

# Beteiligung an Konzeptprozessen

Eine Methodensammlung für pädagogische Fachkräfte



# INHALT

<u>1 Einleitung</u>	1
<u>2 Begriffe und Ziele</u>	2
<u>3 Stufen der Partizipation</u>	4
<u>4 Wie erreichen wir die Stufen?</u>	5
<u>5 Der Umgang mit den Methoden</u>	6
<u>6 Methodenübersicht</u>	7
<u>Anhang Literatur Impressum</u>	





# 1 Einleitung

**Pädagogische Konzepte** (wie z.B. Schutzkonzepte oder Medienkonzepte) dienen der Jugendförderung als Grundlage für fundiertes und zielgerichtetes Handeln, das die Interessen von Kindern und Jugendlichen stärkt. **Die Beteiligung der Zielgruppe** bei ihrer Erarbeitung wird jedoch oft nicht ausreichend mitgedacht oder es fehlen geeignete Methoden. Hierdurch entstehen einfache Formen von Partizipation, die nicht über eine Informationsweitergabe oder Befragung hinausgehen. Mit dieser Handreichung möchten wir Fachkräften **niederschwellige Methoden** an die Hand geben und **Hintergrundwissen** vermitteln, um die Partizipation junger Menschen bei der Erarbeitung pädagogischer Konzepte zu fördern. Hierbei orientieren wir uns an den **Qualitätsstandards für Jugendbeteiligung**, wie sie vom Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend sowie dem Deutschen Bundesjugendring in [dieser Handreichung](#) formuliert wurden (Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend, 2022)



## 2 Begriffe und Ziele

**Mitbestimmung, Partizipation, Teilhabe, Beteiligung, Mitwirkung...** Begriffe wie diese sind seit den 1990er Jahren in der Kinder- und Jugendarbeit allgegenwärtig geworden. Sie visieren Werte einer **demokratischen Gesellschaft** an und wollen **Bedürfnisorientierung** ermöglichen. Doch was bedeuten sie eigentlich genau?

**Teilhabe** meint, dass alle Menschen grundsätzlich das Recht haben, am gesellschaftlichen Leben teilzunehmen. Dabei geht es um den "Zugang zu den gesellschaftlich produzierten Gütern und zum kulturellen und wirtschaftlichen Leben [...]" ([Meyer & Rahn](#), 2020, S. 400). Sicherlich ist euch auch schon der Begriff "Digitale Teilhabe" begegnet. Der Einfluss digitaler Medien auf gesellschaftliche Teilhabe nimmt stetig zu. Wer nicht die nötigen **Geräte besitzt** oder **medienkompetent genug** ist, verliert den Zugang zu vielen Angeboten, bspw. wenn eine Bewerbung nur online möglich ist oder nur mit Paypal bezahlt werden kann. Dieses Phänomen wird auch [Digital Divide](#) genannt, also soziale Ungleichheiten, die auch im digitalen Raum in Erscheinung treten. Es ist u.a. die Aufgabe der Medienpädagogik, auf diese Ungleichheiten hinzuweisen und sie durch die **Vermittlung von Medienkompetenz** abzumildern.

**Partizipation** geht noch weiter, sie ist sozusagen die höchste Form der Teilhabe. Es geht um aktive Mitwirkung, Mitgestaltung und Entscheidungsmacht. Wörtlich übersetzt bedeutet der lateinische Begriff "sich einen Teil ergreifen" (vgl. [Aktion Mensch](#)). Alle diese Prinzipien sind als **Grundrechte** in der [UN-Kinderrechtskonvention](#) gesichert. Die Aufgabe der Pädagogik ist es also, Räume für Partizipation zu schaffen und die aktive Mitwirkung von jungen Menschen methodisch zu unterstützen. Medienpädagogik im Speziellen kann die **Möglichkeiten (politischer) Artikulation** über digitale Medien aufzeigen, einordnen und kritisch bewerten, aber auch neue methodische Zugänge schaffen. Jedoch zeigen **empirische Ergebnisse**, dass in der Umsetzung "fachlicher Anspruch und praktische Wirklichkeit auseinanderklaffen." ([Schwanenflügel & Schwerthelm](#), 2021, S. 987)



Wichtig ist es daher, Partizipation **nicht nur punktuell** oder in einzelnen Projekten und Angeboten mitzudenken. Aktive Mitwirkung, Mitgestaltung und sogar Entscheidungsmacht junger Menschen sollten bereits die **Entwicklung pädagogischer Konzepte** prägen, damit die Partizipation der jungen Menschen nicht nur ein “netter” Bonus, sondern die **Basis** pädagogischer Arbeit ist. Partizipation und Teilhabe können somit nicht nur in die Leitsätze pädagogischer Konzepte einfließen, sondern auch **maßgeblich zu ihrem Erfolg** beitragen! Das minimiert das Risiko, an den Zielgruppen des Konzepts vorbei zu planen, denn: “Bei [Kindern und Jugendlichen] wundert man sich manchmal, wie sehr die direkten Aussagen von dem abweichen, was man bisher selbst als gesicherte Erkenntnis betrachtete.” ([Spiegel 2021](#), S. 1498) Stellt euch auf der Suche nach einer für euch passenden Beteiligungsmethode also **folgende Fragen**:

- Wen wollen wir einbeziehen und warum?
  - Wie groß ist die Gruppe, die wir einbeziehen?
  - Wie möchte die Zielgruppe angesprochen werden?
  - Mit welcher Methode wollen wir arbeiten?
  - Soll die Methode analog oder digital durchführbar sein?
  - In welchem zeitlichen Umfang soll sie durchführbar sein?
- 

# 3 Stufen der Partizipation

**Partizipation ist nicht gleich Partizipation!** Im Schaubild könnt ihr die verschiedenen Stufen sehen, auf denen sie sich bewegen kann. Das **Ziel partizipativer Strukturen** sollte sein, die Interessen von jungen Menschen stärker zu berücksichtigen, ihnen demokratische Prinzipien näherzubringen und Selbstwirksamkeit zu vermitteln. Das bedeutet jedoch nicht, der Zielgruppe jede erdenkliche **Entscheidung** zu überlassen und immer nach Stufe 3 des Modells zu streben! Verantwortung kann insbesondere dann übertragen werden, wenn Kinder und Jugendliche den **Entwicklungsstand und die Kompetenzen** mitbringen, diese auch zu reflektieren. Die Partizipationsstufen bilden die Realität nicht perfekt ab. Häufig kommt es zu einem spontanen Wechsel oder einem fließenden **Übergang zwischen den Stufen** innerhalb der pädagogischen Praxis.

3

**Selbstbestimmung:** Der Zielgruppe wird für einen angemessenen Teilbereich oder das gesamte Vorhaben alleinige Entscheidungsmacht übertragen.

2

**Mitbestimmung:** Der Zielgruppe wird ein mit den Erwachsenen gleichwertiges Stimmrecht eingeräumt. Sie trägt damit für einen angemessenen Teilbereich des Konzepts Mitverantwortung.

1

**Mitwirkung & Mitsprache:** Die Zielgruppe wird befragt. Das Ergebnis fließt (zumindest teilweise) in die Gestaltung eines Konzeptes ein. Die Zielgruppe wird über das Ergebnis der Befragung informiert.

