



Viel Spaß bei deinem
coolen Projekt ;)



Bist du bereit für deine Jugendkonferenz?
Schau dir diesen Leitfaden an und starte
dein Projekt! Wir unterstützen dich gerne.

Scanne mich!



www.kjr-ostallgaeu.de/leitfaden-jugend-spricht

eimotiondesign.com

#jugend_spricht

Ein Leitfaden für analoge, digitale
und hybride Jugendkonferenzen



Ein gemeinsames Projekt von:

KoJA
Kommunale Jugendarbeit
Landkreis Oberallgäu

KREIS
JUGENDRING
OSTALLGÄU

kommunale
JUGENDARBEIT
Landkreis OSTALLGÄU

KJR

jul@
Ein Verbundprojekt der Hochschule
Kempten und der Jule-Hochschule

IMPRESSUM & KONTAKT

**Kommunale Jugendarbeit
und Kreisjugendring Oberallgäu**
Schloßstr. 10
87527 Sonthofen
Fon 08321-612-110 od. 114
koja@lra-oa.bayern.de
www.kjr-oberallgaeu.de
Instagram: kjr_oberallgaeu
facebook: Kreisjugendring-Oberallgäu

**Kommunale Jugendarbeit
und Kreisjugendring Ostallgäu**
Ruderatshofener Str. 29
87616 Marktoberdorf
Fon 08342/911811
koja@lra-oal.bayern.de
www.kjr-ostallgaeu.de
instagram: kjr_oal
youTube: memo an dich
facebook: Kreisjugendring Ostallgäu
spotify: Kreisjugendring Ostallgäu

**Jul@ – Jugend leben im ländlichen
Raum – analog(e) und digital(e)
Zukunft gestalten**
Hochschule Kempten
Bahnhofstr. 61
87435 Kempten
jul@hs-kempten.de
www.hs-kempten.de/jul@

Redaktion: Kommunale Jugendarbeit Ost- und Oberallgäu, Jul@
Illustration Rückseite: ©Yulia Sutyagina / istockphoto
Titelfoto: ©John Schnobrich / unsplashd
Fotos: S.7 Stocksy, S.9 unsplashd, S. 10 ©rawpixel / istockphoto,
S. 17 unsplashd, S. 22 unsplashd /
S. 23 unsplashd, S. 25 unsplashd, S. 29 unsplashd, S. 36 unsplashd,
Design/Satz/Layout/ Illustrationen: Monika Burger, www.eimotiondesign.com
Druck: Sensor Druck, Bergstr. 3, Augsburg



Das beteiligte Projekt Jul@ wird mit Mitteln des Bundesministeriums für Bildung und Forschung unter dem Förderkennzeichen 13FH059SA8 im Rahmen des Förderprogramms „Forschung an Fachhochschulen“ gefördert.

DAS IST DRIN IN DIESEM HEFT:

1. Willkommen	6
7 Gründe für Jugendbeteiligung	7
2. Die 6 Phasen der Mitbestimmung	10
2.1 Vorüberlegungen	14
2.2 Ziel & Zielgruppe	15
3. Konkretisierung	15
3.1 Kooperationspartner:innen + Entscheidungsträger:innen	16
3.2 Vorstellung Projekt	16
3.3 Transparenz und Kommunikation ist entscheidend	17
4. Vorbereitung	18
4.1 Persönliche Einladung	18
4.2 Öffentlichkeitsarbeit / PR	19
5. Rahmenbedingungen – So hat euer Projekt Hand und Fuß	20
5.1 Finanzierung	20
5.2 Richtlinien	20
5.3 analoger Raum	20
5.4 digitaler Raum	21
6. Ausgestaltung – Forum für Jugendliche	22
6.1 Verpflegung	22
6.2 Gestaltung des analogen Raumes	23
6.3 Gestaltung des digitalen Raumes	24
7. Moderation	25
8. Durchführung einer Jugendkonferenz	26
8.1 Analoge Veranstaltung	27
8.2 Digitale Veranstaltung	30
8.3 Hybride Veranstaltung	33
9. Evaluation	35
10. Nachbereitung	35
11. Folgebegleitung	36
12. Infomaterial – Canva Vorlagen	37

Die Verantwortung für den Inhalt dieser Veröffentlichung liegt bei den Autor:innen.

"Ihr wollt wissen, wie ihr uns
junge Leute in den Verein
holen könnt und wollt
rausfinden, warum's
bisher nicht geklappt
hat?"

"Unser Pausenhof im
Schulgelände war echt
langweilig – endlich
dürfen wir Schüler
aktiv mitgestalten!"

WILLKOMMEN!

Wichtige Entscheidungen für die Zukunft werden jetzt getroffen.

Jugendbeteiligung bezieht junge Menschen in (politische) Entscheidungen mit ein und stärkt die Gesellschaft. „Jugendbeteiligung meint die Beteiligung von jungen Menschen an (politischen) Entscheidungen, sodass sie die Möglichkeit des Engagements und der Teilhabe bekommen und die Gesellschaft aktiv mitgestalten können“ (o. A. o. J.a).

Dieser Leitfaden richtet sich sowohl an Vereine, Schulen, (Markt-)Gemeinden, Lehrer:innen und Fachkräfte der Jugendarbeit und -bildung, als auch an Personen ohne pädagogische Vorkenntnisse. Mit Hilfe dieses Heftes soll Jugendlichen die Möglichkeit gegeben werden, sich aktiv und demokratisch an (politischen) Entscheidungen zu beteiligen. Es geht darum, Jugendliche über Jugendkonferenzen (analog, digital und hybrid) aktiv zur Mitgestaltung in (politischen) Entscheidungen und Teilhabe in der Gesellschaft zu bewegen.

Ziel einer Jugendkonferenz ist es, die Ideen und Meinungen der Jugendlichen zu einem Thema aufzunehmen und diese dann gezielt weiterzuverfolgen. Eine Jugendkonferenz macht nur dann Sinn, wenn man Jugendlichen die nötigen Entscheidungsbefugnisse überträgt, deren Meinung ernst nimmt und ihre Ideen auch in die Tat umzusetzen versucht. In der Praxis hat es sich bewährt, **mindestens eine Jugendkonferenz im Jahr durchzuführen**. Jeder einfache und noch so kleiner Schritt in die richtige Richtung kann viel bewegen.

Jugendliche sollen aktiv gestärkt und in Entscheidungsprozesse einbezogen werden. Identitäts- und Gesellschaftsbildung geht uns alle an, denn jede Entscheidung, die wir heute treffen, beeinflusst letztlich vor allem die zukünftige Lebenswelt junger Menschen.

Liebe Leser:innen, dieser Leitfaden versucht eine möglichst breite Zielgruppe anzusprechen und ist auch für Personen ohne pädagogische Vorkenntnisse konzipiert. Dennoch freuen wir uns, wenn Sie als Fachkräfte den einen oder anderen Impuls in ihre Praxis übertragen können.



"Ihr wollt wissen, woran es liegt,
dass wir ever cooles Jugendhaus
nicht besuchen wollen?"

"Wir jungen Leute wollen mitbestimmen und aktiv
sein, wenn es um uns und unsere Zukunft geht!"

#jugend-spricht

Jede Stimme zählt!

7 GRÜNDE FÜR JUGENDBETEILIGUNG

1. GRUND Eigene Themen!

Junge Menschen wissen selbst am besten, welche Themen ihnen wichtig sind und deshalb wollen sie auch selbst dafür eintreten und selbst ihre Meinung zu unterschiedlichsten Themen und vor allem zu jenen, die ihre eigene Lebenswelt betreffen, formulieren. Sie sind die Experten für jugendbezogene Themen und sollten auch so anerkannt werden.

2. GRUND Zukunft gestalten!

Jugendliche müssen oftmals mit den Entscheidungen, die über ihre Köpfe hinweg getroffen werden, leben. Oder besser: sie entscheiden selbst mit, was ihnen in Zukunft wichtig ist. Deshalb brauchen wir mehr Strukturen, die aktive Teilhabe an der Gesellschaft fördern und gleichzeitig Möglichkeiten zur Meinungsäußerung durch unterschiedliche Formen bieten.

