Straßenbahnfahrt selbst, sowie Vorbereitungstreffen usw. organisiert werden. Zum andern mussten Teilnehmende, d.h. Schülerinnen und Schüler gewonnen werden.

Insbesondere im zweiten Bereich gab es jedoch massive Probleme. Daher sollen zunächst die

Abb. 1: Ursprüngliche Planung

ursprünglichen Planungen skizziert werden um dann die aufgetretenen Probleme und die daraus resultierende tatsächliche Durchführung darzustellen

Konzept

Für die „Rolling Discussion" sollten Methoden des „blended learning" angewendet werden, d.h. die Teilnehmenden sollten sowohl in Präsenzveranstaltungen als auch im virtuellen Raum kommunizieren, es sollten herkömmliche Methoden der Moderation und Ideenfindung (z.B. Kartenabfrage) und virtuelle Methoden (z.B. das online-tool *tricider)* kombiniert verwendet werden. Auch die Vorbereitung der Veranstaltung, also die Kommunikation der Organisatoren untereinander sollte sowohl online als auch *„face-to-face"* stattfinden.

Organisationstreffen

Um die Vorbereitung, die Teilnehmergewinnung und die Durchführung zu organisieren wurden gemeinsame Vorbereitungstreffen abgehalten, die sowohl direkt *„face-to-face"* als auch online stattfanden. Die „physischen" Treffen fanden in den Räumen des Herbert-Wehner-Bildungswerks statt. Hier konnten traditionelle Methoden der Veranstaltungsorganisation genutzt werden: Pinnwände, Moderationskarten, Beamer & Laptop und nicht zuletzt das persönliche Gespräch. Die Ergebnisse wurden digital in Protokollform festgehalten (pdf), so dass Verantwortlichkeiten und Fristen jederzeit einsehbar waren.

Diese Dokumente wurden in einer Dropbox allen Verantwortlichen zugänglich gemacht. Zudem fand Kommunikation über E-Mail, besonders aber über Facebook statt. Interessanterweise war die Erreichbarkeit über Facebook insgesamt am besten gegeben, da persönliche Mitteilungen über dieses Medium direkt am Rechner, per E-Mail oder über das Smartphone gleich auf mehreren Wegen den Empfänger erreichen.

Abb. 2: Screenshot Etherpad (Ausschnitt)

Des Weiteren wurden wichtige Planungen online in einem *Etherpad* getroffen (siehe screenshot). Dieses Tool erwies sich insbesondere für die Durchführung einer Online-Konferenz als äußerst nützlich. Zunächst wurde per *skype* eine Konferenzschaltung organisiert. Sobald diese stand, konnten die Teilnehmenden gleichzeitig an der Tagesordnung arbeiten, diese verändern oder Punkte hinzufügen.

Eine Verbindlichkeit konnte hergestellt werden, da die Einträge im etherpad jederzeit von allen Teilnehmenden nachgelesen werden konnten.

Teilnehmergewinnung

Die Teilnehmergewinnung sollte am Anfang des Projektes stehen. Die Teilnahme an der „Rolling Discussion" sollte – schon aus der Grundidee eines „Dialogs auf Augenhöhe" abgeleitet – freiwillig sein. Es wurde also abgelehnt, eine Schulklasse oder anderweitig feste, weitgehend homogene Gruppe zu verpflichten, an der Veranstaltung teilzunehmen.

Stattdessen wurde auf verschiedene Art und Weise und mit großem Aufwand für die Veranstaltung geworben (siehe gesondertes Kapitel unten).

Vorbereitungstreffen 1

In einem ersten Vorbereitungstreffen sollten sich die Teilnehmenden zunächst persönlich kennenlernen. Auch wenn der Erstkontakt per E-Mail oder Facebook lief, sollte für Teilnehmende

und Organisatoren klar sein, mit wem man es zu tun hat. Hierfür wurden passende Kennenlernspiele ausgesucht und vorbereitet.

Als zweiter Punkt nach Begrüßung und Kennenlernrunde war ein kurzer Input zur politischen Bildung vorgesehen. Damit sollte sichergestellt werden, dass alle Teilnehmenden unabhängig von Alter und Bildungsstand ungefähr dieselben Vorstellungen dessen haben sollten, was Politiker ‚so machen', welche Möglichkeiten sie auf Kommunal- Länder- und Bundesebene haben, welche Aufgaben ein Bürgermeister hat usw.

Im Anschluss sollten beim ersten Treffen einige Web 2.0 Tools vorgestellt und ausprobiert werden. Vorbereitet wurden kurze interaktive Einheiten zu Facebook, Skype, Etherpad und Tricider.

Abschließend sollten unter Hilfestellung der Moderation erste Themenfelder abgesteckt werden. Was interessiert die Teilnehmenden am meisten? Verkehr? Umwelt? Bildung? Landes- oder Bundesthemen? Dieser erste Pool an Ideen sollte handschriftlich und digital festgehalten werden.

Online-Phase

Dem ersten Treffen schloss sich eine etwa einwöchige Onlinephase an, während der sich die Teilnehmenden mit Hilfe der genannten Online-Tools über die im Vorbereitungstreffen angedachten Themen austauschten. Per *„Tricider"* konnten erste Argumente ausgetauscht und über *Facebook* oder *Skype* Links zu interessanten Websites gesammelt werden.

Vorbereitungstreffen 2

In einem zweiten Vorbereitungstreffen werteten die Jugendlichen die Online-Aktivitäten der vergangenen Woche aus. Was hat funktioniert, was nicht? Wo gab es technische Probleme? Wurde die „Netikette" verletzt?Die gesammelten Ideen sollten anschließend mit herkömmlichen Methoden und im gegenseitigen Gespräch auf wenige Fragen komprimiert werden.

Anschließend erfolgte eine Vorstellung der geladenen Politikerinnen und Politiker. Wer gehört welcher Partei an? In welchem Gremium sind sie tätig? Sind sie in der Regierung oder in der Opposition usw.?

Am Ende war vorgesehen, die Planungen des Projekttages vorzustellen und in Zusammenarbeit mit den Teilnehmenden anzupassen (Fahrtroute der Bahn usw.). Auch die Technik war zuvor zu testen.

Durchführung der „Rolling Discussion"

Die Durchführung der Veranstaltung war ähnlich geplant, wie sie auch tatsächlich durchgeführt wurde. Die Dresdner Verkehrsbetriebe haben sich sehr kooperativ gezeigt und für einen moderaten Preis einen kompletten Straßenbahnzug mit Fahrer gestellt. Die Route konnte noch am selben Tag angepasst werden. In der Straßenbahn fand dann eine erste Kennenlernrunde mit den Politkerinnen und Politikern statt. Anschließend verteilten sich die Volksvertreter auf einzelne Sitzgruppen in der Bahn. Die Gespräche wurden von Moderatoren aus dem Bildungswerk und der JiD geleitet. Alle Gespräche wur-

den mit Audiorekordern in voller Länge aufgezeichnet. Zusätzlich wurde mit 2 Videokameras gefilmt und fotografiert. Aus den gesammelten Daten ist ein youtube-Video entstanden.

Im Anschluss an die Veranstaltung selbst konnten sich die Teilnehmenden, Organisatoren und Politiker bei einem kleinen Grillbuffet und einer Live-Schüler-Band aus Dresden noch ein wenig unterhalten und Erfahrungen austauschen.

Nachbereitung und Online-Auswertung

Als letzter Punkt war die Durchführung einer Auswertung im Internet geplant. Auf der Facebook-Seite sollten die Ergebnisse noch einmal rekapituliert werden. Aus den gesammelten Daten (Antworten, Ton- und Videodokumenten usw. sollte eine Dokumentation erstellt werden, die veröffentlicht und für die weitere inhaltliche Arbeit zur Verfügung gestellt werden sollte (z.B. zur Beratung im Stadtschülerrat). Siehe; youtu.be/Qio-115b2mg

Werbung und Teilnehmergewinnung

Wie erwähnt sollte die Teilnehme an der „Rolling Discussion" freiwillig sein. Letztlich aber stellte die Teilnehmergewinnung das zentrale Problem des gesamten Projekts dar und führte dazu, dass das gesamte Projekt nicht wie vorgesehen durchgeführt werden konnte. Auf das Problem der Teilnehmergewinnung und die notwendigen Anpassungen wird im nächsten Kapitel eingegangen. Zunächst soll skizziert werden, wie versucht wurde, Jugendliche für das Projekt zu finden.

Für die Teilnehmergewinnung sollte zunächst das Netzwerk der JiD genutzt werden. Die JiD ist als Verein sowohl mit weiteren Vereinen der politischen Jugendbildung in Dresden, z.B. dem PjR (Politischer Jugendring Dresden) sowie mit dem Stadtschülerrat vernetzt. Des Weiteren wurden die Gemeinschaftskundelehrer an den Dresdner Gymnasien und Mittelschulen persönlich angeschrieben. Die Mitglieder der JiD waren ebenfalls bereit, das Projekt in den Schulen vorzustellen.

Darüber hinaus wurde für die „Rolling Discussion" Öffentlichkeitsarbeit auf allen verfügbaren Kanälen betrieben: Zunächst wurde eine Website eingerichtet. (www.rollingdiscussion2013.de) Diese verfügte neben der Projektbeschreibung über eine Anmeldefunktion und Kontaktmöglichkeiten. Des Weiteren wurden eine Facebook-Seite und ein Twitter-Account eingerichtet.

Für die Veranstaltung wurden von einem Grafiker Flyer entworfen und gedruckt. Diese wurden an Schulen im gesamten Stadtgebiet ausgelegt, an alle Jugendeinrichtungen, an Jugendorganisationen

der Parteien und Gewerkschaften, an Jugendclubs und dergleichen verschickt. Auch bei den U18-Wahlen lagen die Flyer in fast allen Wahllokalen im Dresdner Stadtgebiet aus. Mitarbeiter des Bildungswerks suchten zudem einige Jugendclubs persönlich auf, um dort mit Jugendlichen und Betreuern zu sprechen und für das Projekt zu werden.

In ähnlichem Design wie Flyer und Website wurden auch Plakate gestaltet. Diese sollten vor den Schulen aufgehängt werden. Hierzu wurde allerdings die Genehmigung aufgrund der bevorstehenden Wahlen von Seiten der Stadt verweigert.

Schließlich wurde auch im *Fahrgastfernsehen* der DVB für die Veranstaltung geworben.

