



Fit für Mitbestimmung

Ein Seminarkonzept zur Demokratiebildung an Schulen für schulische und außerschulische Fachkräfte



Impressum

Herausgeber

Aktion Kinder- und Jugendschutz Schleswig-Holstein e. V.
Fachstelle für Prävention
Holtenauer Strasse 238
24106 Kiel

in Kooperation mit der

Gemeinschaftsaktion „Schleswig-Holstein – Land für Kinder“
beim Ministerium für Soziales, Gesundheit, Wissenschaft
und Gleichstellung des Landes Schleswig-Holstein
Adolf-Westphal-Strasse 4
24143 Kiel

Text:

Amelie Kirch, Elmar Moldenhauer, Nadja Rogalski

Gestaltung

schmidtundweber Konzept-Design, Kiel

AnsprechpartnerIn

Medi Kuhlemann

Aktion Kinder- und Jugendschutz Schleswig-Holstein e. V.
Fachstelle für Prävention

Landeskoordinatorin Schule ohne Rassismus – Schule mit Courage

Telefon: 0431 2606871

kuhlemann@akjs-sh.de

Klaus Meeder

Gemeinschaftsaktion „Schleswig-Holstein – Land für Kinder“

Telefon: 0431 9887479

Klaus.Meeder@sozmi.landsh.de

Fotografie

Jörg Hinrichsen

Bildnachweis

Yael Weis, antishock – Fotolia.com

Kiel, 2014

Schutzgebühr: 5,00 EUR

Die Herausgabe der Broschüre wurde gefördert aus Mitteln des Landesfonds „Schleswig-Holstein – Land für Kinder“, einer Gemeinschaftsaktion des Landes Schleswig-Holstein und des Deutschen Kinderhilfswerks, Berlin, sowie aus dem Landesprogramm zur Demokratieförderung und Rechtsextremismusbekämpfung Schleswig-Holstein.

Inhalt

Vorwort	5
1. Zur Einführung	7
2. Demokratie und Beteiligung in der Schule	11
2.1 Die Anfänge einer Schülermitbestimmung	13
2.2 Begriffsklärung Partizipation	14
2.3 Rechtsgrundlagen zur Partizipation - auch an Schulen	16
2.4 Weitere Partizipationsmöglichkeiten in der Schule	20
2.5 Qualitätsstandards für die Beteiligung in der Schule	21
3. Qualifizierungsseminar „Fit für Mitbestimmung“	23
3.1 Entstehung und Entwicklung des Seminars	25
3.2 Das Konzept <i>Fit für Mitbestimmung</i>	26
3.3 Leitziele und Kompetenzen	28
3.4 Hauptseminar	29
3.5 Reflexionsseminar	37
4. Praxisberichte	41
5. Methodenkatalog	45
5.1 Sich und andere kennenlernen	46
5.2 Ideen sammeln	48
5.3 Sich austauschen	50
5.4 Argumentieren	52
5.5 Organisieren	53
5.6 Präsentieren	55
5.7 Reflektieren	59
5.8 Gruppendynamische Übungen / Teambildung	61
5.9 Warm Up's und Traumreise	63
6. Ausblick	67
6.1 Grenzen der Partizipation an Schulen	68
6.2 Verbesserung und Erweiterung der Partizipation	69
7. Anhang	71
7.1 Infoteil	72
7.2 Literaturtipps	74
7.3 Qualitätsstandards	75



Vorwort

Demokratie muss gelernt werden

Kinder wachsen seit nunmehr über 65 Jahren in einer demokratisch verfassten Gesellschaft auf. Leider ist das allein noch keine Garantie dafür, dass sie selbst auch demokratiefähig werden und demokratisch handeln lernen. Nach wie vor aktuelle Probleme in unserer Gesellschaft wie Abwertung, Ausgrenzung und Verletzung anderer machen das schmerzlich bewusst.

Demokratiefähig werden Kinder am ehesten, wenn sie in ihrem Alltag Demokratie leben können. Sie brauchen dazu geschützte Räume, die ihnen die Freiheit geben, ihre Wünsche und Ideen wahrzunehmen, angstfrei zu äußern, in die Tat umzusetzen und Misserfolge konstruktiv zu bewältigen. Es geht darum, Kinder und Jugendliche nicht als Objekte von Planungen und Entscheidungen zu betrachten, sie müssen als Subjekte ernst genommen werden, denen eine eigene – ständig zunehmende – Kompetenz zur Mitgestaltung und -entscheidung möglich gemacht und zugetraut wird. Die Erziehung zur Mündigkeit und Mitbestimmung beginnt in der Familie. Eine besondere Verantwortung kommt aber auch der Schule zu. In den Schulgesetzen der Länder ist diese Aufgabe ausdrücklich festgeschrieben. So heißt es im Schleswig-Holsteinischen Schulgesetz (§ 4 Abs. 6, S. 5 – pädagogische Ziele) unter anderem:

„Zum Bildungsauftrag der Schule gehört die Anleitung des jungen Menschen zur freien Selbstbestimmung in Achtung Andersdenkender, zum politischen und sozialen Handeln und zur Beteiligung an der Gestaltung der Arbeitswelt und der Gesellschaft im Sinne der freiheitlichen demokratischen Grundordnung.“

Damit dies gelingen kann, muss die Schule ihren Schülerinnen und Schülern die entsprechenden Kenntnisse, Fähigkeiten und Werthaltungen vermitteln. Demokratische Erziehung bedeutet allerdings mehr, als die Wissensvermittlung über das Funktionieren demokratischer Institutionen – obgleich auch dies wichtig ist. Demokratische Erziehung hat primär zum Ziel, eine demokratische Grundeinstellung in der Persönlichkeit zu entwickeln und die Fähigkeit, Verantwortung für das Gemeinwesen zu übernehmen, für die Klasse, den Jahrgang, die Schule, die Kommune und anderes mehr.

In einer Schule, die sich als „Schule der Demokratie“ verstanden wissen möchte, geht es vor allem um die Teilhabe der Kinder an ihrem Lernen, die wirkliche und tägliche Erfahrung, dass sie nicht nur in einem Anforderungssystem sitzen, in dem ihnen Leistungen abverlangt werden. In diesem Sinne können Kinder in der Schule erleben – und zwar von den ersten Tagen an –, dass sie selber tätig sind und dass sie durch das, was sie lernen, wachsen. Sie können erfahren, dass sie nicht nur an einer besseren oder schlechteren Erfüllung der gestellten Aufgaben gemessen werden, sondern dass sie angenommen und ermutigt werden und der Arbeit ihren „eigenen Stempel“ aufdrücken. Sie können spüren, dass es um ihr individuelles Lernen geht und nicht bloß um Anforderungen, die Andere an sie stellen.

Es kommt daher einer besonderen Bedeutung zu, dass sich die Kinder in der Schule als gleichberechtigte Partner erfahren. Dies impliziert zum Beispiel die Einbeziehung von Kindern bei der Klassenraumgestaltung, die Gestaltung des Tagesablaufes bei Klassenfahrten und Exkursionen, bei der Pausengestaltung, bei der Schulhofgestaltung oder bei der Planung und Durchführung eines Projektes oder der Unterrichtsgestaltung und vielem mehr.

Demokratie ist nicht angeboren, sondern muss gelernt werden. Für „Demokratie lernen“ genügt Wissenserwerb allein nicht; gefordert ist Kompetenz, verstanden als die Handlungsfähigkeit und Handlungsbereitschaft, die erforderlich ist, um als mündiger, verantwortungsfähiger Bürger in der modernen Welt bestehen und mitwirken zu können (Himmelfmann/Lange 2005, Beutel/Fauser 2013).



Die Erweiterung von Eigenständigkeit und Mitgestaltungsmöglichkeiten in Verbindung mit den neuen Lehrplänen hat auch der Schule neue Perspektiven eröffnet, diesen Grundgedanken zu folgen und zugleich auch Lernort für Demokratie, für mehr bürgerschaftliches Engagement und bürgerschaftliche Kompetenz zu sein.

Die vorliegende Broschüre *Fit für Mitbestimmung* beschreibt vor allem das Konzept und die methodischen Inhalte des in Schleswig-Holstein entwickelten Qualifizierungsseminars *Fit für Mitbestimmung*. Sie informiert über die Qualitätsstandards für die Beteiligung in der Schule, trägt zur Begriffsklärung bei und will dazu ermuntern, in der Schule mehr Demokratie zu wagen.

Praktisch erprobt wurden die Seminare insbesondere von Gemeinschaftsschulen aus dem Kreis Schleswig-Flensburg und der Stadt Flensburg in Kooperation mit den jeweiligen Schul- und Jugendämtern. Beteiligt waren in der Regel Schülerinnen und Schüler aus der SchülerInnenvertretung, begleitet von Lehrkräften oder pädagogischen Fachkräften der Schulsozialarbeit. Angeleitet werden die Seminare in der Regel von externen Fachkräften, durchgeführt an außerschulischen Bildungsorten.

Die Fachstelle für Demokratiepädagogik in Trägerschaft der Aktion Kinder- und Jugendschutz Schleswig-Holstein e. V. sowie die Gemeinschaftsaktion der Landesregierung mit dem Deutschen Kinderhilfswerk e. V., „Schleswig-Holstein – Land für Kinder“ und das Schulamt der Stadt Flensburg als Kooperationspartner verbinden die Herausgabe dieser Broschüre mit einem Wunsch: dass die in ihr enthaltenen Informationen und Anregungen auch für weitere Schulen von Interesse sind und *Fit für Mitbestimmung* als gelungenes Beispiel der praktischen Demokratiebildung an Schulen im Land vermehrt Nachahmung findet; denn Demokratie muss gelernt werden!

6



MICHAEL SELCK
Vorsitzender der Aktion
Kinder- und Jugendschutz S-H e. V.



ANNE LÜTKES
Vize-Präsidentin
Deutsches Kinderhilfswerk e. V.

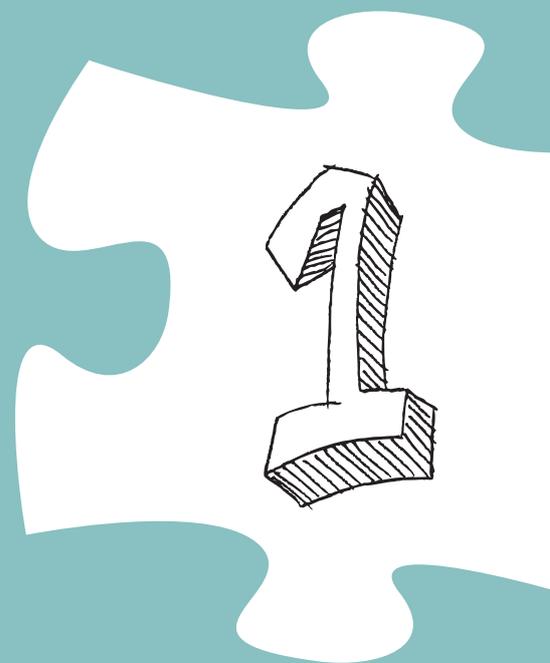
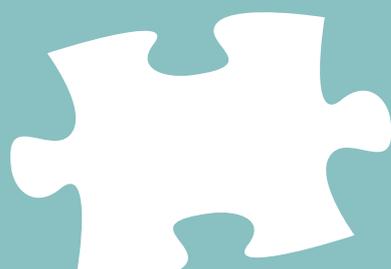


HANS STÄCKER
Schulrat
Schulamt der Stadt Flensburg

Status und Funktionsbezeichnungen in dieser Broschüre gelten jeweils in männlicher und weiblicher Form.

Zur Einführung Stärkung der Demokratieerziehung

*Auszüge aus einem Beschluss der Kultusministerkonferenz
vom 06.03.2009*



Erziehung für die Demokratie ist eine zentrale Aufgabe für Schule und Jugendbildung.

Demokratie und demokratisches Handeln können und müssen gelernt werden. Kinder und Jugendliche sollen bereits in jungen Jahren Vorzüge, Leistungen und Chancen der Demokratie erfahren und erkennen, dass demokratische Grundwerte wie Freiheit, Gerechtigkeit und Solidarität sowie Toleranz niemals zur Disposition stehen dürfen – auch nicht in Zeiten eines tiefgreifenden gesellschaftlichen Wandels.

Demokratisches Verständnis entwickeln Kinder und Jugendliche ganz besonders über persönliche Erfahrung und über eigenes Handeln. Elementare Grundlagen hierfür werden bereits im frühkindlichen Entwicklungsstadium gelegt. Partizipation und Selbstverantwortung müssen früh und in möglichst allen Lebenszusammenhängen erlernt und erfahren werden – auch und gerade in Familie und Schule.

Für die Schule bedeutet dies: Demokratielernen ist Grundprinzip in allen Bereichen ihrer pädagogischen Arbeit. Die Schule selbst muss Handlungsfeld gelebter Demokratie sein, in dem die Würde des jeweils Anderen großgeschrieben, Toleranz gegenüber anderen Menschen und Meinungen geübt, für Zivilcourage eingetreten wird, Regeln eingehalten und Konflikte gewaltfrei gelöst werden.

Demokratieerziehung ist Aufgabe aller Fächer. In jedem Fach wie auch außerhalb des Unterrichts geht es darum, die Verantwortungsübernahme durch Schülerinnen und Schüler sowohl zu fordern als auch zu fördern und sie damit zugleich beim Aufbau persönlicher und sozialer Kompetenz zu unterstützen.

In den Ländern gibt es vielfältige Erfahrungen mit Demokratiepädagogik. Insbesondere der im Rahmen des BLK-Programms „Demokratie lernen und leben“ entwickelte „Qualitätsrahmen Demokratiepädagogik“ bietet eine gute Orientierung für die weitere Arbeit.

Die Kultusministerkonferenz will alle in der Schule Mitwirkenden, ganz besonders die Kinder und Jugendlichen, zu Verantwortungsübernahme und Mitgestaltung in Schule und Zivilgesellschaft ermutigen. Inwieweit wir die Möglichkeiten der Demokratie verwirklichen, hängt nicht zuletzt von uns selbst ab.

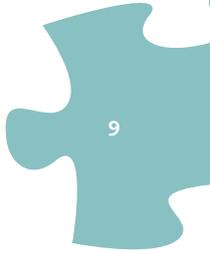
Um die Demokratieerziehung zu stärken, werden die Länder nach Möglichkeit folgende Maßnahmen umsetzen:

Zur Weiterentwicklung des Unterrichts

- ▶ Förderung eines fachübergreifenden und fächerverbindenden Unterrichts zur Stärkung der Demokratieerziehung in der Primar- und Sekundarstufe
- ▶ verstärkte Integration der Demokratiepädagogik und der unterrichtlichen Auseinandersetzung mit diktatorischen Systemen in beide Phasen der Ausbildung und Fortbildung der Lehrkräfte
- ▶ verstärkte Nutzung außerschulischer Lernorte wie Gedenkstätten, Museen, Orte von Menschenrechtsverletzungen und staatlichen Gewaltverbrechen; Stärkung der Gedenkstättenpädagogik, Einbeziehung von Zeitzeugen
- ▶ Förderung einer fundierten Auseinandersetzung mit allen Formen des Extremismus, mit Fremdenfeindlichkeit, Fundamentalismus, Gewalt und Intoleranz, beginnend in der Grundschule
- ▶ Unterstützung der Schulen bei der Verankerung von demokratiepädagogischen Aspekten in schulinternen Curricula
- ▶ Wahrnehmung und Realisierung von Demokratieerziehung und demokratischer Schulkultur als Kriterium von Schulentwicklung, Stärkung der Unterstützungsangebote für Schulen
- ▶ Förderung von unterrichtsnahen Vorhaben zur Verantwortungsübernahme von Kindern und Jugendlichen für ihr unmittelbares Lebensumfeld
- ▶ Ausweitung von Initiativen wie „Schule ohne Rassismus“.

Im Rahmen der Schülerbeteiligung

- ▶ Motivierung von Schülerinnen und Schülern, bestehende Mitwirkungsmöglichkeiten tatsächlich wahrzunehmen, wirksame Unterstützung der Gremienarbeit und weiterer Beteiligungsformen (z. B. Klassenräte);
- ▶ Auszeichnung von besonderem Engagement in den Schulen und Hinweise auf den Zeugnissen;
- ▶ Aufzeigen bestehender und Ausweitung der Mitwirkungsrechte und Mitgestaltungsmöglichkeiten für Schülerinnen und Schüler (z. B. Einführung von Kreis- und Landesschülerräten mit entsprechenden Befugnissen, Einführung von Feedback-Kulturen);
- ▶ systematische Verankerung einer Anerkennungs- und Beteiligungskultur im Rahmen schulischer Qualitätsentwicklung, Mitwirkung von Schülerinnen und Schülern an schulinterner Evaluation.

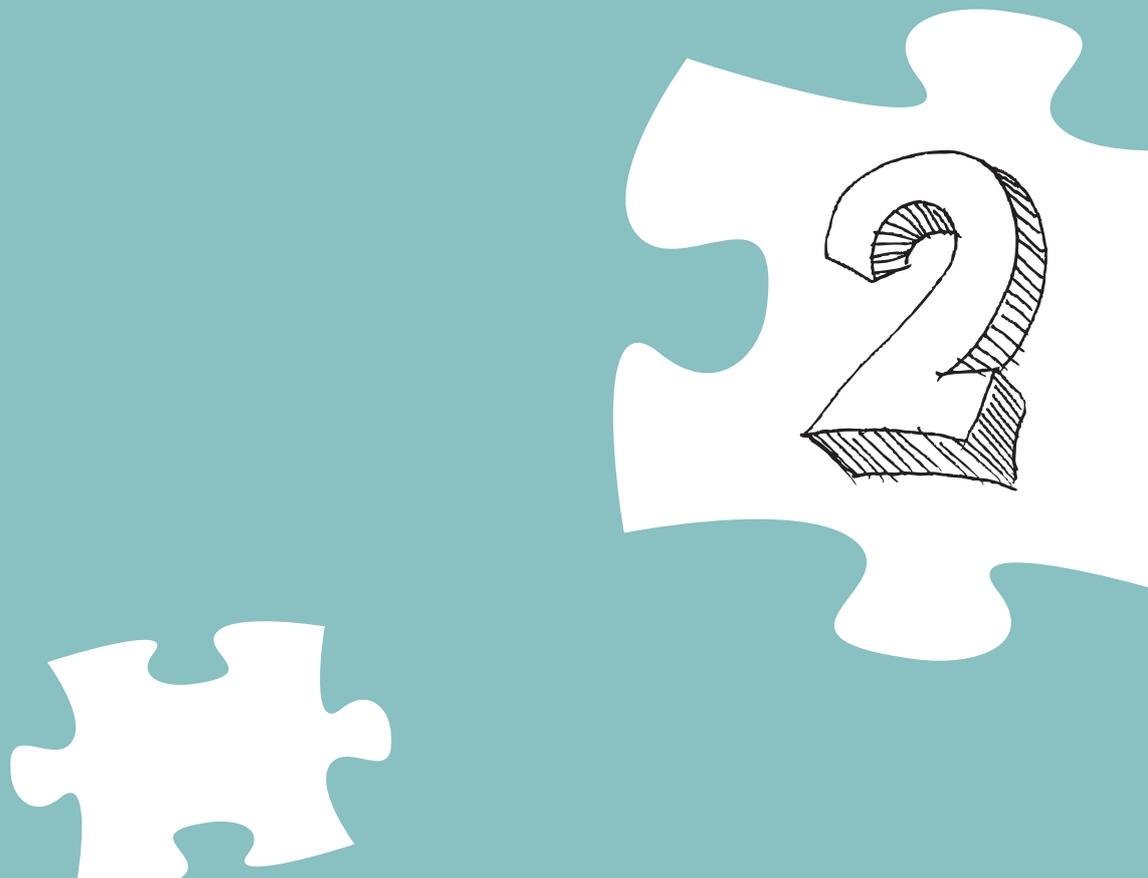


Man kann einen Menschen nichts lehren,
man kann ihm nur helfen, es in sich selbst zu entdecken.

Galileo Galilei

2. Demokratie und Beteiligung in der Schule

- 2.1 Die Anfänge einer Schülermitbestimmung
- 2.2 Begriffserklärung Partizipation
- 2.3 Rechtsgrundlagen zur Partizipation – auch an Schulen
- 2.4 Weitere Partizipationsmöglichkeiten in der Schule
- 2.5 Qualitätsstandards für die Beteiligung in der Schule



Kinder und Jugendliche müssen sich im demokratischen System und in ihrer Lebenswelt einmischen. Nur so erfahren und lernen sie, was Demokratie bedeutet. Dieses Recht auf Beteiligung und Mitbestimmung ist seit Jahrzehnten festgelegt und rückt immer mehr in den Fokus von Erziehung und Bildung.

Wie aber können Kinder und Jugendliche sich beteiligen oder sich in einer Demokratie verhalten, wenn sie ihre Rechte nicht kennen und dementsprechend auch nicht einfordern? Eine Befähigung zur Partizipation sollte daher in und durch Schule stattfinden, da dies die Institution ist, in der Schülerinnen und Schüler ihre Wege der Demokratie schrittweise kennen lernen und in einem „Schonraum“ erproben. In der Schule lernen sie ein Mitentscheiden, eine Beteiligung, die Übernahme von Verantwortung, die Erfahrung von Anerkennung und Zugehörigkeit. Partizipation ist damit ein Schlüssel für gelingende Aneignungs- und Bildungsprozesse.

Dieses Kapitel beginnt mit einem Einblick in die Anfänge der Schülermitbestimmung und zeigt gesetzlich festgelegte Beteiligungsmöglichkeiten in der Schule. Des Weiteren werden Partizipationsmethoden und aktuelle Qualitätsstandards für eine Beteiligung in der Schule erläutert.



2.1 Die Anfänge einer Schülermitbestimmung

Die Idee einer Schülermitverantwortung geht bis zu den Klosterschulen des Mittelalters zurück. In ihnen war es üblich, dass Schülerinnen und Schüler Aufgaben und dementsprechend Verantwortung für einen funktionierenden Alltag an ihrer Schule übernahmen.

Vom **17.** bis zum **19. Jahrhundert** äußerte sich die Schülermitverantwortung in außerunterrichtlichen Aufgaben an Volks- und Elementarschulen.

Im Jahre **1900** begründeten *Georg Kerschensteiner* und *Friedrich Wilhelm Foerster* die Grundgedanken einer Schülermitverwaltung, wie sie auch in der heutigen Zeit angesehen wird. Sie folgten dem Ideal, dass Erziehung und Politik miteinander verbunden anzusehen sind und gründeten die so genannte „staatsbürgerliche Erziehung“¹. Diese enthält unter anderem Aufgaben einer demokratischen Erziehung, die sich durch eine *selbstständige Stellung der Schülerschaft im Schulleben* auszeichnet. Es handelt sich dabei um eine *Selbstregierung* der Schülerschaft, wobei diese durch eigene organisatorische Formen die Führung eines bestimmten Aufgabenbereiches übernimmt. Die Lehrkraft ist dabei die letzte Entscheidungsinstanz und trägt die Verantwortung für alle Tätigkeiten der Schülerinnen und Schüler.