**Vorstufe Transparenz:** Die Zielgruppe wird über das Konzept informiert.

# 4 Wie erreichen wir die Stufen?

Die Methoden in dieser Handreichung dienen zunächst der **Informationsgewinnung** und helfen euch dabei, die Perspektive der Zielgruppe einzufangen. Wie ihr **anschließend** mit diesen Informationen umgeht, entscheidet maßgeblich über das Niveau der Partizipation:

## **Stufe der Transparenz**

Ihr habt die Zielgruppe befragt, fangt jedoch nichts mit den Ergebnissen an, weil euch die Zeit fehlt oder eure Methode nicht gut angenommen wurde? Dann bewegt ihr euch auf der Stufe der Transparenz. Die Zielgruppe weiß über euer Vorhaben Bescheid, konnte aber bisher keinen Einfluss auf den Prozess nehmen.

## **Stufe 1 - Mitwirkung und Mitsprache - Entscheidungen für junge Menschen**

Ihr habt eine geeignete Methode durchgeführt und beschäftigt euch nun mit dem Ergebnis? Sofern dies zumindest teilweise eure Arbeit beeinflusst, habt ihr Stufe 1 erreicht.

## **Stufe 2 - Mitbestimmung - Entscheidungen mit jungen Menschen**

Ihr nutzt die Methoden, um gemeinsam mit eurer Zielgruppe eine Entscheidung zu treffen, z.B. in einem gemeinsamen Arbeitskreis oder Brainstorming. In diesem Fall bewegt ihr euch auf Stufe 2.

## **Stufe 3 - Selbstbestimmung - Entscheidungen durch junge Menschen**

Kinder und Jugendliche erhalten die alleinige Entscheidungsmacht über das gesamte Vorhaben oder einen festgelegten Teilbereich? In diesem Fall wurde Stufe 3 umgesetzt. Klassische Beispiele stellen Jugendparlamente oder -konferenzen dar. Mit unseren Methoden könnt ihr diese bewährten Formate abwechslungsreicher und kreativer gestalten.

# 5 Der Umgang mit den Methoden

Alle aufgeführten Methoden beginnen auf der **Stufe der Transparenz**. Das bedeutet, dass Kinder und Jugendliche zunächst über das Vorhaben oder das Konzept informiert werden und Fragen stellen dürfen, bevor es losgeht. Nach der Durchführung der Methode schafft eine Ergebnis- und Prozesspräsentation **Sichtbarkeit** und vermittelt der Zielgruppe, dass ihre Perspektive **Bedeutung** hat. Insbesondere bei künstlerischen Methoden ist dieser Schritt wichtig, z.B. im Rahmen einer Ausstellung, eines Elternabends, eines Tages der offenen Tür oder auch online auf der Homepage oder auf Social Media. Stellt sicher, dass die gewonnenen Erkenntnisse **nicht in einer Schublade verstauben**, sondern ernst genommen werden und Prozesse beeinflussen. Hierzu können regelmäßige Meetings oder ein festgelegter Arbeitskreis genutzt werden. Bindet darüber hinaus auch Kinder und Jugendliche in die Berichterstattung ein. Am besten beschäftigt ihr euch noch **vor der Durchführung** der Methode mit der Frage, wie ihr die Ergebnisse später sichten und einbinden möchtet. „Partizipation findet nur dann statt, wenn die Methoden in Haltungen und in Strukturen eingebunden sind, in denen Kinder und Jugendliche als Subjekte wahrgenommen werden.“ ([Knauer et al. 2004](#), S. 43)

Stellt euch beim Transfer der Ergebnisse in die Konzeptarbeit **folgende Reflexionsfragen**:

- Sind wir zufrieden mit der Auswahl und Umsetzung der Partizipationsmethode?
- Was können wir nächstes Mal besser machen?
- Wie hat die Zielgruppe die Methode angenommen? Hat sie die Tragweite des Vorhabens verstanden?
- Haben wir die passende Partizipationsstufe ausgewählt?
- Unterscheiden sich die Ergebnisse von unseren vorherigen Annahmen? Wenn ja, inwiefern?
- Welche Punkte können leicht umgesetzt werden und welche liegen außerhalb der Möglichkeiten?
- An welcher Stelle können Kompromisse gefunden werden?
- Gibt es noch offene Fragen an die Zielgruppe? Soll eine weitere Methode durchgeführt werden?
- Wie können wir partizipatives Handeln in unserer Arbeit dauerhaft verankern?



# 6 Methodenübersicht

Auf den folgenden Seiten findet ihr eine Auswahl an **Partizipationsmethoden** mit unterschiedlichen Schwerpunkten und Wirkungszielen. Bitte denkt daran, zu Beginn jeder Methode zu erläutern, was der Grund für das Zusammenkommen ist und was es mit dem entsprechenden pädagogischen Konzept auf sich hat. Denkt hier an einen möglichst **niederschweligen Zugang**, sodass alle Teilnehmenden ein Verständnis aufbauen können. Verwendet zielgruppenorientierte Sprache und sprecht z.B. von Teilhabe statt von Partizipation. Eine kurze Diskussion mit der Zielgruppe kann an dieser Stelle ebenfalls angestoßen werden, um sich über Wünsche und Ängste auszutauschen. Wir haben die Methoden bewusst **nicht ins allerletzte Detail** ausformuliert. Dies liegt auch daran, dass verschiedene Konzepte auch unterschiedliche Fragestellungen und Herangehensweisen erforderlich machen. Seht die Methoden also vor allem als Inspiration, um sie im Rahmen eurer Konzeptarbeit zu verfeinern und zu konkretisieren. Wir wünschen dabei **viel Spaß!**

[Mini-Ausstellung „Meine Meinung“](#)

[Perspektivübernahme](#)

[World Café](#)

[Strange Garden](#)

[Konzeptkapitäne](#)

[Kreativtag mit Ausstellung](#)

[World Disney Zukunftswerkstatt](#)

[Fantasiereise](#)

[Bonus: Meinungsumfrage](#)



# Mini-Ausstellung „Meine Meinung“

## Ziel der Methode

Bei der Fotoaktion „Meine Meinung“ äußert die Zielgruppe ihre Sicht über die Ausstattung, die Regeln, die Rechte etc., wird mit einer Sofortbildkamera porträtiert und bastelt ein Plakat mit dem eigenen Foto und der eigenen Meinung. Alternativ können Demo-Plakate gebastelt oder Memes erstellt werden.

**Alterstufe:** 8-14 Jahre

**Gruppengröße:** 5-20 Kinder/Jugendliche

**Dauer:** 1-2 Stunden

## Material

- Meinungsbögen ([Anhang 1](#))
- Sofortbildkamera, alternativ Smartphones/Tablets, digitale Kameras und mobiler Fotodrucker
- Plakate, Stifte und Marker, Kleber

## Vorbereitung

- Festlegen eines möglichst konkreten Themas/einer Fragestellung z.B.
  - „Was stört dich an den aktuellen Medienregeln?“
  - „Was denkst du über Hate Speech?“
  - „Wo sollten Kinder mehr mitbestimmen können und warum?“
- Kopie der Meinungsbögen mit entsprechenden Eintragen der Frage innerhalb der Sprechblase
- Einholen der elterlichen Einverständniserklärung bei Kindern und Jugendlichen unter 16 Jahren

## Durchführung

Zu Beginn wird die Auseinandersetzung über das Thema/die Fragestellung in einer gemeinsamen Runde angestoßen. Es geht hierbei darum, in eine erste **Reflexion** einzusteigen und sichtbar zu machen, wie die Teilnehmenden den aktuellen Ist-Stand wahrnehmen. Im Austausch mit anderen lassen sich beispielsweise auch unterschiedliche Umgangsweisen sichtbar machen und neue Ideen, Wünsche oder auch Lösungsansätze aufzeigen. Im Anschluss erhalten alle Teilnehmenden einen **Meinungsbogen**, den sie mit ihrer individuellen Meinung zum Thema/zur Fragestellung beschriften können. Mit den zur Verfügung stehenden Kameras werden **Fotos** von den Teilnehmenden gemacht, die sie dann ausdrucken und neben ihr Statement kleben.