Sodann wurde auf die Veranstaltungen mit einer *Pressemitteilung* hingewiesen. Tatsächlich war auch ein Redakteur der Sächsischen Zeitung bei der Straßenbahn anwesend, und die Zeitung berichtete am Folgetag über die Veranstaltung (Sächsische Zeitung vom 15. Oktober 2013, Dresden-Seite).

Als sich bereits abzeichnete, dass die Teilnehmerzahl nicht ausreichen würde wurde weiterhin über persönliche Kontakte massiv für die Veranstaltung geworben.

Schwierigkeiten und Anpassungen

Die ursprüngliche Umsetzung des Projekts scheiterte an der Teilnehmerfindung und am insgesamt mangelnden Interesse der Zielgruppe an politischen Veranstaltungen allgemein und auch an dieser Veranstaltung im Speziellen.

Damit war es nicht möglich, den oben skizzierten Plan umzusetzen. Somit konnte nur eine Art „Rumpf-Veranstaltung“ realisiert werden, in der nur Teile dessen experimentell umgesetzt werden konnten, was ursprünglich geplant war.

Noch bevor jedoch das Problem der Teilnehmergewinnung akut wurde, musste die Veranstaltung auf Grund der Flutkatastrophe in Dresden und Umgebung im Juni 2013 auf die Zeit nach den Sommerferien und nach der Bundestagswahl verschoben werden.

Der Ausweichtermin, der 28. September 2013 konnte ebenfalls nicht gehalten werden, so dass die Veranstaltung am 14. Oktober 2013 stattfand. Aufgrund der zweifachen Absage war es eben-

falls ein schwieriges Unterfangen, Politikerinnen und Politiker für die Fahrt zu gewinnen. Mit viel Engagement ist es gelungen, zumindest Repräsentanten der SPD, der Grünen, der Linkspartei und der Piratenpartei zu gewinnen. Die Kandidaten der CDU und der FDP, die sowohl für den 15. Juni als auch für den 28. September zugesagt hatten, konnten am 14. Oktober nicht teilnehmen.

Auch die Vorbereitungstreffen mussten entfallen, so dass die inhaltliche Vorbereitung der Themen durch Mitglieder der JiD und Praktikanten des Bildungswerks, die allerdings im „Zielalter" der Aktion waren, vorbereitet wurden.

Zuletzt soll auch nicht unerwähnt bleiben, dass bei der Umsetzung von „blended learning" Methoden einige technische Probleme auftauchen können. Diese wurden in einem Blog festgehalten, der unter der Internetadresse http://rollingdiscussion2013.wordpress.com/ nachzulesen ist.

Fazit

Das Experiment, Kinder und Jugendliche durch ein außergewöhnliches Projekt zur *freiwilligen* Partizipation zu bewegen ist nur zu einem kleinen Teil gelungen. Trotz großen Engagements und großen Aufwands bei der Vorbereitung und der Bewerbung des Vorhabens ließen das Interesse und die Beteiligung arg zu wünschen übrig.

Die Veranstalter sind überzeugt, dass eine „Rolling Discussion" inklusive der genannten Elemente des „blended learnings" bei einer feststehenden Gruppe (Schulklasse, Jugendgruppe) grundsätzlich funktionieren kann und den Teilnehmenden sowohl einen Einblick in politische Prozesse als auch in Beteiligungsformen und Kommunikationsmöglichkeiten des Web 2.0 gewährt.

Dresden, im Oktober 2103

Leider kein brauchbarer Screenshot

4.3 Göhrde – „Podcasting §36“

Vorbemerkungen zu unserer Provinz

Wie Städte äußerst unterschiedlich sind, so ist auch der ländliche Raum sehr verschieden. Beide Areale stehen aber häufig in einer nicht auf den ersten Blick erkennbaren Beziehung zueinander. Die Samtgemeinde Dahlenburg liegt im Landkreis Lüneburg im Nordosten von Niedersachsen unweit der Elbe im *Biospährenreservat niedersächsische Elbtalaue.* Die Samtgemeinde setzt sich aus fünf Gliedgemeinden mit derzeit 6.149 Einwohnern zusammen. Sie ist die Samtgemeinden mit der geringsten Einwohnerzahl im Landkreis Lüneburg und muss ihre kommunalpolitische Bedeutung permanent gegenüber dem Landkreis behaupten.

Ihr ökonomisches Potential gliedert sich wie folgt: Land-und Forstwirtschaft 13,9 %, produzierendes Gewerbe: 33,2 %, Handel/Verkehr: 17,2 % und übrige Dienstleistungen: 35,7 %. Größter Betrieb ist die MOLDA AG, ein Betrieb der Lebensmittelindustrie mit 420 Arbeitsplätzen, der aus der lokalen Molkereigenossenschaft entstanden ist und auch der größte Ausbilder vor Ort ist. Der Betrieb steht aber nach einer längeren Phase der Prosperität seit ca. 10 Jahren immer wieder vor der Insolvenz, was eine nicht zu unterschätzende Verunsicherung in der hiesigen Bevölkerung zur Folge hat. Das wirkt subkutan über die Familien bis hinein in die Kinder und Jugendlichen.

Die Bildungssituation in der Samtgemeinde ist recht breit gefächert. Es gibt eine mehrzügige Grundschule, eine seit 2011/12 existierende Oberschule als Ganztagsschule, ein staatl. anerkanntes Gymnasium in Internatsform und externem Besuch, 2 Kindertagesstätten, ein Kunstraum-Projekt und den Bahnhof Göhrde als außerschulische Bildungsstätte. Die zahlreichen Schulreformversuche der niedersächsischen Kultus-Politik während der vergangenen 15 Jahre haben ähnlich wie die permanent drohende Insolvenz des Großbetriebs MOLDA zu einer

weiteren Verunsicherung der örtlichen Bevölkerung beigetragen. Es ist gerade einmal fünf Jahre her, da sollte die damalige Haupt und Realschule und heutige Oberschule geschlossen werden. Das konnte noch in letzter Minute abgewendet werden, doch der damit verbundene Schock ist bis heute nicht überwunden worden: „Die machen hier doch sowieso alles dicht!“ hört man heute noch in der Samtgemeinde. Kommunalpolitisches Engagement der kleinen und großen Einwohner wird so keinesfalls gefördert.

Das Gegenteil wird eher unterstützt: Seit 2007 gibt es eine andauernde Diskussion über die Zusammenlegung von drei Samtgemeinden im Osten des Landkreises Lüneburg, die den Verlust des Samtgemeindesitzes in Dahlenburg zur Folge haben würde. Doch hier hatten die Innenpolitiker des Landes Niedersachsen die Rechnung ohne den Wirt gemacht: Die Bevölkerung in den drei Samtgemeinde hat die Zusammenlegung im vergangenen Jahr abgelehnt. Das Zusammenlegungsvorhaben wurde vom Land aber nicht für beendet erklärt.

Das, angesichts solcher seit Jahren andauernden sozioökonomischer Entwicklungen eine stetige Abwanderung aus der Samtgemeinde festgestellt werden muss, verwundert nicht. Hinzu kommen noch die Sogwirkungen des Oberzentrums Lüneburg und der „Metropolregion Hamburg“, nicht zuletzt der eingeschränkte öffentliche Personen-Nahverkehr (ÖPNV), der die Mobilität der Bevölkerung mehr und mehr auf das Automobil fixiert, was Jugendliche insbesondere ausschließt.

Anstelle hier gegen zu steuern, werden von der örtlichen Arbeitsverwaltung bezeichnenderweise insbesondere Hartz-IV-Empfänger wegen des „billigen“ Wohnraums in der Samtgemeinde angesiedelt. So schafft man sukzessive Ghettos. Für Kinder und Jugendliche sind das partout keine guten Aussichten, geschweige denn Bleibeperspektiven. Es fehlt eine grundsätzliche Politik für den ländlichen Raum, die es ernst meint mit der Beteiligung junger Menschen an der demokratischen Entwicklung unserer Gesellschaft und diese Beteiligung fängt im Kopf der Erwachsenen an.

Niedersächsisches Kommunalverfassungsgesetz (NKomVG)
Vom 17. Dezember 2010 *)

§ 36 Beteiligung von Kindern und Jugendlichen

1 Gemeinden und Samtgemeinden sollen Kinder und Jugendliche bei Planungen und Vorhaben, die deren Interessen berühren, in angemessener Weise beteiligen. 2 Hierzu sollen die Gemeinden und Samtgemeinden über die in diesem Gesetz vorgesehene Beteiligung der Einwohnerinnen und Einwohner hinaus geeignete Verfahren entwickeln und durchführen.

Projektidee

Die Idee zum Projekt Podcasting §36 wurde geboren in einer Vorstandssitzung der *Bürgerinitiative BI Region Dahlenburg e.V.,* als der Vertreter der Bildungsstätte dem BI-Vorstand über das Projekt *„Blended Learning Democracy“* vom AdB berichtete um die Möglichkeiten einer Mitwirkung an diesem Projekt zu erörtern.

Im Vorstand der BI sitzen unter Anderem drei Mitglieder von Bündnis90/Die Grünen, die in der Kommune als Ratsmitglieder tätig sind. Diese berichteten ihrerseits von Problemen mit der Akzeptanz des §36 des Niedersächsischen Kommunalverfassungsgesetzes, von einer Umsetzung ganz zu schweigen.
So wurde der §36 sowohl Namensgeber wie auch roter Faden für das Projekt an der Bildungsstätte Bahnhof Göhrde.

Podcasting §36 ist aber auch die Idee, Jugendlichen im ländlichen Raum einen besonderen Anreiz zu bieten, sich mit Politik und gesellschaftlicher Partizipation zu beschäftigen. Podcasts kann man als eine Spezialform des Internetradios bezeichnen und die Produktion von Podcasts sollte diesen besonderen Anreiz bieten. Neben der Kommune und den Jugendlichen sollte auch die Sozialraumkonferenz, ein Zusammenschluss aller im Sozialen tätigen Organisationen in der Kommune, in das Projekt einbezogen werden.

In ersten Veranstaltungen mit den Gemeinderäten und speziell mit Schülerinnen und Schülern sollte der Rahmen des Projektes und insbesondere die Form der Kinder- und Jugendbeteiligung geklärt werden und in weiteren Schritten mit den beteiligten Schülerinnen und Schülern eine mögliche Umsetzung mit den Verantwortli-

chen aus der Kommune und den kommunalen Politikern.