3. GRUND Demokratie leben

Kinder und Jugendliche wachsen in einer Demokratie auf. Je mehr Demokratische Erfahrungen sie machen, desto mehr lernen sie sich darin zurecht zu finden und die Zukunft mit demokratischen Werten zu leben. Je direkter sie an demokratischen Entscheidungen und Prozessen beteiligt sind, umso mehr interessieren sie sich in Zukunft, was mit ihrem Umfeld passiert.

4. GRUND Mehr Dialoge zwischen Jung & Alt!

Zur Gesellschaft gehören alle Menschen! Wir möchten Austausch und Dialoge zwischen unterschiedlichen Generationen, Nationalitäten oder Religionen fördern. Eine Gesellschaft wächst aus allen Mitgliedern und somit sollen auch unterschiedliche Meinungsbilder mitbestimmen können!

5. GRUND Mehr Beteiligung - unabhängig von Ort & Zeit!

Durch Online Beteiligung ist es mehr Menschen möglich, sich einzumischen. So können beispielsweise Abstimmungen zu Entscheidungen im Jugendverband online durchgeführt werden. Ausserdem hat jede:r, egal an welchem Ort oder zu welcher Zeit, die Möglichkeit, Ideen zum Thema einzutragen. Somit können viel mehr Vorschläge aufgenommen und berücksichtigt werden!

6. GRUND Kinder & Jugendliche haben das Recht auf Beteiligung!

In den unterschiedlichsten Gesetzen ist das Recht auf Beteiligung von Kindern und Jugendlichen festgeschrieben. Unter anderem ist es neben Entwicklungs-, Überlebens- und Schutzrechten der Kinder ein eigener Rechtsbereich in der UN-Kinderkonvention. Innerhalb von Deutschland wird es beispielsweise in §8 SGB VIII als wichtiges Recht

Lade hier Deine Inhalte mit dem QR Code herunter.
Sieben Gründe für Jugendbeteiligung.

Scanne mich!



von Kindern und Jugendlichen genannt. (Weitere Gesetze für Jugendbeteiligung: §80 Abs. 4 SGB-VIII; Gemeindeordnungen; Umweltschutz)

7. GRUND Für noch mehr Beteiligung!

Manchmal fühlt man sich als Jugendlicher so, als würde man mit seiner Meinung und seinem Anliegen alleine da stehen. Dem ist nicht so! Sucht euch Mitstreiter, diskutiert über Themen und schafft so Wege und Formen für mehr aktive Beteiligung der jungen Menschen in unserer Gesellschaft! **Wir Jugendlichen wollen selbst bestimmen, wer wir sein wollen!**





Partizipation

1. DIE 6 PHASEN DER MITBESTIMMUNG

Partizipation, Beteiligung oder Teilhabe von Jugendlichen sollte das oberste Ziel deiner Veranstaltung sein.

Partizipation wird nur durch praktische Erfahrungen und aktives Umsetzen gelernt. Dieser Prozess braucht Zeit, Geduld und neue Impulse, hat aber auf lange Sicht einen enormen Mehrwert. „Durch Beteiligungsprozesse nehmen [Jugendliche] Einfluss, erleben die eigene Selbstwirksamkeit und entwickeln ein gesellschaftspolitisches Bewusstsein. Und wenn Menschen sich engagieren, par-

tizipieren und ihr Engagement dann noch Wirkung zeigt, steigen Zufriedenheit und Identifikation mit dem eigenen Umfeld“ (o. A. o. J.b).

Vertraue darauf, dass Jugendliche aktiv Handeln und Verantwortung übernehmen, wenn sie Entscheidungen (wirklich) frei treffen dürfen.

Die Grafiken auf den folgenden Seiten (S. 11 + 12) veranschaulichen die verschiedenen Phasen der Beteiligung. **In welcher Phase findet ihr euch wieder?**



ACHTUNG! Um Partizipation für Jugendliche zu ermöglichen, können dir Hürden begegnen. Lass dich davon nicht entmutigen! Es ist wichtig, dass du weißt, welche Hürden es gibt und wie du sie bewältigen kannst. Achte darauf, dass im Rahmen deiner Jugendkonferenz echte Partizipation (siehe Grafik S. 12) gelebt wird, denn nur mit ernstgemeinter Partizipation kann man Beteiligung von jungen Menschen in Zukunft sichern.

HÜRDEN NEHMEN

1. Jugendliche haben keine Kenntnisse über das Projekt. Die Aufgaben sind durchweg vorgegeben.

2. Jugendliche übernehmen vorgegebene Aufgaben, ohne den Kontext zu verstehen.

3. Jugendliche entscheiden selbst, ob sie an einem Projekt teilnehmen, können aber nur scheinbar mitwirken.



DIE 6 PHASEN DER MITBESTIMMUNG





Dranbleiben lohnt sich!

Es ist äußerst lohnenswert, für sein Ziel einzustehen und dranzubleiben, auch wenn sich der Partizipationsprozess manchmal als langwierig und beschwerlich herausstellt. Wichtig ist es, von dem Gedanken der Eventlogik (eine Jugendkonferenz mit möglichst vielen jungen Menschen zu planen) weg zu kommen. Wenn du es schaffst, auch nur eine:n einzige:n Jugendliche:n zu begeistern und ein Format zu schaffen, wo deren Stimme gehört wird, darfst du dir das als Erfolg verbuchen.

Wie reagiere ich auf Gegenwind?

Typische Aussagen:

"Bei so wenigen Leuten lohnt sich das gar nicht."

Wenn die Veranstaltung am Anfang noch nicht so gut besucht ist, aber die Jugendlichen mit einem positiven Gefühl nach Hause gehen, werden sie genau das an ihre Freunde und Bekannten weitertragen, sodass beim nächsten Mal vielleicht mehr Teilnehmer:innen aktiv mitwirken. Es kommt nicht auf die Anzahl der Teilnehmer:innen, sondern auf die Motivation der Beteiligung an.

"Die Jugend will ja eh nichts Gescheites."

Dies drückt in den meisten Fällen nur die Angst davor aus Kritik zu erhalten und zu erfahren, was Jugendliche wirklich wollen. Unsere Demokratie lebt von der Diskussion verschiedener Standpunkte. Nimm die Ängste der Menschen ernst und versuche sie von deiner Idee zu überzeugen.

"Das ist doch hier kein Wunschkonzert."

Mit Wunschkonzert hat eine Veranstaltung zur Partizipation nichts zu tun. Es geht darum, Ideen und Anregungen einzufangen und zu prüfen, ob diese durchführbar sind oder ob es Alternativen gibt. Durch Diskussion und zielgerichtetes Arbeiten lernen junge Menschen, dass es sich lohnt sich einzubringen und sie dadurch etwas bewirken können.

Loslegen!

2. VORÜBERLEGUNGEN

In der Phase der Vorüberlegungen geht es um die gedankliche Vorwegnahme einer Jugendkonferenz. Lege dein Vorbereitungsteam, dein Ziel und die Zielgruppe fest und analysiere, welche Entscheidungsträger:innen in dein Projekt einbezogen werden sollen.

2.1 Das Vorbereitungsteam

Um die Jugendkonferenz umzusetzen, braucht es ein Team, das dich begleitet und hinter dir und deinem Vorhaben steht.

Um etwas bewegen zu können, ist es wichtig, Visionen, Ideen und auch Arbeitsbelastungen gemeinsam zu schultern. Erstelle gern auch partizipativ mit deinem Team eine Projektidee.

Frag dich: Wer teilt meine Interessen und Ansichten und wird damit zu potentiellen Verbündeten / Partner:innen? Wen brauche ich in meinem Vorbereitungsteam, um die Basis für mein Projekt zu schaffen? An welchen Stellen brauche ich Kooperationspartner:innen?