Basierend auf der Idee der „staatsbürgerlichen Erziehung“ folgten Anfang des **20. Jahrhunderts** einige Erlasse über die Einsetzung von Schülerausschüssen und Schülerräten. Erst in den Jahren **nach 1945** wurden diese Erlasse modifiziert, erhielten zunehmend Anklang bei Eltern und Lehrkräften und eine Schülermitverantwortung wurde erstmals isoliert, nicht im Zusammenhang mit anderen Schulanliegen, betrachtet.

Schülervertretungen entstanden Ende der 60er Jahre. Studentenbewegungen forderten eine möglichst weitgehende Demokratisierung aller Bereiche des gesellschaftlichen Lebens. Die damals in allen Bundesländern durch Erlasse verankerte Einrichtung der Schülermitverwaltung beziehungsweise Schülermitverantwortung (SMV) wurde lediglich auf einer formal-demokratischen Ebene umgesetzt: Klassen- und Schulsprecher wurden gewählt, an den Randbereichen hatten die Lernenden die Möglichkeit, Dienste und auch Hilfsaufgaben zu übernehmen.

Im Jahre **1969** wurde in Schleswig-Holstein ein Erlass der Schülermitverantwortung verabschiedet, der neue Aufgaben der Schulsprecherin bzw. des Schulsprechers, der Schülervertretung und des Schlichtungsausschusses beinhaltete.

Die Schülermitbestimmung stellt das zentrale Ziel der heutigen SchülerInnenvertretung (SV) dar. Es geht um Mitbestimmung und Mitwirkung von Schülerinnen und Schülern bei der Planung und Gestaltung von Schule und Unterricht – also um eine wirkliche Beteiligung. Maßgebend für die weitere Entwicklung von kinder- und jugendgerechten Partizipationsstrukturen im Schulbereich ist das Schulgesetz vom April 2007, zuletzt geändert durch Gesetz vom Februar 2014. Die Pädagogischen Ziele (§4) bestimmen als Auftrag der Schule, die Schülerinnen und Schüler auf ihre Stellung als Bürgerin und Bürger mit den entsprechenden Pflichten vorzubereiten (Absatz 1). Dazu gehört auch die Befähigung, Verantwortung im öffentlichen Leben zu übernehmen und für sich und andere Leistungen zu erbringen, insbesondere auch in Form von ehrenamtlichem Engagement. Strukturell wird die Partizipation der Schülerinnen und Schüler verankert durch die Drittelparität in der Schulkonferenz der weiterführenden Schulen und damit auch am Schulprogramm (§§ 62,63).

¹ vgl. Dr. Scheibe, W.: Schülermitverantwortung. 1959. S. 7.

2.2 Begriffserklärung Partizipation



Partizipation – Wikipedia:

Der Begriff Partizipation wird übersetzt mit Beteiligung, Teilhabe, Teilnahme, Mitwirkung, Mitbestimmung, Einbeziehung.

Definition: „Partizipation heißt, Entscheidungen, die das eigene Leben und das Leben der Gemeinschaft betreffen, zu teilen und gemeinsam Lösungen für Probleme zu finden“ (Schröder, 1995).

Die **Partizipation in der Schule** beinhaltet eine Erziehung zur Demokratie. Sie ist eine Beteiligung, die von der reinen Teilnahme an Veranstaltungen bis hin zur Übertragung von Entscheidungsverantwortungen der Schülerschaft reicht. Die wesentlichen Ziele sind, dass die Schülerinnen und Schüler fachliche und soziale Kompetenzen erwerben, die ein demokratisches Handeln fordert. Diese Ziele der Demokratieerziehung sind bereits in schulgesetzlichen Regelungen sowie in den Lehrplänen verzeichnet.

Die **Wirksamkeit von Partizipation** in der Schule ist vielseitig. Schülerinnen und Schüler werden durch Partizipation zur Selbstverantwortung erzogen. Sie treffen autonome Entscheidungen, entwickeln dadurch Problemlösungen und erleben ihre Selbstwirksamkeit im politischen Raum. Die jungen Menschen werden durch die Partizipation in ihrer Motivation zur Mitgestaltung und Mitverantwortung geprägt. Sie bilden ein gesellschaftliches und bürgerschaftliches Engagement aus, da sie in Planungen und Entscheidungen zur Gestaltung ihrer Lebensräume und in die Regelungen ihres Lebensalltags eingebunden werden. Kinder und Jugendliche unterscheiden sich in ihrer Kreativität und Offenheit von den Erwachsenen. Sie bringen daher neue Perspektiven und Aspekte in Entscheidungsprozessen des Gemeinschaftslebens ein. Dies gewährt eine vermehrte Einsicht in die Lebenswelt der jungen Generation. Planungen sowie Entscheidungen, die die Kinder und Jugendlichen betreffen, werden passgenauer.

Für eine gelungene Partizipation in der Schule müssen bestimmte **Voraussetzungen** erfüllt sein. In allen Bereichen ist eine Altersangemessenheit zu berücksichtigen. Alle Beteiligungsformen sollten attraktiv gestaltet sein und einen Lebensweltbezug herstellen. Für die Partizipation in der Schule ist eine funktionierende Kommunikation und Interaktion unabdingbar, ebenso ein angemessener Zeitrahmen, der die Planung und Umsetzung von Vorhaben oder Projekten eingrenzt.

Die Einflussnahme der Schülerinnen und Schüler in den Partizipationsbereichen weist unterschiedliche Grade auf. Hierzu existiert eine Reihe von Stufenmodellen, aus denen das folgende Beteiligungsmodell zusammengestellt und auf den Bereich der Schule modifiziert wurde. Es stellt die Partizipationsstufen dar, die Richard Schröder (1995) in Anlehnung an Roger Hart (1979) und Wolfgang Gernert (1993) zusammengestellt hat und zeigt exemplarisch die Kennzeichen der jeweiligen Partizipationsstufen – hier für das Handlungsfeld Schule – auf.

Der Grad der Einmischungsmöglichkeiten von Schülerinnen und Schülern wird bei diesem Modell von Stufe zu Stufe größer. Welche Form und Stufe der Beteiligung jeweils sinnvoll ist, ist abhängig vom Entwicklungsstand der Kinder und Jugendlichen und vom Thema der Beteiligung. Diese Einordnung von Partizipation geht von einem Machtungleichgewicht zwischen Entscheidern und Betroffenen aus.

Partizipationsstufen in der Schule

Stufen	Kennzeichen der Stufen	Umsetzung in der Schule	Entscheidungs-Macht
Teilnahme & Transparenz	<ul style="list-style-type: none"> ▷ körperliche Teilnahme; SuS² wird der Zugang zu Angeboten nicht verwehrt, ▷ Fragen der SuS werden angemessen und vollständig beantwortet, ▷ SuS werden in entsprechender Form über einen Gegenstand hinreichend informiert, ▷ SuS können sich äußern, ohne gefragt zu werden, ▷ SuS wird ein Ansprechpartner für Fragen angeboten. 	<ul style="list-style-type: none"> ▷ Informationsveranstaltungen, ▷ Räumlichkeiten und bauliche Voraussetzungen für die Informationsweitergabe, ▷ persönliche Ansprechpartner ▷ Infomaterial für SuS interessant aufgearbeitet (Flyer, Plakate, Schulzeitung, Website, Klassenforum, Schulforum, etc.), 	Die Äußerungen der SuS werden aufgenommen und fließen in die Entscheidungen der LuL mit ein.
Mitwirkung	<p>Beteiligung der SuS:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▷ SuS werden um ihre Meinung zu einem Vorhaben befragt, ▷ Ergebnis der Befragung wird für die SuS öffentlich bekannt gemacht, ▷ Ergebnisse der Entscheidung werden den Beteiligten bekanntgegeben mit entsprechender Begründung zur Berücksichtigung oder Nichtberücksichtigung der Hinweise ▷ SuS werden in die Beratungsprozesse der Entscheidungsträgerinnen und -träger einbezogen. 	<ul style="list-style-type: none"> ▷ regelmäßige Informationsweitergabe an die aktiven SuS, newsletter, Presse ▷ Befragungen, ▷ Zukunftswerkstätten, ▷ Wir-Werkstätten ▷ Methoden für die Annahme von Äußerungen (Beispiel: Wunschkasten). 	<p>Die Meinungen der SuS werden von den LuL zur Kenntnis genommen und fließen in Entscheidungen mit ein.</p> <p>Die Entscheidung liegt bei den Erwachsenen.</p>
Mitbestimmung	<p>Beteiligung der SuS:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▷ die SuS können Entscheidungen über Projekte oder Vorhaben durch ein Stimmrecht beeinflussen, ▷ das Stimmrecht ist gleichwertig mit dem Stimmrecht der LuL und kann nicht durch ein Veto außer Kraft gesetzt werden, ▷ die SuS tragen für einen angemessenen Teilbereich die Mitverantwortung für das Projekt oder das Vorhaben. 	<ul style="list-style-type: none"> ▷ klares Entscheidungsverfahren als Grundlage (Beispiel: Schulkonferenz), ▷ korrekte Vorabinformation an alle Beteiligten, ▷ Bereitstellung einer Unterstützungsperson, ▷ Kein Gnadenakt, kein Vetorecht: aber ggf. Mehrheit der LuL möglich ▷ klare Darstellung des Teilbereichs und der Grenzen der Verantwortungsübernahme. 	Den SuS wird zu bestimmten Projekten, Vorhaben oder Abstimmungen ein gleichberechtigtes Stimmrecht zugesprochen.
Selbst-Bestimmung	<p>Beteiligung der SuS:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▷ die SuS erhalten für einen Teilbereich eines Vorhabens oder für ein gesamtes Vorhaben die alleinige Entscheidungsmacht, ▷ die SuS verantworten ein Vorhaben allein. 	<ul style="list-style-type: none"> ▷ klare Darstellung der Grenzen und Bereitstellung der Informationen für die Verantwortungsübernahme, ▷ Bereitstellung einer Unterstützungsperson, ▷ bei alleiniger Verantwortung muss ein Verantwortungs-träger (über 18 Jahre) vorhanden sein (Versicherungsschutz). 	Die SuS erhalten die alleinige Entscheidungsmacht über Teile eines Projektes oder ganze Vorhaben.

2 zur besseren Lesbarkeit wird für „Schülerinnen und Schüler“ die Abkürzung SuS, für Lehrerinnen und Lehrer die Abkürzung LuL verwendet.

2.3 Rechtsgrundlagen zur Partizipation – auch an Schulen

Die UN-Kinderrechtskonvention legt fest, dass Kinder (im Sinne der UN-KRK ist „ein Kind jeder Mensch, der das 18. Lebensjahr noch nicht vollendet hat“) das **Recht auf Mitbestimmung** haben.

In immer mehr Gesetzen und Bestimmungen lassen sich Anknüpfungspunkte für eine Beteiligung von Kindern und Jugendlichen finden. In der folgenden Tabelle sind einige wichtige rechtliche Grundlagen für die Partizipation von Kindern und Jugendlichen unterschiedlicher staatlicher Ebenen auszugsweise aufgeführt.

Rechtsgrundlagen der Mitbestimmung³

16

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

³ vgl. Bertelsmann Stiftung: Mitwirkung (er)leben. 2008. S.41.

Das von der UN-Kinderrechtskonvention festgelegte Recht auf Mitbestimmung lässt sich in den unterschiedlichen rechtlichen Verankerungen wiederfinden. Neben den Grundrechten wie Meinungsfreiheit oder Pressefreiheit, die im Verfassungsrecht für alle gelten, werden die Beteiligungsrechte von Kindern und Jugendlichen in Schleswig-Holstein zusätzlich im Jugendförderungsgesetz (JuFöG) und in der Gemeindeordnung (GO) aufgeführt.

Die Beteiligung umfasst alle Angelegenheiten, welche die Kinder und Jugendlichen betreffen.

- ▶ Sie haben das **Recht auf Gehör**,
- ▶ das **Recht auf Informationsbeschaffung und -weitergabe**,
- ▶ Kinder und Jugendliche haben einen Anspruch auf eine Erziehung zu demokratischen Einwohnerinnen und Einwohnern
- ▶ sowie auf ihre **angemessene Beteiligung** am politischen und gesellschaftlichen Leben.



Dieses Recht auf Mitbestimmung ist fest in den Schulstrukturen verankert, da eine Partizipationskompetenz der Kinder und Jugendlichen durch eine pädagogische Motivation gefördert werden muss. Ziele der Demokratieerziehung sollten laut der Kultusministerkonferenz die altersgerechte Berücksichtigung der Rechte des Kindes sowie eine angemessene Umsetzung der Mitbestimmungsrechte sein.⁴ Im Beschluss der Kultusministerkonferenz „Stärkung der Demokratieerziehung“ vom März 2009 ist des Weiteren ausgeführt: „Demokratieerziehung ist Aufgabe aller Fächer. In jedem Fach wie auch außerhalb des Unterrichts geht es darum, die Verantwortungsübernahme durch Schülerinnen und Schüler sowohl zu fordern als auch zu fördern und sie damit zugleich beim Aufbau persönlicher und sozialer Kompetenz zu unterstützen“.

In den verschiedenen Bundesländern ist die Partizipation von Schülerinnen und Schülern in den Schulgesetzen unterschiedlich festgelegt. Es bestehen jedoch gemeinsame **Ziele der Partizipation in der Schule**⁵:

- ▶ Förderung des schulischen Gemeinschaftslebens
- ▶ Motivation der Schülerschaft zur Wahrnehmung der Beteiligungsangebote
- ▶ Teilnahmefähigkeit an innerschulischen Willensbildungsprozessen
- ▶ Erziehung zu Selbstständigkeit und Selbstverantwortung
- ▶ Wirksame Unterstützung der Gremienarbeit und weiterer Beteiligungsformen
- ▶ Interessenvertretung der Schülerschaft
- ▶ Wahrnehmung von innerschulischen Selbstverwaltungsaufgaben

Die daraus entstehenden die Schule betreffenden Angelegenheiten werden in den verschiedenen Schulorganen organisiert. Diese können den einzelnen Partizipationsstufen zugeordnet werden und reichen von einer reinen Mitwirkung der Schülerschaft bis hin zur Anwendung der Drittelparität in der Schulkonferenz oder der Schülervertretung auf der Landes- und Bundesebene.

Den Partizipationsstufen *Mitwirkung*, *Mitbestimmung* und *Selbstbestimmung* gehören verschiedene Ämter beziehungsweise Gremien einer Interessenvertretung, die **Formen der Partizipation**, an. Es handelt sich um die Gruppen der Lehrer-, Eltern- und Schülerschaft, die ihre jeweils eigenen Angelegenheiten und Zuständigkeiten regeln und beschließen. Sie artikulieren und diskutieren dabei ihre jeweiligen Ansprüche, Interessen und Vorschläge.

Zu den bedeutsamsten Möglichkeiten der Beteiligung in der Schule gehören die **Ämter und Gremien der Partizipation**. Im schleswig-holsteinischen Schulgesetz (SchulG-SH) sind diese folgendermaßen festgelegt.⁶

4 vgl. Beschluss der Kultusministerkonferenz vom 03.03.2006 in Berlin: Punkt 3.

5 vgl. Jugendministerkonferenz: TOP 6. Partizipation – Politik mit Kindern und Jugendlichen. 2003. S.12.

6 vgl. Schleswig-Holsteinisches Schulgesetz vom 24.01.2007, zuletzt geändert durch Gesetz vom 04.02.2014 (GVObI. Schl.-H. S.21) – gültig ab 31. Juli 2014

- ▶ Die **Klassensprecherin** oder der **Klassensprecher** wird von den Schülerinnen und Schülern jeder Klasse, beginnend mit Klassenstufe eins, gewählt. Durch dieses Amt werden Fragen und Anregungen zwischen der Schülervertretung und den Schülerinnen und Schülern einer Klasse vermittelt. Die Klassen können durch eine Klassensprecherversammlung kommunizieren und kooperieren.
- ▶ Die **Schulsprecherin** oder der **Schulsprecher** wird von den Schülerinnen und Schülern gewählt. Das Schulsprecheramt ist die Vertretung der gesamten Schülerschaft gegenüber der Lehrer- und Elternschaft und vermittelt zwischen diesen. Die Wahl dieses Amtes kann in der Klassensprecherversammlung durchgeführt werden.
- ▶ Die Schülerschaft bildet die **Schülervertretung**, kurz **SV**, die sie gegenüber der Lehrerschaft oder der Schulleitung vertritt. Zu der SV gehören die Ämter der Klassensprecherin oder des Klassensprechers und das Amt der Schulsprecherin oder des Schulsprechers. Der Arbeitsbereich der Schülervertretung umfasst Aufgaben innerhalb des Schullebens auf kultureller, fachlicher, sozialer und sportlicher Ebene sowie die Mitwirkung an der Gestaltung des Schullebens. Zusätzlich wird die **politische Bildung** durch die Arbeit der Schülervertretung gefördert. Die SV unterscheidet sich von der parlamentarischen Form, dem **Schülerrat**, da sie eine direkte Form ist. Sie dient nicht ausschließlich der Informationsweitergabe der Schulleitung an die Schülerschaft. Bei wichtigen aktuellen Anliegen werden SV-Sitzungen abgehalten und Projektideen und -umsetzungen der Schülerinnen und Schüler besprochen und vorbereitet.
- ▶ In *Elternbeiratssitzungen* werden entsprechend **Elternvertreterinnen** oder **Elternvertreter** gewählt, die miteinander kooperieren.
- ▶ In allen Gremien werden Stellvertreterinnen oder Stellvertreter der Ämter gewählt.

In Schleswig-Holstein werden in unterschiedlichen **Konferenzen** wichtige Anliegen abgestimmt und Konflikte gemeinsam gelöst.⁷

- ▶ In der **Klassenkonferenz** sitzen die Lehrkräfte einer Klasse oder Lerngruppe, ab der Jahrgangsstufe sieben die Klassensprecherin oder der Klassensprecher und die oder der Elternbeiratsvorsitzende der Klasse zusammen.
- ▶ In der **Lehrerkonferenz** ist neben den Lehrkräften eine Vertreterin oder ein Vertreter des sozialpädagogischen Bereichs und weiterer Beschäftigter der Schule vertreten.
- ▶ Oberstes Beschlussgremium der Schule ist die **Schulkonferenz**. Die Schulkonferenz setzt sich aus einer jeweils gleichen Zahl von Vertreterinnen und Vertreter der Lehrkräfte, der Eltern und der Schülerinnen und Schüler zusammen (Drittelparität). Die Schülervertreterinnen und Schülervertreter müssen mindestens die Klassenstufe sieben erreicht haben.



⁷ vgl. Deutsches Kinderhilfswerk, Kamp, U.: *Beteiligungsrechte von Kindern und Jugendlichen in Deutschland*. 2009. S.38.

Neben den Fachkonferenzen, Klassenkonferenzen und der Schülervertretung ist die Schulkonferenz das wichtigste Gremium der Partizipation. In ihr ist die Mitbestimmung aller am Schulverhältnis Beteiligten fixiert und es werden Informationen über wichtige Anliegen des Schulalltags vermittelt. Als oberstes Entscheidungsorgan der Schule werden in der Schulkonferenz Anträge aller Gremien besprochen und über sie mit der Drittelparität entschieden. Bei wichtigen Angelegenheiten wie die Veränderung des Schulprogramms, der Stundentafeln, der Auswahl der Schulbücher oder der Schulordnung (Haus- und Pausenordnung) wird ein Beschluss nur **mit der Mehrzahl der Stimmen der Lehrkräfte** entschieden. Ein **Beschluss der Schulkonferenz** kommt nicht zustande, wenn die Anwesenden des Lehrer-, Schüler- oder Elternremiums jeweils einstimmig gegen den Antrag stimmen und sich dabei auf diese Bestimmung berufen. Bei einer erneuten Schulkonferenz kann der Antrag wiederholt gestellt werden, wobei dann mit Stimmenmehrheit entschieden wird.

- ▶ Weitere gesetzlich festgelegte Möglichkeiten der Partizipation in der Schule sind sämtliche **Informations- und Anhörungsveranstaltungen** wie Infoabende zu bestimmten Anliegen, Aktionen zum Fortschritt der Schulentwicklung oder Fachkonferenzen.
- ▶ Neben den schulinternen Partizipationsformen gibt es Einrichtungen auf der Landes- und Bundesebene. Hierzu gehören der **Landeselternbeirat**, der **Landesschülerrat** und die **Landeschülerkonferenz**. In Schleswig-Holstein vertritt der Landesschülerrat die Anliegen der Schülerinnen und Schüler der jeweiligen Schulart im Land und unterstützt die Arbeit der Schülervertretungen der jeweiligen Schulart an den Schulen.

2.4 Weitere Partizipationsmöglichkeiten in der Schule

Um dem Anspruch der Förderung einer Beteiligungskultur für Kinder und Jugendliche gerecht zu werden, gibt es neben den im Schulgesetz vorgesehenen Mitwirkungsorganen weitere Möglichkeiten für Schülerinnen und Schüler zur Vertretung ihrer Interessen:



20

- ▶ In einem wöchentlichen **Klassenrat** können alle Angelegenheiten der Klasse und in einem monatlichen **Jahrgangsrat** alle Angelegenheiten der Jahrgangsstufe besprochen werden.
- ▶ Vierteljährlich kann ein **Stufenrat** stattfinden, in dem die Interessen und Angelegenheiten der verschiedenen Klassenstufen thematisiert werden. Dieser gliedert sich in die Unterstufe (Klassenstufe fünf bis sieben), in die Mittelstufe (Klassenstufe acht bis zehn) und in die Oberstufe (ab Klassenstufe zehn).
- ▶ In **Zukunftswerkstätten** planen Schülerinnen und Schüler konkrete Projekte, die bestenfalls ihre Realisierung nach einigen Wochen finden. Beispiele sind die Gestaltung des Schulhofes oder eines Raumes, der als SV-Raum oder zur Pausenbetreuung genutzt wird. Ebenso können weitere Projekte wie die Erstellung eines neuen Schullogos oder die Einrichtung einer Schulzeitung mit Hilfe dieser Methode entwickelt werden.
- ▶ Die Schülerinnen und Schüler können selbst initiierte **Projekte** aktiv planen und führen diese durch. Beispiele sind die Gestaltung des eigenen Klassenraumes, ein Besuch beim Radiosender RSH oder eine Großbestellung von Pullovern und Jogginghosen mit dem Druck des Schullogos.
- ▶ Die Mitbestimmung der Schülerschaft kann außerdem durch **Kulturveranstaltungen** wie Weihnachtsmärkte oder Musicalinszenierungen stattfinden. Der Erlös eines Weihnachtsmarktes kann den Klassenkassen, der SV-Kasse oder einem wohltätigen Zweck zu Gute kommen.
- ▶ Eine weitere Partizipationsmöglichkeit bietet die **Vorhabenwoche**. Hier haben die Schülerinnen und Schüler die Möglichkeit, den Unterricht mitzubestimmen. Zu unterschiedlichen Themen können Endpräsentationen entwickelt werden. Während der Vorbereitung werden verschiedene Methoden und frei gewählte Inhalte verwendet. Der Vorteil einer Vorhabenwoche ist, dass sich die Schülerinnen und Schüler intensiver, ausdauernder und aktiver im Rahmen des eigenverantwortlichen Lernens auf die Inhalte der Lernprozesse einlassen.
- ▶ Durch das **Qualifizierungsseminar *Fit für Mitbestimmung*** können Schülerinnen und Schüler auf eine Mitwirkung und Mitbestimmung in ihrer Schule vorbereitet werden. Sie erhalten dabei wesentliche Grundkenntnisse über Abläufe und Regularien sowie die Gelegenheit, den Sinn und Zweck demokratischer Mitwirkungsprozesse im Gemeinwesen zu verstehen und anzuwenden. Das Konzept dieses Seminars ist wesentlicher Bestandteil dieser Broschüre und wird im entsprechenden Kapitel ausführlich erläutert.