**Variante 1:** Diejenigen die kein Selbstportrait anfertigen oder noch weitere Meinungen sichtbar machen möchten, können darüber hinaus **Demo-Plakate** basteln. Zur Vorbereitung könnte mit den Teilnehmenden besprochen werden, ob sie schon einmal an einer Demo teilgenommen haben und was ein gutes Demo-Plakat ausmacht. Ggf. werden der Gruppe einige Beispiele gezeigt. Bei der Umsetzung geht es aber vor allem um den **kreativen Prozess** und dass die Teilnehmenden lernen, ihre persönliche Meinung auf den Punkt zu bringen und kundzutun.

**Variante 2:** Eine weitere kurzweilige Möglichkeit ist es, die eigene Meinung als **Meme** festzuhalten. Online findet man verschiedene Meme-Generatoren (z.B. [Imgflip](#)). Die Teilnehmenden erstellen die Memes mit Tablet oder Smartphone und nehmen so die Fachkräfte zusätzlich mit in ihre **digitale Lebenswelt**.

Abschließend entscheidet die Gruppe gemeinsam, in welcher Form die Ergebnisse geteilt werden sollen. Denkbar wäre hier eine Ausstellung entweder in einzelnen Gruppensettings oder in Form einer Art **Vernissage**, welche ggf. verknüpft werden kann mit weiteren Aktionen oder Ergebnispräsentationen.



# Perspektivübernahme

## Ziel der Methode

Kinder/Jugendliche und Erwachsene tauschen die Rollen und vervollständigen eine Aussage rund um das pädagogische Konzept aus der jeweils anderen Perspektive. Dabei wird Verständnis für die jeweiligen Wünsche und Vorstellungen geschaffen.

**Alterstufe:** ab 10 Jahre

**Gruppengröße:** 3-5 Kinder/Jugendliche, 3-5 Fachkräfte

**Dauer:** 1 Stunde

## Material

- zwei Plakate (sh. Beispiel im [Anhang 2](#))
- Moderationskarten/Sprechblasen, Klebestreifen
- Stifte

## Vorbereitung

- Formulierung einer Aussage, die von den Gruppen später vervollständigt werden soll und zum Thema des Konzeptes passt, z.B.:
  - Für den Umgang der Erwachsenen/der Kinder mit Medien wünschen wir uns...
  - Für den Umgang mit Regeln von Erwachsenen/Kindern wünschen wir...
  - Für die Mitsprache bei Entscheidungen wünschen wir uns von Erwachsenen/den Kindern...
- Vorbereitung des Plakats (sh. Beispiel im Anhang)

## Durchführung

Zu Beginn wird der Gruppe genau erklärt, worum es bei der Methode geht. Vor allem für **jüngere Kinder** kann es anspruchsvoll sein, die **Perspektive** der Erwachsenen einzunehmen, daher sollte die Übung an ein paar Beispielsätzen erklärt werden. Dann teilt sich die Gruppe auf, die Kinder/Jugendlichen und die Erwachsenen setzen sich je **gemeinsam an einen Tisch**, wo sie nun das Plakat mit Aussagen aus der Perspektive der jeweils anderen Gruppe beschriften. Das bedeutet:

Die Kinder/Jugendlichen nehmen die **Rolle der Erwachsenen** ein und schreiben Wünsche an Kinder/Jugendliche auf (erhalten also das Plakat mit der Beschriftung „Erwachsene\*r/Betreuer\*in). Die Erwachsenen nehmen die **Rolle der Kinder/Jugendlichen** ein und schreiben Wünsche an Erwachsene auf (erhalten also das Plakat mit der Beschriftung „Kind/Jugendliche\*r)

Die Gruppe der Kinder/Jugendlichen sollte hierbei von der Workshop-Leitung unterstützt werden, um vor allem auch bei der **Formulierung der Aussagen** zu helfen. Die Aussagen werden auf Moderationskarten/Sprechblasen aufgeschrieben und auf das Plakat geklebt (oder alternativ direkt auf das Plakat geschrieben). Nach ca. 20 Minuten kommen beide Gruppen wieder zusammen und stellen sich gegenseitig die Plakate vor. Dann gehen alle **gemeinsam ins Gespräch** darüber: Wo passt die Perspektivübernahme zur tatsächlichen Meinung der jeweiligen Gruppe? Wo stimmt sie vielleicht aber auch nicht überein? Die Aufgabe der Workshop-Leitung ist es, diese Gemeinsamkeiten und Unterschiede gut zu **moderieren und festzuhalten**, um die Ergebnisse in die Konzeptentwicklung miteinfließen zu lassen.

**Zum Abschluss formulieren alle gemeinsam einen Satz, der die Wünsche beider Seiten widerspiegelt.**



# World-Café

## Ziel der Methode

Diese Methode imitiert die lockere Atmosphäre eines Café-Besuchs mit Freund\*innen - nur dass hierbei kein Kakao und Kuchen, sondern kreative Ideen rund ums Konzept ausgetauscht werden. Hierzu durchlaufen die Teilnehmenden mehrere Diskussionsrunden in wechselnden Kleingruppen.

**Alterstufe:** ab 13 Jahren

**Gruppengröße:** mind. 12 Jugendliche

**Dauer:** 2,5 bis 4 Stunden

## Material

- Gruppentische mit Papiertischdecken oder Flipchartpapier, Filzstifte
- Stelltafeln oder Platz an der Wand für die Ergebnisse
- Ein Plakat, Handouts oder eine Beamer-Präsentation mit dem Ablauf und der Leitfrage
- Eine Glocke oder ein anderes akustisches Signal zur Einleitung der nächsten Runde

## Vorbereitung

Für die Gruppenarbeit werden eine oder mehrere Leitfragen vorbereitet und getestet: Regen sie zur Diskussion an und tangieren sie verschiedene Perspektiven und Lösungsansätze? Je nach Anzahl der Teilnehmenden werden nun die Gruppentische vorbereitet. An jedem Gruppentisch sollen vier bis fünf Personen Platz nehmen können. Auf jedem Tisch werden eine Papiertischdecke bzw. Flipchartpapier und Filzstifte bereitgelegt.