Frag dich: Welche Kompetenzen und Ressourcen brauche ich für mein Vorhaben? Mit wem möchte ich kooperieren? oder Kann ich die Vorbereitungen bereits partizipativ gestalten und Jugendliche mit einbinden?

Mögliche Partner:innen aus verschiedenen Bereichen:



Interessierte & engagierte Jugendliche, Klassensprecher:innen, Schülersprecher:innen, Vertrauenslehrer:innen, SMVler:innen, Schulsozialarbeiter:innen, Lehrer:innen, Rektor:innen.



Interessierte und engagierte Jugendliche, Gruppenleiter:innen, Trainer:innen, Abteilungsleiter:innen, Jugendwart:in / Jugendleiter:in, Vereinsvorsitzende:r



Interessierte und engagierte Jugendliche, Jugendbeauftragte, Jugendrat, Gremien, Jugendparlament, Jugendpfleger:innen, Mitarbeiter:innen der offenen Jugendarbeit, Bürgermeister:in



2.2 Ziel / Zielgruppe

Die Intention des Projekts ist die Partizipation von Jugendlichen.

Frag dich: Wer soll erreicht werden? Was genau soll auf welche Art und Weise umgesetzt werden? Welches Ergebnis können wir erwarten?

Hilfreich ist, wenn du dein Ziel und ggf. weitere Teilziele ausformulierst. Im Hinblick auf deine jugendliche Zielgruppe solltest du dir im Klaren sein, dass es große Unterschiede in den Altersgruppen hinsichtlich Erfahrungen, Reife, Aufmerksamkeitsspanne und Interessen gibt. Nicht für jede Altersgruppe ist dieselbe methodische Vorgehensweise ratsam oder durchführbar. Um jeweils die passenden Methoden auszuwählen, solltest du vorab die Altersspanne der Teilnehmenden definieren.

ENG GEFASSTE ALTERSSPANNE

z.B. Alter 12 – 14 Jahre oder 18 – 22 Jahre

Grundsätzlich bieten beide Varianten verschiedene Vor- und Nachteile. In einer enger gefassten Altersspanne werden die Interessen und Entwicklungsstände vermutlich auf einem nahezu gleichen Niveau sein, sodass du die Auswahl der Methoden in der Durchführung auf eine bestimmte Art und Anzahl beschränken und die Jugendlichen motiviert halten kannst.

WEIT GEFASSTE ALTERSSPANNE

z.B. Alter 12 – 27 Jahre

Ist die Altersspanne weiter gefasst, solltest du dir im Klaren sein, dass du ggf. deine Methodenauswahl breiter aufstellen musst, aber sich gleichzeitig die Chance auftut, dass Jugendliche aus verschiedenen Altersgruppen voneinander

profitieren und lernen können. Die Erfahrungen der Älteren können die jüngeren Teilnehmer:innen auf der einen Seite in ihrer Ideenfindung unterstützen und auf der anderen Seite können die Jüngeren den Älteren vielleicht ein Stück weit zu mehr Leichtigkeit und einem zusätzlichen Blickwinkel verhelfen.

Bsp. Zielformulierung & Zielgruppendefinition:



Ein Verein hat seit längerem Probleme, neue und vor allem jüngere Mitglieder zu gewinnen. Durch ein Beteiligungsprojekt sollen aktive Mitglieder (16 – 25 Jahre) eine Kampagne planen, in der sie potentiellen neuen Mitgliedern die Tätigkeiten des Vereins näherbringen, um so für motivierten Nachwuchs zu sorgen.



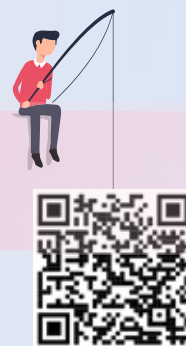
Jugendliche (12–27 Jahre) aus einer Gemeinde möchten einen Jugendrat gründen und haben sich dazu an den:die Jugendbeauftragte:n gewandt. Ziel ist es, die Partizipation der Jugendlichen auf Gemeindeebene auszubauen und zu stärken. Als Auftaktveranstaltung werden alle Jugendlichen aus der Gemeinde zu einer Jugendkonferenz eingeladen. Es werden verschiedene Methoden benötigt, um alle Jugendlichen gleichermaßen partizipativ einbeziehen zu können. Der Jugendrat soll sich einmal im Monat treffen, bekommt ein eigenes Budget und hat Rederecht im Gemeinderat.



Eine Schule möchte gemeinsam mit Jugendlichen (12 – 18 Jahre) ein neues Konzept für einen „gesunden Pausenverkauf“ entwickeln, um den Jugendlichen ein Bewusstsein über gesunde Ernährung und einen Bezug zu Lebensmitteln aus der Region zu vermitteln.



Weitere Anregungen für dein Auftreten / die Projektvorstellung findest du in diesem Video ein paar "do's and don't's"



3. KONKRETISIERUNG

3.1 Kooperationspartner:innen und Entscheidungsträger:innen

Der erste Schritt ist getan und du hast ein Vorbereitungsteam zusammengestellt, wichtige Ziele formuliert und die Zielgruppe definiert – im nächsten Schritt gilt es, Kooperationspartner:innen und Entscheidungsträger:innen auf deine Seite zu holen und von deinem Vorhaben zu überzeugen.

Frag dich: Wen kann ich zur erfolgreichen Durchführung meines Projektes einbinden? Welche Netzwerke kann ich eröffnen und einbeziehen? Gibt es ggf. schon bestehende Netzwerke, die ich nutzen oder erweitern kann?

Eine Jugendkonferenz als Einzelperson in Eigenregie zu starten und durchzuführen, gestaltet sich meist als äußerst zeitaufwendig und herausfordernd. Wichtig ist es, sich direkt Verbündete (Kooperationspartner:innen und Entscheidungsträger:innen) mit den entsprechenden Qualifikationen und Befugnissen ins Boot zu holen. Wende dich bei Fragen und Problemen an die kommunale Jugendarbeit in deiner Region (Kontakt im Impressum S. 3). Hier bekommst du professionelle Hilfe und Unterstützung! Um Partner:innen von deinem Projekt zu überzeugen, ist es wichtig, die Idee zu präsentieren.

3.2 Vorstellung Projekt

Frag dich: Was kann ich tun, um entsprechende Stellen für mein Projekt zu motivieren? Wie bereite ich meine Vorstellung des geplanten Vorhabens auf und vor? Gibt es formale Vorgaben, die ich einhalten muss?

Tipp

Gestalte und präsentiere dein Projektvorhaben und dein Ziel ansprechend.

Du kannst bereits in der Präsentation Teamkolleg:innen und / oder Jugendliche mit an deine Seite stellen. Die Entscheidungsträger:innen sollten sich allerdings nicht überrannt fühlen. Es genügt, 1–2 Kolleg:innen oder Jugendliche zur Unterstützung dabei zu haben.

Halte keinen Vortrag darüber, warum Partizipation von Jugendlichen als solche so wichtig ist.

Die Wichtigkeit des Themas könntest du in einem gesonderten Infoblatt darstellen und unabhängig von deinem Projektvortrag ausdrucken und verteilen. Nutze dafür die 7 Gründe für Jugendbeteiligung (S. 7+8).

Dein persönliches Auftreten sollte überzeugend und authentisch sein!

Vermittle den potentiellen Kooperationspartner:innen, dass du hinter deinem Projekt stehst und motiviere sie durch deine eigene Überzeugung und Begeisterung von deinem Vorhaben und deiner positiven Einstellung zur Zusammenarbeit.

Sprich die richtigen Entscheidungsträger:innen an!

Vereinbare einen offiziellen Gesprächstermin zur Projektvorstellung, denn du möchtest als seriöse:r Partner:in auftreten.

Trau's dir zu!

Meist sind Entscheidungsträger:innen froh darüber, Anregungen und Ideen von jungen Menschen zur Gestaltung des Lebensraums zu bekommen.

Scanne mich!



Wir haben für Dich fertige Promotion Materialien für Social Media und Print vorbereitet. Lade hier Deine Canva Vorlagen mit dem QR Code runter.