Vorbereitungen

Es zeigte sich schnell, dass die Hürden für die Gewinnung von Teilnehmern, sowohl auf Seiten der „Kommunalen" wie auch auf Seiten der Jugendlichen sehr hoch waren und sind. Als erstes suchten wir über die Sozialraumkonferenz den Kontakt zum örtlichen Jugendzentrum, weil uns dieser Weg als der geeignetste erschien, um Jugendliche aus der Samtgemeinde ins Boot des Projektes zu holen. Leider ist das Jugendzentrum sowohl personell unterbesetzt, zwei Sozialarbeiter jeweils 4 Stunden pro Woche, als auch mit einem Budget von € 50,- pro Monat völlig unterfinanziert.

Nach einigen Gesprächen mit den Verantwortlichen erklärte sich das Jugendzentrum als nicht in der Lage, dieses Projekt gemeinsam mit uns im Bahnhof Göhrde umzusetzen.

Inzwischen wurden von uns die Vorbereitungen zur Beschaffung der technischen Hilfsmittel für die Podcast-Produktion abgeschlossen und die notwendige Hard- und Software weitestgehend geordert. Das Augenmerk lag dabei auf handelsüblicher und preiswerter Technik um bei der Ausstattung möglichen Projektpartnern oder -nachahmern finanziell keine allzu großen Hürden in den Weg zu legen. Eine multifunktionale Kamera (Foto und Video), Audio-Studio Equipment zum Abmischen und Aufnehmen der Podcasts, Software zur Erstellung der Podcasts, sowie zwei iPads und ein digitales Aufnahmegerät als „journalistische" Ausstattung.

Nach der Absage des Jugendzentrums bezüglich einer Projektbeteiligung suchten wir den Kontakt zu den von den Schülern der Samtgemeinde besuchten Schulen. Auch hier war der Wille zu einem Engagement erschreckend gering oder gar nicht vorhanden. Lediglich die noch im Aufbau befindliche IGS Kaltenmoor in Lüneburg, welche als Integrierte Gesamtschule auch Schüler aus unserer Samtgemeinde aufnimmt, zeigte sich interessiert. Im weiteren Verlauf des Projektes haben wir alle Veranstaltungen mit Schülerinnen und Schülern der IGS bestritten. Unsere Bemühungen, die Oberschule Dahlenburg in das Projekt mit einzubeziehen, scheiterten wiederholt, ebenso mit der Internatsschule Marienau.

Workshop vom 19.1.2013 mit Mitgliedern der Gemeinderäte

Um möglichst alle Interessierten und Interessenten in das Boot unseres Projektes zu holen, luden wir am 19 Januar 2013 rund 30 kommunale Politiker und Akteure aus der Sozialraumkonferenz zu einem Kick-Off-Workshop in unser Haus ein.

Ziel war es, das Projekt vorzustellen, um breite Zustimmung zu werben und bereits zu ersten Vorstellungen bezüglich möglicher Formen der Umsetzung zu kommen, welche dann in den Seminaren mit den Jugendlichen als Diskussionsgrundlage dienen sollten.

Verschiedene Beteiligungsformen wurden erörtert und gegeneinander abgewogen. Ein einheitliches Bild entstand nicht, war aber auch nicht Zielsetzung für diesen Workshop, da Einmütigkeit darüber bestand, dass Politik auf die Jugendlichen zuzugehen hat und nicht umgekehrt, also die Jugendlichen letztendlich über Form und Umfang der Beteiligung, im Rahmen des §36, selbst entscheiden sollen.

Seminar vom 8.2 - 10.2.2013 sowie vom 15.2 - 17.2.2013 mit Schülern der IGS

Um Jugendliche für unser Projekt und die damit verbundene Arbeit zu werben, haben wir zwei Veranstaltungen zum Vorstellen des Projekts und zum Kennenlernen des Hauses im Bahnhof Göhrde durchgeführt.

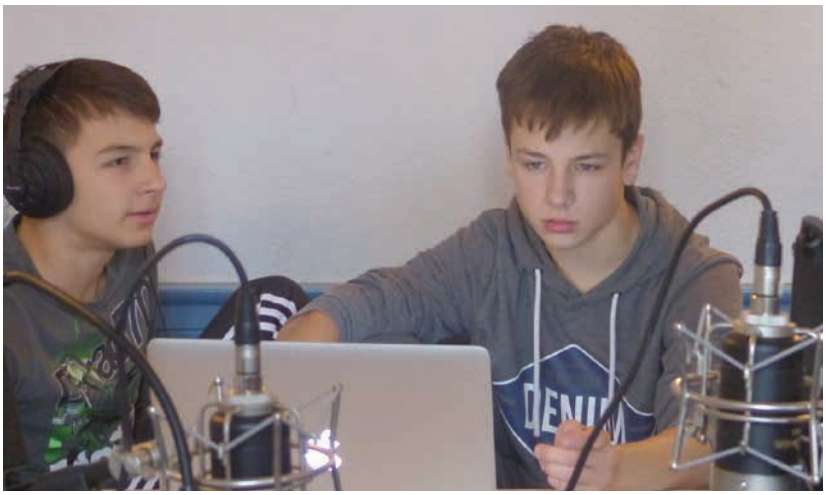
Da es in unserer Samtgemeinde, über das besagt Jugendzentrum hinaus, keine festen Strukturen in der Jugendarbeit mehr gibt, waren diese Veranstaltungen notwendig, um überhaupt mit Jugendlichen aus dem mehr oder weniger nahen Umfeld in Kontakt zu kommen und sie für das Thema zu begeistern.

Das Interesse am politischen Leben ist auf beiden Seiten gleichermaßen dürftig und es bedarf einer besonderen Anstrengung dieses zu wecken, eine Anstrengung die aber Teil eines selbständigen Prozesses sein muss und die, aufgrund der begrenzten Zeitspanne, nicht im Rahmen dieses Projektes geleistet werden kann.

Podcasting Workshop vom 22.2 - 24.2.2013 mit Schülern der IGS

Sieben Schülerinnen und Schüler der IGS Kaltenmoor und das vorhandene technische Equipment bildeten die Basis für die erste Veranstaltung unter dem Titel *Podcasting §36*. Der Abend des ersten Tages (Anreise am Nachmittag) und der Vormittag des zweiten dienten der politischen Sensibilisierung der Jugendlichen und der Gewinnung von Vorstellungen bezüglich der Möglichkeiten von politischer Partizipation, auch über eine Beteiligung an kommunaler Politik hinaus.

Ergebnis dieser Auseinandersetzung war die noch etwas unklare Vorstellung, dem Samtgemeinderat einen Jugendrat zur Seite zu stellen. Der Nachmittag des zweiten Tages und der dritte Tag (Abreise am Mittag) wurden zum Kennenlernen der technischen Möglichkeiten des Equipments sowie der Produktion des ersten Podcasts verwendet.



Blaupause „PODCASTING §36“

Zielsetzung

Zu diesem Zeitpunkt gab es einen Konsens in der Gruppe, dass politische Partizipation in der Kommunalpolitik in Form eines Jugendrates realisiert werden sollte. Geschäftsordnung und Statuten eines Samtgemeindejugendrates sollten in einem kommenden Workshop mit Vertretern der Kommunalpolitik und der kommunalen Verwaltung entwickelt und verhandelt werden.
Diese Verhandlung als politischer Prozess sollte mit den Mitteln des Podcastings dokumentiert und veröffentlicht werden.

Durchführung der Podcasting-Workshops im Herbst 2013

Probleme und Lösungen

Bei der Zusammenarbeit mit Schulen können immer wieder alltäglich Probleme auftreten. So überschneiden sich die eigenen Planungen des Öfteren mit den schulischen Terminen und selbst bei längerfristiger Planung konnten diese Unwägbarkeiten nicht ganz ausgeräumt werden, so auch bei diesem Projekt. An den Wochenenden jeweils vor den Osterferien und den Herbstferien, welche beide als Workshop-Termine auserkoren waren, fanden für die Schüler/-innen Praktikumswochen statt. Des Weiteren gab es die Unwägbarkeit der Naturgewalten, welche den Termin im Juni regelrecht ins „Elbhochwasser fallen ließ“. (Einige Familien der Schüler waren direkt vom Hochwasser betroffen.)

Die Lösung dieser Probleme brachte letztendlich ein Gespräch mit dem Schulleiter der Integrier-

ten Gesamtschule, der eine Befreiung der Schüler vom Unterricht zugunsten unserer Workshops im November genehmigte.

14.11.2013 **Treffen mit dem Samtgemeindebürgermeister**

Da der Samtgemeindebürgermeister wegen eines OP-Termins auch an dem nächsten Wochenende verhindert sein würde, und um die Verwaltung der Samtgemeinde dennoch in den laufenden Prozess mit einzubeziehen und die inhaltliche Richtung, soweit absehbar, mit den kommunalen Organen abzustimmen, wurde ein Treffen mit dem Samtgemeindebürgermeister von Dahlenburg vereinbart.

Wir berichten ihm vom bisherigen Projektverlauf und den aktuellen Vorstellungen der Jugendlichen. Der Bürgermeister bekräftigt noch einmal sein Wohlwollen gegenüber dem Projekt und versichert uns seiner Unterstützung bei Planung und Umsetzung.

14.11. – 17.11.2013 **Workshop** mit Schülern der IGS

Neben sieben Jugendlichen nahm auch ein Kommunalpolitiker am zweiten Herbstworkshop teil. Nach einer Einführung in die technischen Geräte direkt nach der Anreise wurden am zweiten Tag die Vorarbeiten des vorangegangenen Workshops thematisiert und die Ergebnisse des Februarwochenendes neu bewertet.

Es zeigte sich, dass bei einer Mitbestimmung Jugendlicher nun andere Dinge in Vordergrund stehen, und das nicht nur im Kommunalen, sondern auch im Schulischen. So wurden am Nachmittag dann (gemeinsam mit Projektkoordinator Christoph Kröger) neue Wege der Beteiligung diskutiert und erörtert. Im Vordergrund stand immer wieder die Ernsthaftigkeit, mit der die Anliegen der Jugendlichen angenommen werden sollen, und welche sie in vielen ihrer Lebenswirklichkeiten so vermissen. In der Erörterung ging es letztendlich um die Frage: Wie, oder mit welchen Hilfsmitteln, kann man es Kommunalpolitikern wie auch der „Schule" erleichtern, sich mit Ernsthaftigkeit der Anliegen Jugendlicher anzunehmen.