## Durchführung

Zu Beginn wird der Ablauf des World-Cafés und der Grund für das Zusammenkommen erklärt sowie die **Leitfrage(n)** vorgestellt. Anschließend wird an jedem Gruppentisch **ein\*e Gastgeber\*in** ausgewählt - diese Person bleibt im Verlauf der Methode an ihrem Tisch sitzen und klärt ab Runde 2 darüber auf, was an dem jeweiligen Tisch zuvor diskutiert und erarbeitet wurde. Mit einem akustischen Signal wird der Beginn der einzelnen Runden eingeleitet, die jeweils **20 bis 30 Minuten** dauern. Die Teilnehmenden diskutieren ihre Leitfrage bzw. ab Runde zwei (je nach gewählter Variante) eine neue Leitfrage. Hierbei sollen **Erkenntnisse, Lösungsideen und Fragen** gesammelt und in den jeweils neuen Kleingruppen ausgetauscht werden. Die bereitgelegten Papiere und Stifte können dazu genutzt werden, wichtige Punkte zu notieren, zu skizzieren oder zu kritzeln.

In der Schlussrunde stellt jeder Gruppentisch die **wichtigsten Ergebnisse** vor und pinnt sie an eine Stelltafel bzw. notiert sie auf Flipchartpapier. Auf diese Weise werden die Punkte gesammelt, die für die Großgruppe die größte Bedeutung haben. Hier noch einmal der Ablauf im Überblick:

**Runde 1:** Austausch (Schwerpunkt: Leitfrage I)

**Wechsel** an andere Tische

**Runde 2:** Austausch (Schwerpunkt Leitfrage I oder Leitfrage II)

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

**Runde 3:** Austausch (Leitfrage I oder Leitfrage III) und Erkenntnisse verbinden

**Abschlussrunde** im Plenum und Ergebnispräsentation

Eine detaillierte Beschreibung des Ablaufs und weitere Informationen zur Methode findet ihr [hier](#).



# Strange Garden

## Ziel der Methode

Jugendliche können mithilfe des Tools „Strange Garden“ fotografisch ihren Sozialraum erforschen und ihre Ideen in einer partizipativen digitalen Collage zusammenbringen.

**Alterstufe:** ab 12 Jahren

**Gruppengröße:** max. 30 Jugendliche

**Dauer:** je nach Anzahl der Teilnehmenden 30-90 Minuten

## Material

- digital angelegter Raum im Tool [Strange Garden](#)
- Smartphone oder Gerät mit Kamera (z.B. Tablet)
- Internetzugang

## Vorbereitung

Um die Methode vorzubereiten, sollte eine Forschungsfrage festgelegt werden. Beispiele für Fragen findet ihr im [Anhang 3](#). Wenn ihr die Forschungsfrage festgelegt habt, muss ein Raum auf der Seite „Strange Garden“ erstellt werden. Der Raum kann nach eigenen Wünschen benannt und mit einem individuellen Hintergrundbild versehen werden. Wir empfehlen bei der Erstellung des Raums den Button „Private Garden“ einzuschalten, um die Privatsphäre der Teilnehmenden zu schützen. Wenn der Raum fertiggestellt ist, gibt es die Möglichkeit, einen personalisierten QR-Code herunterzuladen. **Tipp:** Strange Garden ist manchmal etwas „strange“. Wenn ihr bei der Erstellung des Raumes Probleme habt, versucht es mit einem anderen Browser.



## Durchführung

Strange Garden ist ein geeignetes Tool, um aktiv den **Sozialraum** zu erforschen. Mithilfe eines Smartphones oder Tablets können Fotos erstellt werden, die durch das Tool automatisch vom Hintergrund befreit werden. Anschließend werden die Fotos auf die **digitale Leinwand** des Tools platziert und können nach Belieben verschoben werden. Die Methode eignet sich sowohl für analoge als auch digitale Zwecke und der Forschungsraum ist flexibel. Das kann das eigene Zuhause sein (z.B. bei digitalen Umsetzungen), das Jugendzentrum oder die Außenumgebung. Die Methode macht sichtbar, was vorhanden oder nicht vorhanden ist und ermöglicht den Teilnehmenden, achtsamer mit der **eigenen Umgebung** umzugehen. Forschungsfragen können auch etwas abstrakter gestellt werden, um kreative Ideen anzuregen.

Bei der Durchführung gilt es zunächst zu erklären, warum die Meinungen der Teilnehmenden besonders wichtig für die Weiterentwicklung der Einrichtung sind und, dass für die Sichtbarmachung von Meinungen und kreativen Ideen das Tool Strange Garden verwendet wird. Anschließend wird die **Forschungsfrage** vorgestellt. Die Teilnehmenden scannen dann mithilfe ihres Smartphones oder bereitgestellten Geräten den zuvor heruntergeladenen **QR-Code** und beantworten die Forschungsfrage mithilfe von Fotos. Wenn die Teilnehmenden mit dem Fotografieren und Forschen fertig sind, sollte über die gemeinsame **Collage** gesprochen werden. Die Teilnehmenden können so die Forschungsfrage auf die Fotos anwenden und erklären ihre Gedanken dahinter.

**Tipp:** Besonders wenn es um Wunschenken geht, kann die Collage als gemeinsames **Visionboard** genutzt werden.



# Konzept-Kapitäne

## Ziel der Methode

Kinder und Jugendliche werden zu "Kapitänen" und bereisen verschiedene thematische Inseln. Sie überlegen sich spielerisch in einer offenen Diskussion, was es auf diesen Inseln zu entdecken gibt, welche Regeln dort gelten oder welche Wünsche und Ängste ihnen dort begegnen.

**Alterstufe:** 8-12 Jahre

**Gruppengröße:** 5-10 Kinder

**Dauer:** 1-2 Stunden

## Material

- Moderationskarten und Stifte
- 6 x Inselvorlage ([Anhang 4.1](#)) mit ausgewählten Themen bzw. Fragen ([Anhang 4.2](#))
- DIN A4 Blätter zum Basteln der Kapitänshüte und eines Papierschiffe (Anleitungen gibt es im Internet, z.B. [hier](#))
- je nach Gruppengröße ein oder mehrere Würfel

## Vorbereitung

Im Vorfeld werden die Fragen entsprechend der Konzeptthemen ausgewählt bzw. formuliert und auf die sechs ausgedruckten Inselvorlagen eingetragen. Die Inseln werden durchnummeriert und einzeln in die Mitte des Stuhlkreises gelegt. Eine Bastelanleitung für Kapitänshüte und Papierschiffe wird bereitgelegt.



## Durchführung

Die Teilnehmenden basteln zunächst nach Anleitung ihr **Papierschiff** und ihren **Kapitänsstut**. Dann finden sich alle gemeinsam in einem Stuhlkreis zusammen. In der Mitte werden die sechs Inselvorlagen ausgelegt. Nacheinander werden nun die verschiedenen **Inseln** "bereist", die eine Diskussion über das pädagogische Konzept bzw. Erfahrungen zu einem entsprechenden Thema einleiten.

Es wird der Reihe nach gewürfelt. Die/der Teilnehmende, die gewürfelt hat, fährt mit ihrem Papierschiff (wie mit einer Spielfigur) zu der entsprechenden Inseln und liest die **Fragestellung** einmal laut vor. Dann überlegt sie/er sich eine **Antwort auf die Frage** und schreibt diese auf eine Moderationskarte (Stichworte genügen, jüngere Kinder brauchen dabei etwas Unterstützung von der Workshop-Leitung, die ggf. die Verschriftlichung übernimmt, bei Bedarf sollten sogar mehrere Betreuer\*innen mit dabei sein). Die Moderationskarte wird neben die entsprechende Insel gelegt und die/der nächste Teilnehmende würfelt.