3.3 Transparenz und Kommunikation ist entscheidend

Informiere die Jugendlichen ehrlich und offen darüber, dass ein Gespräch mit einem:einer Entscheidungsträger:in auch nicht in eurem Sinne verlaufen kann ggf. ist ein anderer Weg und weitere Vorarbeiten nötig, um die Entscheidungsträger:innen vom Vorhaben der Jugendkonferenz zu überzeugen. Sollte sich im Gespräch ein „Nein“ herausstellen, sollten die beteiligten Jugendlichen über das „Warum“ informiert werden. Als Initiator:in einer Jugendkonferenz bist du immer auch Vermittler:in zwischen Entscheidungsträger:innen und den Jugendlichen. Sucht gemeinsam nach alternativen Möglichkeiten und bindet gegebenenfalls andere Entscheidungsträger:innen mit ein.

Ein Projekt, das aus der Jugendkonferenz entsteht, kann auch einen langen zeitlichen Rahmen in Anspruch nehmen.

Sei im Umgang mit den Jugendlichen immer authentisch, ehrlich, nimm ihre Themen ernst und begegne ihnen auf Augenhöhe. In der Kommunikation solltest du dich auf die Kommunikationsformen und -wege der Jugendlichen einlassen, z.B. Messenger oder Social Media.



#jugend-spricht

Tipp

Einfach Checkliste mit dem QR Code auf der linken Seite runterladen.

Ein frühzeitiger Kontakt zur Verwaltung, zum/zur Hausmeister:in, zum Bauhof oder Platzwart:in erleichtert oft die Durchführung der Maßnahme.



4. VORBEREITUNG

Wenn du Entscheidungsträger:innen gefunden hast, die dich und dein Vorhaben unterstützen und daran mitwirken möchten, solltest du dir eine Checkliste mit Punkten vorbereiten, die es mit dem Entscheidungsträger:innen abzuklären gilt.

4.1 persönliche Einladung

Sobald die Formalien und der grobe Rahmen mit den Entscheidungsträgern geklärt sind, können die Einladungen gestaltet werden. **WICHTIG: Die Einladungen müssen ALLE Jugendlichen deiner Zielgruppe erreichen.**

Bedenke bei der Wahl des Mediums, über welchen Weg du alle Jugendlichen erreichen kannst und welche Informationen dazu benötigt werden z.B. Adresse bei Postkarten oder Brief, E-Mail Adresse, Telefonnummer oder Benutzername bei digitalen Einladungen über E-Mail, Messenger oder Social Media. Für welche Variante du dich entscheidest, bleibt dir überlassen. Allerdings solltest du ebenfalls beachten, dass eine Einladung mit direkter Anschrift und Namen die Jugendlichen vermutlich eher anspricht, als ein allgemein gehaltener Infoflyer, denn die Jugendlichen können sich direkt mit der Veranstaltung identifizieren und haben das Gefühl „Hey cool, ICH kann dabei sein und ICH kann was bewirken. Ich kann MEINEN Beitrag leisten“.

Bei einer persönlichen Einladung benötigst du die Adressen der Zielgruppe. Aufgrund des Datenschutzes kann das zu Schwierigkeiten führen. Eine Lösung wäre, dass deine Gemeinde, dein Verein oder deine Schule die Einladung für dich versendet und dir im Vorfeld keine Namen und Adressen schicken muss.

Tipps zur Planung

Einladungen mit einer Anmeldung für die Teilnahme gibt auf der einen Seite Planungssicherheit, auf der anderen könnte es womöglich einige Jugendliche davon abhalten, an der Veranstaltung teilzunehmen. Gründe dafür könnten sein, dass sie sich nicht trauen, die Veranstaltung zu besuchen, weil sie vielleicht vergessen haben sich anzumelden oder sich zu spät anmelden wollten.

Hinsichtlich der Raumgröße und anderer Kapazitäten ist es durchaus denkbar, dass Entscheidungsträger:innen fixe Teilnehmer:innenzahlen fordern. Sollte dies der Fall sein, argumentiere wie folgt: Im Endeffekt kommt es nicht auf die Anzahl der Teilnehmenden an. Selbst, wenn ein zu großer Raum vorgesehen war, zählen am Ende die Jugendlichen, die wirklich etwas sagen und ihrer Stimme Gehör verleihen wollten. Dieser Mehrwert wiegt höher, als eine Zahl. Es gibt auch die Möglichkeit, die Teilnehmer:innenzahl festzulegen. Das birgt allerdings die Gefahr, dass sich viele Jugendliche von Haus aus nicht anmelden, weil sie denken, dass sie nicht mehr teilnehmen können oder auch einigen die Möglichkeit verwehrt wird, ihren Beitrag zu dem jeweiligen Thema zu leisten und dann demotiviert sind.

Stelle sicher, dass jede:r aus der Zielgruppe erreicht wird (z.B. pers. Einladung, mehrere Kanäle bespielen).

4.2 Öffentlichkeitsarbeit / Werbung

Einladungen und Werbung sind strikt zu trennen. Möglicherweise fragst du dich, warum Werbung und Öffentlichkeitsarbeit so wichtig sind. Die Antwort darauf ist recht simpel: Du möchtest mit deiner Jugendkonferenz möglichst viele Jugendliche ansprechen und nach der Veranstaltung die Ergebnisse veröffentlichen, den Bekanntheitsgrad und Wirkungskreis erhöhen und erweitern.

Dafür ist es wichtig, Präsenz zu zeigen sowie Statements und Akzente zu setzen. Der Einsatz von verschiedenen Werbekanälen kann je nachdem, was und wer erreicht werden soll, sinnvoll oder verlorene Ressource sein, daher solltest du dir über deine Zielgruppe im Klaren sein. Wenn du dir bei der Gestaltung unsicher bist, binde einfach Jugendliche als Expert:innen mit ein.

Tipp

Nutze vorhandene Sprachrohre, wie z.B. die SMV, Klassensprecher:innen, Übungsleiter:innen, Gemeinderatsmitglieder oder Jugendbeauftragte.



Mögliche Kanäle der Öffentlichkeitsarbeit / PR

Printmedien

Die klassische Form von Werbung oder Öffentlichkeitsarbeit ist nach wie vor das Printmedium in Form eines Artikels in der regionalen Zeitung, eines Schülerzeitungsartikels oder eines Schreibens im örtlichen Gemeindeblatt. Plakate, Flyer oder Postkarten sind zusätzlich eine gute Möglichkeit viele Jugendliche zu erreichen, da du mit deinem Vorhaben ständig Präsenz zeigen kannst. Die Plakate werden zum Beispiel auf dem Schulweg, im Eingangsbereich eines Jugendtreffs, in den Vereinsumkleideräumen oder in der Schule immer wieder gesehen. Graphische Akzente motivieren die Jugendlichen und fordern zum Mitmachen auf.

Social Media

Es ist wichtig, die Jugendlichen über die Kanäle anzusprechen, die sie selbst nutzen. Solltest du Social Media zusätzlich zu Printmedien oder Plakaten nutzen wollen, kannst du ganz leicht aus Text- und Bildbausteinen einen digitalen Beitrag basteln. So behältst du dein Design und deinen Stil in allen Werbemitteln und kannst einen seriösen öffentlichen Auftritt wahren. Zusätzlich behältst du dabei deinen Wiedererkennungswert bei. Beachte beim Einsatz von Social Media die Datenschutzrichtlinien und eventuelle Vorgaben deiner Institution.

Mund-zu-Mund

Bitte denke schon in der Vorbereitung und auch nach Veranstaltungen daran, alle Beteiligten, Freunde und Bekannte anzusprechen und einzuladen. Unterstützen kannst du die Freundschaftswerbung über Handzettel zum Mitnehmen und Social-Media-Posts die geteilt und geliked werden können. Da vor allem die Jugendlichen selbst damit werben sollen, ist es wichtig sie bei der Erstellung mit einzubeziehen.