2.5 Qualitätsstandards für die Beteiligung in der Schule

Die Qualitätsstandards wurden vom Arbeitskreis „Beteiligung von Kindern und Jugendlichen“⁸, bestehend aus Expertinnen und Experten aus Verbänden, Stiftungen, Wissenschaft, Verwaltung und Politik, entwickelt.

Sie vereinten Erfahrungswissen aus den Bereichen *Kindertageseinrichtungen, Schule, Kommunen, Kinder- und Jugendarbeit und Erzieherische Hilfen*, um die Qualität von Beteiligungsprozessen zu erörtern. Die daraus entstandenen spezifischen Standards und Empfehlungen bilden die Grundlage für eine qualitativ hochwertige Beteiligung von Kindern und Jugendlichen in deren Lebensumfeld. Die Umsetzung dieser Leitlinien erfolgt in einem kontinuierlichen und wachsenden Prozess.

„Lehrerinnen und Lehrer erleben Partizipation oft als eine zusätzliche Anforderung und nicht als Chance.“⁹

Doch es gibt diverse **Chancen der Beteiligung** in der Schule. Die Schulpflicht ist eine bedeutende Chance, da in der Schule alle Kinder und Jugendlichen zu finden sind, unabhängig von ihrem kulturellen Hintergrund und ihrer sozialen Stellung. Sie verbringen einen erheblichen Teil ihrer Lebenszeit in der Schule – diese Zeit erhöht sich noch, wenn es sich um eine Ganztagschule handelt. Partizipation fördert soziale und personale Fähigkeiten, die in den Rahmenlehrplänen und Qualitätsrahmen immer wichtiger werden. Partizipation fördert außerdem den Blick auf die Stärken und Kompetenzen der Schülerinnen und Schüler, welcher sich vom alltäglichen Schulschema der Wissensvermittlung und Bewertung abhebt. Um vorhandene Kompetenzen zu fördern und neue zu entwickeln, bedarf es der Qualifizierung aller Beteiligten, z. B. durch das Seminarangebot *Fit für Mitbestimmung*.



Die erfolgreiche Umsetzung der Partizipation von Schülerinnen und Schülern in der Schule beinhaltet gewisse Herausforderungen, die in der folgenden Tabelle zusammengefasst sind:

⁸ Arbeitskreis im Rahmen des Nationalen Aktionsplans „Für ein kindergerechtes Deutschland 2005–2010“ (NAP).

⁹ Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend (Hrsg): Qualitätsstandards für Beteiligung von Kindern und Jugendlichen. Allgemeine Qualitätsstandards und Empfehlungen für die Praxisfelder Kindertageseinrichtungen, Schule, Kommune, Kinder- und Jugendarbeit und Erzieherische Hilfen. Berlin 2010. S. 21.

Herausforderungen der Partizipation in der Schule¹⁰

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

22

Für einen Fortschritt der Partizipation von Schülerinnen und Schülern ist es grundlegend, dass die Schulen sich der Herausforderungen bewusst sind und **Qualitätskriterien** entwickeln, um eine Auswertung der Beteiligung an der eigenen Schule zu realisieren.

In den *Allgemeinen Qualitätsstandards* sind verschiedene **Qualitätsbereiche** aufgezeigt, welche die Qualitätskriterien einer gelungenen Partizipation enthalten. Sie bilden eine Leitlinie und Empfehlung für die Schülerbeteiligung.

Die Qualitätsstandards und **konkrete Handlungsschritte** für deren Umsetzung in der Schule finden Sie im **Anhang¹¹**.

¹⁰ vgl. Qualitätsstandards für Beteiligung von Kindern und Jugendlichen. 2010. S.20.

¹¹ siehe Anhang.

Für Idee, Durchführung und Weiterentwicklung von *Fit für Mitbestimmung* in den Jahren 2000 bis 2009 gilt allen hieran beteiligten Personen besonderer Dank, insbesondere Uwe Treichel, Helmut Hinrichsen, Garnet Kothe, Amelie Kirch, Jörg Hinrichsen, Bente Nielsen, Kaja Jessen, Thomas Dau-Eckert und Dieter Stielow.

3. Qualifizierungsseminar *Fit für Mitbestimmung*

Übersicht: Qualifizierungsseminar *Fit für Mitbestimmung*

- 3.1 Entstehung und Entwicklung des Seminars
- 3.2 Das Konzept *Fit für Mitbestimmung*
- 3.3 Leitziele und Kompetenzen
- 3.4 Hauptseminar
- 3.5 Reflexionsseminar
- 3.6 Projektmanagement als Ziel



Kinder und Jugendliche können ihre Partizipationsmöglichkeiten nur dann nutzen, wenn sie die Beteiligungsangebote in der Schule, in der Gemeinde und im außerschulischen Bereich kennen und über aktuelle Projekte und Planungen informiert werden.

Fit für Mitbestimmung ist ein Seminar, das den Schülerinnen und Schülern dies aufzeigt. Sie qualifizieren sich für eine Mitsprache. In der Schule wird diese Mitsprache durch die Schulorgane zu einer Mitbestimmung. So können sich Schülerinnen und Schüler aktiv an der Schulgestaltung beteiligen. Die Schülerinnen und Schüler lernen und trainieren, dass sie ihre Vorstellungen, Wünsche und Anliegen von Schule durch eigenes Engagement verwirklichen können und dass eine Zusammenarbeit mit Entscheidungsträgern (Schulleitung, Schulträger) auf Konferenzen möglich sein kann. Das Projekt *Fit für Mitbestimmung* umfasst ein Schuljahr und kann von Schülerinnen und Schülern der Klassenstufen sieben bis zehn in Anspruch genommen werden. Schulübergreifende Seminartage finden an einem außerschulischen Ort statt und geben den Rahmes des Projektes.



3.1 Entstehung und Entwicklung des Seminars

Zum Zwecke der Stärkung der innerpolitischen Förderung wurden im Jahr 2000 zwei Pilotprojekte zur Qualifizierung von Schülerinnen und Schülern über die Aktion „Schleswig-Holstein – Land für Kinder“ vom Ministerium für Justiz, Frauen, Jugend und Familie mit den Schulen Schafflund, Tarp und Handewitt auf dem Jugendhof Knivsberg, die Bildungsstätte der deutschen Minderheit in Dänemark (Bund deutscher Nordschleswiger), durchgeführt. Vom Schulzentrum Schafflund wurde das Projekt durch Dieter Stielow, ehemalige Lehrkraft an der Schule, eingeführt, der seit 2000 dieses Projekt unterstützte und die Schülerinnen und Schüler im Bereich der Partizipation motivierte und ihnen zur Seite stand.

In Zusammenarbeit mit Mitarbeitern des Jugendhofs, Mitgliedern des Moderatorenteams der Demokratiekampagne, dem Jugendministerium, dem Bildungsministerium sowie der Beteiligung der Landesschülervertretung wurde *Fit für Mitbestimmung* im Laufe der Jahre weiterentwickelt.

Da das Mitbestimmungsrecht der Kinder und Jugendlichen auf sämtlichen Ebenen zu einem Prinzip der Schul- und Jugendarbeit (Grund- und Gemeinschaftsschule sowie Jugendclub) gemacht werden sollte, war und ist der Kontakt zu außerschulischen Partnern sehr effektiv und unterstützend.

Seit dem Jahre 2000 wird das Seminar *Fit für Mitbestimmung* an der Gemeinschaftsschule Schafflund (Kreis Schleswig-Flensburg) regelmäßig durchgeführt und vom Kreisjugendamt Schleswig begleitet und gefördert. Die Schule gilt daher als Vorreiter dieses Konzeptes.

Seit einigen Jahren finden außerdem Seminare unter der Leitung des Kinder- und Jugendbüros der Stadt Flensburg statt. Regelmäßig beteiligen sich dabei die Comenius-Schule, die Fridtjof-Nansen-Schule, die Schule am Campus, die Käte-Lassen-Schule, die Kurt-Tucholsky-Schule, die Gemeinschaftsschule Flensburg-West und die Paulus-Paulsen-Schule. Diese Schulen wagen sich mittlerweile mit der Hilfe ihrer Schülerinnen und Schüler an aufwendige und langfristige Projekte. Die Seminarkonzepte von *Fit für Mitbestimmung* werden ständig weiterentwickelt und an die Teilnehmenden angepasst.

Im Jahr 2013 fand erstmals ein Partizipationsseminar mit Flensburger Gymnasien statt. Hier wurden aufbauend weiterführende Inhalte vermittelt. Das Pilotprojekt befindet sich derzeit in der weiteren Ausdifferenzierung.

„Das Seminar ist sehr wichtig, denn dadurch werden die Schüler über ihre Rechte und Pflichten aufgeklärt und das hilft ihnen ungemein in der Schulpolitik! Die Hilfe beim Auftreten vor Gruppen schafft Selbstvertrauen und befähigt für den Umgang mit Gruppen und Aufgaben!“

– Julia, Schulsprecherin, 2010 –

3.2 Das Konzept *Fit für Mitbestimmung*

„Bei aller Ernsthaftigkeit kommen Partizipationsangebote vor allem dann gut an, wenn sie spielerische Methoden enthalten oder so angelegt sind, dass sie genügend Freiraum bieten, um kreativ zu experimentieren, sich zu entwickeln und etwas gemeinsam zu gestalten.“¹²

Fit für Mitbestimmung ist ein solches Partizipationsangebot. Es ist ein Seminar zur Demokratieförderung bei Schülerinnen und Schülern, die dazu befähigt werden ihre Mitbestimmungsrechte stärker wahrzunehmen. Verantwortung zu übernehmen, eigene Interessen in der Schule und gegenüber einer Verwaltung zu vertreten, muss den Schülerinnen und Schülern als Erstes vermittelt werden. Dabei ist es wichtig, dass die Inhalte praktisch geübt werden.

Die **Grundlage des Konzeptes** besteht aus diversen Demokratiekompetenzen, auf die Schülerinnen und Schüler angewiesen sind, aber welche nicht vorausgesetzt werden können. Außerdem stehen Spaß und gemeinsame Erlebnisse im Vordergrund.

„Fit für Mitbestimmung ist wichtig, damit wir unsere Meinung vertreten können, wenn wir vor einer Gruppe stehen und damit wir uns für die anderen Schüler einsetzen können.“

– Lena Marie (8. Klasse, Schule am Campus) –

26

Aufbau

Das *Fit für Mitbestimmung*-Projekt besteht aus zwei Seminaren. Dem **Hauptseminar** im ersten Schulhalbjahr und dem **Reflexionsseminar** in der zweiten Schuljahreshälfte. Die gemeinsamen Seminare finden über drei Tage an einem außerschulischen Ort mit allen beteiligten Schülerinnen und Schülern und deren Lehrkräften statt. Zwischen den beiden Seminaren ist Schule der konkrete Arbeitsraum. Dort soll das Erlernte erprobt und Ideen in die Tat umgesetzt werden. Die Seminare können sowohl von einer einzigen Schule als auch von mehreren Schulen gleichzeitig durchgeführt werden.

Zielgruppe

Es nehmen Schülerinnen und Schüler der Klassenstufen sieben, acht, neun und zehn, vor allem **Mandatsträger** wie Klassensprecherinnen und Klassensprecher, teil. Dabei sind die Schulen besonders angehalten, Mandatsträger unter den Schülerinnen und Schülern an den Seminaren teilzunehmen zu lassen, damit diese im Nachhinein das Gelernte in der Schule weitergeben können. Zusätzlich nehmen an den Seminaren auch Lehrkräfte teil. Häufig sind dies die **SV-Lehrerinnen und -Lehrer, Vertrauenslehrerinnen und -Lehrer oder Schulsozialarbeiterinnen und Schulsozialarbeiter**. Generell ist dieses Projekt aber für jeden offen. Die Lehrkräfte unterstützen die Schülerinnen und Schüler während des Seminars, sind angehalten alle Einheiten zu begleiten und haben die Möglichkeit, sich untereinander auszutauschen.

¹² Bruner, C.: Partizipation – ein Kinderspiel?. 2001. S. 8.

Inhalte

Die Inhalte der Seminareinheiten beziehen sich auf das **Vertreten von Interessen** und das **Organisieren von Projekten**, unterstützend dazu Kommunikation und Interaktion. Die Schülerinnen und Schüler entwickeln in den Einheiten selbst initiierte Projekte, mit denen sie ihren Lebensraum Schule eigenständig gestalten können. Die ausgearbeiteten Schulprojekte werden bei einer SV-Sitzung in der Schule vorgestellt und bei einem positiven Beschluss an dessen Umsetzung gearbeitet. Somit wird das Qualifizierungsseminar der geforderten Partizipation der Schülerinnen und Schüler an der Schule gerecht.

Außerschulischer Aspekt

Die Seminare finden an einem **außerschulischen Ort** statt. Ein schulunabhängiger Ort bietet für die Seminare viele Vorteile. Die Regeln der Lehrkräfte, der Seminarleitung und die Hausordnung des außerschulischen Ortes schaffen für die Schülerinnen und Schüler einen neuen Rahmen. Der Ort wird zu einem neuen **Lernort** und ermöglicht einen **nachhaltigen Lernerfolg**, indem gewonnene Lerninhalte und Erfahrungen in den Unterricht und somit in die Schule integriert werden. Das Lernen an außerschulischen Lernorten umfasst eine Spanne von Geführtwerden, Gelenktwerden und eine Fortsetzung von Unterricht bis hin zu selbstständigem Lernen und freiem Explorieren. Die Inhalte des Seminars sind daher auf wenige anleitende Einheiten und zum größten Teil auf *creative Selbstständigkeit* ausgerichtet, deren Ziele über die reine Wissensvermittlung hinausgehen.

Außerdem ermöglicht ein unabhängiger Ort ein Treffen mit allen Beteiligten auf Augenhöhe.



3.3 Leitziele und Kompetenzen

„Ich finde die Seminare wichtig, damit wir mehr lernen, wie man Projekte plant. Jetzt kann ich die Probleme an unserer Schule als Schulsprecher lösen.“

– Hassan (Schulsprecher, 9. Klasse, Comenius-Schule Flensburg) –

Das Qualifizierungsseminar *Fit für Mitbestimmung* hilft die Schulkultur zu verbessern, fördert gruppendynamische Prozesse sowie die Bereitschaft sich für das Gemeinwesen einzusetzen. Es trainiert das Projektmanagement und unterstützt die Beteiligten ihr Selbstwertgefühl zu steigern. Kurz gesagt: die Schülerinnen und Schüler erwerben **Schlüsselqualifikationen** und **Schlüsselkompetenzen** für die Beteiligung in der Schule. Aus diesem Hauptziel folgen Leitziele für das Qualifizierungsseminar.

- ▶ Die Schülerinnen und Schüler erwerben **Kenntnisse** über Abläufe und Regularien sowie Sinn und Zweck **demokratischer Mitwirkungsprozesse** in der Schule und im öffentlichen Raum.
- ▶ Im Bereich **Rechtliche Grundlagen** erwerben sie Kenntnisse der wichtigsten gesetzlichen Grundlagen wie das Schulgesetz und der dahinter stehenden Absichten und Grundideen. Hier wird das Thema Partizipation mit den Formen der Beteiligung integriert, was die Schülerinnen und Schüler thematisch fit für die Mitbestimmung macht.
- ▶ Beim Anwenden von **Präsentations- und Rhetoriktechniken** geht es um die Fähigkeit sich angemessen zu artikulieren, Anträge auf argumentativer Grundlage einzubringen und sich mit Beachtung elementarer **Gesprächsregeln** an einer Debatte zu beteiligen.
- ▶ In **gruppendynamischen Übungen** werden der Gruppenzusammenhalt und ein Wir-Gefühl gestärkt, was die Voraussetzung für eine Mehrheitsvertretung ist.
- ▶ Weitere Schwerpunkte sind **Meinungsbildungs- und Problemlösungsverfahren**, durch welche die Schülerinnen und Schüler eine Mitbestimmung und Durchsetzung eigener Interessen üben.
- ▶ Eine Einführung in das **Projektmanagement** ermöglicht erste Erfahrungen in Vor- und Nachbereitungen von Sitzungen und Projektdurchführungen sowie ein Üben im Zeitmanagement.
- ▶ Die Schülerinnen und Schüler erhalten die Möglichkeit eigene Projekte zu planen und gegebenenfalls an der Schule durchzuführen. Sie erlangen **Selbstbewusstsein und Selbstständigkeit**, indem sie sich trauen sich auch in der überwiegend von Erwachsenen bestimmten Welt einzubringen, sich zu präsentieren und durchzusetzen.

Durch *Fit für Mitbestimmung* können Schülerinnen und Schüler ein Stück mehr dazu befähigt werden, sich als gewählte Vertreter der Schulkonferenz, als Jugendvertreter oder bei Projekten im öffentlichen Raum mitzuwirken und mitzuentcheiden. In der praktischen Umsetzung der Schlüsselqualifikationen sollte das oberste Ziel sein, das Mitbestimmungsrecht der Schülerschaft auf sämtlichen Ebenen der Schule zum Prinzip der Arbeit zu machen.

3.4 Hauptseminar

Das Hauptseminar findet im ersten Schulhalbjahr statt. Themenschwerpunkte zum Erwerb von Schlüsselqualifikationen/-Kompetenzen liegen in den Bereichen Kommunikation, Rhetorik und Mitbestimmungsrechten. Nach dem Prinzip „learning by doing“ werden die Inhalte durch aktives Anwenden im Plenum oder in Kleingruppenarbeit durchgeführt.¹³ Neben den inhaltlichen Einheiten ist es ein Anliegen, dass sich die Schülerinnen und Schüler sowie Lehrkräfte der unterschiedlichen Schulen kennenlernen und über ihre Bedürfnisse und Erfahrungen austauschen. Alle im Seminar erarbeiteten Ergebnisse werden im Arbeitsraum aufgehängt und sind so jederzeit für alle einsehbar. Kleine Warm Up's unterstützen die Aktivität während des Seminars und werden je nach Bedarf eingesetzt. Die einzelnen Einheiten werden im Methodenkatalog näher erläutert (siehe Punkt 5 Methodenkatalog).

„Schülerinnen und Schüler haben viele Ideen für eine Umgestaltung und Verbesserung ihres Schulalltags. Sie sind engagiert, an ihrer Schule etwas Neues zu entwickeln und umzusetzen. Dies ist mir im Laufe vieler Fit für Mitbestimmung-Seminare, die ich geleitet habe, bewusst geworden. Allerdings ist die UMSETZUNG der Kernpunkt einer Partizipation an der Schule. Neben dem Bereitstellen von Handlungsräumen müssen die Schülerinnen und Schüler fit für die Mitbestimmung gemacht werden. Sie müssen motiviert werden und wissen, wie sie ihre Ideen umsetzen können. Mit der Unterstützung von Lehrkräften kann Fit für Mitbestimmung zu einem zentralen Element der Demokratie in der Schule werden.“

– Amelie (Seminarleitung Fit für Mitbestimmung) –

Programmmentwurf Hauptseminar *Fit für Mitbestimmung*

Tag	Zeitraum	Einheit	Beschreibung
Tag 1	Vormittagsblock	Anreise	▷ Rahmenbedingungen
		Kennenlernen	▷ Vorstellung ▷ Kennenlernspiele ▷ Regeln ▷ Erwartungen und Befürchtungen
	Nachmittagsblock	Kommunikation und Rhetorik	▷ Grundlagen der Rhetorik ▷ Kenntnisse über Kommunikations- und Gesprächsregeln
		Interaktion	▷ Übungen zur Stärkung des Gruppenzusammenhalts
		Mein Recht als Schüler	▷ Abläufe und Regularien demokratischer Mitbestimmung in der Schule
	Abendblock	Einführung Projektmanagement	▷ Übung zur praktischen Ausarbeitung und Umsetzung eines Projektes /Abendprojekte
Spielerischer Ausklang		▷ vertiefendes Kennenlernen ▷ Stärkung der Sozial- und Selbstkompetenzen	

¹³ Alle aufgeführten Arbeitsweisen, Spiele und Übungen finden Sie im Methodenkatalog.

3.4.1 Hauptseminar – Tag 1

Kennenlernen



Die Kennenlern-Einheit beginnt nach der Anreise der Schülerinnen und Schüler und vollzieht sich über den gesamten Vormittag. Sie werden begrüßt, richten ihre Schlafplätze ein und es folgt eine kurze Führung durch die Jugendherberge (Jugendhof o. ä.). Anschließend stellt sich die Seminarleitung kurz vor und beginnt im Seminarraum mit einigen Kennenlernspielen, welche eine kurze Vorstellung der Schülerinnen und Schüler (Name, Klassenstufe und eventuell Schulmandat) beinhalten. Weitere kleine Spiele festigen dieses Kennenlernen und die Namen der Gruppenmitglieder.

Es folgt ein organisatorischer Abschnitt, in dem die Regelung der Pausenzeiten (Musik zwischen den Einheiten) erklärt und gruppeninterne Regeln auf einer Moderationswand gesammelt werden. Die Seminarregeln, welche grundlegend für das Arbeiten innerhalb einer Gruppe sind, werden in allgemeine Regeln, wie **Handy aus**, **Pünktlichkeit** oder **kein Alkohol, keine Drogen** und in Gesprächsregeln, wie **ausreden lassen**, **zuhören** oder **sich klar ausdrücken**, gegliedert. Um ihr Einverständnis mit den Regeln zu verdeutlichen, unterzeichnen die Schülerinnen und Schüler das Regelplakat.