Damit über alle Inseln mindestens einmal gesprochen wird, werden **mehrere Runden** gespielt. Die Workshop-Leitung beendet die Übung nach eigenem Ermessen, wenn genügend Antworten gesammelt wurden oder die Gruppe keine Ideen mehr hat. Alle Teilnehmenden sammeln ihre Schiffchen wieder ein. Zum Abschluss bietet sich eine **Reflexionsrunde** an.

Die Moderationskarten und damit die Ergebnisse der Übung sollten nachher gut sortiert eingesammelt und gesichert



# Kreativtag mit Ausstellung

## Ziel der Methode

Junge Menschen stellen ihre Interessen und Wünsche zum pädagogischen Konzept durch künstlerische Werke dar, die öffentlich oder an einem gemeinsamen Projekttag mit Fachkräften, Eltern und Kooperationspartner\*innen präsentiert werden.

**Achtung!** Die Durchführung ist besonders für Fachkräfte geeignet, die bereits medien- und kulturpädagogisch arbeiten und sich sicher im Umgang mit Medien und künstlerischen Methoden fühlen. Die Durchführung wird im Folgenden nicht im Detail beschrieben, es geht vielmehr um eine Anregung, dieses Format als Beteiligungsmethode im Rahmen einer Konzeptentwicklung zu nutzen.

**Alterstufe:** ab 8 Jahre

**Gruppengröße:** 6-10 Kinder und Jugendliche

**Dauer:** ca. 4-6 Stunden plus Präsentationstag ca. 2 Stunden

## Material:

Den Medien bzw. Materialien der künstlerischen Werke sind keine Grenzen gesetzt! Hier sollte auch mit der Ausstattung gearbeitet werden, die bereits zur Verfügung steht. Denkbar sind z.B. Collagen mit Stiften, Bastelpapier, Zeitungsausschnitte und Fotos, Leinwände mit Aquarell- oder Acrylfarben, Fotografie oder ggf. Polaroids oder Audio- und Videoproduktionen.

**Vorbereitung:** Besorgung und/oder Vorbereitung der gewählten Materialien, Suche nach einem geeigneten Ort und Anlass für die Ausstellung; falls gewünscht: Bewerbung und Vorbereitung einer Ausstellung.

## Durchführung

Zu Beginn des Kreativtags wird erläutert, was der **Grund des Zusammenkommens** ist und was es mit dem pädagogischen Konzept auf sich hat. Gemeinsam werden dann die bereitgestellten Materialien und Medien erkundet. Die Teilnehmenden sollen einen **guten Überblick** erhalten, welche Möglichkeiten für kreative und künstlerische Arbeit ihnen an diesem Tag zur Verfügung stehen. Es bietet sich an, einige zum pädagogischen Konzept passende Fragestellungen in die Gruppe zu geben und zunächst in einem **Brainstorming** zu sammeln, welche kreativen Werke sich passend dazu umsetzen lassen.

Anschließend können **Gruppen** aus zwei bis drei Teilnehmenden gebildet werden (auf Wunsch auch Einzelarbeiten), die sich zunächst auf ein Thema einigen (z.B. Medienausstattung, Medienregeln, Sicherheit, Lebenswelt etc.). Je nach Alter und Vorerfahrung der Gruppe, könnte es erforderlich sein, den Tag mit **mehreren Fachkräften** durchzuführen und die Kleingruppenarbeiten zu **betreuen**. Wichtig ist auch, die Zeit und den Umfang der geplanten Projekte im Blick zu behalten, die Teilnehmenden sollten am Ende des Tages auf jeden Fall zu einem Ergebnis kommen, ansonsten könnte Frustration entstehen. Die Gruppe setzt die **Gestaltung ihrer Ideen** um. Am Ende des Tages wird den Teilnehmenden Zeit gegeben, sich gegenseitig die Ergebnisse zu vorzustellen und den Prozess zu reflektieren.

Nach Abschluss des Kreativtags werden die Werke in der Einrichtung ausgestellt. Wenn die entsprechenden **zeitlichen Ressourcen** vorhanden sind, ist auch eine Präsentation im Rahmen einer **Vernissage** mit Eltern, Fachkräften und Kooperationspartner\*innen denkbar. Hierdurch kann zusätzlich die Sichtbarkeit und das Gefühl von Selbstwirksamkeit bei den Kindern und Jugendlichen erhöht werden. Die Ergebnisse sollten aktiv in die Entwicklung des pädagogischen Konzept einbezogen werden.



# World-Disney Zukunftswerkstatt

## Ziel der Methode

Gemeinsam machen sich Fachkräfte und junge Menschen auf den Weg, um ein Problem, eine Fragestellung oder ein Ziel aus unterschiedlichen Perspektiven zu bearbeiten. Ziel der Methode ist es nicht nur, gemeinsam in Aushandlungen zu gehen, sich gegenseitig zuzuhören und zusammen Lösungsansätze zu entwickeln, sondern ebenso auf kreative Art und Weise zu erleben, wie vielfältig Lösungen sein können. Durch die Einnahme der Perspektiven von Träumer\*in, Realist\*in und Kritiker\*in werden jegliche noch so verrückte Szenarien durchgespielt, ohne sich dabei im Vorhinein von beispielsweise mangelnden Ressourcen abhalten zu lassen.

**Alterstufe:** ab 12 Jahre

**Gruppengröße:** variabel, gleichmäßige Verteilung von Kindern/Jugendlichen und Fachkräften

**Dauer:** 1-2 Stunden

## Material

- drei unterschiedlich farbige Moderationskarten entsprechend der drei einzunehmenden Rollen, Stifte
- eine Pinnwand oder Flipchart, Klebeband oder Reiszwecknadeln

## Vorbereitung

Zur Vorbereitung sollte vorab das Problem, Ziel oder die Fragestellung möglichst konkret geklärt werden. Konkrete Beispiele aus der pädagogischen Konzeptarbeit:

- Wie muss unser Gruppenraum (um-)gestaltet sein, um möglichst sicher zu sein?
- Entwicklung eines Angebots zur Prävention von sexualisierter Gewalt für Jugendliche im Alter von 12-14 Jahren
- Entwicklung von einem kreativen Medienangebot in einer Wohngruppe
- Wie bleiben Fachkräfte medienpädagogisch up-to-date?

## Durchführung

Die Teilnehmenden kommen in einem Stuhlkreis o.ä. zusammen. Nachdem eine konkrete Fragestellung, ein Problem oder ein Ziel formuliert wurde, werden den Teilnehmenden insgesamt drei unterschiedliche Rollen vorgestellt:

- **Träumer\*in:** Kennt keine Grenzen, weder finanzielle noch zeitliche oder personelle Ressourcen. Hier geht man von einer idealen Welt aus, in der der Fantasie freien Lauf gelassen werden kann.
- **Kritiker\*in:** Benennt Probleme und Widersprüche oder auch Hindernisse: Was könnte der Realisierung der Träume im Weg stehen?
- **Realist\*in:** Betrachtet das Problem aus einer praktischen Perspektive heraus und steht dem Traum neutral gegenüber: Wie lässt sich der Traum in der realen Welt verwirklichen? Welche Schritte benötigt es dafür?