5. RAHMENBEDINGUNGEN

Zum Gelingen einer Jugendkonferenz tragen unterschiedliche Faktoren bei, innerhalb derer du dich planerisch bewegen kannst. Punkte wie zum Beispiel Termin, Raum, Sponsoring, Öffentlichkeitsarbeit und Richtlinien sind zwingend mit deinen Entscheidungsträger:innen abzuklären. Für die Rahmenbedingungen gibt es einige Dinge, die explizit beachtet und mitgedacht werden sollten und an dieser Stelle aufgegriffen werden.

5.1 Finanzierung

Die Kosten einer Jugendkonferenz sind überschaubar und belaufen sich in der Regel auf Verpflegungskosten, Materialkosten und Öffentlichkeitsarbeit. In manchen Fällen werden mehr Mittel benötigt. Gerade wenn größere Anschlussprojekte geplant werden oder aus der Jugendkonferenz entstehen, könnte dies der Fall sein. Hier können dich dann die Mitarbeiter:innen der kommunalen Jugendarbeit weiter unterstützen. Sie kennen die einzelnen Förderrichtlinien, z.B. beim Kreisjugendring oder Bayerischen Jugendring.

5.2 Richtlinien

Das Spektrum an Richtlinien und rechtlichen Vorgaben, in dem sich deine Jugendkonferenz bewegt, reicht von Datenschutz- und Medienrechten, über Gesundheits- und Hygienemaßnahmen bis hin zu Brandschutzbestimmungen. Je nachdem, welche Veranstaltungsart du wählst, werden dir bestimmte rechtliche Vorschriften begegnen. Kläre es am besten vorher mit den Entscheidungsträger:innen und gebe hier auch Verantwortung ab. Möchtest du Bilder und Videos für Presse, Werbung oder Dokumentationen speichern, ist eine schriftliche Zustimmung der gezeigten Personen notwendig.



5.3 Analoger Raum

Die Wahl des Raumes setzt viele wichtige Rahmenbedingungen fest. Zur besseren Übersicht kannst du dir eine Checkliste erstellen:

Frag dich: Für wie viele Leute ist der Raum ausgelegt? Sind die Sitzgelegenheiten fest im Boden verschraubt oder können Tische und Stühle nach Bedarf umgestellt werden? Gibt es Fenster, die ggf. gesichert sind und genügend Tageslicht? Ist die Stromversorgung durch ausreichend vorhandene Steckdosen gesichert? Welche Möglichkeiten gibt es Anlagen oder Plakate zu platzieren? Sind ausreichend sanitäre Anlagen vorhanden und wie weit sind diese von meinem Veranstaltungsraum entfernt? Ist der Raum gut erreichbar und barrierefrei ausgebaut? Gibt es WLAN oder Netzempfang?

5.4 Digitaler Raum

Auch die Wahl des digitalen Raumes hat maßgebliche Auswirkungen auf die Rahmenbedingungen. Meist verteilt sich der digitale Raum auf verschiedene (digitale) Tools, die zeitgleich genutzt werden können. Darunter fallen Kommunikationstools (z.B. Chat, Forum, Sprache und / oder Video) und Tools für die Zusammenarbeit (z.B. virtuelles WhiteBoard, Umfragetools, Projekttools oder Text- und Zeichentools).

Frag dich: In welchem zeitlichen Rahmen möchte ich den digitalen Raum nutzen? Nutze ich den digitalen Raum zeitgleich oder auch versetzt? Habe ich schon Erfahrungen mit digitalen Räumen, die ich nutzen kann? Stehen mir über meine Organisation digitale Räume zur Verfügung, die ich nutzen kann? Gibt es digitale Räume, die die Jugendlichen schon kennen und auf die ich zurückgreifen kann? Ist der digitale Raum für mich nutzbar (z.B. Datenschutzkonform, Kosten)? Welche Endgeräte stehen mir und den Jugendlichen zur Verfügung? Für wie viele Leute ist der Raum ausgelegt? In welchem physischen Raum will und kann ich ungestört und mit guter Netzqualität im digitalen Raum arbeiten? Kann ich in dem gewählten digitalen Raum meine methodischen Überlegungen umsetzen?





#jugend_spricht

6. AUSGESTALTUNG

Neben den Rahmenbedingungen, die unumgänglich in deiner Planung und Durchführung sind, gibt es auch Faktoren die zum Ziel haben, dass die Jugendlichen eine angenehme, freundliche und passende Atmosphäre vorfinden, die ihnen vermittelt, dass ihr Engagement wertgeschätzt wird und sie gerne wiederkommen möchten. Dabei sollen Hemmschwellen zur Kontaktaufnahme und Mitarbeit abgebaut werden und die Jugendlichen dazu animiert werden, aktiv mitzugestalten und dabei zu bleiben.

Tipp

Deiner Kreativität sind keine Grenzen gesteckt. Die Ausgestaltung sollte sich an den Interessen der Jugendlichen und dem gewählten Thema orientieren. Z.B. kann eine Jugendkonferenz zu Freizeitmöglichkeiten auf dem Skateplatz stattfinden, eine (Schul-)Band zusätzliche Anreize zum Kommen schaffen oder eine Verkleidungsaktion mit unterschiedlicher Sportbekleidung im Sportverein einen Perspektivwechsel anregen. Bedenke aber, dass im Mittelpunkt die Themen der Jugendlichen stehen sollen, die auch deshalb kommen und nicht das Event!



Erfahrungsgemäß werden kleine Knabbereien oder Süßes am Tisch und ein gemeinsames Pizzaessen gut angenommen. Natürlich ist auch eine methodische Einbindung z.B. über eine alkoholfreie Cocktailparty oder gemeinsames Kochen möglich. Auch im digitalen Raum kann über vorher ausgelieferte Pakete oder Lieferdienste für eine Verpflegung im physischen Raum gesorgt werden.

6.1 Verpflegung

Die Verpflegung ist ein sehr wichtiger Punkt für eine positive Atmosphäre. Getränke sollten in jedem Fall bereitgestellt werden.

Tipp

Viele Getränkehändler bieten die Möglichkeit, Getränke auf Kommission zu beziehen.

Tipp

Denke bei der Planung auch an deine Zielgruppe. Benötigst du vielleicht vegane, koschere, vegetarische oder schweinefleischlose / halal Kost? Womit kannst du unkompliziert allen eine Freude machen? Z.B. Gummibärchen ohne Gelatine?

6.2 Gestaltung des analogen Raumes

Schon beim Ankommen haben Teilnehmer:innen direkt einen ersten richtungsweisenden Eindruck vom Raum, gestalte diesen daher sehr bewusst.

HIER EIN PAAR VORSCHLÄGE:

Schaffe eine angenehme Atmosphäre durch dezente Tischgestaltung mit Arbeitsmaterialien, wie Stiften und Papier oder Gummibärchen. Nervöse oder unsichere Jugendliche brauchen auch manchmal etwas in der Hand, z.B. einen Stift, um sich ein wenig zu beruhigen.

Schaffe Struktur durch eine Aufteilung des Raumes nach verschiedenen Stationen oder Methoden.

Durch den Aufbau der Tische und Stationen in logischer Reihenfolge entsteht während der Veranstaltung kein wirres Durcheinanderlaufen.

Plakate, Bilder oder freie Ideenwände zum Selbstgestalten sorgen für mehr Farbe im Raum und regen die Kreativität an.

Lege die Materialien, die du z.B. für Methoden brauchst, gut sortiert bereit, um schnell darauf zurückgreifen zu können.

Führe vor der Veranstaltung einen Technikcheck durch und prüfe alle Geräte, die du benötigst z.B. den Internetzugang, die Mikrofonanlage, den Projektor / Beamer oder die Musikanlage.



6.3 Gestaltung des digitalen Raumes

Wie auch im Analogen muss der digitale Raum ansprechend und zielgerichtet gestaltet werden. Prinzipiell gelten für den analogen und digitalen Raum dieselben Zielsetzungen: eine angenehme Atmosphäre schaffen, Struktur geben, Kreativität und Freiräume bieten.