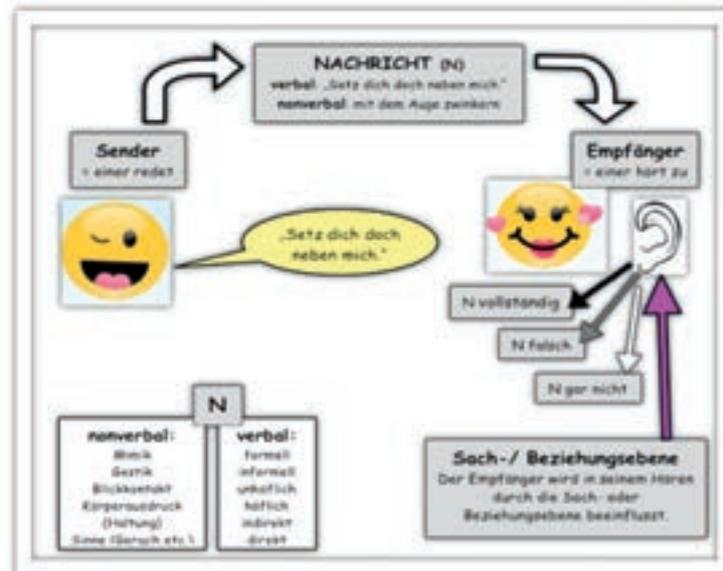
Grundlegend für die Kennenlern-Einheit sind die Erwartungen und Befürchtungen. Hierbei äußern die Schülerinnen und Schüler ihre ehrliche Meinung, was sie von dem Seminar erwarten, was sie auf dem Seminar lernen möchten beziehungsweise was sie befürchten und was sie auf dem Seminar gar nicht erleben möchten. Die dabei angesprochenen Inhalte können von der Seminarleitung in das Seminarprogramm integriert werden.

Kommunikation und Rhetorik

Nach der Mittagspause folgt die Einführung der Seminarthemen Kommunikation und Rhetorik durch eine passende Einstiegsübung. Anschließend wird das Grundgerüst und der theoretische Hintergrund einer Kommunikation anhand eines Plakates erklärt.

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

Als Überleitung zu der Thematik Rhetorik wird ein Auflockerungsspiel gespielt. Nachdem der Begriff Rhetorik geklärt ist, werden die angesprochenen Vortragsschwerpunkte auf einem Plakat gesammelt. Dabei dient ein Präsentationsmännchen auf dem Plakat als Stellvertreter für jede Person. Die Schülerinnen und Schüler nennen Punkte zu der Fragestellung „Worauf muss ich



achten, wenn ich vor einer Gruppe spreche?“, welche die Seminarleitung passend an das Präsentationsmännchen schreibt. Ein Beispiel ist der Punkt **Hände aus den Hosentaschen**, der an die Hände des Männchens platziert wird.

32

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

Interaktion

In dieser Einheit wird durch gruppenspezifische Übungen ein Gruppenzusammenhalt entwickelt. Im Außengelände führt die Seminarleitung mit der Gruppe einige Übungen durch, welche von der Gruppe nur ausgeführt und erfolgreich beendet werden können, wenn alle Gruppenmitglieder miteinander kommunizieren und gemeinsam eine Lösung finden. Dies stärkt nicht zuletzt das Gruppengefühl.



Meine Rechte als Schüler

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

Separat wird die bisherige SV-Arbeit und die aktuelle Mitbestimmung der Schülerinnen und Schüler an ihrer Schule reflektiert. Sie erwerben dadurch ein Grundwissen über Abläufe und Regularien demokratischer Mitbestimmung in der Schule und lernen welche Rechte sie haben. Mit einer Feedbackmethode wie dem Finger-Feedback wird diese Einheit beendet.



Einführung Projektmanagement

Nach der Abendpause beginnt die Einheit mit einem Auflockerungsspiel, bei dem das Namensgedächtnis aufgefrischt wird. Die Einführung zum Projektmanagement wird durch verschiedene Partizipationsübungen eingeleitet, welche die Selbstkompetenz und das Sprechen vor einer Gruppe fördern sowie Schülerinnen und Schüler auf die anstehende Projektarbeit vorbereiten sollen.

Grundlegend für die Einheit Projektmanagement ist die Einteilung der Schülerinnen und Schüler in Abendprojekte. Diese realisieren eine praktische Anwendung vor Ort und umfassen das handelnde Lernen am außerschulischen Lernort. Für eine erfolgreiche Planung wird das Plakat Maßnahmeplanung angefertigt, auf dem die Seminarleitung verdeutlicht, worauf bei der Planung eines Projektes zu achten ist. Es beinhaltet die Grundlagen des Projektmanagements.

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

Für die Abendprojekte erhält jede Kleingruppe eine Projektbeschreibung¹⁴, die einen Pflichtteil enthält und kreative Ideen erwünscht. Jede Gruppe erhält die Aufgabe, ihr Projekt nach den Leitpunkten der Maßnahmeplanung genau vorzubereiten, sich mit dem eigenen Projekt zu identifizieren und am Abschlussabend dieses nach den erlernten Techniken zu präsentieren. Die Schülerinnen und Schüler erhalten in dieser Einheit eine kurze Zeit, sich in ihrer Projektgruppe einen Überblick zu verschaffen und erste Ideen zu sammeln.

Spielerischer Ausklang

Nach einigen Auflockerungsspielen und einer abschließenden Gruppenübung, die ein Erfolgserlebnis für die Gruppe mit sich bringt, endet die Einheit. Der erste Seminartag kann je nach Gruppenstimmung mit einer gemütlichen Traumreise (*siehe Beispiel auf Seite 66*) enden, bei der alle Schülerinnen und Schüler mit Decken und Kissen im Raum liegen und ihnen eine Geschichte in Form einer Reise bei Kerzenschein und leiser Musik erzählt wird. Bis zur Bettruhe können die Schülerinnen und Schüler den Abend gemeinsam (gegebenenfalls mit der Seminarleitung und den begleitenden Lehrkräften) mit Gesellschaftsspielen wie *Die Werwölfe von Dusterwald* oder anderen Freizeitangeboten ausklingen lassen.

34



¹⁴ Beispiele einiger Projektbeschreibungen sind im Methoden katalog zu finden.

3.4.2 Hauptseminar – Tag 2

Zukunftswerkstatt

Der Morgen des zweiten Seminartages beginnt mit einigen Auflockerungsspielen, die im Außengelände stattfinden und den gemeinsamen Tagesbeginn einleiten. Anschließend wird eine Zukunftswerkstatt eröffnet. Sie ist eine Methode, um zu einem Thema verschiedene Lösungsansätze zu finden und besteht aus den drei Phasen **Kritikphase**, **Wunsch- und Utopiephase** und **Realisierungsphase**. Bei *Fit für Mitbestimmung* bewirkt die Zukunftswerkstatt, dass der aktuelle Stand des Schulalltags bewusst wird und neue Veränderungsideen gesammelt werden.



- ▶ **Die erste Phase ist die Kritikphase.** Zu dem Titel „An meiner Schule finde ich doof, dass ...“ sammeln die Schülerinnen und Schüler Stichpunkte auf Moderationskarten, die symbolisch als eine **Klagemauer** an die Wand gehängt werden. Gemeinsam wird aus der Klagemauer eine **Meckerliste** mit den zehn bedeutsamsten Kritikpunkten gebildet. Diese Phase dient dazu alle Störungsfaktoren an der Schule zu benennen. Bevor die nächste Phase eingeführt wird, muss den Schülerinnen und Schülern bewusst sein, dass ein Kritiküben mit dieser Phase abgeschlossen ist.
- ▶ **Die zweite Phase ist die Wunsch- und Utopiephase.** Sie steht unter dem Motto „Schule der Zukunft“ und wird durch einen Wechsel in einen anderen Raum eingeleitet. Der Wechsel kann durch eine Geschichte oder entsprechende Dekoration mit Hilfe von Licht oder Musik lebhaft gestaltet sein. In der Wunsch- und Utopiephase sammeln die Schülerinnen und Schüler abstrakte Ideen für ihre **Schule der Zukunft**. Ein realistisches Denken ist hier unerwünscht. Zu den Ideen werden in Kleingruppen Puzzleteile (oder kleine Leinwände) kreativ gestaltet, welche die Schule der Zukunft darstellen sollen.
- ▶ Nach der Mittagspause beginnt **die letzte Phase** der Zukunftswerkstatt, **die Realisierungsphase**. Inspiriert von den ersten beiden Phasen, werden in dieser Phase realistische Projekte für die Schule entwickelt. Die Schülerinnen und Schüler sammeln in Kleingruppen Projektideen zu der Fragestellung „Was wollt ihr an eurer Schule verändern?“. Im Plenum werden die Ideen auf einem Plakat in passende Kategorien geordnet. Durch eine Abstimmung werden die vier oder fünf für die Schülerinnen und Schüler wichtigsten Projekte ausgewählt und nach Interesse ordnen sie sich den Projekten zu. Das Plakat **Maßnahmeplanung** dient als Hilfe für die ausführliche Vorbereitung der Projektideen. Die Seminarleitung steht für Fragen zur Verfügung und ergänzt noch fehlende organisatorische Aspekte. Zusätzlich können durch weitere Partizipationsmethoden Argumente für die Schulprojekte gesammelt werden.

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

Projektmanagement

In den Projektgruppen bereiten die Schülerinnen und Schüler die Abendprojekte vor. Bei den letzten Vorbereitungen hilft und unterstützt die Seminarleitung die einzelnen Gruppen.

Interaktion

Diese Einheit stärkt die Schülerinnen und Schüler durch Gruppenübungen in ihren Selbstkompetenzen. Zusätzlich festigt sich das Wir-Gefühl in der Gruppe. Dies gilt als Vorbereitung für die Restplanung und Durchführung der Abendprojekte.

Präsentation

Den Abschluss des Tages bildet der Abschlussabend. Als Einleitung steht die Präsentation der geplanten Schulprojekte, die gegebenenfalls weiteren Besuchern (Lehrkräften, Schulleitung) erläutert werden. Jede Kleingruppe stellt dabei ein Plakat mit den wichtigsten Planungsinhalten für das jeweilige Schulprojekt vor.

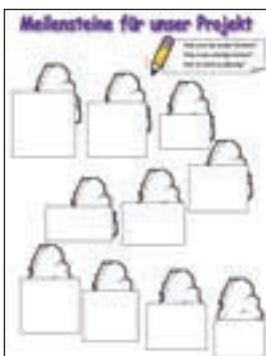
Anschließend präsentieren die Schülerinnen und Schüler mit viel Spaß und Engagement ihre Abendprojekte. Die Vorbereitung und erfolgreiche Durchführung dieser kleinen Projekte trainiert das Projektmanagement optimal und motiviert die Schülerinnen und Schüler für die Durchführung weiterer Projekte.



36

3.4.2 Hauptseminar – Tag 3

Meilensteine und Reflexion



Das Ende des ersten Qualifizierungsseminars bilden die Meilensteine. Auf einem Plakat werden Moderationskarten symbolisch für Steine in einem Zeitplan aufgeklebt. Die Steine sind als Grob- und Feinziele für die Schulprojekte anzusehen. Dabei werden die Fragestellungen „Was muss bis wann erreicht werden?“ und „Was muss als Nächstes geschehen?“ beachtet und es wird eine zusätzliche Aufgabenliste für die Schulprojekte entwickelt, welche die Durchführung erleichtert. Grundlegend für den Abschluss eines Seminars sind verschiedene Methoden zur Reflexion. Hierzu gehören Methoden zur Veranschaulichung einer Gesamtbewertung der Schülerinnen und Schüler sowie persönliche Rückmeldungen in einer Abschiedsrunde.

3.5 Reflexionsseminar

Das Reflexionsseminar findet einige Monate nach dem Hauptseminar in der zweiten Schuljahreshälfte statt und beinhaltet einen kritischen Rückblick der Schülerinnen und Schüler auf die in diesem Zeitraum durchgeführten Projektideen in der Schule. Die Realisierung der Projekte und die Anwendung der erlernten Schlüsselqualifikationen und Kompetenzen werden evaluiert. Um die Fähigkeiten der Präsentations- und Rhetoriktechniken zu festigen, sind diese Themen erneut Bestandteile. Auch in diesem Seminar lockern kleine Warm Up's die Stimmung auf und unterstützen die Aktivität während des Seminars. Sie werden je nach Bedarf eingesetzt.

Dieses Seminar kann auf zwei oder drei Tage ausgelegt werden, meistens sind hier finanzielle Gründe ausschlaggebend. Wünschenswert ist natürlich ein Seminar mit drei Tagen, sodass die Schülerinnen und Schüler neben der Evaluation bereits mit der Planung neuer Projektideen beginnen können. Die einzelnen Einheiten werden im Methodenkatalog näher erklärt (siehe Punkt 5 Methodenkatalog).

„Ich finde es toll, wie auf die einzelnen Schüler eingegangen wird und dass so ein großer Zusammenhalt da ist! Man lernt vor einer Gruppe zu stehen, was man in seinem ganzen Leben immer gebrauchen kann und dass man sich nicht verstecken braucht! Mir hat es sehr viel geholfen. Ich glaube, ohne dieses Seminar wäre ich jetzt keine Schulsprecherin und unsere Schule wäre nie das, was sie jetzt ist!“

– Julia (Schulsprecherin, 9. Klasse, Gemeinschaftsschule Schafflund) –



Programmwurf dreitägiges Reflexionsseminar Fit für Mitbestimmung

Tag	Zeitraum	Einheit	Beschreibung
Tag 1	Vormittagsblock	Anreise	▷ Rahmenbedingungen
		Kennenlernen	▷ Vorstellung ▷ Kennenlernspiele ▷ Regeln ▷ Erwartungen und Befürchtungen
	Nachmittagsblock	Evaluation	▷ Evaluation der Umsetzung von Schulprojekten seit dem Hauptseminar
		Interaktion	▷ Übungen zur Stärkung des Gruppenzusammenhalts
	Abendblock	Kommunikation und Rhetorik/Partizipation	▷ Wiederholung der Kommunikations- und Gesprächsregeln ▷ Wiederholung und Erweiterung der Mitwirkungsprozesse an der Schule
		Wunschfenster	▷ aktuelle Wünsche an der Schule ▷ kreative Gestaltung
		Spielerischer Ausklang	▷ Stärkung der Sozial- und Selbstkompetenzen/Gruppenzusammenhalt
Tag 2	Vormittagsblock	Worldcafé	▷ Wiederholung der Grundlagen des Projektmanagements ▷ Punkte werden in Kategorien gesammelt ▷ zukünftige Umsetzung in der Schule ▷ Aufgreifen alter und neuer Projektideen
	Nachmittagsblock	Projektmanagement	▷ Planung von neuen Projektideen ▷ Planung alter und neuer Schulprojekte
		Interaktion	▷ Übungen zur Stärkung des Gruppenzusammenhalts ▷ eigene Stärken und Schwächen benennen
	Abendblock	Präsentation	▷ Präsentation der Projektideen ▷ Anwendung der Moderations- und Präsentationsfähigkeiten
		Spielerischer Ausklang	▷ Großspiel ▷ Teamarbeit/Gruppenzusammenhalt
Tag 3	Vormittagsblock	Meilensteine und Reflexion	▷ Grob- und Feinziele für die Durchführung der Schulprojekte/Verbesserungen ▷ Erstellung eines Zeitplans ▷ Reflexion des Seminars
		Abreise	

Programmwurf zweitägiges Reflexionsseminar *Fit für Mitbestimmung*

Tag	Zeitraum	Einheit	Beschreibung
Tag 1	Vormittagsblock	Anreise	▷ Rahmenbedingungen
		Kennenlernen	▷ Vorstellung ▷ Kennenlernspiele ▷ Regeln
	Nachmittagsblock	Selbstkompetenz: Stärken/Hindernisse	▷ Strategien zur Überwindung der Hindernisse werden erarbeitet ▷ Welche Rolle besetze ich in der SV?
		Evaluation	▷ Reflexionstreppe: Evaluation der Umsetzung von Schulprojekten seit dem Hauptseminar ▷ Reflexionsrotation zu bestimmten Themen
		Interaktion	▷ Übungen zur Stärkung des Gruppenzusammenhalts
	Abendblock	Projektmanagement	▷ Zeitmanagement
Spielerischer Ausklang		▷ Großspiel ▷ Stärkung der Sozial- und Selbstkompetenzen/Gruppenzusammenhalt	
Tag 2	Vormittagsblock	SV-Spickzettel	▷ Was ist uns für unsere SV-Arbeit wichtig? ▷ Wie können wir an unserer Schule mitbestimmen?
		Reflexion	▷ Erstellen eines Zeitplanes
		Feedback	▷ Rückmeldung an Seminarleitung, -ort und alle Beteiligten
		Abreise	

38

3.5.1 Evaluation

Grundlegend für das Reflexionsseminar ist die Evaluation der Umsetzung der Schulprojekte in dem Zeitraum zwischen den beiden Qualifizierungsseminaren. Nach der Mittagspause leitet die Feedbacktreppe die Reflexion ein. Eine Treppe im Gebäude ist durch Moderationskarten in einer steigenden Bewertung eingeteilt, von der untersten Stufe weniger gut bis zur obersten Stufe sehr gut. Zu der Fragestellung „Wie schätzt du die Durchführung deines Projektes ein?“ stellen die Schülerinnen und Schüler ihre Moderationskarten vor und ordnen diese an die dazugehörige Stelle der Feedbacktreppe, wodurch ein Gesamtbild der Evaluation deutlich wird.



Anschließend wird die Evaluation durch eine Reflexionsmethode vertieft. Bei den Reflexionswänden enthält jeweils eine Stellwand das Plakat eines Schulprojektes. In Kleingruppen diskutieren die Schülerinnen und Schüler die Schulprojekte zu den folgenden Fragestellungen und notieren Stichpunkte auf den jeweiligen Plakaten:

1. Wurde euer Projekt bei der SV-Sitzung vorgestellt?
2. Wie habt ihr an eurem Projekt in der Schule weitergearbeitet?
3. Was wurde von eurem Projekt durchgeführt?
4. Welche Bereiche der Durchführung haben euch Probleme bereitet?
5. Was hat euch bei der Durchführung gefehlt?
6. Was hat euch bei der Planung und Durchführung am besten gefallen?

3.5.2 Wunschfenster

Nach der Abendpause sammeln die Schülerinnen und Schüler aktuelle Wünsche und Anliegen zum Schulalltag. Zu den Fragestellungen „Was wünsche ich mir für die Schüler an der Schule?“ und „Worauf möchte ich in meiner Schule aufmerksam machen?“ werden in Kleingruppen Wunschfenster (kleine Leinwände) kreativ gestaltet. Als Erinnerung an das Qualifizierungsseminar können die Wunschfenster in der Schule ausgehängt werden, um auf die Wünsche und Anliegen hinzuweisen.



3.5.3 World Café

Zur Auffrischung wird der Morgen im Außengelände mit einigen Auflockerungsspielen begonnen. Anschließend werden die Schülerinnen und Schüler in das World Café geführt; ein Raum mit Gruppentischen, die mit Papiertischdecken, Süßigkeiten, Kerzen und Getränken dekoriert sind.

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

- ▶ Die Seminarleitung gibt durch ein *Signal* das Ende der Gesprächsrunden beziehungsweise den Wechsel zum nächsten Tisch an.
- ▶ Während der Gesprächsrunden werden Gedanken, Ideen und kreative Malereien auf den *Papiertischdecken* festgehalten.
- ▶ An jedem Tisch wird ein *Gastgeber* festgelegt. Er sorgt dafür, dass alle Gedanken notiert werden und jeder zu Wort kommt. Nach einer Gesprächsrunde fasst er wichtige Inhalte für die nächsten Besucher an dem Tisch kurz zusammen.
- ▶ Für das leibliche Wohl kann sich jeder Besucher im World Café mit *Getränken* versorgen.
- ▶ Jeder Besucher versucht möglichst jeden *Tisch* zu besuchen.

Zu der Fragestellung „Was brauchen wir, damit Mitbestimmung an unserer Schule funktioniert?“ sammeln die Schülerinnen und Schüler gemeinsam mit den begleitenden Lehrkräften Antworten. Als Anregung kann Bezug auf die bereits durchgeführte Evaluation der Schülerprojekte genommen werden. Damit die Schülerinnen und Schüler beim World Café vereinfachte Gesprächsanlässe erhalten, können als Variante Thementische gebildet werden.

In einer Pause notiert die Seminarleitung alle Stichpunkte der Café-Tische auf einem Plakat und ordnet diese in passende Kategorien. Anschließend bewerten die Schülerinnen und Schüler die für sie wichtigsten Aspekte, indem sie Klebpunkte (vier bis fünf pro Person) für entsprechende Stichpunkte verwenden. In der Weiterführung des World Cafés werden die vier Top-Antworten zu der Fragestellung genauer betrachtet. In einer gemeinsamen Diskussion werden eine zukünftige

tige Umsetzung in der Schule sowie alte und neue Projektideen berücksichtigt. Im Plenum wird so auf die Mitbestimmung in der Schule eingegangen und zu der Fragestellung „Was muss sich ändern oder was können wir tun, um die Mitbestimmung zu verbessern?“ Argumente gesammelt.

