

Handout zur Kinder- und Jugendkonferenz Hansestadt Stendal 2018

Die Kinder- und Jugendkonferenz dient der Zusammenfassung und Präsentation des Ablaufs, sowie der Ergebnisse des Entwicklungsprozesses einer Kinder- und Jugendinteressenvertretung in der Hansestadt Stendal. Ziel einer Kinder- und Jugendinteressenvertretung soll es sein, sich mit den Bedarfen von Kindern und Jugendlichen kontinuierlich auseinanderzusetzen und ihre Interessen in die Planung, sowie Entwicklung der Stadt Stendal einfließen zu lassen. Außerdem sollen Abläufe der Entscheidungsfindung zugänglicher für Kinder und Jugendliche gestaltet werden und ihre Möglichkeiten der Einflussnahme erweitert. Die Kinder- und Jugendinteressenvertretung soll den Kindern und Jugendlichen als Unterstützer*in für die Vertretung von Interessen und Bedarfen zur Seite stehen. Insgesamt dient sie innerhalb der Kommune als Sprachrohr und Vermittler*in zwischen den Interessen der jungen Menschen, sowie den Interessen von Politik, Verwaltung, Eltern und Fachkräften. Um jene Ziele verwirklichen zu können, wurden im Rahmen des Projekts junge Menschen der Hansestadt Stendal sowohl zu ihren Vorstellungen der Zusammenarbeit mit einer Kinder- und Jugendinteressenvertretung, als auch zu Methoden und Instrumenten der Beteiligung befragt. Der Ablauf wird im Folgenden geschildert.

Umsetzung

Das Projekt verfolgte das Ziel, konkrete Methoden und Instrumente zu entwickeln, die Kinder und Jugendliche befähigen an kommunalen Entscheidungen als aktive Partner*innen mitzuwirken. Dazu wurden Workshops erstellt, die über einen Zeitraum von vier Monaten, in *Zusammenarbeit mit der Helen Keller Schule, dem Hort der Grundschule am Stadtsee, dem Jugendfreizeitzentrum Mitte, sowie dem Streetwork*, durchgeführt wurden. Die Workshops wurden mit festen Gruppen von drei bis sechs Teilnehmer*innen durchgeführt. Mit dem ersten Workshop sollte ein Kennenlernen der Workshopleiterinnen, sowie teilnehmenden Kindern und Jugendlichen erreicht werden. Thematisch wurde zunächst Kinder- und Jugendbeteiligung, ebenso die potenzielle Arbeit einer Kinder- und Jugendinteressenvertretung vorgestellt, Wünsche und Interessen der Teilnehmenden angesprochen und ihre Erwartungen an eine Zusammenarbeit mit der Kinder- und Jugendinteressenvertretung abgefragt. Der zweite Workshop sollte den Teilnehmenden einen Überblick über Entscheidungswege in der Kommunal- und Stadtpolitik geben, damit vor diesem Hintergrund geeignete Methoden und Instrumente entwickelt werden können. Um den Kindern und Jugendlichen diese Thematik zugänglicher zu machen, wurde die Methode des Rollenspiels angewandt. Mithilfe von Rollenkarten wurden zunächst wichtige Entscheidungsträger*innen vorgestellt. Anschließend schlüpfen die Teilnehmenden selbst in die Rollen des Bürgermeisters, der Verwaltung oder des Stadtrats und bearbeiteten ein fiktives Problem. Durch Szenekarten wurde die Grobstruktur des Ablaufs vorgegeben, um auf Hindernisse oder Zusammenhänge aufmerksam zu machen. Nachdem das Schauspiel mit viel Freude durchgespielt wurde,

konnte das erlangte Wissen über Organe und Entscheidungswege der Stadtpolitik in einem Schaubild festgehalten werden. Mithilfe von Pfeilen wurden Kontaktwege und Zusammenhänge dargestellt und es wurde deutlich, welche Organe, wie an Entscheidungen beteiligt sind. Im dritten und vierten Workshop wurde darauf aufbauend von den Teilnehmenden selbst ein Schauspiel erstellt, das Methoden und Instrumente der Beteiligung darlegen sollte. Die auf diese Weise entwickelten Methoden und Instrumente binden eine Kinder- und Jugendinteressenvertretung ein und beziehen sich auf die *Schritte der Bedarfsanalyse, Planung, Umsetzung sowie Evaluation*. Die Teilnehmenden entwickelten Schauspiele, welche die Organe der Stadtpolitik einbinden, Möglichkeiten der Zusammenarbeit, sowie Methoden der Beteiligung sichtbar machen. Die daraus resultierenden Ergebnisse werden im nächsten Abschnitt erläutert. Innerhalb des fünften Workshops wurde diese Konferenz vorbereitet und alle Workshops reflektiert. Die Kinder und Jugendlichen konnten entscheiden, welche Ergebnisse sie präsentieren wollen und setzten ihre Ideen eigenständig um.