HIER EIN PAAR VORSCHLÄGE:

Bei Videochats spielt der gewählte Hintergrund, egal ob physisch oder virtuell, eine große Rolle. Wähle daher bewusst dein Motiv aus.

Hohe Qualität ist von Vorteil und wirkt professionell bei Bildern, Tonaufnahmen und Videos.

Wähle möglichst wenige verschiedene Tools, um die Teilnehmenden nicht zu überfordern.

Strukturiere bereits im Vorfeld die Tools zur Zusammenarbeit, damit sich die Teilnehmenden zurecht finden.

Im digitalen Raum braucht es klare Kommunikationsregeln, die von der Moderation immer wieder eingefordert werden. Eine gute Sichtbarkeit der Regeln ist wichtig.

Beim zeitversetzten Zusammenarbeiten muss die Entstehungsgeschichte sichtbar bleiben. Bedenke, dass immer wieder neue Teilnehmer:innen dazukommen könnten.

Links zu zusätzlichen Informationen geben den Teilnehmenden die Möglichkeit, mehr zu erfahren und sind, vor allem bei zeitversetztem Arbeiten, hilfreich.



Tipp

Schicke den Teilnehmenden vorab alle wichtigen Links und hilfreiche Tipps per E-Mail.

Lockere die Stimmung mit Musik beim Einloggen auf.

Begrüße direkt und mehrmalig.

Schicke vorab ein Paket für zu Hause per Post z.B. mit Teebeutel, Postkarte und Infos.

Gib eine Notfallnummer an, unter der du erreichbar bist, falls das Eintreten in den virtuellen Raum nicht funktioniert.

Dein Sprachrohr!

7. MODERATION

Frag dich: Willst du die Veranstaltung selbst moderieren oder gibst du diese Aufgabe ab? Möchtest du die Veranstaltung von einem oder mehreren Jugendlichen moderieren lassen, um sie partizipativ am Rahmen der Veranstaltung teilhaben zu lassen und ihnen Verantwortung zu übergeben?

Die Entscheidung, wer die Veranstaltung moderiert, triffst du mit deinem Vorbereitungsteam. Es ist keine Schande, die Moderator:innenrolle an Teamkolleg:innen oder andere Personen abzugeben, wenn du das Gefühl hast, dass du nicht die richtige Person für die Moderation bist. Vor allem im digitalen Raum kann es durch die hervorgehobene Rolle der Moderation sinnvoll sein, sich die Aufgabe zu teilen. Je nachdem, in welchem Institutionsfeld du dich bewegst, könnten das Lehrer:innen, Jugendbeauftragte, (Fußball-)Trainier:innen oder Jugendwart:innen sein.

Tipp

Podcast mit weiteren Tipps zum Präsentieren und Moderieren - Interview mit Lucia Golda (Theaterschule mobile)

Scanne mich!



Tipp

Wie kann ich eine erfolgreiche Moderation gestalten? Ein:e Moderator:in sollte unterstützen, initiieren, informieren, kooperieren, vermitteln, Ansprechpartner:in sein, organisieren und koordinieren. Nutze Tools wie z. B. Moderationskarten oder ein Mikrofon. Untermauere deine Ansprache mit visuellen Effekten, wie beispielsweise einer Präsentation oder einfache Bilder und Flipcharts. Läufst du durch den Raum oder schaust und sprichst Jugendliche direkt an, wird niemand von deinen Erzählungen ausgeschlossen und die Jugendlichen werden direkt integriert.

Es gibt einige Entscheidungsträger:innen, die versuchen die Rolle der Moderation an sich zu reißen. Sollte dies der Fall sein, teile diesen höflich und bestimmt mit, dass sie sich entspannt zurücklehnen und einfach nur zuhören dürfen. Selbstverständlich werden die Entscheidungsträger:innen erwähnt und die Unterstützung publik gemacht, die Rollenverteilung bleibt in deinem Ermessen. So kannst du garantieren, dass weiterhin die Ziele des Projektes verfolgt und nicht für andere Zwecke instrumentalisiert werden. Denke aber daran, dass die Jugendlichen und nicht die Entscheidungsträger:innen im Mittelpunkt stehen.



#jugend_spricht

8. DURCHFÜHRUNG EINER JUGENDKONFERENZ

Nachdem du nun alle wichtigen Vorüberlegungen und Vorarbeiten geleistet hast, geht es an die Durchführung der Veranstaltung.

Nachfolgend findest du zwei Tabellen, die jeweils in die üblichen Phasen einer Veranstaltung gegliedert sind und eine Reihe von Methodenvorschlägen enthalten. Du hast die Möglichkeit eine Veranstaltung sowohl im analogen (in Präsenz) oder digitalen (online) Format durchzuführen. In beiden Fällen kannst du jedoch auch Elemente aus dem jeweils anderen Formaten einsetzen (hybrides Format).

Die Wahl der Veranstaltungsform für dein Vorhaben hängt ganz von deiner persönlichen Präferenz und den Gegebenheiten ab. Die folgenden Übersichten können dir helfen, Ideen und Anregungen zu deiner Veranstaltungsdurchführung zu finden, wobei die benannten Beispiele selbstverständlich nur einen Bruchteil an verschiedenen Methoden, die du nutzen kannst darstellen. Schau in die Methodenkarten und lasse deine eigenen Präferenzen, Erfahrungen und Ideen einfließen.

Tipp

Erfahrungen haben gezeigt, dass rein digitale Formate als Einstieg und mit unbekannten Teilnehmer:innen besonders herausfordernd sind. Daher der Vorschlag, auf analoger Ebene zu starten und hybride Elemente einzubauen.

WEITERE METHODEN FINDEST DU IN DEN METHODENKARTEN:

Scanne mich!



8.1 Analoge Veranstaltung

Analog

PHASEN	BESCHREIBUNG	HOW TO
Ankommen	Die Phase des Ankommens hat für viele Jugendliche eine große Bedeutung. Die ersten Eindrücke, die sie bekommen entscheiden maßgeblich darüber, ob sie sich in der Veranstaltung wohl fühlen und ob sie motiviert sind oder motiviert werden können, an der Veranstaltung mitzuwirken. Dein Ziel ist es, eine angenehme, offene Atmosphäre zu schaffen und damit die erste Hemmschwelle von den Jugendlichen zu senken.	Herzliche Begrüßung – biete gerne ein Getränk an. Du könntest auch eine Karte von deiner Gemeinde / Stadt / Schule aufhängen und den Jugendlichen direkt am Eingang einen Klebepunkt geben, den sie an ihren Lieblingsort kleben können.
Ideen finden	In dieser Phase geht es darum die Ideen der Jugendlichen einzufangen und zu visualisieren / festzuhalten. Wichtig ist dabei, dass alle Jugendlichen die Möglichkeit haben müssen, ihre Idee gleichwertig zu kommunizieren und keine Idee verloren geht oder generell missachtet wird.	Wenn du generell herausfinden möchtest, was die Jugendlichen zu verschiedenen Themenbereichen beschäftigt, kannst du Thementische anbieten. Das sind verschiedene Stationen, wie z.B. Lieblingsorte, Jugendzentrum, Vereinsheim, Sportplatz, Freizeit, Meckerwand, ÖPNV oder Jugendbeteiligung an denen alle Jugendlichen eine Idee oder ein Anliegen schreiben können. Weitere Infos zur Methode findest du auf der Methodenkarte „Thementische“.
Ideen entscheiden und bewerten	Du hast nun alle Ideen gesammelt, vorgestellt und sortiert? Jetzt gilt es, sich für eine oder vielleicht sogar mehrere Anliegen der Jugendlichen zu entscheiden und diesen Ansatz oder diese Ansätze weiter zu verfolgen.	Du könntest auch wieder mit Klebepunkten arbeiten. Jede:r Jugendliche bekommt nochmals drei bis fünf Klebepunkte und darf diese an die jeweiligen Ideen anbringen, die sie interessieren. Anschließend verkündest du das Abstimmungsergebnis.