Am dritten Tag setzten die Teilnehmenden den Dialog fort und konkretisierten ihre Vorstellungen. Audio-Mitschnitte und Blogbeiträge wurden zur Dokumentation angefertigt und ein Podcast im Interview-Stil vorbereitet. Dieser wurde am letzten Tag des Workshops produziert.

Neue Zielsetzung

Die Entwicklung einer Online-Plattform, welche über die „normale" Funktionalität eines Blogs oder einer Bewertungsplattform hinaus den jugendlichen Nutzern die Möglichkeit gibt, ihre Beiträge entweder offen oder geschlossen ins System einzugeben, beschlossen die Jugendlichen als neues Ziel für die Umsetzung des §36 der Niedersächsischen Kommunalverfassung. Sie soll für eine Beteiligung an schulpolitischen Themen innerhalb der Schule dienen und, was besonders wichtig ist, über Schwerpunktthemen auch Ansprechpartner definieren, die den Vorgang zum Bearbeiten per E-Mail zugeschickt bekommen sollen.

Der jeweilige Ansprechpartner erhält die Möglichkeit, direkt eine Antwort ins System einzugeben, oder aber bei Bedarf auch per E-Mail oder Telefon direkt Kontakt mit dem Jugendlichen aufzunehmen. Dabei sollen alle Schritte die vollzogen werden im System in Form von Blog-Einträgen automatisch dokumentiert werden. Diese Dokumentation kann dann, im Falle eines geschlossenen Beitrags mit Einverständnis der Beteiligten, veröffentlicht werden, so dass jede/r Jugendliche/r sich über die vergangenen Anfragen und Vorschläge und deren Ausgang informieren kann. In persönlichen Treffen besprochene Sachverhalte werden, ganz im Sinne von *Podcasting §36,* weiterhin als Podcasts produziert und ebenfalls auf der neuen Plattform veröffentlicht.

Ein solches System soll sowohl von den Jugendlichen wie auch von der Kommune oder Schule gemeinschaftlich gewartet und administriert werden. So stehen Jugendliche und Erwachsene auch gemeinschaftlich in der Verantwortung für das Gelingen der zu entwickelnden Plattform. Dies ist für die Bildung eines vertrauensvollen Umgangs unerlässlich.

Inwieweit Jugendliche in die Entwicklung der Online-Plattform und der dahinter stehenden Serverlösung einbezogen werden können, war zum aktuellen Stand des Projektes noch nicht abschließend geklärt. Die Jugendlichen sollen aber, was die Ausgestaltung des Front-Ends und der Funktionalität angeht, maßgeblich beteiligt sein.

Technische Voraussetzungen des Projekt im Verlauf

Im Laufe des Projekts haben sich die technischen Anforderungen stetig verändert. Lag anfänglich das Augenmerk im Besonderen auf der Technik zur Produktion von semi-professionellen Podcasts, so veränderte sich diese Gewichtung hin zu mehr Möglichkeiten der Veröffentlichung. So standen während der Workshops die iPads und die eigenen Smartphones der Teilnehmenden viel stärker im Mittelpunkt der Aktivitäten. als die semi-professionelle Studiotechnik oder die Hybrid-Kamera. Ganz selbstverständlich posteten die Jugendlichen Inhalte oder Gegebenheiten aus den Workshops in Twitter, WhatsApp oder Facebook, so dass auch „Daheimgebliebene" an den Ergebnissen teilhaben konnten.

Es ist davon auszugehen, dass die technischen Voraussetzungen für künftige Projekte vielmehr in den bereits bestehenden Plattformen der so genannten „sozialen Netzwerke" zu suchen und zu finden sind, und dass es durchaus sinnvoll und begrüßenswert sein kann, Jugendliche selbst die Werkzeuge ihrer Wahl finden zu lassen. Insofern kann festgestellt werden, dass das Augenmerk in erster Linie auf dem basalen Ausbau der Kommunikationsinfrastruktur zu liegen hat. Hardware wird zunehmend als sekundär empfunden und bildet lediglich das Vehikel für vielfältige Anwendungen.

Ob diese Vielfalt letztendlich Fluch oder Segen ist, ob die Anwendungen sinnvoll als Werkzeug genutzt werden und nicht nur im Sinne einer Prothetik die Funktion für verloren gegangene soziale Kompetenz einnimmt, lässt sich nicht abschließend beurteilen oder gar bewerten. Der Raum zwischen Werkzeug und Prothese sollte aber Inhalt einer kritischen Auseinandersetzung gemeinsam mit den Jugendlichen sein, um fatale Folgen in der Gesellschaft nach Möglichkeit zu vermeiden.

Schwerpunkt ländlicher Raum

Besondere Schwierigkeiten

An dieser Stelle soll auf die besonderen Schwierigkeiten eines solchen Projektes im ländlichen Raum eingegangen werden.

Die Jugendlichen müssen sich an einem bestimmten Ort einfinden um gemeinsam etwas zu erreichen. Das kann durch virtuelle Räume im Internet nicht kompensiert werden. Im ländlichen Raum mit dürftiger Versorgung durch den öffentlichen Personennahverkehr ist dies eine große Erschwernis. Beispielsweise ist die Bildungsstätte Bahnhof Göhrde für Jugendliche selbständig nur dadurch überhaupt zu erreichen, weil sie an der Regionalbahnlinie R31 von Lüneburg nach Dannenberg liegt.

Als zweiten erschwerenden Punkt nahmen die Jugendlichen das sehr konservative Umfeld wahrgenommen. Nicht konservativ im politischen Sinne, sondern im dem Sinne, dass Veränderungen und Einmischungen in Dinge die „schon immer so waren", gerade bei älteren Bürgern und Kommunalpolitikern, nicht erwünscht sind. Diese Kreise sind durchaus auch bereit neue Gesetzeslagen zu ignorieren um sich nicht bewegen zu müssen. Darüber hinaus werden Veränderungen im politischen System nicht nur argwöhnisch beobachtet, sondern mit einiger Aktivität auch unterminiert.

Vorbereitung der Workshops

Die Vorbereitungen zu den einzelnen Workshops gestalten sich im ländlichen Raum oftmals als nicht einfach und vor allem zeitaufwändig. Vieles muss persönlich und vor Ort besprochen und aus-

gemacht werden. Des Weiteren muss bei jeder Veranstaltung die Anreise und die Anreisemöglichkeiten mit bedacht werden. Für Jugendliche aus dem ländlichen Raum ist es mitunter ein immenser logistischer Aufwand, dieses zu organisieren.

Überraschenderweise mussten wir eine Änderung der Zielsetzung des Projektes durch die Teilnehmenden zur Kenntnis nehmen. Die zu Beginn des Jahres erarbeitete Zielrichtung „kommunaler Jugendrat“ wurde nach der „Sommerpause“ als eher praxisfern und damit obsolet eingestuft. Auf die Frage nach Alternativvorschlägen entstand nach kurzem und intensivem Diskurs zwischen den Jugendlichen ein sehr konkretes Bild für eine Beteiligungsform wie sie im Abschnitt „Durchführung“ beschrieben wurde.

Interessant daran ist, dass dieser Wandel nicht vor dem Hintergrund des Konzeptes für das Projekt „Blended Learning Democracy“ stattgefunden hat, sondern aus der alltäglichen Erlebenswelt der jugendlichen heraus initiiert wurde. Ein Beteiligungskonzept kann immer nur dann erfolgreich sein, wenn es die Wirklichkeit der Jugend abbildet oder selbst in diese hinein passt.

Allerdings bedeutet dies, dass *„Podcasting §36“* noch viel Zeit in Anspruch nehmen wird bis zur fertigen Umsetzung, denn da stehen wir noch ganz am Anfang. Gelernt haben aber alle Beteiligten,: Jeder Einzelne kann durchaus etwas bewegen, wenn man politisch handelt, und das sowohl in der realen wie auch digitalen Wirklichkeit, und dass „blended learning“ im Sinne einer digital und real vermischten Welt in der politischen Bildung durchaus ein Erfolgsmodell werden kann, vorausgesetzt die Werkzeuge werden entsprechend sinnvoll eingesetzt. Die produzierten Podcasts und Blogs treten vor dieser Kulisse etwas in den Hintergrund, sie sind nicht das wichtigste Ergebnis dieses Projektes, weder jetzt noch künftig, aber sie werden ein nicht zu unterschätzender Bestandteil des Projektes bleiben, sie tragen den Prozess mit, sie sind Vehikel der politischen Erkenntnisse.

Wie geht es weiter? - Zum Thema Nachhaltigkeit

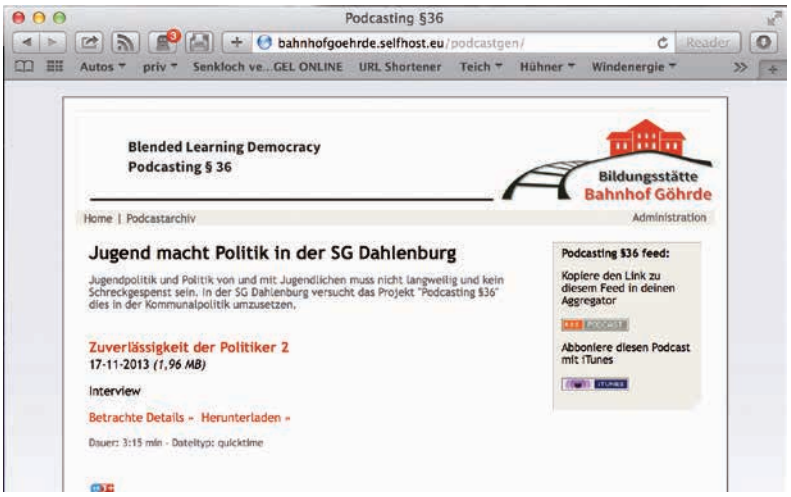
Von Anfang an war uns klar, dass wir kein Projekt werden durchführen können, welches zum Ende des Projektzeitraumes von *„Blended Learning Democracy“* ebenfalls abgeschlossen sein würde. Zu grundlegend würde die Arbeit mit den Jugendlichen in unsere Kommune sein müssen, um für das Projekt verwertbare Ergebnisse zu liefern und zu wichtig in den Ergebnissen daraus, um Jugend und Kommunalpolitik damit dann allein zu lassen.