Ergebnisse

In der Auswertung der Daten stellte sich heraus, dass alle Vorgänge durch Überschaubarkeit und Verständlichkeit gekennzeichnet sein sollten. Es werden *persönliche Gespräche* mit Entscheidungsträger*innen bevorzugt, die unkompliziert geführt werden können. Wichtig ist, dass möglichst *wenig Bürokratie* stattfindet. Zudem ist die Verwendung einer *angepassten Sprache* und Berücksichtigung *eingeschränkter Lese- und Schreibkompetenzen* von Bedeutung. Außerdem spielt das *aktive Handeln* und die *freiwillige Teilnahme* eine große Rolle. Die Methoden reichen von Selbstinitiative bis zu Fremdinitiative. Die Rolle der Kinder- und Jugendinteressenvertretung stellte sich als Vertrauensperson, Unterstützer*in und „Machtkompliz*in“ dar.

Methoden:

- subjektive Landkarten: Durch selbstgezeichnete und gemalte Landkarten werden individuell bedeutende Lebensräume von Kindern und Jugendlichen sichtbar. Außerdem werden Wahrnehmungen und Bedeutungen der Räume und Orte markiert z.B. Spiel- und Aufenthaltsorte oder Angsträume.
- Fotodokus, Stadtdetektive: Kinder und Jugendliche begehen mit Fotoapparaten, Videokameras oder Diktiergeräten ihr Wohnumfeld. Dabei werden „Schätze“ und Probleme festgehalten, die anschließend mithilfe kreativer Methoden dokumentiert werden. Daraufhin werden Ideen gesammelt, um die positiven Seiten zu erhalten und Lösungen für die Negativen zu finden.
- Stadterkundungen z.B. mit dem Hund oder Fahrrad: In Gruppen begehen Kinder und Jugendliche ihre Stadt und dokumentieren Missstände und Lieblingsorte.
- Runder Tisch: Der „Runde Tisch“ kann als Treffpunkt dienen, um sich mit anderen Beteiligten auszutauschen. Außerdem können mit dieser Methode Vertreter*innen unterschiedlicher

Interessengruppen gleichberechtigt an einen Tisch kommen, um ein kontroverses Thema oder Problem zu diskutieren und gemeinsam nach Lösungen zu suchen.

- Interviewstreifzüge (Bürgersteig- und Treppengespräche): Kinder und Jugendliche befragen andere Kinder und Jugendliche oder Erwachsene aus ihrer Stadt zu einem bestimmten Thema. Dabei können Interessen und Wahrnehmungen dokumentiert, Kritik und Probleme notiert, ebenso Wünsche und Bedürfnisse ermittelt werden.
- Mitmachbaustelle: Kinder und Jugendliche werden unmittelbar in die Gestaltung und Umsetzung eingebunden.
- Meckerkasten: In einem Briefkasten werden Wunsch-, Kritik- und Meckerzettel von Kindern und Jugendlichen gesammelt und an die Verantwortlichen weitergeleitet.
- Wunschbaum: In der Stadt wird ein Baum aufgestellt, an welchen Kinder und Jugendliche Wunschzettel zu einem bestimmten kommunalen Thema hängen können.
- Denkpfeile: Kinder und Jugendliche gestalten bspw. Holzbretter als Schilder, die mit ihren Zielsetzungen beschriftet und an den entsprechenden Plätzen in der Stadt aufgestellt werden. Jene dokumentieren Planungsvorhaben oder Umsetzungsergebnisse.
- Patenschaften: Rückgriff auf feste, bereits bestehende Gruppen oder einzelne kommunale Vertreter*innen, die eine unterstützende oder beratende Rolle übernehmen.
- Kinder- und Jugendstatements: Kinder und Jugendliche tätigen öffentliche Ansagen oder nehmen Termine bei Entscheidungsträger*innen wahr.
- Onlinedialoge in sozialen Medien: Virtueller Austausch über Fragen, Probleme, Wünsche, Interessen etc..
- Planen mit Material: Mit Hilfe unterschiedlicher Materialien werden Ideen zur Umgestaltung von Plätzen etc. gesammelt.
- Spielaktionen: Spiel- und Kreativangebote sollen als Gesprächsöffner mit Entscheider*innen, Planer*innen und Umsetzer*innen dienen.
- Feste: Veranstaltungen zur Einweihung, als Dank für Mithilfe und zur Bekanntmachung der Aktion.
- Fantasiereisen: Diese Methode soll Fantasie freisetzen. Kinder und Jugendliche begeben sich, geleitet durch eine Moderation, auf eine imaginäre Reise durch die Hansestadt Stendal. Die Dinge, die sie dort sehen und erleben, werden anschließend gemalt, aufgeschrieben oder in Modellen festgehalten.
- Zukunftswerkstätten: Eine Gruppe von Kindern und Jugendlichen erarbeitet Lösungsvorschläge und Umsetzungsstrategien zu einem Thema oder Problem. Dabei wird nach den drei Phasen Kritik, Ideen, Umsetzung vorgegangen und es werden kreativitätsfördernde Regeln und Methoden eingesetzt.