Zunächst nehmen alle in der Runde die **Rolle der Träumer\*in** in Bezug auf die Fragestellung ein. Die entsprechenden Ideen und Wünsche werden auf Moderationskarten festgehalten und sichtbar für alle aufgehängt. Im Anschluss nehmen alle die **Rolle der Kritiker\*in** ein, die gesammelten Punkte werden ebenfalls auf Moderationskarten festgehalten und neben den bereits erarbeiteten Ideen aufgehängt. Schlussendlich nimmt die Runde die **Rolle der Realist\*in** ein. Nachdem auch diese Punkte auf weiteren Moderationskarten festgehalten und aufgehängt wurden, kann sich in einer gemeinsamen Diskussion und Reflexion der Lösungsentwicklung gewidmet werden:

Welche Träumer\*in-Idee soll weiter verfolgt werden?

Welche kritischen Anmerkungen müssen dabei berücksichtigt werden?

Welche Schritte sollen als nächstes angegangen werden, um eine Lösung zu finden?

**Die Workshop-Leitung hält die Ergebnisse fest und trägt sie in den Konzept-Arbeitskreis zurück.**



# Fantasiereise

## Ziel der Methode

Das Ziel dieser Methode ist die Sichtbarmachung von Wünschen junger Menschen in Bezug auf die Gestaltung und Weiterentwicklung einer Jugendeinrichtung, in dem sie eine eigene Fantasiereise kreieren. Bei einer Fantasiereise geht es darum, in Gedanken durch einen Ort zu gehen, dabei alle Sinne zu aktivieren sowie zugleich innezuhalten und sich zu entspannen. Eine eigene Fantasiereise zu gestalten kann dabei Werkzeug und Ziel zugleich sein: Es geht darum, mit jungen Menschen gemeinsam ihre Wünsche zu formulieren und gleichzeitig zur Ruhe zu kommen.

**Alterstufe:** ab 10 Jahre

**Gruppengröße:** 5-10 Kinder und Jugendliche

**Dauer:** 2 Stunden

## Material

- Moderationsmaterial
- Bei Bedarf Aufnahmegerät, z.B. Mikrofon und Computer odr Tablet/Smartphone

## Vorbereitung

- Moderationsmaterial verteilen
- entspannte Atmosphäre schaffen, Stuhlkreis aufbauen
- Bei Bedarf Aufnahmegerät, z.B. Mikrofon und Computer odr Tablet/Smartphone bereitlegen

## Durchführung

Zu Beginn wird den Jugendlichen das Prinzip einer **Fantasiereise** erklärt, am besten wird auch eine bereits bestehende/bekannte Fantasiereise durchgeführt. Die Jugendlichen sind anschließend selbst gefragt und sollen ihre **eigene Geschichte** kreieren. In dieser Methode ist der Ort der Fantasiereise die Jugendeinrichtung. Gemeinsam im Stuhlkreis werden mit den Teilnehmenden zunächst **Stichworte** zu folgenden Punkten auf Moderationskarten festgehalten und an einer Pinnwand o.ä. aufgehängt (individuell erweiterbar):

- Wünsche zur Gestaltung der Räumlichkeiten, auch mediale Ausstattung einbeziehen
- Wünsche für einen idealen Umgang miteinander, auch spezifische Zielgruppen (z.B. queere Jugendliche, BPoC...) berücksichtigen: Wie fühlt sich die Einrichtung inkl. ihrer digitalen Räume für alle sicher an?
- Wünsche an die pädagogischen Fachkräfte/Sozialarbeiter\*innen

Bei Fragen nach der räumlichen Gestaltung kann es hilfreich sein, einen groben Raumplan zu zeichnen, um detailliertes Denken zu ermöglichen. Sobald sich die Ideensammlung vollständig anfühlt, gilt es daraus eine Fantasiereise zu entwickeln. Die Jugendlichen sollen ihre Wünsche in einen **gedanklichen Rundgang** durch die Einrichtung umwandeln (z.B. „Du betrittst die Einrichtung, alles ist bunt und freundlich gestaltet.“), Wünsche für ein **gutes Miteinander** als Situationsbeschreibungen formulieren (z.B. „Alle spielen gemeinsam ein Spiel und fühlen sich Willkommen.“) und immer wieder Pausen mit typischen Elementen einer Fantasiereise einbauen (z.B. „Du atmest tief ein und wieder aus.“). Dabei kann es helfen, sich **aktiv durch den Raum** zu bewegen. Bei der Verschriftlichung hilft die Workshop-Leitung, schreibaffine Jugendliche können ihre Fantasiereise selbst aufschreiben. Im Anschluss kann die Fantasiereise z.B. auch mit einem Tablet/Smartphone aufgenommen werden.

Besonders spannend ist es, die entstandene Fantasiereise im Anschluss **im Arbeitskreis zur Konzeptentwicklung** mit Fachkräften durchzuführen, um gedanklich in die Ideen und Wünsche der Zielgruppe einzutauchen.



# Bonus: Meinungsumfrage

## Ziel der Methode

Mit verschiedenen Umfrage-Tools lassen sich Meinungsumfragen erstellen, durch die die unterschiedlichen Meinungen von jungen Menschen, aber auch von Fachkräften eingefangen werden können. Stellt man den jungen Menschen und auch den Fachkräften ähnliche Fragen, kann ein spannender Meinungsabgleich stattfinden. Wird die Umfrage sowohl qualitativ, als auch quantitativ gestaltet, liefert sie eine wichtige Datenbasis für eine pädagogische Konzeptentwicklung.

**Alterstufe:** ab 8 Jahren

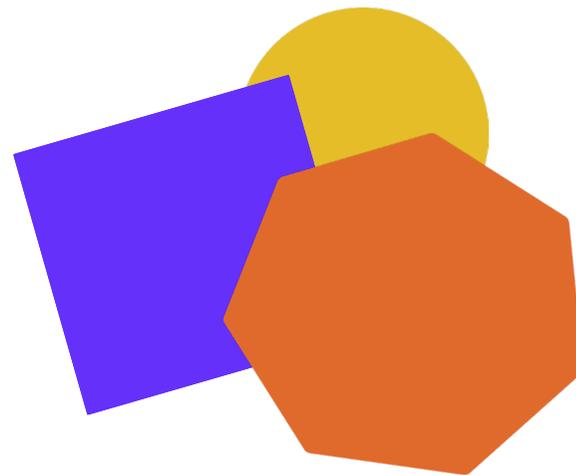
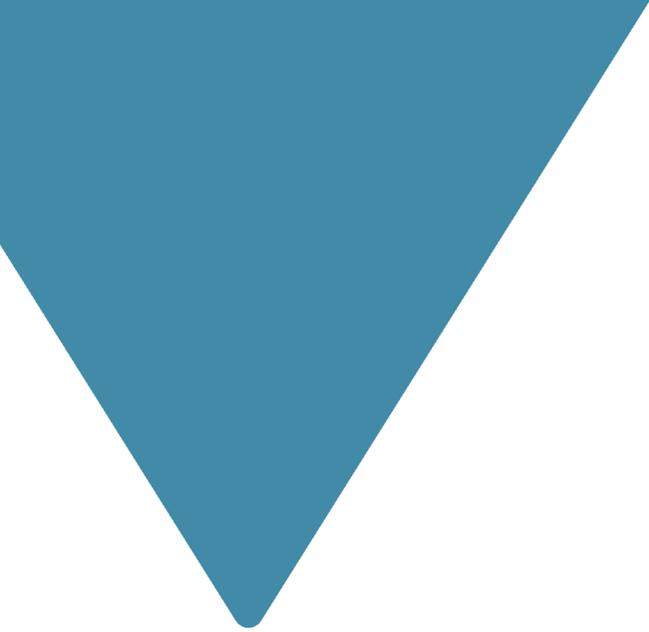
**Gruppengröße:** individuell und je nach Limitierung des Umfragetools

**Dauer:** für Kinder und Jugendliche sollte die Umfrage nicht mehr als 10 Minuten umfassen, für Fachkräfte nicht mehr als 20 Minuten, damit alle motiviert die Fragen bis zum Schluss beantworten.