Vor diesem Hintergrund werden wir das Projekt *Podcasting §36* bis zur vollendeten Umsetzung in unserer Kommune weiter begleiten und fördern. Der neue Bürgermeister und die Sozialraumkonferenz haben der Bildungsstätte diesbezüglich ihre Unterstützung zugesagt, die auch dringend benötigt wird, um das Projekt erfolgreich zum Ziel zu führen.

Weitere Kooperationen, beispielsweise mit der Oberschule der Samtgemeinde, müssen noch entwickelt werden. Im Zweifelsfalle werden auch dort politische Wege beschritten werden müssen, um das Ziel zu ereichen.

Eines aber haben wir bereits und nur allzu deutlich von den Jugendlichen erfahren müssen: Das Vertrauen in die Politik unerheblich ob auf Bundes-, Landes- oder kommunaler Ebene, ist bei vielen Jugendlichen bereits verspielt und es wird erhebliche Anstrengungen kosten dieses wieder aufzubauen. Dieses Projekt konnte einen Beitrag dazu leisten.

Bildungsstätte Bahnhof Göhrde e.V.



5. Effekte des Blended-Learning–Modells – Eine Auswertung

Ein Modellprojekt, an dem drei Projektpartner beteiligt sind, kann nicht die Belastbarkeit einer empirischen Studie erreichen, ebenso wenig die Detailliertheit einer solchen: das würde den Rahmen dieser Schrift sprengen und auch am Sinn einer übersichtlichen Einstiegshilfe vorbeigehen.

Die Erfahrung die in den Teilprojekten gemacht worden sind, geben trotzdem einen guten Ein- und Überblick über das, was zum Einstieg in die Integration von Sozialen Medien in politische Bildungsarbeit vonnöten ist, welcher Aufwand betrieben werden muss, welche Methoden funktionieren und welche nicht.

Für Fortbildner/-innen, die sich mit dem Thema „digitale Bildung" bisher nur wenig auseinandergesetzt haben, ist dieser Überblick eine wertvolle Hilfe sowie Argumentationsbasis um selbst den Schritt in die Arbeit mit netzbasierten Medien zu tun und diesen auch rechtfertigen zu können.

Um eine nachvollziehbare Auswertung zu erreichen, die ganz im Sinne dieser Broschüre eine Hilfe zum Handeln ist, wurde sie in verschiedene Ebenen aufgeteilt.

Zunächst erfolgt eine Übersicht der Voraussetzungen und Kompetenzen, ein Fazit, gezogen aus den gewonnen Erkenntnissen, und zum Schluss eine Methodensammlung.

5.1 Voraussetzungen

Die Voraussetzungen für die Integration digitaler Medien in Bildungsszenarien sind unterschiedlicher Natur: technisch, politisch, institutionell und auch die Kompetenzen aller Beteiligten betreffend.

Begonnen werde soll zunächst mit den technischen Voraussetzungen.

5.1.1. Technik

Zugang zum Netz
Im Grunde genommen wir für die Arbeit mit dem Internet nur einen Netzzugang und Geräte mit denen dieser Zugang nutzbar gemacht werden kann, gebraucht.

Mittlerweile hat nahezu jede Bildungseinrichtung diesen Netzzugang, die einen eher bescheiden, die anderen auf den neuesten Stand der Technik.

Um ein problemfreies Arbeiten zu ermöglichen, ist ein W-LAN (Wireless Local Area Network), also ein kabelfreier, auf Funk basierender Anschluss sehr hilf-

reich, aber nicht unbedingt ein Muss.

In manchen Instituten gibt es beispielsweise nur einen Netzwerkkabel-basierten Internetzugang für den Dozenten und seinen Laptop. Mithilfe der freien Software MyPublicWiFi (siehe auch Methoden) lässt sich der Laptop aber zu einem Accesspoint (Zugangspunkt für das Internet) umgestalten, der dann auch bei Bedarf ein- oder ausgeschaltet werden kann.

TIPP:
Bei der Einrichtung eines Accesspoints vorher mit der Bildungseinrichtung die Rechtelage klären: In welchen Fällen kann eine Institution Haftbar gemacht werden, zum Beispiel wenn Filme oder Musik illegal runtergeladen werden?

Eine zweite Möglichkeit, wenn auch in beschränkterem Maß, ist die Tetheringfunktion eines Smartphones zu nutzen: hierbei wird das Telefon zum Accesspoint. Zu beachten ist hier, dass dabei natürlich für das Handy ein hoher „Traffic", also eine Menge Datenfluss, entsteht. Hat der Handybesitzer keine Flatrate, können sehr schnell hohe Kosten entstehen. Dazu kommt, dass die Geschwindigkeit, mit der im Netz gesurft werden kann, eher als gering einzustufen ist. Für kurze Rechercheaufgaben reicht dies allerdings vollkommen aus.
Eine weitere Möglichkeit bietet ein mobiler Accesspoint, der auf LTE-Übertragung basiert. Die Technik ist ähnlich derer, die beim Smartphone realisiert würde, aber mit höherer Geschwindigkeit. Diese Accesspoints können, wie beim Handy, mit Vertrag gekauft.

Eine letzte Möglichkeit ist der sogenannte UMTS-Stick. Dieser Stick wird via USB an das Endgerät angeschlossen und ermöglicht dann den Zugang zum Internet. Allerdings nur auf diesem einen Gerät. Wie beim LTE-Accesspoint entstehen auch hier zusätzliche Kosten für einen Vertragsabschluss.

Es sei noch erwähnt, dass viele Tablets eine Steckmöglichkeit für eine SIMCard haben. Diese Karten sind mit einem Vertrag, aber auch auf Prepaid-Basis zu erstehen.

Weitere Technik

Für die meisten gemachten Interviews und Videos waren die eingebauten Kameras und Mikrofone der Tablets und Smartphones vollkommen ausreichend, hinsichtlich ihrer Bedienbarkeit und Qualität. Mit den entsprechenden Apps (siehe Methoden) ist diese Art von Medienerstellung schnell bewerkstelligt.

Der Einsatz vonVideokameras und Audiorekordern erhöht die Qualität der erstellten Medien. Hier muss von Fall zu Fall abgewogen werden, in wie weit sich eine Anschaffung lohnt.

Eine weitere Feststellung war, dass es nicht wirklich nötig ist, für jedes Kind oder Jugendlichen ein Endgerät, sprich Laptop oder Tablett bereit zu halten. Viele Teilnehmende benutzten ihr eigenes Smartphone ganz unaufgefordert auch für Seminarzwecke.

Das Funktionieren der vorhandenen Technik stellt eine wichtige Voraussetzung für ein reibungslos ablaufendes Seminar dar. Das bedeutet: jemand muss sich im Vorfeld der Veranstaltung darum kümmern, ob Internetzugang, Endgeräte und auch die zu benutzende Software funktioniert.

Wenn der Trainer bzw. die Trainerin selbst kein Experte/-in ist, ist es sehr hilfreich einen Ansprechpartner vor Ort zu haben – auch das sollte vorher geklärt werden. Technische Pannen wirken sich sehr schnell, sehr demotivierend aus.

TIPP:
Für den Fall, dass die Technik versagt, immer noch analoge Methoden bereithalten, damit keine Lücke und somit Demotivation entsteht. Und immer freundlich zum Haustechniker sein...

Software, Apps, Onlinedienste
In den Projekten wurde ausschließlich mit kostenfreier oder preiswerter Software (zu der auch Apps gezählt werden) gearbeitet.

Ähnliches gilt für die netzbasierten Angebote, mit der Einschränkung, dass bei einigen davon eine Registrierung notwendig ist und somit mit persönlichen Daten „bezahlt" wird.

Das Angebot internetgestützter Dienste reicht von der online-Videoschnittplattform, Bildbearbeitung und Kollagenerstellung bis hin zu Podcast- und Audiobearbeitung. Alternativ dazu gibt es für fast jeden Einsatzzweck freie Software – mehr dazu im Kapitel Methoden.

TIPP:
Die Angebotspalette erweitert

sich ständig, es ist kaum möglich hierbei den Überblick zu behalten. Internetseiten wie der „Medienpädagogik Praxis Blog“ sind immer auf dem neusten Stand, haben ein tolles Archiv und Erklären die Funktionen der verschiedenen Angebote.

5.1.2 Politik

Die Politik schafft zunächst die gesetzlichen Grundlagen dafür, damit Kinder und Jugendliche sich beteiligen und mitbestimmen können.

In Niedersachsen ist hierfür der §36 des Niedersächsisches Kommunalverfassungsgesetzes (NkomVG) zuständig:

„Beteiligung von Kindern und Jugendlichen

1 Gemeinden und Samtgemeinden sollen Kinder und Jugendliche bei Planungen und Vorhaben, die deren Interessen berühren, in angemessener Weise beteiligen. 2 Hierzu sollen die Gemeinden und Samtgemeinden über die in diesem Gesetz vorgesehene Beteiligung der Einwohnerinnen und Einwohner hinaus geeignete Verfahren entwickeln und durchführen.“

In der Samtgemeinde Dahlenburg, zu der die Bildungsstätte Bahnhof Göhrde gehört ist hiervon bis heute nichts umgesetzt worden. Um die Politiker davon zu überzeugen, dass auch Jugendliche partizipieren wollen, mussten erst einmal die Grundlagen dafür geschaffen werden auf Augenhöhe miteinander zu kommunizieren. Dies geschah dann wieder, lebensweltnah, mit Unterstützung medialer Mittel (siehe Praxisbericht „Podcasting §36Ð).

In Bremen sieht die politische Infrastruktur anders aus. Hier gibt es von Jugendlichen geführte Stadtteilparlamente, die sogar mit finanziellen Mitteln ausgestattet sind: Gute Voraussetzungen für politische Bildung und Partizipation.

5.1.3. Institutionen

Neben der Bereitstellung einer technischen Infrastruktur ist es wichtig, dass Institutionen Bildung mit sozialen Medien überhaupt ermöglichen. In vielen Bildungshäusern sind Seiten wie Facebook oder Twitter generell gesperrt, Blockiersysteme machen Internetrecherche schwierig, Smartphones dürfen nicht benutzt werden etc.

Für das Bremer Projekt „Stadtteilchecker“, das mit Schulkindern innerhalb einer Schulprojektwoche durchgeführt wurde das allgemeine Handyverbot für die Projektwoche aufgehoben, sonst hätte das Projekt in dieser Form nicht durchgeführt werden können.