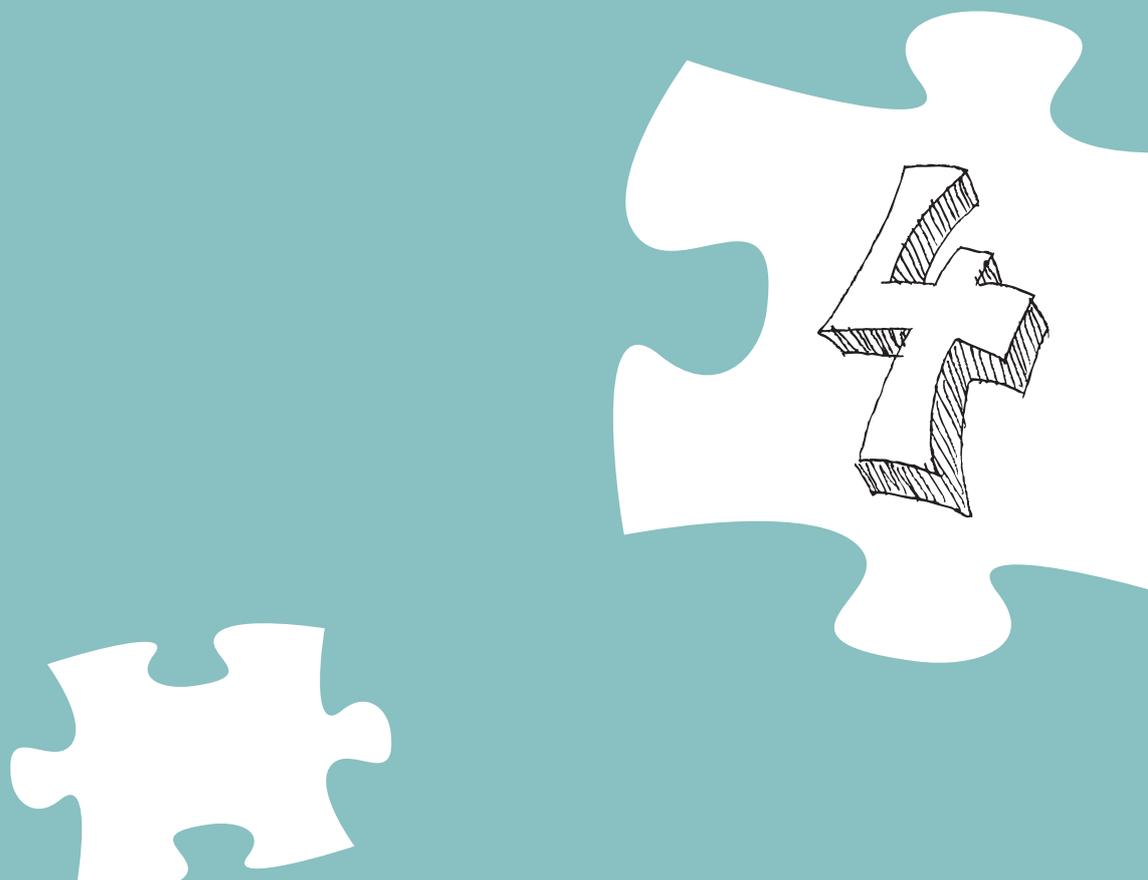
Im Anschluss sammeln die Schülerinnen und Schüler in Kleingruppen Ideen für die noch ausstehenden und neuen Schulprojekte. Die Problemstellungen der bisherigen Durchführung werden beachtet und weiterentwickelt. In jeder Kleingruppe notiert ein Protokollant die wichtigsten Aspekte, die bei der weiteren Umsetzung als Stütze dienen.

Als Abschluss des World Cafés bilden sich neue Kleingruppen, die sich für eine neue oder alte Projektidee als Planungsvorhaben entscheiden.

40



4. Praxisberichte



„In der Vorbereitung auf ein Seminar versuchen wir ein abwechslungsreiches und interessantes Programm zusammenzustellen. Viele kleine Spiele und gemeinsame Erlebnisse sollen dies zu einer runden Sache werden lassen. Im Seminar selbst wird das auf dem Papier stehende Programm durch die Schülerinnen und Schüler und die begleitenden Lehrkräfte und Sozialpädagogen lebendig. Jede Einheit entwickelt eine Eigendynamik und wird individuell ausgestaltet. Es macht sehr viel Spaß dabei zuzusehen, wie sich die eigenen Vorstellungen verselbstständigen. Fit für Mitbestimmung lohnt sich.“

– Nadja (Seminarleitung *Fit für Mitbestimmung*) –

Motivation der Schülerinnen und Schüler

Am Seminar nehmen Mitglieder der Schülersvertretung, bereits engagierte Schülerinnen und Schüler und Interessierte teil. Viele dieser Jugendlichen nehmen sich im Rahmen Schule wahr, haben Kritikpunkte und wollen etwas verändern. Sie genießen es im Seminar *Fit für Mitbestimmung* Zeit zu haben. Konkrete Zeit, um ihre Ideen und Projekte ohne eine Pausenklingel anpacken zu können und durch Theorie und praktische Übungen Hilfestellungen zu erhalten. Diese Motivation spiegelt sich auch in den einzelnen Einheiten wieder, die zumeist mit viel Hingabe bearbeitet werden. Die im Laufe des Hauptseminars entwickelte Vorfremde auf die Umsetzung eines Projektes ist spürbar. Im Reflexionsseminar berichten die Schülerinnen und Schüler von ihren Erfahrungen. Dazu zählen positive Erlebnisse genauso wie Hindernisse. Bereits in der Reflexion des Geschehenen zeigt sich die Motivation für ein neues Projekt.

42

Verhältnis zu Mitschülerinnen und Mitschülern, sowie zu begleitenden Lehrkräften und zur Schulsozialarbeit

Bei den Schülerinnen und Schülern handelt es sich zumeist um engagierte und motivierte Jugendliche, die einen guten Kontakt zu Mitschülerinnen und Mitschülern, Lehrerinnen und Lehrern sowie zu Schulsozialarbeiterinnen und Schulsozialarbeitern pflegen. Die begleitenden Lehrkräfte wurden oftmals zu Vertrauenspersonen oder SV-Lehrerinnen und -Lehrern gewählt oder sind Schulsozialarbeiterinnen oder Schulsozialarbeiter. Die Kombination dieser Lehrerinnen und Lehrer und Schülerinnen und Schüler ergibt eine überwiegend harmonische Stimmung. Sowohl Lehrerinnen und Lehrer wie auch Schülerinnen und Schüler sind sich dabei bewusst, dass die Seminarzeit an einem außerschulischen Ort eine Chance bietet, sein Gegenüber besser oder anders kennen zu lernen. Um dieses Ziel zu erreichen kommen sich beide Seiten sehr entgegen, Diskussionen finden auf Augenhöhe statt, gemeinsame Erlebnisse werden geteilt und alle haben Spaß. Dennoch stehen die Lehrkräfte als Stellvertreter der Schule als Ansprechpersonen bereit. Das Verhältnis von Schülerinnen und Schülern und Lehrkräften kann bei *Fit für Mitbestimmung* durch Vertrauen und gegenseitigen Respekt nachhaltig gestärkt werden.

Dieses schulinterne Verhältnis wirkt sich auch positiv auf die Schülerinnen und Schüler und Lehrkräfte der anderen Schulen aus. In den Seminaren sind bereits Freundschaften und Schulkoooperationen entstanden.

Materialtheke

Allen Teilnehmenden steht eine große und vielfältige Materialtheke zur Verfügung. Auf ihr sind neben den Inhalten des Moderationskoffers (verschiedene Stifte, buntes Papier, Moderationskarten, Scheren und Klebe usw.) auch andere Bastelmaterialien zu finden. Außerdem liegen Bälle, Spiele und Musik bereit. Material, das für eine bestimmte Einheit benötigt wird, muss zunächst zurückgehalten oder gekennzeichnet werden. Durch die Vielfalt werden kreative Prozesse in Gang gesetzt und neue Techniken ausprobiert. Die Schülerinnen und Schüler werden vor die Wahl gestellt und müssen selbst darüber entscheiden, was für die Aufgabe passend ist. Überdies können sich die Gruppen durch den freien Zugang ihre Zeiten individueller einteilen. Dies ist besonders für die Pausengestaltung entscheidend. Die Schülerinnen und Schüler bringen das Material nach Gebrauch wieder zur Materialtheke, damit es auch von anderen genutzt werden kann. Sie achten selbst darauf, das Material sinnvoll einzusetzen und nicht verschwenderisch damit umzugehen.

Reaktion der Schulvertreter zur Präsentation der ausgearbeiteten Ergebnisse

Während des Hauptseminars wird dem Besuch der Schulvertreter entgegen gefiebert. Nach einer offiziellen Begrüßung durch die Seminarleitung wird durch die Präsentationen geführt. An einem Ort ihrer Wahl auf dem Gelände präsentiert jede Schule und stellt ihre gut vorbereiteten und durch die Gruppe geprüften Ergebnisse und Projektkonzepte vor. Motivation und Stolz sind den Schülerinnen und Schülern dabei deutlich anzusehen. Das bemerken auch die Schulvertreter und reagieren zumeist mit Lob und Vorfriede auf das Projekt. Im anschließenden Austausch zwischen Schülerinnen und Schülern, Lehrkräften und Schulvertretern werden Termine für weitere Absprachen vereinbart oder die Unterstützung in der Schulkonferenz zugesagt. In der Regel zeigen sich die Schulvertreter sehr kooperativ und bedanken sich für das Engagement der jungen Menschen.

Umsetzung in der Zwischenzeit

Die Fortführung und Umsetzung in der Zeit vom Haupt- bis zum Reflexionsseminar bedarf viel Durchsetzungsvermögen und Willensstärke der Schülerinnen und Schüler, wie auch der Lehrkräfte. Im Alltag Schule stehen plötzlich wieder andere Dinge im Vordergrund. Bis das Projekt jede Instanz durchlaufen hat und alle überzeugt wurden, vergeht wichtige Zeit. Bei weiteren Planungstreffen kann es hilfreich sein, wenn die das Seminar begleitende Lehrkraft dabei ist und mit Rat und Tat zur Seite steht. Je nach Selbstständigkeit der Schülerinnen und Schüler wird so eine höhere Verbindlichkeit geschaffen. Die Vorstellungen der Schülerinnen und Schüler sowie weitere Ideen, Anmerkungen und Kritik von Lehrern, Schulleitung und Eltern müssen diskutiert und ggf. in das Projektkonzept integriert werden. Die meisten der im Hauptseminar geplanten Projekte werden bis zum Reflexionsseminar mit viel Freude umgesetzt.

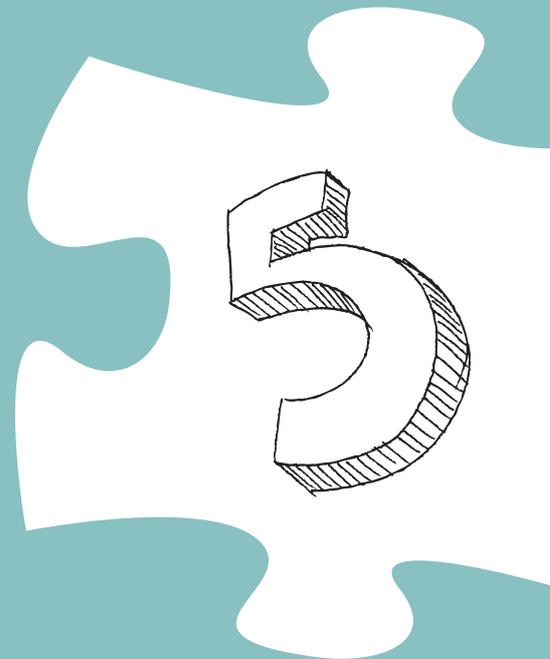
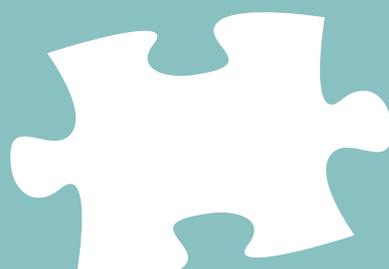
Wiederkehrende Kritik an *Fit für Mitbestimmung*

Wie bereits beschrieben, sind die teilnehmenden Schülerinnen und Schüler und Lehrkräfte sehr motiviert. Sie wollen etwas an ihrer Schule verändern und dies sichtbar machen. Dazu sind viele Themen der Seminare unerlässlich. Entscheidend ist oft auch der Faktor an einem außerschulischen Ort mit anderen Schulen zusammenzuarbeiten und so in den Austausch über Erfahrungen, Ist-Zustände und Lösungen zu kommen. Der wichtigste Faktor jedoch ist die Zeit. Die Rückmeldungen vieler Seminare haben ergeben, dass für die Inhalte, die alle ihre Berechtigung haben, mehr Zeit eingeräumt werden muss. Das Ergebnis dieser Seminare würde den finanziellen Mehraufwand rechtfertigen.

5. Methodenkatalog

Übersicht: Methodenkatalog

- 5.1 Sich und andere Kennenlernen
- 5.2 Ideen sammeln
- 5.3 Sich Austauschen
- 5.4 Argumentieren
- 5.5 Organisieren
- 5.6 Präsentieren
- 5.7 Reflektieren
- 5.8 Gruppendynamische Übungen / Teambuilding
- 5.9 Warm Up's und Traumreise



Dieser Katalog zeigt eine Auswahl verschiedener Methoden, die im Rahmen *Fit für Mitbestimmung* angewendet werden. Die eine oder andere Beschreibung wird vielleicht schon bekannt sein. Viele Methoden haben mehrere Namen und sind auch in ihrer Ausführung variabel. Jede Methode verfolgt dabei ein bestimmtes Ziel. Das wichtigste ist aber, dass die ausgewählte Methodik gut auf die Seminargruppe abgestimmt sein muss, damit sie ihren Zweck erfüllt.

Für eine einfachere Lesbarkeit wird in diesem Kapitel nicht gegliedert.

„Ist für eine bestimmte Gruppe die richtige Methode im angemessenen Umfang und in interessanter Art und Weise gestaltet, so kann ein noch so theoretisches Thema für Aufregung sorgen und zu einem einprägenden Erlebnis werden.“

– Elmar (Seminarleitung *Fit für Mitbestimmung*) –

5.1 Sich und andere kennenlernen

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

Die Sonne scheint auf alle, die ...

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

Kartenständer

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



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

Kugellager



Die Teilnehmer teilen sich selbstständig in zwei gleich große Gruppen auf. Sie bilden einen Innen- und einen Außenkreis, so dass sich immer zwei gegenüber sitzen. In der ersten Runde erhält der Innenkreis ein DIN A3-Plakat und legt es vor sich hin. Der Außenkreis erhält einen bunten Filzstift. Auf ein Startzeichen der Seminarleitung hin beginnt der Außenkreis ein Kopfportrait des Gegenübers zu zeichnen. Auf das Zeichen „Weiter!“ rutscht der Außenkreis mit dem Stift einen Platz nach rechts und zeichnet an dem nächsten Portrait weiter. Wichtig ist, dass es keine Künstlerportraits sein sollen, sondern einzig ein Portrait mit Merkmalen der jeweiligen Person. Nachdem das

Kugellager einmal rotiert ist, wird der jeweilige Name auf das Portrait geschrieben. Die Kreise wechseln und der neue Innenkreis wird nun vom Außenkreis portraitiert.

Anschließend werden Zweiergruppen gebildet. Das Kriterium der Gruppenbildung ist die noch nicht vorhandene Bekanntschaft der Teilnehmer. Es folgt ein gegenseitiges Interview. Die Teilnehmer stellen sich Fragen zum Alter, nach Hobbies, Klasse, Vorlieben oder Ähnlichem. Wenn alle Zweiergruppen das Interview beendet haben, stellen sich die Paare gegenseitig der gesamten Gruppe vor. Die Portraits jedes Einzelnen werden im Seminarraum ausgehängt.

NamensLuftballon

Jeder erhält einen Luftballon, der mit dem eigenen Namen versehen ist. Bei Musik gehen die Gruppenmitglieder durcheinander und versuchen alle Luftballons in der Luft zu halten. Bei Musikstopp fängt jeder einen Namensluftballon und sucht die dazugehörige Person. Anschließend stellt sich die Gruppe in der Art eines Dominos auf, das heißt links neben jeder Person steht dessen Luftballoninhaber. Die Seminarleitung gibt nun Themen vor wie Hobbys, zu denen sich in Zweiergesprächen, mit dem jeweils rechten Nachbarn, einige Minuten ausgetauscht wird. Bei Musikstart beginnt der Ablauf erneut und das Spiel endet nach einigen Runden mit einem Zeichen der Seminarleitung.

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

NamensRaupe

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

NamensTöne

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

Stärken und Hindernisse

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

48

Toilettenpapier

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

Zeitungskloppe

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



5.2 Ideen sammeln

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

Schreibgespräch

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

Impulse

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

Brainstorming

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

Monsterbrainstorming

Zunächst wird die Fragestellung der Seminarleitung von dieser in eine Phantasiefragestellung übersetzt. Nun wird die Phantasiefragestellung der Gruppe vorgestellt und ein Brainstorming gemacht. Alle Ideen werden auf einem Plakat oder auf Karten gesichert. Nachdem das Brainstorming abgeschlossen ist, wird die Phantasiefragestellung gemeinsam wieder zurück übersetzt, sodass eine reale Fragestellung entsteht. Alle Punkte, die zur Fragestellung erarbeitet wurden, werden nun nach und nach passend für die reale Fragestellung übersetzt. Beim Monsterbrainstorming werden Einschränkungen und Befangenheit durch die Phantasie ausgeschaltet und verschiedenste Perspektiven werden eingenommen. *Beispiel: Reale Frage: Wie kann SV-Arbeit nachhaltig gestaltet werden? / Phantasiefrage: Wie können die Monster den Keksbaum vor dem Aussterben retten?*

ABC-Wettlauf

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

Ideencontainer

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

5.3 Sich austauschen

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

Das wandelnde Bild

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

Erwartungen und Befürchtungen

Grundlegend für das Kennenlernen sind die Erwartungen und Befürchtungen. Hierbei äußern alle Teilnehmenden ihre ehrliche Meinung darüber, was sie von dem Seminar erwarten, was sie auf dem Seminar lernen möchten beziehungsweise was sie befürchten und was sie auf dem Seminar gar nicht erleben möchten. Die aufgeschriebenen Punkte werden gesammelt und geben der Gruppe einen Überblick über die internen Befindlichkeiten. Die dabei angesprochenen Inhalte können von der Seminarleitung in das Seminarprogramm integriert werden.

Am Seminarende werden die Erwartungen und Befürchtungen ausgewertet. Erwartungen können erfüllt sein oder nicht, auch Befürchtungen können sich bewahrheitet haben oder sind nicht eingetreten. Die daraus offen gebliebenen Erwartungen und eingetretenen Befürchtungen können mit auf das Reflexionsseminar genommen werden.



Figurengarten

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



Fishbowl

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

Expertenrunde

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

5.4 Argumentieren

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

Heißer Stuhl

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

Perspektivenwechsel

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

Prüfungskommission

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

SV-Spickzettel

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

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

Verwandel-dich-Ball

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



5.5 Organisieren

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

Was müssen wir beachten?

- ▷ Projektumfeld – Schule
- ▷ beteiligte Personen – Schüler, Lehrkräfte, Sozialarbeiter, Schulpersonal, Erziehungsberechtigte, Freunde, Nachbarn, Unterstützer der Schule etc.
- ▷ Risiken – was kann schief gehen?
- ▷ Ziele – was wollen wir erreichen?

Was brauchen wir?

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

Was müssen wir tun?

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

Was müssen wir können?

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

ALPEN

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

1. **Aufgaben notieren:**
To Do-Liste anfertigen
2. **Länge schätzen:**
Zeitaufwand realistisch einschätzen, Zeitaufwand nicht zu knapp bemessen, Zeitlimit setzen, Terminsetzung
3. **Pufferzeiten einplanen:**
man braucht oft länger, als man anfangs dachte
4. **Entscheidungen treffen:**
entscheiden, wann welche Aufgaben der To Do-Liste von wem erledigt werden
5. **Nachkontrolle:**
prüfen, ob alle oben genannten Punkte sinnvoll und vollständig bearbeitet wurden



Eisenhower-Prinzip

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

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

SMART

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

54

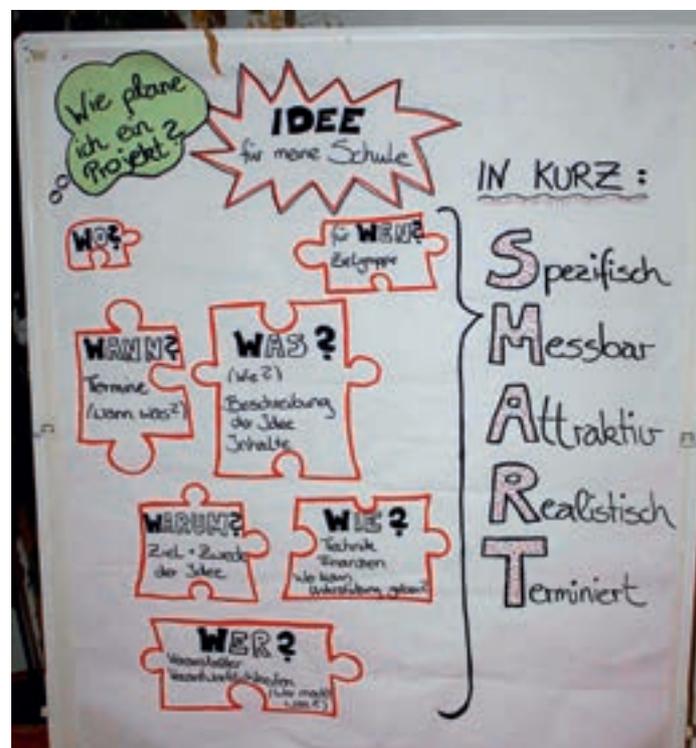
Spezifisch: konkrete Formulierung des Ziels

Messbar: Ziele so definieren, dass messbar ist, ob diese erreicht wurden oder nicht

Attraktiv: das Ziel positiv beschreiben

Realistisch: Ziele so formulieren, dass sie durch das eigene Verhalten beeinflussbar sind

Terminiert: Festlegen konkreter Zeitpunkte für ein Ziel



5.6 Präsentieren

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

Kommunikationsmännchen

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

Präsentation der Projektideen

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

Pressekonferenz

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

Abendprojekte

Grundlegend für die Einheit Projektmanagement ist die Einteilung der Schüler, mit der Aufgabe, das Abendprogramm zu gestalten. An diesem praktischen Vorhaben werden verschiedene Aspekte des Projektmanagements verdeutlicht. Dafür erhält jede Kleingruppe eine Projektbeschreibung, die Vorgaben enthält und Raum für kreative Ideen lässt. Jede Gruppe erhält die Aufgabe, ihr Projekt nach den Leitpunkten der Maßnahmeplanung genau vorzubereiten, sich mit dem eigenen Projekt zu identifizieren und nach den erlernten Techniken zu präsentieren. Die Schüler erhalten in dieser Einheit eine kurze Zeit, sich in ihrer Projektgruppe einen Überblick zu verschaffen und erste Ideen zu sammeln. Die Durchführung ist für den zweiten gemeinsamen Abend des Seminars angesetzt und umfasst das handelnde Lernen am außerschulischen Lernort.

Eine Auswahl von Projektbeschreibungen zeigt, welche Aufgaben die Teilnehmer auf dem Hauptseminar erfüllen können.

Der Abend gestaltet sich durch die durch die Teilnehmenden vorbereiteten Abendprojekte. Die Vorbereitung und erfolgreiche Durchführung dieser kleinen Projekte trainiert das Projektmanagement optimal und motiviert die Schüler für die Durchführung weiterer Projekte.

.....