## Material

- Zugang zu einem digitalen Umfragetool, wir empfehlen [LamaPoll](#)
- Tablet/Smartphone/PC zum Erstellen der Umfrage
- Tablet/Smartphone/PC auf Seiten der Umfrage-Teilnehmenden

**Vorbereitung und Durchführung:** Erstellung einer Umfrage passend zum Thema des Konzepts, ggf. Vorbereitung von Aushängen/Informationsmails, um zur Teilnahme aufzurufen (z.B. Aushänge mit QR-Codes); Durchführung der Umfrage in begrenztem Zeitraum; gemeinsame Auswertung im Arbeitskreis zur Konzeptentwicklung und entsprechende Handlungsaufträge ableiten



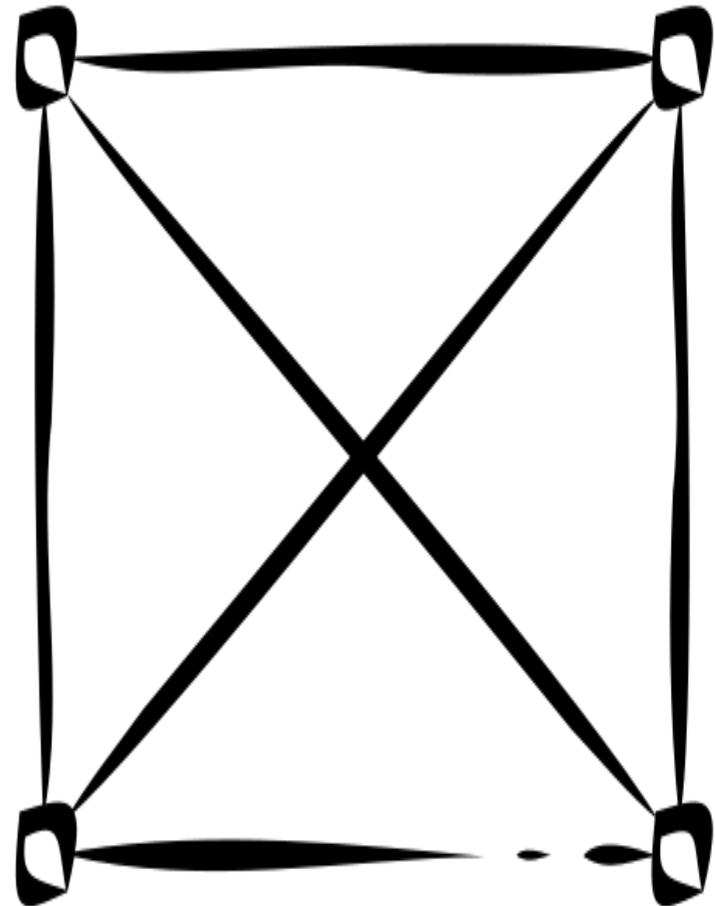
# ANHANG

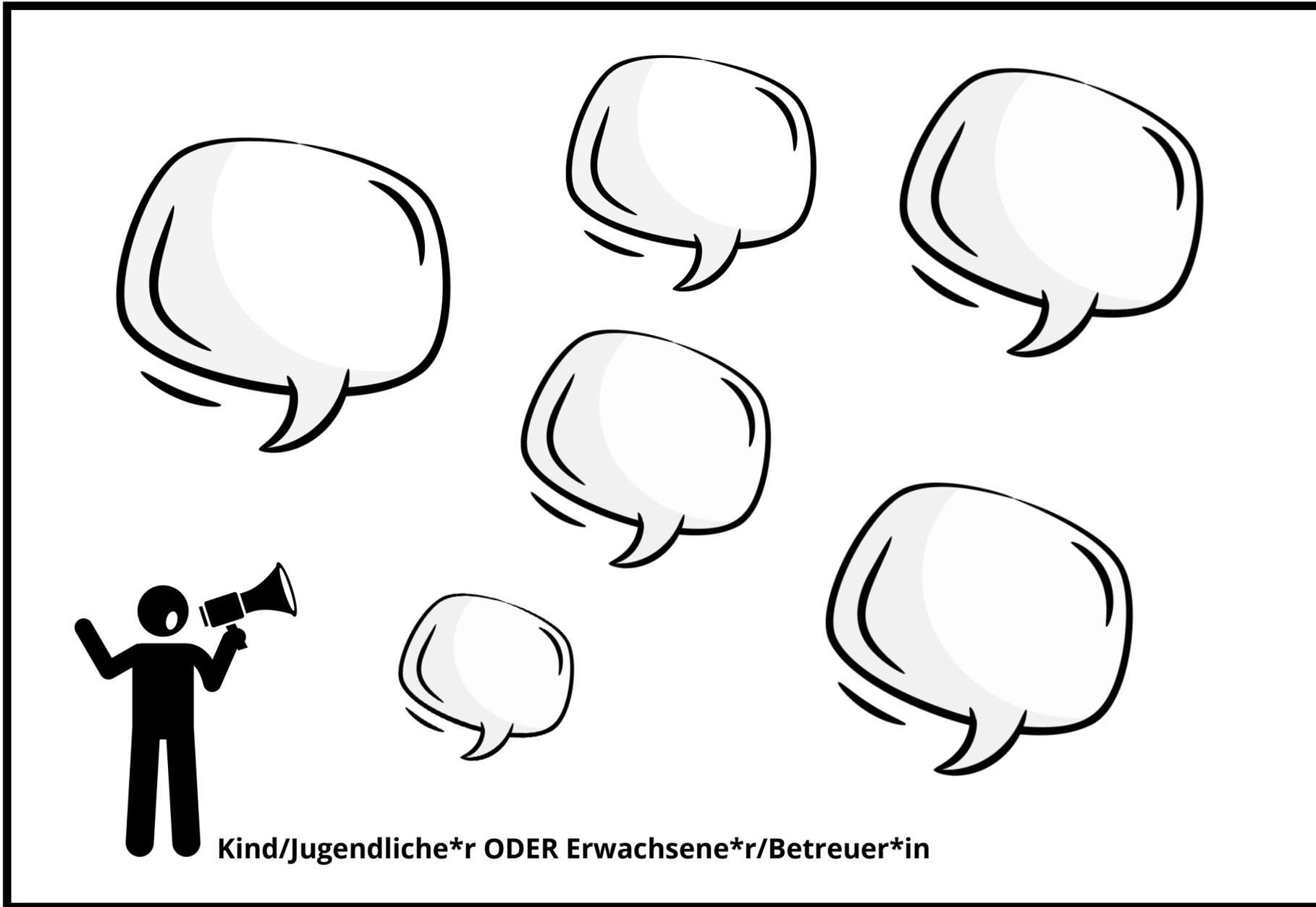


**Das ist meine Meinung:**



**Das bin ich**





# Mögliche Forschungsfragen für die Durchführung von „Strange Garden“

- Welcher Ort in der Einrichtung/im Außenbereich gefällt euch besonders gut/schlecht?
- Was würdet ihr in eurer Einrichtung/im Außenbereich gerne verändern?
- Was bedeutet euch die Einrichtung?
- Was sind eure Lieblingsmedien?
- Über welche Medienangebote würdet ihr euch in Zukunft freuen?
- Wo fühlt ihr euch besonders sicher?
- Wo könnte ein Beschwerdebriefkasten eingerichtet werden?
- Wie könnte ein Rückzugsraum aussehen?