Institutionen müssen sich im Vorfeld medienpädagogischer Maßnahmen darüber klar werden, wie sie mit den Angeboten Sozialer Medien umgehen sollen. Ein gutes Beispiel hierfür ist die immer wiederkehrende Frage: Facebook erlauben ja oder nein? Diese Fragestellung wird an dieser Stelle im Übrigen weder beantwortet noch diskutiert, sie dient nur als Beispiel:

Facebook ist nicht kostenfrei, die Benutzer zahlen mit ihren Profildaten. Die sehr unübersichtlich gestalteten AGBs erschweren es zusätzlich, private Daten auch privat zu lassen – auf der anderen Seite gehört Facebook bei sehr vielen Kindern und Jugendlichen zum Alltag, fest integriert in ihre Lebenswelt. Natürlich gibt es Alternativangebote, deren Datenschutz viel besser geregelt ist. Nur sind die von der Klientel kaum frequentiert, also zum Netzwerken nahezu nutzlos.

Diese Ambivalenzen sollten in einer Bildungsinstitution bewusst gemacht und geklärt werden.

Ein letzter wichtiger Punkt ist die Zeit, die die Vor- und Nachbereitung medial gestützter Seminare braucht. Auf dem neusten Stand der Online Angebote zu bleiben ist eine Seite, eine andere ist die Nachbereitung, die oft im Netz selbst stattfindet. Oft wird dieser Faktor in Institutionen zu wenig beachtet: Netzarbeit ist Arbeitszeit.

5.2. Kompetenzen

Bei der Vorbereitung für das Projekt tauchte eine Frage auf, die immer wieder gestellt wurde: welche Kompetenzen braucht der politische BildnerIn, neben seinen/ihren pädagogischen Fähigkeiten und welche Kenntnisse müssen die Teilnehmenden mitbringen?

5.2.1. Der Fortbildner/ die Fortbildnerin

Viele Trainer und Dozenten berichten davon unsicher im Umgang mit webbasierten Angeboten und der dazugehörigen Technik zu sein.

Um dem entgegenzuwirken wurde für das Projekt eine medienpädagogische Fortbildung installiert (siehe Kompetenz für die Fortbildner/-innen), die eine theoretische sowie eine praktische Basis geschaffen hat.

An den oben aufgeführten einzelnen Inhalten kann ersehen werden, welche Kompetenzen als wichtig erachtet werden können.

Die sehr heterogene (was Alter, Umgang und Wissensstand zum Thema Medien, betrifft) Gruppe der TrainerInnen war einhellig der Meinung, dass eine grundlegende Basis, in Form von Fortbildungen sehr hilfreich sei um den Einstieg in die Materie zu wagen. Die meisten wünschten sich aber auch eine Begleitung durch einen Medienpädagogen zu Beginn oder auch während der Durchführung von Seminaren und eigenen Projekten.

Die Erfahrung zeigt aber auch, dass es möglich ist, Soziale Medien, Technik und auch Software mit teilnehmenden Jugendlichen und Kindern gemeinsam zu erforschen und auszuprobieren.

Sich vor seine Gruppe zu stellen, von seinem „Wissenspodest" zu steigen und zu erklären, dass man eine Anwendung selbst noch nie ausprobiert hat und sie gerne mit den Teilnehmenden ausprobieren möchte, erfordert Überwindung dies zulassen zu können, motiviert Teilnehmende aber in besonderem Maß und vereinfacht die Kommunikation auf gleicher Augenhöhe. Eine Rollenklärung „Welche Rolle habe ich im Projekt?" ist durchaus angebracht: Lehrer, Moderator, Begleiter...

Medienpädagogik ist immer eine Querschnittsaufgabe. Das bedeutet, es reicht nicht aus ein Onlineangebot zu kennen und anwenden zu können. Es bedeutet auch immer dessen Hinterfragung nach Kosten, Datenschutz, Privatsphäre, politischer und oder ethischer Zuordnung etc. Es sind hier nicht nur die Fähigkeiten der praktischen Bedienung gefragt, sondern auch Vermittlung der Umstände unter denen dies geschieht. Die Stichworte hier sind: Mediennutzung – Mediengestaltung – Medienkritik – Medienkunde

Um hier auf dem Laufenden zu bleiben ist eine regelmäßige Auseinandersetzung mit der Materie nötig. Dies kostet Zeit, die eingerechnet werden muss (Netzzeit ist Arbeitszeit).

Ein weiteres „Muss" ist das Wissen um rechtliche Aspekte. Die Themen Datenschutz, Privatsphäre, Personenschutzrechte, Urheber- und Nutzungsrechte (Copyright gibt es nicht in Deutschland) werden immer wieder nachgefragt.

Zur Zeit gibt es kein weltweit geltendes „Internetrecht", zu viele Nationalstaaten müssten dafür eine Einigung erzielen. Aber auch das deutsche Medienrechtsgesetz hat noch noch nicht alle Feinheiten, die das Netz betreffen, integriert und bearbeitet. Es gibt immer noch Grauzonen (Beispiel „Streaming") die dann gerne mit Mythen und gefährlichem Halbwissen aufgeladen werden.

TIPP:
Bei Unsicherheit eine Rechtsberatung hinzuziehen. Bei direkten Fragen der Teilnehmenden mit den Teilnehmenden gemeinsam recherchieren. Und sehr oft hilft der gesunde Menschenverstand: bei Filmen, die gerade im Kino angelaufen sind, ist es mit sehr hoher Wahrscheinlichkeit ausgeschlossen, dass sie legal im Netz anzuschauen sind.

Viele dieser Punkte müssen nicht bis ins kleinste Detail beherrscht werden, eine gewissenhafte Auseinandersetzung sollte aber stattgefunden haben. Einige Fragestellungen können ad hoc in laufende Seminare integriert werden.
Die Frage, ob ein Bild der Seminargruppe online gestellt werden darf, kann an den oder die Fragesteller/-in mit der Aufforderung dies zu recherchieren und den anderen das Ergebnis mitzuteilen, zurückgegeben werden.

Dies ist nicht nur ein Beispiel für Mikrolernen und Peer-Education, sondern zeigt auch, dass Fortbildner/-innen nicht zwingend über alles Bescheid wissen müssen.

5.2.2. Die Teilnehmenden

Die Teilnehmenden der Projekte gehörten alle zu der im Vorwort erwähnten Gruppe der digital Natives: mit dem WEB 2.0 und Smartphone aufgewachsen. Für sie ist der Umgang mit Sozialen Medien von Sorg- und Angstlosigkeit geprägt.

Dies bedeutet aber nicht, dass auch kompetentes Wissen vorhanden ist. Das Hinterfragen und der Umgang mit eigenen und fremden Daten muss vom Trainer bzw. der Trainerin begleitet werden.

Wichtige Kompetenzen, die Schülerinnen und Schüler mitbringen sollten sind Lesen und Schreiben – ohne diese Fähigkeiten wird das Netz schnell zum Frust, was natürlich nicht nur für das Internet gilt.

Fachliche Kompetenzen brachten alle Teilnehmenden mit: das Bedienen der Geräte, Know-how über Formate und Betriebssystem war in nur ganz wenigen Fällen ein (kurzfristiges) Problem.

Bei den methodischen Kompetenzen konnte festgestellt werden, dass die Teilnehmenden eine Klammer, einen roten Faden brauchen um sich und ihre Arbeit einordnen zu können. Das heißt, Vorgaben von Zeiten, Pausen, Teambildung usw. sind immens wichtig. Themen und Inhalte können wiederum von den Teilnehmenden selbst kommen.

Die Selbstlern- und Selbstmotivationsfähigkeiten sind gerade bei jüngeren Teilnehmenden oft nicht sehr ausgeprägt. An dieser Stelle ist eine Begleitung unabdingbar. Allerdings kann hier die Motivationsfähigkeit von Smartphone und Co zur Unterstützung herangezogen werden, wie dieses Beispiel zeigt:

Im Bremer Projekt „Stadtteilchecker“ wurden Interviews mit der digitalen Videokamera gefilmt und dann am iPad geschnitten. Ein 13 jähriges Mädchen, welches erst am Vormittag den Umgang mit dem Pad erlernte, ist nach der normalen Schulzeit sitzen geblieben, um noch ein weiteres Interview zu schneiden. Es war spannend ihr zuzuschauen in welcher Geschwindigkeit sie die Technik bediente, wie viel Spaß sie daran hatte und nebenbei auch noch dem Inhalt des Interviews über ihren Stadtteil einen roten Faden gab.

Diese Begebenheit ist nur eine von vielen beobachteten.

5.3. Teilnehmergewinnung

Das Projekt „Blended Learning Democracy“ versteht sich als Modellprojekt. Erprobt wurde, ob und wie die Gewinnung von Teilnehmenden durch Soziale Medien gelingen kann.

Diese Fragestellung darf durchaus mit „nein“ beantwortet werden. Anvisierte Teilnehmer/-innen online, via Facebook oder Twitter auf das Seminarangebot hinzuweisen, hatte keinerlei Auswirkung.

Trotz dieser Umstände sind bei allen Projekten auswert- und vorzeigbare Ergebnisse entstanden: sind die Teilnehmenden erst einmal dabei, arbeiten sie mit, sind motiviert und beteiligen sich. Der Schritt bis zu Teilnahme scheint das Problem zu sein. Und dies ist auch nicht mit Sozialen Medien zu lösen.

6. Ein Fazit

Wie kann die Fragestellung des Projektes schlussendlich beantwortet werden? Können Soziale Medien politische Bildung positiv beeinflussen und/oder Partizipationsprozesse befördern und unterstützen?

Ja. Wenn die Umstände, in der medial unterstützte Bildung stattfindet, stimmen.

Wird das, was das Internet ausmacht, genauer betrachtet so fallen Begriffe wie miteinander Kommunizieren, Beteiligen, Netzwerken, Teilnahme, Teilhabe und Mitbestimmung, dazu das Erstellen und Bereitstellen von Inhalten, die das Netz erst zu dem machen was es ist – wird parallel dazu der Begriff Partizipation defniert, so erhält man nahezu dieselben Umschreibungen.

Wieviel politische Bildung ist in sozialen Medien?