Projekt: Schätzen und verschätzen

„Schätzen und Verschätzen“ ist ein Spiel, bei dem Kleingruppen gebildet werden, die entfernt voneinander stehen oder sitzen. Die Projektgruppe stellt der Gesamtgruppe eine Schätzfrage wie „Was denkt ihr, wie viele von uns ein Musikinstrument spielen?“. Zu der Frage ermittelt jede Kleingruppe zunächst ihre Gruppenantwort und gibt sie der Projektgruppe, die das Gesamtergebnis errechnet. Zusätzlich schätzt jede Kleingruppe, wie die Antwort der Gesamtgruppe sein könnte. Dieser Wert wird erneut von der Projektgruppe aufgenommen. Je nachdem, wie dicht die Antworten/ Schätzungen an der Lösung liegen, gibt es Punkte.

Die einfachen Fragerunden werden mit „Tut Tut“- Runden aufgelockert. Dabei wird eine Aufgabe gestellt und die Gruppe schätzt, ob die Aufgabe von der genannten Person erfüllt wird. („Tut er es oder tut er es nicht?“) Dabei dürfen keine Lebensmittel verwendet werden! Die Gruppe mit den meisten Punkten ist Sieger.

Voraussetzungen:

- ▶ Es gibt fünf Mannschaften und vier Runden.

Vorbereitung:

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

Benötigte Materialien: (hier ist Platz für eure Notizen)

.....



Projekt: Am laufenden Band

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

Voraussetzungen:

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

Vorbereitung:

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

Benötigte Materialien: (hier ist Platz für eure Notizen)

.....

Projekt: Auf den Tisch des Hauses

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

Voraussetzungen:

- ▶ Es gibt fünf Runden.

Vorbereitung:

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

Benötigte Materialien: (hier ist Platz für eure Notizen)

.....

Projekt: 1, 2 oder 3

„1, 2 oder 3“ ist ein Quizspiel. Verschiedene Gruppen spielen gegeneinander. Das Spielfeld besteht aus drei Feldern, die voneinander abgegrenzt sind. Jeweils ein Spieler aus jeder Gruppe geht nach vorne zum Spielfeld. Der Moderator stellt eine Quizfrage, zu der es drei mögliche Antworten gibt. Um zu antworten, müssen die Spieler auf das richtige Antwortfeld springen. Während des Spiellieds („1, 2 oder 3 1, 2 oder 3 1, 2 oder 3“) hüpfen die Spieler zwischen den



Feldern hin und her, bis „letzte Chance ... vorbei!“ gerufen wird und jeder sich für eine Antwort entscheidet. Danach ist kein Wechsel mehr möglich. Mit den Worten „Ob ihr wirklich richtig steht, seht ihr wenn das Licht angeht“ wird das richtige Feld mit der richtigen Antwort erleuchtet. Wer die richtige Antwort wusste, erhält einen Punkt für seine Mannschaft.

Voraussetzungen:

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

Vorbereitung:

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

Benötigte Materialien: (hier ist Platz für eure Notizen)

.....



Projekt: Pantomime Deluxe

Die Gesamtgruppe wird in kleine Gruppen geteilt. Die Projektgruppe erklärt der Gesamtgruppe pantomimisch Begriffe. (Pantomime = der Begriff wird nur durch Gestik und Mimik dargestellt, das heißt nur mit dem Körper und dem Gesicht.) Die Darsteller dürfen nicht sprechen und keine Geräusche von sich geben. Die Gruppe, die den Begriff am schnellsten errät, erhält einen Punkt. Die Gruppe mit den meisten Punkten ist Sieger.

Voraussetzungen:

- ▶ Die Projektgruppe verwendet zwei Pantomimemethoden. Normal = ein Begriff wird von einer Person vorgemacht und die Gesamtgruppe rät. Verkehrt herum = die Gesamtgruppe macht den Begriff vor und einzelne Personen raten.
- ▶ Es gibt drei Mannschaften und fünf Runden, bei genügend Zeit acht Runden.

Vorbereitung:

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

Benötigte Materialien: (hier ist Platz für eure Notizen)

.....

5.7 Reflektieren

Durch Reflexionsmethoden können einzelne Einheiten oder das gesamte Seminar reflektiert werden. Die Schüler geben ein Feedback, in dem sie das Vergangene betrachten. Aspekte der Rückmeldungen können den Aufbau, die Gruppe, Inhalte, Organisatorisches oder Persönliches betreffen. Sowohl Negatives wie auch Positives soll Beachtung finden. Grundlage für jedes Seminar ist eine ausführliche Auswertung am letzten Tag. Doch auch am Ende eines Tages kann eine Reflexion sinnvoll sein.

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

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

Cäsars Daumen

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

Diamant & rostiger Nagel

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

Feedback-Plakate

Verschiedene Plakate werden im ganzen Raum aufgehängt. Jedes Plakat spricht bestimmte Sachverhalte an. Jeder Teilnehmer notiert die eigene Meinung auf jedem Plakat und gibt so eine Reflexion zu den einzelnen Aspekten.

Finger-Feedback

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

Honigdusche

Eine besonders emotionale Rückmeldung für die Gruppenmitglieder ist die Honigdusche. Jeder Teilnehmer notiert auf einem Zettel seinen Namen. Die anderen Gruppenmitglieder schreiben auf diesen nur positive Eigenschaften der Person oder persönliche positive Nachrichten. Entweder wird der Zettel auf den Rücken der betreffenden Person geklebt oder in einem Sitzkreis reihum nacheinander weitergegeben. Die Honigdusche wird von den Teilnehmern erst zu Hause gelesen und ist eine schöne Erinnerung an das Seminar.

Momentaufnahme

Unmittelbar im Anschluss an ein Spiel oder eine Einheit stellen alle Teilnehmer ihr persönliches Erleben körperlich dar, indem sie ein Standbild formen.

Reflexions-Rotation

Bei der Reflexions-Rotation wird sich von der Gesamtdarstellung der Projektdurchführung gelöst und einzelne Punkte in den Mittelpunkt der Betrachtung gestellt. Dazu werden durch die Seminarleitung drei Räume vorbereitet.

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

Das Interview: Eine Schulgruppe wird für das Fernsehen interviewt. Anhand einiger Leitfragen wird der Prozess reflektiert und das Projekt umrissen. Außerdem wird ein Schwerpunkt auf das Thema Verantwortung gelegt.

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

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

Feedback-Pizza

Auf einem Plakat wird ein großer Kreis, die Feedbackpizza, durch Pizzastücke aufgeteilt. In jedes Pizzastück werden eine Einheit oder äußere Rahmenbedingungen wie Haus, Essen und Gruppe notiert. Jeder Teilnehmer erhält je nach Anzahl der Pizzastücke drei oder vier Klebepunkte. Damit bewerten die Gruppenmitglieder anonym auf der umgedrehten Stellwand ihr Pizzastück. Die Punkte werden ausgezählt und die Gruppe erhält einen Überblick über die Gesamtwertung des Seminars.



5.8 Gruppendynamische Übungen / Teambuilding

„Jetzt weiß ich, wie wir als Team weiter kommen.“

– Aida (8. Klasse, Comenius-Schule Flensburg) –

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

Aneinander vorbei

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

Eisschollen

Die Gruppenmitglieder befinden sich im Raum auf einzelnen Teppichfliesen, welche Eisschollen symbolisieren. Eine Person erhält eine Extrafliese. Die Gruppe kann sich nur auf den Fliesen fortbewegen, da das Wasser um sie herum eiskalt ist. Ein gekennzeichnete Bereich bildet das Land, auf dem alle Rettung finden. Aufgabe der Gruppe ist es, gemeinsam das Land zu erreichen. Währenddessen stoppt die Seminarleitung die Zeit. Bevor das Startzeichen ertönt, hat die Gruppe drei Minuten Besprechungszeit. Sie klären, wer die Extrafliese beim Start erhält und wie sie vorgehen wollen. Nach dem ersten möglicherweise misslungenen Durchgang erfragt die Seminarleitung, was nicht so gut gelaufen ist, beziehungsweise was verbessert werden kann. Bei einem erneuten Versuch gibt die Gruppe der Seminarleitung eine Zeitvorgabe, in der sie den zweiten Durchlauf gedenken zu schaffen. In der Regel verbessert sich die Gruppe und erhält dadurch ein Erfolgserlebnis und ein Gruppen- und „Wir“-Gefühl.

Glitzer-Gegenstände

Die Gruppe sitzt in einem Stuhlkreis. In der Mitte liegen viele verschiedene Gegenstände (Postkarten mit Schriftzügen, Spielfiguren, Spielzeug, Tierfiguren, etc.). Der Person, die an der Reihe ist, wird eine Hawaikette umgehängt. Nun überlegen alle anderen Gruppenmitglieder positive Eigenschaften dieser Person und verbinden diese mit einem passenden Gegenstand. Die positiven Kommentare wirken für die jeweilige Person wie Glitzer-Gegenstände.

Gordischer Knoten

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

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

Kartenrücken

Die Gruppe bildet einen Stuhlkreis. Die Spielleitung gibt aus einem Skatblatt den Mitspielenden eine Karte. Jeder Mitspieler merkt sich sein Kartensymbol (Karo, Herz, Pik, Kreuz). Anschließend sammelt die Spielleitung die Karten wieder ein. Sie dreht nun die erste Karte um und verliert das Kartensymbol. Alle Mitspielenden mit dem gleichen Kartensymbol dürfen einen Stuhl weiterrücken, ggf. auf den Schoß des Sitznachbarn. Die Spielleitung dreht nun die zweite Karte um und verliert das Kartensymbol. Wieder dürfen die entsprechenden Mitspieler weiterrücken, solange kein anderer auf ihrem Schoß sitzt. Der Spielverlauf geht entsprechend weiter. Gewonnen hat derjenige Mitspieler, der zuerst wieder auf seinem Stuhl sitzt.



Sandsturm

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

Schoßsitzen

Alle Teilnehmer stellen sich zu einem engen Kreis auf, so dass jeder auf die Schulter der Person vor sich schaut und versuchen sich auf den Schoß der hinteren Person zu setzen. Ist dies geschafft, heben alle ihre Arme für fünf Sekunden in die Luft. Der Weltrekord liegt bei einer Gruppe aus weit über 1000 Teilnehmern.

Turn it

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

Vertrauenssprint

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

Zieharmonika

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

5.9 Warm Up's und Traumreise

Auflockerungsspiele oder auch Warm Up's können in jeder Einheit dazu dienen, die Konzentration und Motivation zu fördern. Sie sorgen für Spaß und eine lockere Stimmung in der Gruppe, so dass folgende Seminarinhalte besser von den Schülern aufgenommen werden können.

Fadenspiele

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

Kotzendes Känguru

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

Kommandos:

- Elefant:** Der mittlere Mitspielende greift sich mit der rechten Hand an die Nase und steckt seinen linken Arm durch den entstehenden Ring (Elefantenrüssel); die beiden seitlichen Mitspieler bilden die Elefantenohren. Dazu rufen alle „Tröröö!“.
- Känguru:** Der mittlere Mitspielende bildet mit seinen Armen einen nach vorne zeigenden „Beutel“, die anderen beiden schauen dort hinein und machen ein Würgege-räusch „Wüüüürg!“.
- Affe:** Der mittlere Mitspielende trommelt mit den Fäusten auf seine Brust, die anderen beiden entlausen derweil seinen Kopf. Alle imitieren Affengeschrei („Uh Uh Uh!“).
- Fisch:** Der mittlere Mitspielende öffnet und schließt ständig stumm den Mund. Die beiden anderen bilden mit ihren Händen die Flossen und sagen „Blubb! Blubb!“.
- Ente:** Der mittlere Mitspielende bildet mit beiden flachen Händen vor seinem Mund einen Schnabel. Die anderen beiden stehen auf, drehen sich um und wackeln mit dem Hintern. Dabei rufen alle „Quak! Quak!“.
- Palme:** Der mittlere Mitspielende streckt seine Arme senkrecht nach oben. Die anderen beiden strecken die Arme jeweils nach außen. Dazu machen sie das Geräusch „Wusch“.
- Pferd:** Der mittlere Mitspielende wiehert, die anderen ahmen Pferdegetrappel nach.
- Jane:** Der mittlere Mitspielende macht einen Ausfallschritt nach vorn, die Nachbarn stoßen einen Tarzanschrei aus.
- König:** Alle Mitspielende werfen sich huldvoll vor der Spielleitung in den Staub.
- Mixer:** Der mittlere Mitspielende hält seine ausgestreckten Arme über die Köpfe der Nachbarn (Zeigefinger nach unten), während die beiden anderen sich um die eigene Achse drehen: „Nööönnnn!“
- Schwarzwald:** Der mittlere Mitspielende ruft „Kuckuck“. Die Nachbarn bewegen ruckartig nur ihren Kopf nach vorn.

Toaster: Die beiden äußeren Mitspielenden geben sich jeweils die Hände und schließen somit den mittleren Mitspieler ein. Dieser springt darin auf und ab und ruft: „Fertig! Fertig!“.

Waschmaschine: Die beiden äußeren Mitspielenden fassen sich so mit den Armen aneinander, dass ein Kreis vor dem mittleren Mitspieler entsteht, der darin seinen Kopf kreisen lässt und dazu ruft: „Määääääääääääää!“

Obstsalat

Die Gruppe bildet einen Sitzkreis. Die Spielleitung ordnet nacheinander jedem Spieler eine Frucht zu: Banane, Kirsche, Apfel, Pflaume, Kiwi. Ein Spieler steht in der Kreismitte. Er nennt einen Fruchtname, z. B. Banane. Nun müssen alle Mitspielenden mit dem Fruchtname Banane aufstehen und sich einen neuen Platz suchen. Der Spieler in der Kreismitte versucht nun auch einen Sitzplatz zu erhalten, so dass immer einer der Mitspielenden in der Kreismitte übrig bleibt. Das Spiel verläuft in diesem Schema weiter. Wenn ein Mitspielender in der Kreismitte „Obstsalat“ sagt, müssen sich alle Mitspielenden einen neuen Platz suchen und mindestens zwei Plätze weiter nach rechts oder nach links überspringen.

Bei der Variante Bewegungsfrucht nennt der Spieler in der Kreismitte eine Frucht und wie diese sich einen neuen Platz suchen muss, zum Beispiel „hüpfende Banane“.

64



Oma Tiger Samurai

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

Ozeanwelle

Alle Mitspieler bilden einen Stuhlkreis. Ein Freiwilliger geht in die Kreismitte. Der damit freigewordene Stuhl bleibt stehen. Die Mitspieler im Kreis spielen die Wellen des Ozeans und rutschen einer nach dem anderen auf den freien Platz, wobei der Spieler in der Kreismitte die Richtung mit den Befehlen „Ozeanwelle Rechts“ oder „Ozeanwelle Links“ vorgibt. Nun muss er versuchen den freien Platz zu ergattern. Er darf dabei beliebig oft die Richtung wechseln. Wenn er den freien Stuhl besetzt hat, muss der Mitspieler, der zu spät nachgerückt ist, in die Kreismitte.

Quietschie-Jagd

Bei der Quietschie-Jagd sitzen alle im Stuhlkreis und die Spielleitung erzählt eine Geschichte, welche die Gruppe nachspricht. Der Text wird durch einen Klatschrhythmus, Gesten und Geräusche untermalt, wodurch die Quietschie-Jagd erst Spaß macht.



Wir gehen jetzt auf Quietschie-Jagd,
wir wollen einen Quietschie fangen,
wir haben keine Angst, wir sind so stark
und haben viele viele Freunde!
Hut auf. Mantel an, Stock zur Hand.
Tür auf. Tür zu,
los geht's.

Huch was ist denn das?
Das ist ja Gras!
Da kommen wir nicht rüber!
Da kommen wir nicht drunter durch!
Da kommen wir nicht außen rum!
Da müssen wir durch!

Wir gehen jetzt auf Quietschie-Jagd,
wir wollen einen Quietschie fangen,
wir haben keine Angst, wir sind so stark
und haben viele viele Freunde!

Huch was ist denn das?
Das ist ja eine Brücke!
Da kommen wir nicht rüber!
Da kommen wir nicht drunter durch!
Da kommen wir nicht außen rum!
Da müssen wir durch!

Wir gehen jetzt auf Quietschie-Jagd,
...

Huch was ist denn das?
Das sind ja Kühe.
Da kommen wir nicht rüber!
Da kommen wir nicht drunter durch!
Da kommen wir nicht außen rum!
Da müssen wir durch!

Wir gehen jetzt auf Quietschie-Jagd,
...

Huch was ist denn das?
Das ist ja ein Sumpf!
Da kommen wir nicht rüber!
Da kommen wir nicht drunter durch!
Da kommen wir nicht außen rum!
Da müssen wir durch!

Wir gehen jetzt auf Quietschie-Jagd,
...

Huch was ist denn das?
Das ist ja eine Höhle!
Da kommen wir nicht rüber!
Da kommen wir nicht drunter durch!
Da kommen wir nicht außen rum!
Da müssen wir durch!

Wir gehen jetzt auf Quietschie-Jagd,
...

Huch was ist denn das?
Zwei große rote Augen,
ein großer Mund mit Reißzähnen,
ein Quietschie, schnell weg! (Ahhh ein Quietschiiiiiiiiiiii.....)

Aus der Höhle,
durch den Sumpf,
an den Kühen vorbei,
über die Brücke,
durch das Gras,
Tür auf. Tür zu,
Stock weg, Mantel aus, Hut ab.

Ich war jetzt auf Quietschie-Jagd,
hatte keine Angst, war ja so stark,
und bin jetzt froh, dass ich wieder zu Hause bin.

Verstecken verkehrt herum

Verstecken verkehrt herum funktioniert genau wie Verstecken. Der entscheidende Unterschied ist, dass sich nur eine Person versteckt und alle anderen suchen. Wird der Versteckte gefunden, setzt sich der Mitspieler leise dazu, bis alle Gruppenmitglieder das Versteck gefunden haben.

Die Traumreise / Phantasiereise

Bei der Traumreise (häufig auch Phantasiereise genannt) begibt man sich auf eine gedankliche Reise, bei der man sich bewusst in eine vertraute, angenehme Situation bringt. So können Traumreisen zum Strand führen, in einem Heißluftballon in die Lüfte gehen ... Bei der Traumreise sind den Themen keine Grenzen gesetzt. Die Reise können Sie sich selbst durch eigene Imagination vorstellen oder sich aber in die Situation durch eine zweite Person entführen lassen.

Jede Traumreise beginnt mit einer Einleitung, damit sich der „Reisende“ aus der Alltags- oder Stresssituation heraus zurück nehmen kann und bewusst seine Aufmerksamkeit auf seinen Körper lenkt. Dann beginnt der Hauptteil, die eigentliche Traumreise. Die Entspannung bei der Traumreise ist am Besten gegeben, wenn sich die entsprechende Person mit dem Thema identifizieren kann. Bei der Traumreise ist es besonders wichtig, dass diese langsam und mit ruhiger Stimme vorgelesen wird. Es sollten Pausen zwischen den Sätzen gemacht werden, damit der „Traumreisende“ sich die Situation in Ruhe vorstellen kann und dort eine Zeit verweilt. Im Anschluss an die Traumreise folgt der Schlussteil bzw. die Rückhol-Phase. Hier wird der „Reisende“ sanft in das Hier und Jetzt zurückgeholt und wieder aktiviert.

Beispiel einer Traumreise: Auf der grünen Wiese

66

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

Du lässt deine Augen über die Wiese schweifen, erfreust dich an den vielen Farben und dem frischen Duft um dich herum und entdeckst gar nicht weit von dir eine Stelle, die dir besonders gut gefällt.

Auf dem Weg dahin wird der Geruch der Blumen und der Gräser intensiver. Die Sonne scheint und es ist angenehm warm. Du hast die Stelle jetzt erreicht. Der Rasen ist hier besonders flauschig und angenehm kurz. Du lässt dich in das weiche Bett aus Gras sinken, legst dich auf den Rücken, machst es dir bequem und schaust in den Himmel. Die Sonne scheint dabei auf deinen Körper und wärmt dich.

Du genießt die Ruhe und das Gefühl, nichts tun zu müssen. Einfach nur da zu sein. Vereinzelt stehen Bäume in deiner Nähe. Vögel sitzen darin und singen. Die Blätter bewegen sich im Wind, rauschen, als ob sie sich mit den Vögeln unterhalten wollen.

Kleine Schäfchenwolken ziehen langsam am Himmel vorbei. Du schließt die Augen und hörst den Vögeln beim Singen zu. Es klingt ein bisschen wie ein Kanon. So als würde ein Vogel die Melodie vorgeben und andere stimmen dann mit ein.

Ein Blumenduft verfängt sich in deiner Nase und du rätselst, von welcher Blume er wohl kommen könnte. Du schaust dich um und entdeckst sie zwei Meter entfernt von dir. Schmetterlinge bewegen sich von Blüte zu Blüte, treffen sich dort mit anderen Artgenossen und flattern dann weiter über den

Rasen. Ihr Flug scheint mal angestrengt, wie Arbeit, dann leicht wie ein Blatt, wenn der Wind sie trägt und taumelnd, wenn ein Windstoß ihre großen Flügel erfasst und hinein bläst.

Das gleichmäßig tiefe Summen und Brummen der Bienen, Hummeln und anderer kleiner Nektarsammler lässt dich etwas müde werden. Du genießt es, Teil der Wiese zu sein. Für den Moment spürst du die angenehme Wärme in deinen Gliedern. Du betrachtest den blauen Himmel. Weit oben ziehen einige wenige Wolken. Vögel lassen sich scheinbar schwerelos vom Wind tragen. Du schließt deine Augen für einige Minuten tiefer Ruhe und Erholung. Die Gedanken sind frei.

Traumbilder kommen und gehen, während du ruhig und gleichmäßig die würzige, gesunde Luft der Pflanzen um dich herum atmest.

Nach einiger Zeit der tiefen Ruhe hast du das Gefühl, nun wieder aktiver werden zu wollen. Du setzt dich auf, erfreust dich an dem Bild, das sich dir bietet. Die Farben wirken nun kräftiger, die Stimmen der Vögel und Insekten sind leichter voneinander zu unterscheiden.

Rückhol-Phase oder alternativ:

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

6. Ausblick

Überblick: Ausblick

6.1 Grenzen der Partizipation an Schulen

6.2 Verbesserungen und Erweiterungen der Partizipation



6.1 Grenzen der Partizipation an Schulen

Neben vielen Möglichkeiten sollten die Grenzen der Partizipation an Schulen nicht außer Acht gelassen werden. Eine Grenze ist der **entwicklungspsychologische** Stand der Schülerinnen und Schüler. Kinder können ungefähr ab dem zehnten Lebensjahr bestimmte komplizierte Strukturen abstrahieren. Erst in späteren Lebensjahren können sie zwischen ihren eigenen und fremden Interessen stärker differenzieren. Etwa ab der Klassenstufe sieben stellen sie sich in ihrer Phantasie gewisse Strukturen vor, was grundlegend für das Verständnis von Mitbestimmungsstrukturen und die Entwicklung von komplexen Projekten ist. Wird diese Grenze nicht beachtet, kann es zu einer Überforderung seitens der Schülerinnen und Schüler und zu einem Scheitern der Partizipation kommen.