Nr. \_\_\_\_

Was wir hier rausfinden wollen:

---

---

---

---



Insel der \_\_\_\_\_

## Beispielinseln und -fragen für die Arbeit an Medienkonzepten

- **Insel der Smartphones**  
Wie wünscht ihr euch, dass in eurer Einrichtung mit Smartphones umgegangen wird?
- **Insel der Medienregeln**  
Welche Medienregeln soll es in eurer Einrichtung geben?  
Welche Regeln soll es nicht geben?
- **Insel, wo Schule easy ist**  
Welche Medien und digitale Möglichkeiten braucht ihr, damit Schule und Hausaufgaben gut klappen?
- **Insel der Sicherheit**  
Wie sollte man sich auf dieser Insel verhalten, um den Gefahren im Internet aus dem Weg zu gehen?
- **Spaß-Insel**  
Was macht euch an Mediennutzung Spaß? Warum sind euch Spielen, Fernsehen oder auch Musikhören wichtig?
- **Insel der Begleitung**  
Könnt ihr euch mit Erwachsenen gut über Medien austauschen? Was würdet ihr euch von Erwachsenen wünschen, wenn es um die Nutzung von Medien geht?

## Beispielinseln und -fragen für die Arbeit an Schutzkonzepten

- **Insel der Beschwerdemöglichkeiten**  
Welche (anonymen und nicht anonymen) Möglichkeiten benötigt ihr, um euch zu beschweren?
- **Insel der Mitbestimmung**  
Wie möchtet ihr am Schutzkonzept mitarbeiten und bei Ideen und Entscheidungen einbezogen werden?
- **Insel des Wohlfühlens**  
Was würdet ihr euch von Erwachsenen wünschen, um (noch) besser mit ihnen über eure Gefühle und Erfahrungen zu sprechen?
- **Insel der Sicherheit**  
Was benötigt ihr, um euch allgemein sicher zu fühlen - aber auch online z.B. auf Social Media?
- **Insel der Raumgestaltung**  
Wie sollte ein Raum gestaltet sein, damit ihr euch wohlfühlt?
- **Insel der Angebote**  
Welche Angebote, z.B. Workshops wünscht ihr euch, damit ein gutes Miteinander klappt?

# Literatur

Aktion Menschen. Aktiv für mehr Partizipation. URL: <https://www.aktion-mensch.de/kommune-inklusiv/praxis-handbuch-inklusion/planung/partizipation>

Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend (2015). Qualitätsstandards für Beteiligung von Kindern und Jugendlichen. Allgemeine Qualitätsstandards und Empfehlungen für die Praxisfelder Kindertageseinrichtungen, Schule, Kommune, Kinder- und Jugendarbeit und Erzieherische Hilfen. URL: <https://www.bmfsfj.de/bmfsfj/service/publikationen/qualitaetsstandards-fuer-beteiligung-von-kindern-und-jugendlichen-95866>

Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend (2022). Qualitätsstandards für Kinder- und Jugendbeteiligung. Impulse zur Weiterentwicklung für Theorie und Praxis. URL: <https://standards.jugendbeteiligung.de/>

Knauer, R., Friedrich, B., Herrmann, T. & Liebler, B. (2004). Beteiligungsprojekte mit Kindern und Jugendlichen in der Kommune. Vom Beteiligungsprojekt zum demokratischen Gemeinwesen. VS Verl. f. Sozialwissenschaften, Wiesbaden. URL: <https://orlis.difu.de/handle/difu/264953>

Meyer, T., Rahn, S. (2020). Partizipation – Kernaufgabe und Schlüsselbegriff in der Kinder- und Jugendarbeit. In: Meyer, T., Patjens, R. (Hrsg) Studienbuch Kinder- und Jugendarbeit (S. 397-424). Springer VS, Wiesbaden. URL: [https://doi.org/10.1007/978-3-658-24203-9\\_12](https://doi.org/10.1007/978-3-658-24203-9_12)

Schwanenflügel, L., Schwerthelm, M. (2021). Partizipation – ein Handlungskonzept für die Offene Kinder- und Jugendarbeit. In: Deinet, U., Sturzenhecker, B., von Schwanenflügel, L., Schwerthelm, M. (Hrsg) Handbuch Offene Kinder- und Jugendarbeit (985–999). Springer VS, Wiesbaden. URL: [https://doi.org/10.1007/978-3-658-22563-6\\_68](https://doi.org/10.1007/978-3-658-22563-6_68)

Spiegel, H. (2021). Konzeptionen entwickeln in der Offenen Kinder- und Jugendarbeit. In: Deinet, U., Sturzenhecker, B., von Schwanenflügel, L., Schwerthelm, M. (eds) Handbuch Offene Kinder- und Jugendarbeit. Springer VS, Wiesbaden. URL: [https://doi.org/10.1007/978-3-658-22563-6\\_126](https://doi.org/10.1007/978-3-658-22563-6_126)

Unicef. Die UN-Kinderrechtskonvention. Regelwerk zum Schutz der Kinder weltweit. URL: <https://www.unicef.de/informieren/ueber-uns/fuer-kinderrechte/un-kinderrechtskonvention>

# Impressum

**ComputerProjekt Köln e.V.**  
**als Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW**

Vitalisstr. 383A  
50933 Köln

[www.fjmk.de](http://www.fjmk.de)

**Tel.:** 0221 677741920

**Mail:** info@fjmk.de

## **Geschäftsführer**

Markus Sindermann, sindermann@fjmk.de

## **Redaktion**

Laura Eichler  
Linda Längsfeld

## **Grafische Umsetzung**

Linda Längsfeld

## **Danke an**

Karolina Kaczmarczyk und Selina Sandmüller

Ein Projekt der

**fjmk**   
Fachstelle für  
Jugendmedienkultur NRW

Gefördert vom Paritätischen Jugendwerk NRW  
aus Landesmitteln des Ministeriums für Kinder,  
Jugend, Familie, Gleichstellung, Flucht und In-  
tegration des Landes NRW

 **DER PARITÄTISCHE**  
PARITÄTISCHES JUGENDWERK NRW

Ministerium für Kinder, Jugend, Familie,  
Gleichstellung, Flucht und Integration  
des Landes Nordrhein-Westfalen