Das Anwenden sozialer Medien als Methode hat immer verschiedenen Dimensionen: eine methodische sowie die medienpädagogische. Sie ist also, wie oben erwähnt, eine Querschnittsaufgabe, bei der nicht nur das Anwenden eines Angebots, sondern auch dessen Hinterfragung, immanent ist: eine Grundkompetenz für partizipatives Verhalten.

Sind das Benutzen sozialer Medien und Medienpädagogik jetzt per se politische Bildung und damit ein Beitrag zur Partizipation?
Natürlich nicht. Zu diesem Zweck werden Sozialen Medien auch nicht entwickelt, sondern aus kommerziellen Gründen. Diesen Umstand muss politische Bildung bewusst machen, um einen differenzierten Umgang zu ermöglichen.

Versteht man politische Bildung aber nicht nur als Vermittlung politischer und gesellschaftlicher Zusammenhänge, sondern als Basiskompetenzen ausbildenden Faktor, der Partizipation erst ermöglicht, so kann Medienpädagogik das Erlangen dieser Basis, gerade durch ihre innewohnenden Faktoren, sehr wohl positiv beeinflussen.

Das eine tun ohne das andere zu lassen

Das Projekt zeigt auch, dass eine Mischung aus herkömmlichen

und netzbasierten Methoden, die besten Ergebnisse ermöglicht. Denn auch das persönliche Miteinander und der direkte Austausch gehört zu Lebenswelt der Teilnehmenden. Nicht virtuelle oder reale Welt, beide gehört zusammen. Erst die Reflexion und der persönliche Austausch in der Gruppe, festigt das Erarbeitete und führt zu Verhaltensänderungen.

Soziale Medien stellen Öffentlichkeit her

Durch eine Betrachtung der Geschehnisse während des arabischen Frühlings, der die Absetzung von Diktatoren nach sich zog, lässt sich feststellen, dass soziale Medien wie Facebook, Twitter und Youtube eine enorme Hilfe für die Kommunikation und vor allem für eine weltweite öffentliche Anteilnahme war.

Die Veröffentlichungen der WikiLeaks-Plattform sind ein anderes Beispiel.
Wohlgemerkt haben diese Medien die Revolution unterstützt und nicht gewonnen: es waren die demonstrierenden Menschen, die sich einem Regime gestellt haben und dafür auch körperliche Konsequenzen tragen mussten.

Partizipation entsteht nicht durch das Klicken auf den „Like"-Button in Facebook. Dieses Vorgehen dient eher der Beruhigung des Gewissens, stürzt aber kein diktatorisches Regime.

Es sind immer Menschen die Ideen aktiv in Taten umsetzen müssen. Soziale Medien können hier ihren unterstützenden Teil leisten, mehr aber auch nicht.

Für alle Teilnehmenden des Projektes war es wichtig, ihre Arbeiten auch der Öffentlichkeit zugänglich zu machen. Hier reichte auch eine einfache Veröffentlichung auf Youtube nicht aus, das Video musste, nach dem Willen der Teilnehmenden auch über Twitter und Facebook viral verteilt werden.

Dies geschah aus mehreren Gründen: Zunächst waren die Kinder und Jugendlichen zu Recht stolz auf ihr Werk, und das Erstellen und Aufbereiten von Material erfolgte immer im persönlichen Stil und somit als Teil der Selbstdarstellung. Diese ist gerade in jungem Alter wichtig für die Entwicklung, für die Sozialisation. Weiterhin schufen sie durch die Öffentlichkeit ihrer Videos, Texte, Podcasts, Bilder Tatsachen, mit denen sich Gesellschaft und Politik auseinandersetzen muss.

Die Integration sozialer Medien in politische Bildungsarbeit unterstützt die Ausbildung der methodischen und sozialen Kompetenzen sowie der Selbstkompetenz, also die Ausbildung der Basis für Partizipation an Gesellschaft und Demokratie.

Auf einer zweiten Ebene schafft sie Öffentlichkeit, legt Tatsachen fest, stellt Themen zur Diskussion bereit und erzeugt dadurch Nachhaltigkeit.

Das alles kann innerhalb der Sozialräume geschehen, die sich Kinder und Jugendliche individuell aufbauen und damit zu ihrer Lebenswelt machen.

Das Ergebnis des Projektes lautet also nicht nur: „Ja, soziale Medien können politische Bildung unterstützen und positiv beeinflussen." Sie sind Teil der Entwicklung menschlicher Lebenswelten, Teil von Staat und Gesellschaft und damit Teil politischer Bildung.

Rückgängig zu machen ist diese Entwicklung nicht, daher kann sich politische Bildung dieser Wirklichkeit nicht entziehen und es ist Zeit, das Neuland zu entdecken.

7. Partizipation im Netz

Welche Methoden und Tools machen's möglich?

Das Das Internet stellt Unmengen an Diensten, Tools und Möglichkeiten zur Verfügung, die in Seminaren verwenden werden können. Die hier vorgestellten Methoden sind entweder in einem der Seminarmodule, zur Vorbereitung oder während der Durchführung der Teilprojekte zum Einsatz gekommen. Sie sind somit auf ihre Praxistauglichkeit hin getestet und von den Trainer/-innen für gut befunden worden.

Die Angebote der großen Onlineanbieter wie Facebook, Youtube oder Twitter sind in dieser Sammlung nicht noch einmal extra aufgeführt, aber in den Seminaren zwecks Teilnehmergewinnung, Vernetzung sowie für die Öffentlichkeitsarbeit zum Einsatz gekommen.

TIPP:
Bei der Vorbereitung von Online-Lerneinheiten immer fragen: Was will ich erreichen? Welches Tool, welche Methode passt dazu? Ist der Aufwand gerechtfertigt?

Eine gute Hilfe ist auch das Methodenrad für Ausbilder:

http://www.clc20.de/das-methodenrad-fuer-ausbilder/

TIPP:
Für so ziemlich alle Tools finden sich auf YouTube kurze Anleitungen.

7.1 Beteiligung und kollaboratives Arbeiten mit dem Internet

Padlat – die digitale Tafel
Padlet ist eine Möglichkeit, ein Brainstorming oder erste Ideen digital zu visualisieren. Wofür sonst eine Pinnwand und ein Moderationskoffer gebraucht wurden, kann nun Padlet eine Lösung sein. Die Website erlaubt

es – auch kollaborativ – Texte, Fotos und Videos auf eine Website zu posten, die wie eine Moderationspinnwand gestaltet ist.

http://padlet.com/

Etherpad – gemeinsames Schreiben
Mit Etherpads können mehrere Menschen gemeinsam an einem Text arbeiten. Die Etherpads sind online und können per Link geteilt werden. Somit kann jede/r die eigenen Gedanken einfließen lassen und ein Text, eine Dokumentation oder ein Brainstorming kann simultan erstellt werden.

http://pad.jugendinfo.de
http://mozpad.org

Etherpad selbst einrichten:
http://etherpad.org

Etherpad – kollaboratives Arbeiten

Tricider – Umfragetool
Bei Tricider handelt es sich um einen Webdienst für Brainstorming und Umfragen. Ohne Registrierung kann eine Person eine Frage stellen und erhält einen Link, den diese an alle Teilnehmenden weiterreicht. Anschließend darf jede/r Antworten beisteuern, diese kommentieren und mit Argumenten dafür oder dagegen untermauern sowie seine/ihre Stimme abgeben.

http://tricider.com

7.2 Dateien teilen und austauschen – Clouddienste

Dropbox
Dateien – ob groß, viele oder nur eine– schnell und unkompliziert in Projekten auszutauschen, ist über eine Dropbox möglich. Für das Einrichten ist eine Registrierung und der Download der Dropboxsoftware nötig. Es wird ein Ordner angelegt, der dort abgelegte Dateien, in die „Cloud" hochlädt. Diese Dateien können dann über den Browser oder mit einem anderen Gerät, auf dem die Software installiert ist, abgerufen werden. Man kann die Ordner für andere Teilnehmer benutzbar machen oder ihn zur Ansicht oder zum Download von Dateien freigeben.

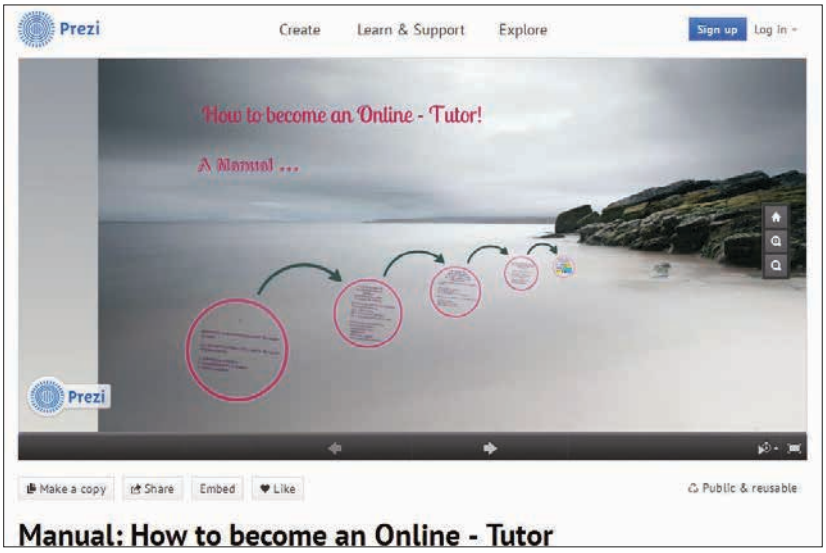
http://dropbox.com

WeTransfer
WeTransfer ist ein online gestützter Transferdienst für große Dateien. Bis zwei Gigabyte ist der Dienst kostenfrei. Keine Registrierung oder Installation notwendig.

https://www.wetransfer.com

7.3 Präsentationen, Collagen, Bilder bearbeiten

Prezi
Mit Prezi (Bild unten) ist es möglich, online Präsentationen zu erstellen, auch kollaborativ.Prezi funktioniert wie ein riesiges, weißes Blatt Papier auf dem Inhalte geschrieben oder gemalt werden können. Eine imaginäre Kamera, fährt dann die einzelnen Inhalte in einer vorher festgelegten Reihenfolge ab.