Auch die **Umsetzung** der Projektideen gestaltet sich in manchen Fällen schwierig. Dauert die Realisierung einer Projektidee zu lang, geht die Idee und damit die Motivation der Schülerinnen und Schüler schneller verloren. Der Grundsatz lautet hier: Je jünger die Kinder sind, desto enger muss der zeitliche Abstand zwischen Planung und Realisierung sein.

Eine weitere Grenze der Partizipation an Schulen stellt die **Beteiligung der Lehrkräfte** bezüglich der Einbindung der Schülerschaft dar. Lehrkräfte benötigen für die Durchführung von Beteiligungsprojekten viel Engagement und eine Reihe von Kompetenzen, die nicht in der Ausbildung vermittelt werden. Insbesondere müssen sie:

- ▶ sich auf offene Prozesse einlassen: Beteiligung bedeutet immer, zu Beginn nicht zu wissen, wie das Ergebnis aussehen wird. Dazu gehören Mut und Improvisationsbereitschaft.
- ▶ Teile ihrer Macht abgeben: In Beteiligungsprozessen überlassen Erwachsene Kindern und Jugendlichen Entscheidungen und setzen sich für die Umsetzung der Ergebnisse ein.
- ▶ die Verantwortung behalten: Erwachsene können sich ihrer Verantwortung für das Wohl von Kindern und Jugendlichen nicht entledigen.

Die Partizipation an Schulen funktioniert nur dann, wenn eine Verschiebung der Entscheidungsmacht zugunsten der Schülerinnen und Schüler geschieht. Wenn die Grenzen einer Partizipation zusätzlich berücksichtigt werden und die Schülerinnen und Schüler sich über ihre Rolle und ihre Einflussmöglichkeiten an der Schule bewusst sind, kann ein erfolgreicher Beteiligungsprozess stattfinden und weiter entwickelt werden. Die Resonanz der Teilnehmerinnen und Teilnehmer zeigt ebenfalls, dass grundlegende Techniken und Thematiken der Partizipation auf den Qualifizierungsseminaren an außerschulischen Lernorten bestmöglich vermittelt werden.

6.2 Verbesserungen und Erweiterungen der Partizipation

Obwohl eine Mitbestimmung der Schülerinnen und Schüler an vielen Schulen bereits als wesentliches Element vorhanden ist, gibt es in einigen Bereichen einen Verbesserungsbedarf.

Die Jugendlichen sind grundsätzlich motivierbar für Beteiligungsprozesse, doch sie müssen in Entscheidungsprozesse eingebunden werden. Die Partizipation an Schulen sollte daher nicht nur einen symbolischen Charakter haben, sondern in die **Schulstruktur** integriert sein. Die Partizipationsstufen (von der umfassenden Information über alle die Schülerinnen und Schüler betreffenden Angelegenheiten über die Stufen Mitwirkung und Mitbestimmung bis hin zur Selbstbestimmung) sollten in allen Bereichen der Schule umgesetzt werden. Die Einbeziehung von Schülerinnen und Schülern, die sich nicht in Gremien engagieren, sollte als Erweiterung insbesondere in Beteiligungsprojekten, angestrebt werden.

Viele Schulen bieten Möglichkeiten der Partizipation, in der Regel jedoch in projektartigen Formen. Im Bereich der **Unterrichtsgestaltung** muss der Beteiligungsprozess noch entwickelt werden beziehungsweise weiter wachsen.

Ebenso gibt es auf der rechtlichen Ebene hinsichtlich der **Schulkonferenz** einen Verbesserungsbedarf. Aktuell wird diskutiert, eine echte Drittelparität herzustellen. Das bedeutet, dass bei wichtigen Anliegen nicht nur die Mehrzahl der Stimmen der Lehrkräfte entscheidet, sondern die Mehrheit der Schülerinnen und Schüler ein gleiches Stimmrecht erhält.

Ein weiterer Verbesserungsaspekt ist die engere Zusammenarbeit der Schulen mit außerschulischen Partnern. Durch eine **außerschulische Erweiterung** werden den Schülerinnen und Schülern weitere Chancen und Beteiligungsmöglichkeiten im kommunalen Umfeld geboten. Gerade im Bereich der Jugendarbeit erfahren die Jugendlichen eine tatsächliche Beteiligung durch die Verantwortung in Projekten.

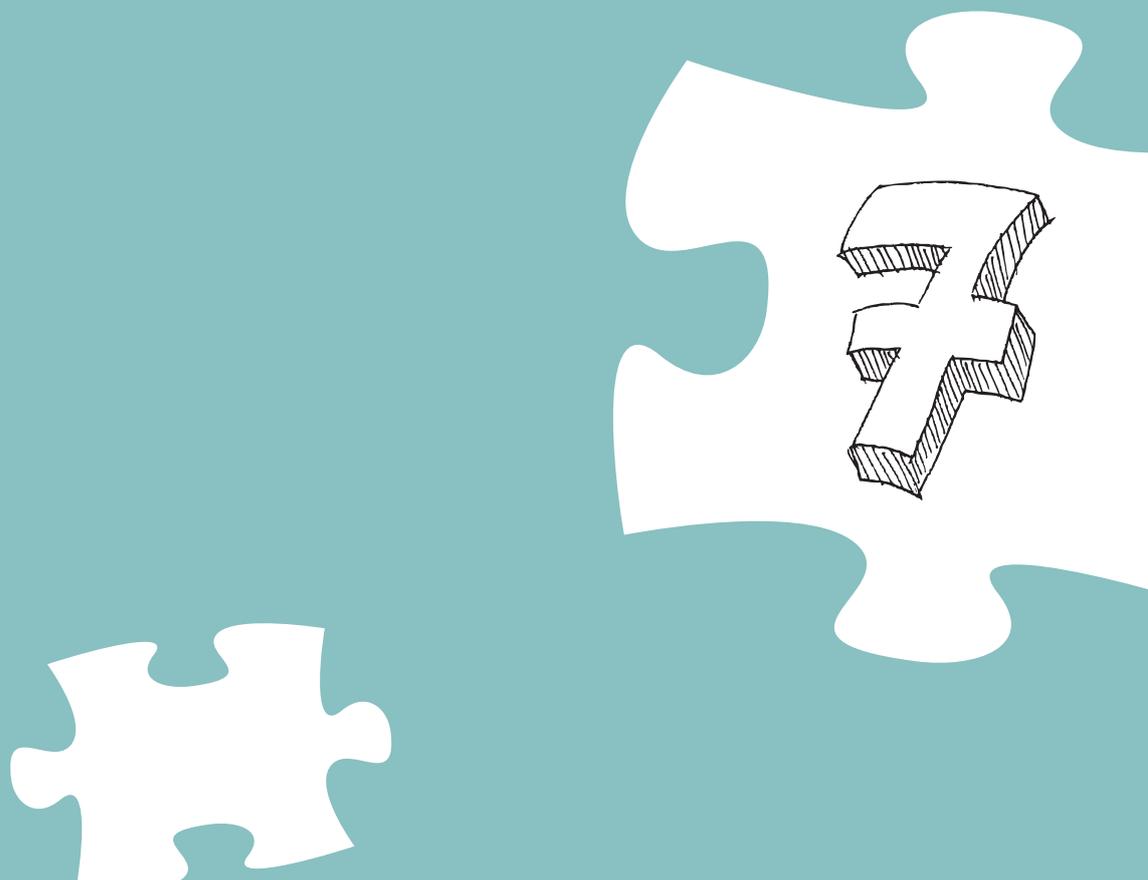
Ein Beispiel stellt das Pilotprojekt „**FiMiJu**“ der Gemeinschaftsschule Schafflund dar, welches in Kooperation mit dem Kreis Schleswig-Flensburg entstanden ist. Neben einer Qualifizierung im Bereich der Mitbestimmung erwerben die Schülerinnen und Schüler durch die integrierten Inhalte des Jugendgruppenleiterassistenten-Lehrgangs (Julas) ein Zertifikat über die erfolgreiche Fortbildung und können damit aktiv an weiterer ehrenamtlicher Jugendarbeit teilnehmen und diese mitgestalten (z. B. in Jugendclubs).

7. Anhang

7.1 Infoteil

7.2 Literaturtipps

7.3 Qualitätsstandards für Beteiligung in der Schule



7.1 Infoteil

7.1.1 Besondere Lernorte rund um das Thema „Mitbestimmen – Mitgestalten“

Besuch des Schleswig-Holsteinischen Landtages

Der schleswig-holsteinische Landtag bietet Gruppen an:

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

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

Informationsprogramm über die Aufgaben und die Arbeitsweisen der Abgeordneten im Landtag (das Programm wird unter Berücksichtigung von Vorwissen und Interessen der Besucher gestaltet)

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

www.sh-landtag.de » Service

Jugend im Landtag

Einmal im Jahr haben Jugendliche aus ganz Schleswig-Holstein die Gelegenheit, mit den Abgeordneten des Landtages die Plätze zu tauschen. Der Landtag bietet diese Wochenendveranstaltung in Kooperation mit dem Landesjugendring an. An diesem Wochenende werden Themenvorschläge besprochen, Arbeitsgruppen gebildet, Anträge gestellt, beraten und gegebenenfalls verändert und auch Beschlüsse gefasst. Abgeordnete des Landtages stehen für die Gespräche in den Arbeitsgruppen und für Diskussionen zur Verfügung. Die Beschlüsse der Jugendlichen dienen den Abgeordneten als Anregungen für ihre politischen Initiativen. Es können bis zu 100 Schülerinnen und Schüler sowie Auszubildende zwischen 16 und 21 Jahren (bzw. ab Klassenstufe 9) teilnehmen.

Die Reisekosten werden vom Landtag erstattet. Die Unterkunft und Verpflegung in der Kieler Jugendherberge ist für die Teilnehmer und Teilnehmerinnen kostenlos.

www.landtag.ltsh.de » Service » Jugend im Landtag

JugendAkademie Segeberg

Die JugendAkademie Segeberg ist die zentrale Jugendbildungs- und Begegnungsstätte im Kreis Segeberg und arbeitet mit Kindern, Jugendlichen sowie Multiplikatorinnen und Multiplikatoren der Kinder- und Jugendarbeit. Das Angebot ist vielfältig.

Die Schwerpunkte sind unter anderem: Kinder- und Jugendarbeit, politische Jugendbildung, Klassentagungen, gewaltpräventive Angebote, Partizipationsprojekte, Medienpädagogik, internationale/interkulturelle Kinder- und Jugendbegegnungen.

Das aktuelle Programm ist über die Homepage zu beziehen: www.vjka.de
Marienstraße 31 · 23795 Bad Segeberg

7.1.2 Weitere Bildungs- und Ansprechpartner

Serviceagentur „Ganztägig lernen“

Thema: Ganztagschule

Schülerinnen und Schüler sollen bei Entscheidungsprozessen zur Ausgestaltung eines Nachmittagsangebotes mit einbezogen werden. Schulen, die Ganztagschule werden möchten, finden Unterstützung bei der Serviceagentur „Ganztägig lernen“ im Institut für Qualitätsentwicklung an Schulen Schleswig-Holstein (IQSH)

Schreiberweg 5 · 24119 Kronshagen
E-Mail: serviceagentur@ganztaegig-lernen.de
www.sh.ganztaegig-lernen.de

Gemeinschaftsaktion „Schleswig-Holstein – Land für Kinder“ sowie Informations- und Servicestelle Demokratiekampagne im Ministerium für Soziales, Gesundheit, Wissenschaft und Gleichstellung

Die Informations- und Servicestelle vermittelt Moderationsfachkräfte für Beteiligungsprojekte und FachreferentInnen zum Thema Beteiligung, erstellt Materialien zum Thema und berät zu Förderbedingungen der Gemeinschaftsaktion.

Adolf-Westphal-Straße 4 · 24143 Kiel
Ansprechperson: Klaus Meeder
Telefon: 0431 988-7479 · Fax: 0431 988-2618
E-Mail: Klaus.Meeder@sozmi.landsh.de
www.sozialministerium.schleswig-holstein.de

Informationen gibt es auch beim Partner des Landes Schleswig-Holstein in der Gemeinschaftsaktion:

Deutsches Kinderhilfswerk e. V.
Leipziger Straße 116–118 · 10117 Berlin
Telefon: 030 308693-0 · Fax: 030 2795634
E-Mail: dkhw@dkhw.de
www.dkhw.de · www.kinderpolitik.de

Landeszentrale für politische Bildung

Politische Bildung ... wird Schülerinnen und Schülern im Rahmen von Veranstaltungen und Wettbewerben vermittelt. Darüber hinaus werden Publikationen zu verschiedenen politischen, wirtschaftlichen und gesellschaftlichen Themen angeboten. Zentrales Ziel der unabhängig und überparteilich arbeitenden Landeszentrale ist es, die demokratische politische Kultur in Schleswig-Holstein nachhaltig zu stärken und weiter zu entwickeln. Die Landeszentrale für politische Bildung ist das Zentrum des Netzwerkes für politische Bildung Schleswig-Holstein. Sie organisiert und koordiniert den Informations- und Erfahrungsaustausch zu Fragen und Themen der politischen Bildung in Schleswig-Holstein.

Karolinenweg 1 · 24105 Kiel
 Telefon: 0431 988-1646 · Fax: 0431 988-1648
 E-Mail: lpb@landtag.ltsh.de
www.politische-bildung-sh.de

Bundeszentrale für politische Bildung

Adenauerallee 86 · 53113 Bonn
 Telefon: 0228 99515-0 (Zentrale, Kundenberatung)
 Fax: 0228 99515-113
 E-Mail: info@bpb.de · www.bpb.de

Aktion Kinder- und Jugendschutz

„Schule ohne Rassismus mit Courage ...“ ist ein Projekt von Jugendlichen für Jugendliche. Die Lernenden setzen sich für ein friedliches, solidarisches und soziales Miteinander in ihrem schulischen und außerschulischen Umfeld ein. Ziel ist ein langfristiges Schülerengagement und die damit verbundene Auseinandersetzung mit den Themen „Gewalt“, „Rassismus“ und „Diskriminierung“.

Landesarbeitsstelle Schleswig-Holstein
 Holtener Straße 238 · 24106 Kiel
 Ansprechpartnerin: Medi Kuhlemann
 Telefon: 0431 26068-78 · Fax: 0431 26068-76
 E-Mail: kuhlemann@akjs-sh.de
 Weitere Ansprechpartner finden Sie unter:
www.akjs-sh.de

Servicestelle Jugendbeteiligung e. V. – bundesweite Servicestelle Jugendbeteiligung

Die Servicestelle Jugendbeteiligung ist seit 2001 Ansprechpartnerin für Jugendbeteiligung in Deutschland. Sie informiert, berät, qualifiziert und vernetzt Jugendliche und Jugendinitiativen, setzt selbst Modellprojekte zur Förderung von Jugendbeteiligung um und tritt in Politik und

Gesellschaft für Jugendengagement und Partizipation ein – unabhängig von Parteien und Verbänden.

Schreinerstraße 58 · 10247 Berlin
 Telefon: 030 29046810 · Fax: 030 29046811
 E-Mail: post@jugendbeteiligung.info
www.servicestelle-jugendbeteiligung.de
 (www.jugendbeteiligung.info)

Bildungswerk für Schülervertretung und Schülerbeteiligung e. V.

Ziele des SV-Bildungswerks sind, Schule demokratisch zu gestalten und Jugendliche in ihrem Engagement zu stärken. Das SV-Bildungswerk bietet Seminare zu Rechten und Pflichten der SV, Projektmanagement, Kommunikation und Rhetorik und zum Klassenrat, bietet den Schulen Unterstützung durch SV-BeraterInnen an, bildet SV-BeraterInnen aus und bildet diese fort, stellt auf Anfrage aber auch seine Expertise im Bereich demokratische Schulentwicklung für Lehrkräfte-Fortbildungen zur Verfügung.

Chausseestraße 29 · 10115 Berlin
 Telefon: 030 61203771 · Fax 030 61203772
 E-Mail: kontakt@sv-bildungswerk.de
www.sv-bildungswerk.de

7.1.3 Hilfreiche Links

Net-Part-Rheinland-Pfalz

Der Internetauftritt Netzwerk-Partizipation wird bereitgestellt von der Landesregierung Rheinland Pfalz. NetPart stellt eine Informationsquelle für den Themen- und Aufgabenbereich Partizipation dar und leistet eine virtuelle landesweite Vernetzung zu diesem Thema. Die Seite gibt Laien wie ExpertInnen Informationen, Anregungen und Praxistipps zu wichtigen Fragen der Partizipation.
www.net-part.rlp.de

SV-Tipps des Deutschen Gewerkschaftsbundes: <http://jugend.dgb.de/schule>

Die europäische Schülervertretung: Wer will nach Europa?

www.wir-bewegen-schule.de/grundsaeetze-der-sv-arbeit/

Bundesweiter Wettbewerb zum Thema „Demokratisch Handeln“

www.demokratisch-handeln.de/wettbewerb

7.2 Literaturtipps

- Beutel, W./Fauser, P. (Hrsg.):** Demokratiepädagogik. Lernen für die Zivilgesellschaft. Schwalbach 2007.
- Beutel W./Fauser, P. (Hrsg.):** Magdeburger Manifest zur Demokratiepädagogik vom 26. Februar 2005. In: Demokratiepädagogik. Lernen für die Zivilgesellschaft. Schwalbach 2007. S. 200–202.
- BLK-Programm 21:** Bildung für eine nachhaltige Entwicklung. Vorlage der AG 4: Partizipation in Nachhaltigkeitsprojekten von Schulen. <http://www.transfer-21.de/index.php?p=114>
- Blum, Eva/Blum, Hans-Joachim:** Der Klassenrat. Ziele, Vorteile, Organisation. Mülheim an der Ruhr 2006, S. 61–66.
- Bruner, C. F./Winklhofer, U./Zinser, C.:** Partizipation – ein Kinderspiel? Beteiligungsmodelle in Kindertagesstätten, Schulen, Kommunen und Verbänden. München: Deutsches Jugendinstitut e. V. 2001.
- Bundesjugendkuratorium:** Partizipation von Kindern und Jugendlichen – zwischen Anspruch und Wirklichkeit, Stellungnahme vom 30. Juni 2009. www.bundesjugendkuratorium.de/positionen.html
- Degen, Peter/Stadelmann, Toni:** Film: „Service Learning: Demokratie lernen und Verantwortung übernehmen“ Dargestellt werden drei Praxisbeispiele: Klassenrat mit Chefsysteem an der Neckar-Grundschule Mannheim, Hausaufgabenhilfe an der Humboldt-Hauptschule in Mannheim und Schülermitverantwortung (SMV), Klassenrat und Schülermentoren an der Eduard-Spranger-Hauptschule in Reutlingen. Der DVD liegt ein Booklet bei, in dem die Projekte der Schulen ausführlich beschrieben sind. Bezug: www.stadeg-film.com
- Dewey, J./Oelkers, J.:** Demokratie und Erziehung. Eine Einleitung in die philosophische Pädagogik, Weinheim: Beltz Verlag 2000. ISBN: 978-3407220578
- Himmelmann, G.:** Demokratie als Lebens-, Gesellschafts- und Herrschaftsform. Schwalbach/Ts. 2001.
- Juul, Jesper/Jensen, Helle:** Vom Gehorsam zur Verantwortung. Für eine neue Erziehungskultur. Beltz 2009. (3. überarbeitete Aufl.) ISBN: 978-3407229151
- Kamp, Uwe:** Beteiligungsrechte von Kindern und Jugendlichen in Deutschland. Ein Vergleich der gesetzlichen Bestimmungen in den Bundesländern. Berlin: Deutsches Kinderhilfswerk e. V. 2009.
- Knauer, Raingard / Sturzenhecker, Benedikt:** Partizipation im Jugendalter, in: Hafenecker, Benno / Jansen, Mechthild M. / Niebling, Torsten (Hrsg.): Kinder- und Jugendpartizipation im Spannungsfeld von Akteuren und Interessen, Opladen 2005, S. 63–94.
- Kultusministerkonferenz:** Ergebnisse der 325. Plenarsitzung der Kultusministerkonferenz am 5./6. März 2009 in Stralsund zur Stärkung der Demokratieerziehung, 2009. www.kmk.org/presse-und-aktuelles/meldung/ergebnisse-der-325-plenarsitzung-der-kultusministerkonferenz-am-5-und-6-maerz-2009-in-stralsund.html
- Meinhold-Henschel, Sigrid:** „mitWirkung!“ in der Praxis. Erfahrungen – Ergebnisse – Erfolge. Gütersloh: Bertelsmann Stiftung 2008.
- Scheibe, Dr. Wolfgang:** Schülermitverantwortung. Ihr pädagogischer Sinn und ihre Verwirklichung. Berlin-Spandau: Hermann Luchterhand Verlag GmbH 1959.
- Schmidt, Ralf:** Schülerpartizipation im Schulleben und Unterricht, in: Krüger, Heinz-Hermann / Reinhardt, Sybille / Kötters-König, Catrin (Hrsg.): Jugend und Demokratie – politische Bildung auf dem Prüfstand. Eine quantitative und qualitative Studie aus Sachsen-Anhalt (Studien zur Schul- und Bildungsforschung, Bd. 18) Opladen 2002, S. 103–114.
- Schröder, Richard:** Kinder reden mit! – Beteiligung an Politik, Stadtplanung und -gestaltung. Weinheim und Basel 1995.
- Sliwka, Anne/Frank, Susanne (Hrsg.):** Service Learning: Demokratie lernen in Schule und Gemeinde. Beltz Verlag 2004 – Beispiele und Fachinformationen.
- Stange, W./Meinhold-Henschel, S./Schack, S.:** Mitwirkung (er)leben. Handbuch zur Durchführung von Beteiligungsprojekten mit Kindern und Jugendlichen. Gütersloh: Bertelsmann Stiftung 2008.
- Urban, Ulrike:** Partizipation. Einführung. Demokratiebaustein BLK-Programm Demokratie lernen und leben. Berlin 2005. Download unter: <http://degede.de/159.0.html>
- Wedekind, Hartmut/Kessemeier, Achim:** Ideen-Werkstatt: ein Arbeitsmaterial für Kinder, die ihre Lernwege selbst bestimmen und selbstständig ein Projekt gestalten wollen. Hrsg.: Deutsches Kinderhilfswerk e. V., 2006
- Wedekind, Hartmut / Kessemeier, Achim / Seitz, Alexandra:** Wir-Werkstatt: für Kinder, die sich auf ihre Stärken besinnen. Hrsg.: Deutsches Kinderhilfswerk e. V., 2007
- Wedekind, H. / Schmitz, M.** (o. J. im Internet): Wenn das Schule macht ... Partizipation in der Schule. Baustein C 2.1. Download unter: www.kinderpolitik.de

7.3 Qualitätsstandards für die Beteiligung in der Schule ¹⁵

1. Präambel

In den letzten Jahren ist – auch aufgrund der Schulleistungsuntersuchung PISA – immer mehr in den Vordergrund gerückt, wie wichtig es ist, dass junge Menschen in der Schule „Demokratie als Lebensform“¹⁶ erleben können. Das heißt: Anerkennung, Zugehörigkeit, Beteiligt-Sein, Mitentscheiden-Können und Verantwortungsübernahme auch und gerade in der Einrichtung zu erfahren, in der sie einen Großteil der Kindheit und Jugend verbringen. Erziehung zur Demokratie und der Erwerb der dafür erforderlichen fachlichen, personellen und sozialen Kompetenzen sind wesentliche Ziele von Schule und in schulgesetzlichen Regelungen und Lehrplänen manifestiert. Gleichzeitig ist es im Spannungsverhältnis zwischen Beurteilung, Aufsichtsverpflichtung und Mitbestimmung eine besondere Herausforderung, im Schulalltag mehr Partizipation für Schülerinnen und Schüler zu ermöglichen.