Tipp

Achte darauf, dass sich niemand übergangen fühlt. Ideen werden diskutiert und danach bewertet, ob ein Vorhaben generell umsetzbar sein kann oder ob das den Rahmen und die Kompetenzen übersteigen würde. Wichtig hierbei ist die offene und ehrliche Kommunikation ohne Wertungen. Eine Rakete zu bauen und ins All zu schießen ist selbstverständlich eine utopische Vorstellung und im Rahmen einer Jugendkonferenz zur Beteiligung nicht durchzusetzen, aber für den kleinen Jungen, der den Vorschlag gemacht hat, vielleicht ein sehr wichtiges Thema. Der:die Moderator:in sollte daher ein gewisses Feingefühl bei der Ideendiskussion mitbringen und ggf. bei Gelächter oder Hänselei schlichten und zum Ausdruck bringen können, dass so ein Verhalten nicht geduldet wird bzw. angebracht ist.

Für HYBRID:

Du könntest die Ideen direkt an der Veranstaltung online erfassen, zum Beispiel über die Tools „abstimmen. online“, „brabbl“ oder „opin“. Danach können die Teilnehmer:innen direkt oder auch im Anschluss an die Veranstaltung online abstimmen. Weitere Methoden für die Abstimmung findest du in den Methoden-Karten.

Nehmt euch nicht zu viele Aufgaben vor und kommuniziert schon von Anfang an, dass z.B. nur 1–3 Ideen angegangen werden sollen.

Tipp

Analog

PHASEN	BESCHREIBUNG	HOW TO
Ideen konkretisieren und weitere Schritte einleiten	Ihr habt euch gemeinsam für ein oder mehrere Themen und Ideen entschieden? Jetzt gilt es, die nächsten Schritte zu planen. Um die Ideen umzusetzen, wäre es wichtig zu wissen, wer überhaupt nochmal an einer weiteren Veranstaltung teilnehmen und die Themen weiterhin bearbeiten möchte. Du informierst die Jugendlichen, wie es nun weitergehen würde und wann ein nächster Termin zur konkreten Themenbehandlung angesetzt werden soll.	Du könntest zum Beispiel Kontaktlisten auslegen, in denen die Jugendlichen ihre Daten (z.B. Name, Kontaktmöglichkeit) und ihre zeitlichen Ressourcen (z.B. einmal die Woche, einmal im Monat) eintragen können. Wichtig ist, dass du den Datenschutz beachtest und ggf. von Eltern noch die Zustimmung bei Minderjährigen einholen musst.
Abschlussphase & Evaluation	In der Abschlussphase rundest du deine Veranstaltung ab. Neben den formalen Verabschiedungen kannst du die jungen Menschen fragen, wie ihnen die Veranstaltung gefallen hat, so kannst du immer wieder Anregungen mit aufnehmen und z.B. andere Methoden verwenden.	Die Evaluation kannst du mit einem klassischen Fragebogen gestalten oder du nutzt eine aktive Methode. Schaue hierfür gern in die Methodenkarten oder hole dir Unterstützung bei jul@.
Begleitung bei der Umsetzung der Projekte	Natürlich ist eine Jugendkonferenz nach der ersten Veranstaltung noch nicht abgeschlossen. Es ist wichtig, dass du auch im Zuge der Nacharbeit und der Aufbereitung immer in Kontakt mit den Jugendlichen bleibst und ihr euch über neue Termine und den Stand des Projektes informiert. Du begleitest die Jugendlichen in den weiteren Planungsschritten des Projektes bis hin zum Projektabschluss. Je nachdem was ihr vorhabt, kann es sein, dass du beispielsweise Hilfestellung für eine Antragsformulierung für den Gemeinderat leisten oder die Bekanntmachung des Vorhabens in der nächsten Vereinssitzung mit den Jugendlichen zusammen vorbereiten musst.	Entwerft in der Jugendkonferenz gemeinsam ein Plakat, eine Pinnwand mit einem Zeitstrahl oder Kalender sowie den Projektname und ggf. ein Projektsymbol, auf der ihr die nächsten Termine und Schritte festhalten und ablesen könnt. Fotografiert euch die Grafik ab und ruft euren Stand bei den kommenden Treffen anhand der Grafik ab.





8.2 Digitale Veranstaltung

Jugendkonferenzen wurden bisher vor allem analog durchgeführt, aber auch digitale Veranstaltungen können sich lohnen und bieten neue Möglichkeiten.

Besonders hervorzuheben ist die zeitliche Flexibilität und der Wegfall der Anfahrt zum Veranstaltungsort. Im analogen Format sind die Veranstaltungen meist auf die Veranstaltungsdauer begrenzt. Im Digitalen oder Hybriden können einfach Räume geschaffen werden, die auch vor oder nach der offiziellen Veranstaltung geöffnet sind und die Möglichkeit zum offenen Austausch und der Teilnahme an Diskussionen, Wahlen, Abstimmungen oder Ähnlichem bieten. Beachte aber, dass sich die Notwendigkeit technischer Ausstattung und die rechtlichen Rahmenbedingungen ändern können und ggf. gut durchdacht und in jedem Fall kommuniziert werden müssen.

Solltest du technische Hilfe oder Anregungen für diese Formate brauchen, kannst du dich an das **Medienzentrum Oberallgäu** (<https://mz-oa.de/>) wenden. Die einzelnen Phasen entsprechen denen der analogen Veranstaltungen. Allerdings ist es, entsprechend der gewählten Räume möglich, zeitgleich (wie im Analogen) oder auch zeitversetzt teilzunehmen. Nachfolgend werden dir die Phasen mit kurzen Beispielen erläutert. Selbstverständlich kannst du auch hier deiner Kreativität freien Lauf lassen und deine eigenen Ideen in die Umsetzung unter dem jeweiligen Format einbringen.

WEITERE METHODEN FINDEST DU
IN DEN METHODENKARTEN.

Scanne mich!



Hinweis

Im digitalen Format ist es wichtig, sich im Vorfeld mit zusätzlichen Aspekten, wie z.B. Technik-Team, Betreuung des Chats, Moderation, Erreichbarkeit unter einer Notfallnummer, zu beschäftigen.

PHASEN	BESCHREIBUNG	HOW TO
Ankommen	Die Phase des Ankommens im digitalen Raum ist sehr wichtig für den weiteren Verlauf. Manche Jugendlichen treten schon sehr früh dem digitalen Raum bei, manche kommen sehr knapp vor Beginn dazu. Die ersten Eindrücke, die sie bekommen, entscheiden maßgeblich darüber, ob sie sich in der Veranstaltung wohl fühlen, ob sie motiviert sind oder motiviert werden können, an der Veranstaltung mitzuwirken. Dein Ziel ist es, eine angenehme, offene Atmosphäre zu schaffen und damit die erste Hemmschwelle von den Jugendlichen zu senken.	Begrüße die ankommenden Jugendlichen. Biete die Möglichkeit an, sich auf einem Whiteboard (z.B. https://draw.kits.blog/), wie im analogen Raum: sich evtl. kurz vorzustellen oder komme mit den Jugendlichen niederschwellig ins Gespräch. Tipp <i>Jugendliche können sich auf einem Whiteboard künstlerisch betätigen, ihre Lieblingsorte auf einer Karte markieren oder ihre Hobbys eintragen etc.</i>
Begrüßung	Es ist sinnvoll, die digitale Jugendkonferenz mit einer kurzen Vorstellungsrunde offiziell zu beginnen. Bitte alle Teilnehmer:innen per Video sichtbar zu bleiben und das Mikrofon auf lautlos zu stellen. Das erhöht die Aufmerksamkeit und fördert einen produktiven Rahmen. Gib einen kurzen Überblick über den Verlauf der Jugendkonferenz und lege ggf. die Konferenzregeln fest wie z.B. Wortmeldungen, Verhalten bei technischen Störungen und erkläre kurz die weiteren technischen Tools.	Digital und Hybrid möglich: Schreibe den Veranstaltungsverlauf und die Regeln auf 1 oder 2 Plakate und hänge sie, in der Kamera gut sichtbar, hinter dir auf. So kannst du immer darauf verweisen.
Ideen finden	In dieser Phase geht es darum die Ideen der Jugendlichen einzufangen und zu visualisieren / festzuhalten. Wichtig ist dabei, dass alle Jugendlichen die Möglichkeit haben, ihre Idee zu kommunizieren damit keine Idee verloren geht. Tipp <i>Bereits mit der Einladung kannst du einen ersten Hinweis senden, dass sich die Jugendlichen vorab schon ein bis zwei Themen überlegen könnten und über einen Link eintragen sollen.</i>	Je nach Größe der Jugendkonferenz kann die Gruppe in Kleingruppen / Breakoutsessions aufgeteilt werden. Dies kann per Zufall (oder ausgewählt) durchgeführt werden. Ideen könnten dann über „opin“, ein Miro-Board, Padlet oder weitere Tools ermittelt werden. In den Methodenkarten findest du hilfreiche Tools zur Ideenfindung.