Eine einmalige Registrierung ist notwendig. Das Basispaket ist kostenfrei. In der nicht mehr kostenlosen Premiumversion sind Gestaltungsmöglichkeiten und auch eine Desktopversion enthalten. Für Seminarzwecke ist die kostenfreie Version ausreichend.

http://prezi.com

Tiki Toki Beispiel

Fotor
macht online Bildbearbeitung das Erstellten von Bildcollagen und Karten möglich. Ganz ohne Anmeldung nutzbar. Intuitiv und einfach zu handhaben. Fertige Materialien können mit anderen via Linkweiterleitung geteilt werden.

www.fotor.com/de

7.4 Timelines, Chronologien online erstellen

Dipity
ist ein Onlinedienst mit dem es möglich ist, online Timelines/Zeitleisten zu erstellen. Hierbei werden auf einem Zeitstrahl die Meilensteine angezeigt, die vorher eingegeben wurden. Eine Registrierung ist notwendig, das Angebot aber kostenlos.

www.dipity.com

Tiki-Toki:
ist eine web-basierte Software für die Erstellung von interaktiven Zeitleisten, die über das Internet geteilt werden können. Auch hier ist der Dienst kostenfrei, eine vorherige Registrierung notwendig
.

www.tiki-toki.com

7.5 Tools zum Verändern vom Webseiten „Remix Tools“

Hackasaurus
„Hacken“ in der Bildungsarbeit. Das Web-Tool Hackasaurus ermöglicht die Veränderung von Web-Inhalten – ohne dass besondere Vorkenntnisse nötig sind.
Ein gutes Tool um zu zeigen, wie einfach mediale Inhalte verändert werden können.
Hackasaurus ist sehr einfach und intuitiv zu bedienen. Gehackte Seiten werden auf dem Mozillaserver gespeichert. Dann wird ein Link generiert, der es ermöglicht die „remixte“ Seite aufzurufen. Auf der Seite erscheint ein Hinweistext, dass es sich um eine veränderte Seite handelt. Kostenfrei und ohne jegliche Registrierung.

www.hackasaurus.org/de

7.6 Für Stadtteilerkundung, Schnitzeljagden etc.:

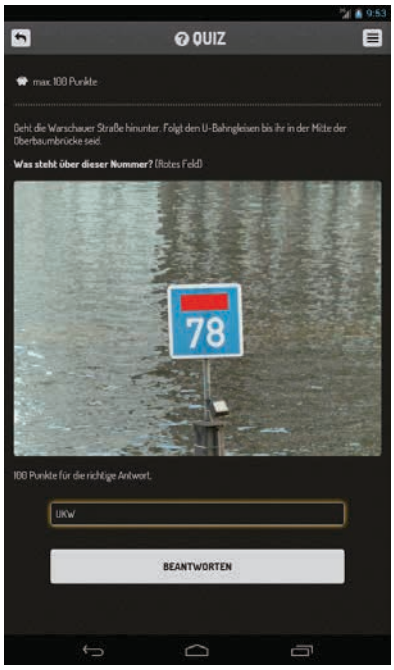
Google maps:
Google Maps ist eine Online-Kartenanwendung, die eine Darstellung des gesuchten Ortes als normale Karte oder Satellitenbild zeigt. Google Maps umfasst einen Routenplaner für Autos, Fußgänger und öffentliche Verkehrsmittel. Es können auch Strecken ausgemessen, geographische Koordinaten angezeigt und ganz

eigene Routen erstellt werden. Auch das Anzeigen von Bilder, die bestimmten Nutzern oder auch Koordinaten zugeordnet werden ist möglich. Toller, kostenfreier Dienst, für den aber eine Registrierung notwendig ist.

https://maps.google.de

Actionbound:
Mit dieser App können interaktive Schnitzeljagden und Stadtrallyes gespielt werden.Die Schnitzeljagden können am Computer erstellt werden um dse dann mobil mit der dazugehörigen Smartphone-App zu spielen.

http://actionbound.de/



Actionbound-Quiz

Geocaching:
Keine eigentliche Software, sondern eine andere Art der Schatzsuche oder Schnitzeljagd. Mit einem GPS-Empfänger sucht man nach Koordinaten an denen ein Schatz, ein sogenannter Cache, versteckt ist. Die Koordinaten bekommt man von Geocache-Seiten im Internet. Natürlich kann man Koordinaten und Caches auch selbst erstellen.

http://geocaching.com

7.7 Hilfreiche Software:

iMovie:
Videoschnittprogramm zur Erstellung von Filmen und Videos auf dem iPad. Intuitiv und schnell erlernbar. Durch tolle Schnittvorgaben können schnell professionell aussehende Videos produziert werden. Leider nur für das iPad.

Audacity:
Programm zur Bearbeitung von Tonaufnahmen sowie Erstellung von Reportagen und Podcasts. Die Software ist kostenfrei. Es benötigt aber ein wenig Einarbeitung.

www.audacity.de

QR-Code-Generator:
Eins von vielen Programmen zum Erstellen sogenannter QR-Codes. Die erstellten Codes können mit einer Smartphone-App gelesen werden. Gut geeignet für Schnitzeljagden.

http://qr-code-generator.de

MyPublicWiFi
MyPublicWiFi ist eine kostenlose Windows-basierte Software, mit deren Hilfe ein Notebook oder ein Desktop-PC zu einem WLAN-Hotspot (Accesspoint) verwandeln. Mit diesem Hotspot können sich weitere WLAN-Geräte, wie Notebooks oder Handys leicht verbinden lassen. Einfach runter laden, installieren und starten – fertig ist der Hotspot.

http://mypublicwifi.com/publicwifi/de

Windows Movie Maker
Einfache und kostenfreie Videobearbeitung. Lauftexte einfügen, Übergänge gestalten, Sound und Musik unterlegen – alles ist möglich.

http://windows.microsoft.com/de-DE/windows/get-movie-maker-download

7.8. Apps für Smartphones:

WhatsApp
Die am meisten benutzte App unter Jugendlichen. Sie ist einfach gehalten, schnell bedienbar und für den Austausch von Nachrichten, Bildern und Videos. Auch Gruppensitzungen sind möglich. Vor Benutzung sollte über die AGBs von WhatsApp gesprochen werden. Der Datenschutz steht, ähnlich wie bei Facebook, sehr in der Kritik.

QR-Code Reader
Einfache App für das Auslesen von QR-Codes. Mit der Smartphonekamera wird der QR-Code eingescannt und die Software gibt den Inhalt Preis oder leitet auf einen evtl. Link weiter.

Audiorecorder für das Interview zwischendurch
Smartphones sind immer dabei und mit diesen Interview-Apps sind keine teuren Mikrofone und Aufzeichnungsgeräte erforderlich.

Für das iOS gibt es den Recorder Plus. Intuitiv zu bedienen und es gibt eine kostenfreie Version, die allerdings Werbung einblendet.

Für Android Smartphones wurde der Hi-Q MP3 Voice Recorder entwickelt. Auch diese App lässt sich intuitiv bedienen. Die aufgenommenen Dateien können direkt bearbeitet werden. In der Kostenlosen Version ist die Aufnahmezeit auf 10 Minuten beschränkt.

7.8. Blog- oder Contentmanagementsysteme

Zum Sammeln und Veröffentlichen von Ergebnissen, Videos, Texten, Podcasts etc. ist es oft nötig über eine eigene Homepage zu verfügen.

Zum Erstellen einer solchen Seite eignen sich sogenannte Contentmanagementsysteme. Texte, Bilder usw. sind damit einfach zu veröffentlichen, da sie mittels Texteditor erstellt werden und somit keine Programmierkenntnisse nötig sind. Auch kann man die Zugänge und Verantwortlichkeiten mittels Passwort vergeben, so ist es möglich mit sehr vielen „Redakteuren" an einem Blog oder einer Seite zu arbeiten.

Das Installieren ist einfach, das Aussehen kann mittels fertiger Layouts ebenfalls schnell verändert werden. Für das Einrichten benötigt man aber eine Hoster und Serverplatz, der immer kostenpflichtig ist – es sei denn die Bildungseinrichtung verfügt über einen eigenen Server. Dafür braucht man rudimentäre FTP Kenntnisse. Zum individuellen Anpassen des Layouts und der Seiten werden HTML- und CSS-Kenntnisse und vor allem Zeit benötigt.

http://wpde.org

Mittlerweile kann man Wordpress-Blogs auch direkt online erstellen.

http://de.wordpress.com/

Serendipity – Alternative zu Wordpress
Eine PHP Weblog/Blog-Software

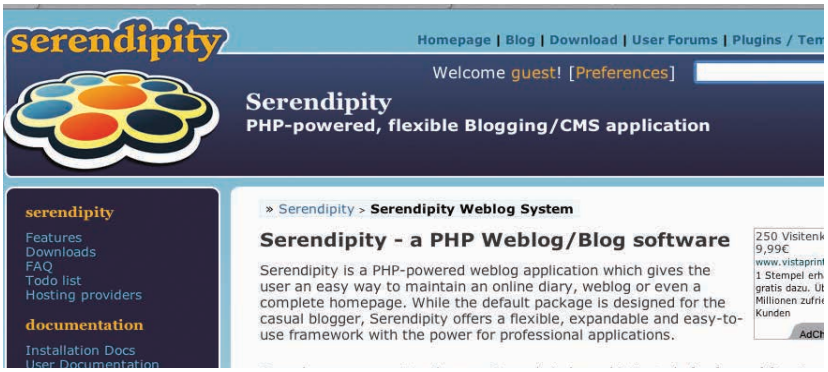
www.s9y.org

TIPP:
Zum Ausprobieren von Tools, für die eine Registrierung nötig ist, kann eine Wegwerfmail, auch Trashmail genannt, benutzt werden. Diese Wegwerfmails sind meistens bis zu 7 Tage gültig und funktionieren immer auf die gleiche Art und Weise: einen Namen, Buchstabenfolge o.Ä. ausdenken und in das Eingabefeld schreiben, danach wird direkt eine Mailadresse generiert wie z.B. MaxMustermann@wegwerfmail.de

Unter dieser Adresse kann dann die empfangenen Mails eingesehen werden. In vielen Fällen reicht das um sich zu registrieren.
Aber: Manche Anbieter verhindern das Anmelden mit Trashmails, da ja so viel wie möglich von einem Benutzer preisgegeben werden soll.

Es gibt sehr viele Angebote, die Wegwerfmails anbieten, hier nur ein Beispiel.

www.wegwerfemail.de



Arbeitskreis deutscher Bildungsstätten e. V. (AdB)
Mühlendamm 3, 10178 Berlin
Telefon: 030-400 401 00, Fax: 030-400 401 22
E-Mail: info@adb.de,
Internet: www.adb.de