Nach einer demokratischen Aufbruchstimmung im Schulwesen in den 1970er Jahren und der Verankerung von Mitbestimmungsrechten für Schülerinnen und Schüler in den Schulgesetzen der Länder, geriet die Partizipation in den 1990er Jahren immer mehr aus dem Zentrum der Diskussion.

Bemerkenswert ist, dass sich viele Schulen in den letzten Jahren erneut auf den Weg zu mehr Partizipation gemacht haben. Die Änderungen der Schulgesetze im Zuge dieses Paradigmenwechsels haben in vielen Bundesländern das Gremium der Schulkonferenz gestärkt, in der Schülerinnen und Schüler (z. B. in Berlin und Brandenburg) weitgehend gleichberechtigt neben Lehrkräften und Eltern mitbestimmen. Auch die Konferenz der Kultusministerinnen und Kultusminister aller Bundesländer (KMK) nimmt regelmäßig eine Stärkung der Demokratieerziehung in den Blick und legt dabei einen Schwerpunkt auf die Ausweitung der Beteiligung von Schülerinnen und Schülern.¹⁷

Inzwischen ist bundesweit die Qualitätsentwicklung an der Einzelschule in den Fokus gerückt. Dabei werden Beteiligungsmöglichkeiten als ein Kriterium verhandelt. Um die Partizipation von Schülerinnen und Schülern weiter zu entwickeln, ist es wichtig, dass die Schulen Qualitätskriterien sowohl für die interne, als auch für die externe Auswertung der Beteiligung entwickeln. Diese unterstützen die Einzelschule dabei, Ziele zu finden und sie zu reflektieren.

Die Zusammensetzung der Schülerschaft wurde in den letzten Jahren in allen Schulformen wesentlich heterogener. Dies fördert einen methodisch-didaktischen Richtungswechsel. Die Orientierung erfolgt an den Stärken, nicht an den Defiziten der Schülerinnen und Schüler. Bei der gemeinsamen Gestaltung der Lernprozesse im Unterricht und im Schulleben lässt sich Demokratie erleben.

Die Entwicklung hin zu Ganztagschulen in allen Schulformen beeinflusst in vielen Schulen Unterricht und Schulleben. Sie bietet mehr Zeit und damit mehr Möglichkeiten für Beteiligung und ‚Demokratie-Lernen‘. Viele Ganztagschulen arbeiten verstärkt mit außerschulischen Partnern zusammen, gerade aus dem Bereich der Jugendarbeit, um Schülerinnen und Schülern mehr Mitwirkungsmöglichkeiten im kommunalen Umfeld zu bieten.

Schule ist also in Bewegung gekommen. Die konzeptionellen Veränderungen wie z. B. kompetenzorientierte Lehrpläne, die Individualisierung des Lernens und Mitbestimmungsmöglichkeiten bei der Unterrichtsgestaltung weiten Beteiligung deutlich aus. Diese Veränderungen sind jedoch noch nicht flächendeckend umgesetzt und somit bei vielen Heranwachsenden auch noch nicht angekommen.¹⁸

2. Charakteristika des Handlungsfelds

Chancen der Beteiligung in der Schule

Eine der größten Chancen für die gezielte Entwicklung von Partizipation ist die Schulpflicht. In der Schule sind alle Kinder und Jugendlichen zu finden, unabhängig von ihrem kulturellen Hintergrund und ihrer sozialen Stellung. Schule ist ein entscheidender Teil der Lebenswelt von Kindern und Jugendlichen. Sie verbringen einen erheblichen Teil ihrer

¹⁵ Himmelmann 2005. Himmelmann macht die Unterscheidung von Demokratie als Herrschafts-, Gesellschafts- und Lebensform auf den Ansatz von J. Dewey zurückgreifend im Hinblick auf die Förderung von Demokratie-Lernen. Die Broschüre wurde erarbeitet vom Arbeitskreis „Beteiligung von Kindern und Jugendlichen“ im Rahmen des Nationalen Aktionsplans „Für ein kindergerechtes Deutschland 2005–2010“. Sie ist seit Herbst 2010 online auf www.kindergerechtes-deutschland.de abrufbar und über das BMFSFJ zu beziehen.

¹⁶ Himmelmann 2005. Himmelmann macht die Unterscheidung von Demokratie als Herrschafts-, Gesellschafts- und Lebensform auf den Ansatz von J. Dewey zurückgreifend im Hinblick auf die Förderung von Demokratie-Lernen.

¹⁷ zuletzt auf ihrer 325. Plenarsitzung am 5./6. März 2009 in Stralsund zur Stärkung der Demokratieerziehung.

¹⁸ So gaben z. B. in einer Studie in Sachsen-Anhalt 68 Prozent der befragten Jugendlichen an, den Unterricht so hinnehmen zu müssen, wie er ist, vgl. Schmidt 2002.

Lebenszeit in der Schule – diese Zeit erhöht sich noch, wenn es sich um eine Ganztagschule handelt. Die Wahrscheinlichkeit ist daher hoch, dass die Schülerinnen und Schüler auch ein Interesse daran haben, diesen Teil ihrer Lebenswelt zu gestalten. Dies gilt allerdings nur, wenn sie den Eindruck haben, dass das Beteiligungsangebot ernst gemeint ist und auch Folgen hat. Partizipation fördert soziale und personale Fähigkeiten, die bundesweit in den Rahmenlehrplänen und Qualitätsrahmen der Länder immer wichtiger werden.

Schülerinnen und Schüler genießen es, in Partizipationsprozessen als ‚Gesamtperson‘ wahrgenommen zu werden. Deshalb gilt es, den Blick für Stärken zu öffnen, die jenseits der Vermittlung von Fachwissen und dessen Bewertung liegen. Um vorhandene Kompetenzen zu fördern und neue zu entwickeln, bedarf es der Qualifizierung aller Beteiligten. Hier liegen große Chancen für eine erfolgreichere Tätigkeit von Lehrkräften.

Herausforderungen der Partizipation in der Schule

Wer Beteiligung in der Schule vorantreiben möchte, ist zum einen mit verschiedenen Schulformen, Altersgruppen und Bildungsvoraussetzungen bei den Schülerinnen und Schülern konfrontiert. Zum anderen erlebt er die Unterschiedlichkeit von Beteiligungskonzepten und den in den Schulverfassungsgesetzen formulierten Mitwirkungsrechten, da die Bildungshoheit bei den einzelnen Bundesländern liegt.

Dazu kommen weitere Rahmenbedingungen, die zu berücksichtigen sind:

Heranwachsende und Lehrkräfte sind nicht ‚gleich‘. Lehrkräfte beurteilen Schülerinnen und Schüler und nehmen damit Einfluss auf ihre weitere schulische Karriere.

76

Das von allen Bundesländern beschlossene und zum Teil bereits eingeführte Abitur nach zwölf Jahren (oft als G8 abgekürzt) führt dazu, dass die Schulen mit einer Verdichtung des Stoffes zu Recht kommen müssen. Zugleich sind aber nur circa 60 Prozent der Lehrpläne festgelegt, so dass genügend Spielraum für Partizipation vorhanden ist. Auch die neuen Schulgesetze bieten in ihren Vorgaben zur Beteiligung von Schülerinnen und Schülern an der Unterrichtsplanung und bei der Gestaltung von Schule mehr Möglichkeiten. Diese Spielräume müssen allerdings allen Beteiligten bekannt und zur Nutzung freigegeben sein.

Lehrerinnen und Lehrer erleben Partizipation oft als eine zusätzliche Anforderung und nicht als Chance. Die Institution Schule steht damit vor besonderen Herausforderungen:

a) Das Erleben von „Demokratie als Lebensform“

Zu den größten Herausforderungen der Schule gehört es, eine Schulkultur zu entwickeln, in der Beteiligung im Schulalltag selbstverständlich ist.

In der Folge bedeutet das, den Schülerinnen und Schülern attraktive Beteiligungsmöglichkeiten zur Verfügung zu stellen und in regelmäßigen Lernarrangements Erfahrungen mit demokratischen Kommunikations- und Aushandlungsprozessen anzubieten. In Kindertageseinrichtungen und Grundschulen wird häufig der Grundstein für Demokratieerleben gelegt. Die weiterführenden Schulen stehen vor der Herausforderung, die Kompetenzen dieser partizipationserfahrenen Kinder zu nutzen. Zu einer beteiligungsorientierten Schulkultur gehört es auch, vielfältige Möglichkeiten der Anerkennung zu entwickeln, Beteiligung und Verantwortungsübernahme der Schülerinnen und Schüler regelmäßig wahrzunehmen und zu würdigen.

b) Die Öffnung der Schule zum Umfeld und zu neuen Akteuren

Wenn sich die Schule zu anderen Akteuren der Jugendbildung und Jugendarbeit hin öffnet und die Lebenswelt der Heranwachsenden einbezieht, erweitert dies thematisch, räumlich und methodisch das Spektrum der Partizipation.

Die Herausforderung für die Lehrkräfte besteht unter anderem darin, die dafür notwendige zielorientierte Kommunikation auf Augenhöhe in Teams mit Fachkräften aus mehreren Berufsgruppen und mit außerschulischen Akteuren erfolgreich zu gestalten. Dafür brauchen sie Unterstützung, in Form von Trainings oder durch eine Prozessmoderation von außen.

Eine große Chance für Schule besteht darin, sich Know-How aus anderen Arbeitsfeldern anzueignen. Für die Schülerinnen und Schüler bietet die Öffnung zum Umfeld besondere Chancen in Bezug auf tatsächliche Beteiligung, z. B. indem sie Verantwortung in Projekten im kommunalen Umfeld (Service-Learning) übernehmen. Sie erleben die außerschulische Beteiligung anders als die schulische und sind häufig aktiver. Die Öffnung von Schule kann insbesondere in Ganztagschulen gelingen, weil diese auf die Zusammenarbeit angewiesen sind und neue Wege gehen können.

c) Eine partizipative Grundhaltung von Lehrerinnen und Lehrern

Eine Schule, die Erfahrungen mit Demokratie als Lebensform ermöglicht, erfordert von Lehrkräften, ihre gewohnte anleitende Rolle zu verlassen und nach dem Anstoßen des Beteiligungsprozesses so weit wie möglich zurückzutreten¹⁹. Sie erfordert also eine partizipative Grundhaltung: „Partizipation verlangt von den Erwachsenen, mit Jugendlichen über Inhalte und Interessen zu verhandeln, ohne zu dominieren.“²⁰ Deshalb ist eine dialogische und ausgewogene Kommunikation grundlegend. Sie findet auf Augenhöhe statt und nimmt die Schülerinnen und Schüler ernst. Blum und Blum bringen das an die Adresse der Lehrkräfte gerichtet folgendermaßen auf den Punkt: „Stellen Sie nichts zur Diskussion, was Sie für sich selbst bereits entschieden haben und was Sie nach Ihrer Entscheidung gemacht haben wollen.“²¹

Die dialogische Kommunikation setzt voraus, dass das Lehrkräfte-Team die eigene Rolle reflektiert. So können sie abgleichen, welche Rollen zu einem Beteiligungsprozess passen und welche nicht.

Bei der Verankerung von Partizipation im Schulalltag sind die Differenzen der Teilnehmenden zu erkennen. Sie sind methodisch so zu berücksichtigen, dass sich alle Teilnehmenden ‚gleich-mächtig‘ und ‚gleich-berechtigt‘ in demokratische Entscheidungsprozesse einmischen können.²² Dazu muss die Schule auch den Konflikt zwischen notwendigen regelmäßigen Lernstandserhebungen und einer Ergebnisoffenheit des Unterrichts produktiv verarbeiten.

d) Demokratiepädagogische Qualifizierung von Schülerinnen, Schülern und Lehrkräften

Die Moderation von Partizipationsprozessen, eine dialogische Kommunikation und andere der oben genannten Veränderungen im Rollenverständnis erfordern eine Qualifizierung der Lehrkräfte. Eine veränderte Ausbildung, aber auch berufsbegleitende Fortbildungen können den Anstoß zu einem neuen Rollenbild geben. Sie vermitteln die notwendigen Kompetenzen, um Partizipationsprozesse bei Heranwachsenden kreativ anregen und zurückhaltend begleiten zu können. Wichtig ist hier auch die Fortbildung von Lehrkräfte-Teams, so dass auch auf der Ebene des Austauschs ein veränderter Umgang im Kollegium und Synergieeffekte entstehen, die erfolgreich im Alltag umgesetzt werden können.

Aber auch die Rollen und Aufgaben der Schülerinnen und Schüler verändern sich durch Partizipation. Einmischung ist anspruchsvoll: Sie kann von der Beteiligung im Schulalltag (z. B. im Lern-Lehr-Kontext) bis zum Engagement in dezidierten Partizipationsstrukturen (Klassenrat, SV etc.) und -projekten (Schulhofgestaltung, Mitarbeit am Schulprogramm etc.) reichen. Hierfür ist es wichtig, die jeweiligen Mitbestimmungsrechte zu kennen, aber auch Methoden zu beherrschen, wie die Kinder und Jugendlichen Erfolg versprechend ihre bzw. die Interessen einer ganzen Klasse oder Gruppe herausfinden und vertreten können. Entsprechende Trainings sollten sie dabei unterstützen.²³ Die Schule sollte sich damit auseinandersetzen, wie sie die erworbenen Qualifikationen anerkennt und einsetzt. Die Ausbildung von Schülerinnen und Schülern sollte über den kurzfristigen Projektcharakter hinausgehen und konzeptionell ins Schulprogramm eingebunden werden.²⁴

3. Spezifika bezogen auf die Qualitätsstandards

Erfolg versprechend ist es, interne Evaluationskriterien für gelungene Partizipation zu entwickeln. Direkte und indirekte Anknüpfungspunkte können die folgenden Qualitätsbereiche bieten:

► Ergebnisse (Kompetenzentwicklung)

Die Schülerinnen und Schüler haben demokratische Handlungskompetenzen entwickelt. Sie sind z. B. in der Lage, eigene Werte, Überzeugungen und Handlungen zu reflektieren, die Perspektive anderer einzunehmen und Verantwortung zu übernehmen.

► Lernkultur (Qualität der Lehr- und Lernprozesse)

Die Schülerinnen und Schüler wirken aktiv an der methodischen und inhaltlichen Gestaltung des Unterrichts und der außerunterrichtlichen Angebote mit. Sie werden bei der Notengebung einbezogen. Schülerprojekte, deren eigenverantwortliche Gestaltung, aktives Engagement und Initiativen werden weitreichend angeregt und gefördert.

¹⁹ vgl. BLK-Programm 21.

²⁰ Knauer/Sturzenhecker 2005.

²¹ Blum/Blum 2006.

²² vgl. Knauer/Sturzenhecker 2005.

²³ vgl. hierzu auch Kultusministerkonferenz 2009.

²⁴ vgl. BLK-Programm 21.

▷ **Schulkultur**

Die Schülerinnen und Schüler bringen ihre Interessen und Meinungen aktiv ein. Demokratische Kommunikations- und Aushandlungsformen kennzeichnen den sozialen Umgang miteinander. Es gibt ausgewiesene Zeiträume für Beteiligungsprozesse, eine aktive Schülermitverwaltung und Verfahren zur Konfliktbearbeitung und Mediation. Schülerprojekte und Schülermitverwaltung werden ernst genommen und unterstützt. Die Heranwachsenden werden bereits bei der Planung von Partizipationsvorhaben miteinbezogen. Unmittelbare Teilhaberechte und repräsentative Beteiligungsstrukturen werden miteinander verknüpft.²⁵

▷ **Schulmanagement**

Die Gesamtverantwortung für demokratische Schulentwicklung wird in kooperativer Weise umgesetzt. Die Schulleitung sorgt für transparenten Informationsfluss in alle Beteiligtegruppen hinein. Es gibt einen regelmäßigen Austausch zwischen der Schulleitung und den Schulsprecherinnen und Schulsprechern.

▷ **Professionalität der Lehrerinnen und Lehrer**

Es gibt regelmäßigen Erfahrungsaustausch zum Gelingen von Beteiligungsprozessen. Fortbildungen zu Beteiligung im Unterricht und Schulleben werden regelmäßig genutzt. Im Unterstützungssystem wird das Themenfeld Schülerbeteiligung in den Bereichen Unterrichts-, Organisations- und Personalentwicklung umfassend angeboten.

▷ **Qualitätsentwicklung**

Beteiligung ist ein ausgewiesener Wert im Leitbild der Schule. Sie wird entsprechend den Zielformulierungen regelmäßig auf den verschiedensten Ebenen evaluiert. Die in den Schulgesetzen der Länder vorgegebenen Mitbestimmungsvorgaben werden erfüllt.

4. Konkrete Handlungsschritte für die Umsetzung von Partizipation in der Schule

Handlungsschritte für Politik und Verwaltung

- ▷ Aufnahme umfassender Qualitätsmerkmale und Indikatoren für den Bereich Schülerbeteiligung in den Orientierungsrahmen der Länder (externe Evaluation)
- ▷ Aufnahme von Partizipation, Demokratiepädagogik und der Entwicklung einer demokratischen Schulkultur als Bildungsziele in den Kanon nationaler Bildungsstandards und Curricula²⁶
- ▷ Bevorzugte Förderung von Programmen der Schulentwicklung durch die Landeskultusministerien, bei denen Partizipation und demokratische Schulkultur im Mittelpunkt stehen²⁷
- ▷ Qualifizierungsmaßnahmen für Teams der Lehrkräfte sowie für Schülerinnen und Schüler²⁸
- ▷ Einführung von Kreis- und Landeschülerräten mit entsprechenden Befugnissen

Handlungsschritte für die Praxis

- ▷ Angebot von attraktiven Beteiligungsmöglichkeiten für die Schülerinnen und Schüler, um ihre Angelegenheiten in die eigenen Hände zu nehmen
- ▷ Stärkung der Schülerbeteiligung in den Unterstützungssystemen der Unterrichts-, Organisations- und Personalentwicklung
- ▷ Bereitstellung von Ressourcen für die Begleitung von Beteiligungsprozessen
- ▷ Verankerung von Beteiligungsmöglichkeiten für Heranwachsende im Schulprogramm, das unter Beteiligung von Lehrkräften, Schülerinnen und Schülern sowie Eltern regelmäßig erarbeitet, umgesetzt und fortgeschrieben wird
- ▷ Kooperation mit außerschulischen Partnern, auch begleitet von externer Unterstützung (Prozessmoderatoren etc.)
- ▷ Entwicklung gemeinsamer Ideen von Lehrkräften und Schülerinnen und Schülern, wie sich Lernstandserhebungen und partizipative Ergebnisoffenheit des Unterrichts miteinander vereinbaren lassen
- ▷ Verlassen der anleitenden Rollen nach Anstoßen des Beteiligungsprozesses und Kommunikation auf Augenhöhe

²⁵ vgl. de Haan/Edelstein/Eikel 2007, Heft 7.

²⁶ Bundesjugendkuratorium 2009.

²⁷ vgl. Bundesjugendkuratorium 2009.

²⁸ vgl. Kultusministerkonferenz 2009.

Der Landesfonds „Schleswig-Holstein – Land für Kinder“ wurde 1989 als **Gemeinschaftsaktion des Landes Schleswig-Holstein und des Deutschen Kinderhilfswerks e. V.** gegründet.

Ziel der Gemeinschaftsaktion ist, die Alltagssituation von Kindern und Jugendlichen zu verbessern, auf günstige Lebensverhältnisse und Umweltbedingungen für Kinder und Jugendliche sowie eine kinder- und familienfreundliche Gesellschaft in Schleswig-Holstein hinzuwirken. Die Mittel des Landesfonds sollen vorrangig für die Förderung beispielhafter Projekte verwendet werden, bei denen Kinder und Jugendliche möglichst frühzeitig an der Planung beteiligt und bei der Durchführung und Auswertung einbezogen werden.

Schwerpunkte der Förderung:

- ▶ Kommunale Beteiligungsprozesse von Kindern und Jugendlichen, Unterstützung kommunaler Kinder- und Jugendvertretungen
- ▶ Partizipation in pädagogischen Feldern, Teamfortbildungen nach den Standards „Kinderstube der Demokratie“ und „Demokratie in der Heimerziehung“
- ▶ Maßnahmen zur Verbesserung der Ausübung des Wahlrechts junger Menschen
- ▶ Projekte, die das Bewusstsein für Kinderrechte vermitteln und deren Umsetzung unterstützen

Informationen können unter folgender Adresse bezogen werden:

Gemeinschaftsaktion „Schleswig-Holstein – Land für Kinder“
beim Ministerium für Soziales, Gesundheit, Wissenschaft und
Gleichstellung des Landes Schleswig-Holstein
Adolf-Westphal-Strasse 4, 24143 Kiel

Ansprechperson: Klaus Meeder

Telefon: 0431 988-7479

Telefax: 0431 988-2618

E-mail: Klaus.Meeder@sozmi.landsh.de

Internet: www.sozialministerium.schleswig-holstein.de

Anfragen können ebenso gerichtet werden an:

Deutsches Kinderhilfswerk e. V.
Leipziger Strasse 116-118, 10117 Berlin

Telefon: 030 308693-0

Telefax: 030 2795634

E-Mail: dkhw@dkhw.de

Internet: www.dkhw.de



Kontakt und Informationen über das Projekt *Fit für Mitbestimmung* (Multiplikatoren, Projektschulen, Ansprechpersonen vor Ort)

Aktion Kinder- und Jugendschutz

Schleswig-Holstein e. V.
Fachstelle für Prävention
Medi Kuhlemann
Holtenauer Str. 238
24106 Kiel
Tel. 0431 26068-71
kuhlemann@akjs-sh.de

und auf unserer Homepage www.akjs-sh.de unter Demokratiepädagogischen Projekten