PHASEN	BESCHREIBUNG	HOW TO
Ideen entscheiden und bewerten	Sind nun alle Ideen gesammelt, vorgestellt und sortiert, gilt es jetzt, sich für eine oder vielleicht sogar mehrere Anliegen der Jugendlichen zu entscheiden und diesen Ansatz oder diese Ansätze weiter zu verfolgen. Tipp <i>Ähnlich wie im Analogen ist es hier sinnvoll, sich nicht zu viele Aufgaben vorzunehmen und schon im Vorfeld zu kommunizieren, dass nur 1 – 3 Ideen verfolgt werden können.</i>	Die Ideen können direkt an der Veranstaltung online, z.B. über die Tools „opin“ (kostenlos) oder „brabbl“ (sehr geringe Kosten mtl. 1 – 3 EUR) online eingetragen werden. Es besteht aber auch die Möglichkeit noch im Anschluss an die Veranstaltung online abzustimmen. Dies erweitert die Möglichkeit, dass auch Jugendliche, die nicht an der Jugendkonferenz teilnehmen konnten noch ihre Stimme abgeben können. Weitere Methoden für die Abstimmung findest du in den Methodenkarten.
Ideen konkretisieren und weitere Schritte einleiten	Wenn ihr euch gemeinsam für ein oder mehrere Themen entschieden habt, gilt es, nächste Schritte zu planen. Für die Umsetzung ist wichtig zu wissen, wer an der Veranstaltung teilnehmen und die Themen weiterhin bearbeiten möchte. Informiere die Jugendlichen, wie es weitergehen würde und wann ein nächster Termin zur konkreten Themenbehandlung angesetzt werden soll.	Jugendliche können z.B. über den Chat direkt an die Moderation ihre Daten (z.B. Name, Kontakt) und ihre zeitlichen Ressourcen (z.B. 1x/Woche, 1x/Monat) schicken. Wichtig ist, dass du den Datenschutz beachtest und ggf. von den Eltern noch die Zustimmung bei Minderjährigen einholen musst. Die Kontaktdaten können aber auch über andere Tools (siehe Methodenkarten) eingeholt werden.
Abschlussphase & Evaluation	In der Abschlussphase rundest du deine Veranstaltung ab. Neben den formalen Verabschiedungen kannst du die jungen Menschen fragen, wie ihnen die Veranstaltung gefallen hat, so kannst du immer wieder Anregungen mit aufnehmen und z.B. andere Methoden verwenden.	Die Evaluation kannst du mit einem digitalen Fragebogen gestalten, den die Jugendlichen per Link herunterladen können oder du nutzt in den Videoplattformen die Abstimmungsfunktion. Weitere Vorschläge findest du in den Methodenkarten.
Begleitung bei der Umsetzung der Projekte	Natürlich ist ein Projekt nach der ersten Veranstaltung noch nicht abgeschlossen. Es ist wichtig, dass du auch im Zuge der Nacharbeit und der Aufbereitung immer in Kontakt mit den Jugendlichen bleibst und sie dich über neue Termine sowie den Stand des Projektes informieren.	Verwende ggf. für weitere Konferenzen den gleichen Einladungs- / oder Eintrittslink. 

8.3 Hybride Veranstaltung

Die Schritte im hybriden Format bleiben dieselben, wie die analogen und digitalen, allerdings ist der zentrale Aspekt des hybriden Formates die Kombination von analogen und digitalen Elementen. Das bietet entsprechend viele Ausgestaltungsformen. Dabei ist es egal, ob du dich generell in deinen Veranstaltungen in den Formen abwechseln möchtest, oder kleinere digitale Tools, z.B. für Abstimmungen in deinem analogen Setting verwendest oder über QR-Codes oder Fotos analoge Orte in dein digitales Setting einbaust.

Die Vielfalt an Möglichkeiten setzt deiner Kreativität keine Grenzen. Wichtig ist, wie vorhin schon betont, die richtige Methode für deine Jugendkonferenz und deine Zielgruppe zu finden. Auch hier sei wieder auf die Methodenkärtchen verwiesen. Achte immer darauf, die Rahmenbedingungen nicht aus den Augen zu verlieren. Das digitale Zuschalten von Teilnehmenden zu einer größeren analogen Veranstaltung erfordert z.B. viel technische Ausstattung, zusätzliche Methoden und eine ausgeklügelte Moderation. Ebenso können analoge Elemente wie das Aufsuchen bestimmter Orte in einem sonst digitalen Setting an der Mobilität der Teilnehmenden scheitern, die sonst keine Rolle spielt.





9. EVALUATION

Evaluation ist wichtig, da du direktes Feedback zu deiner Zielgruppe erhältst, um zukünftige Veranstaltungen noch interessanter und zielgerichteter gestalten zu können. Sie vermittelt den Teilnehmenden auch, dass ihre Meinung zählt.

Profitiere von deinen Erfahrungen und Einschätzungen und verbessere zukünftige Jugendkonferenzen hinsichtlich der Handlungsempfehlungen und hole dir Bestätigung und Motivation über positives Feedback deiner Teilnehmer:innen. Auch die Jugendlichen können einen Mehrwert aus der Durchführung der Evaluation verzeichnen. Ihre Anmerkungen werden im besten Fall beim nächsten Mal berücksichtigt, so dass sie sich mit der nächsten Jugendkonferenz besser identifizieren können und sich und ihre Belange ernst genommen fühlen.

Zur Ausgestaltung einer Evaluation gibt es verschiedene Wege, wie diese für alle Beteiligten interessant und gleichzeitig gewinnbringend sein kann. Da eine Evaluation am Ende der Veranstaltung geschieht, bestimmt sie maßgeblich das Gefühl, mit dem die Teilnehmer:innen nach Hause gehen. Deshalb ist es wichtig, diese sehr gut zu planen und ins Gesamtkonzept einzubauen. Achte dabei auf deine Zielgruppe. Z.B. kommen manche Jugendliche mit Fragebögen schnell zurecht, andere finden sie eher langweilig und lästig. In den Methodenkarten findest du Anregungen, wie du deine Evaluation spannend und positiv gestalten kannst.

10. NACHBEREITUNG

Die Nachbereitung ist ein entscheidender Punkt, der bei deinem Projekt auf keinen Fall fehlen oder zu kurz kommen sollte. Ideen, die du während der Jugendkonferenz eingefangen hast, sollten strukturiert und z.B. über schriftliche Berichte, Fotos oder Zusammenführung der Plakate aufgearbeitet werden.

Im Endeffekt gilt es zu klären, was nach der Jugendkonferenz passiert und wie es weitergeht. Das hängt natürlich entsprechend mit euren Ergebnissen zusammen. Es ist ratsam, ein Fotoprotokoll zu erstellen und den teilnehmenden Jugendlichen zur Verfügung zu stellen. Ebenso solltest du dir überlegen, ob du die gewonnenen Ideen, Erkenntnisse und Vorhaben für die Öffentlichkeitsarbeit aufbereitest und entsprechend platzierst.

Veröffentliche Bilder und Ergebnisse aus der Jugendkonferenz z.B. einen kleinen Artikel mit Bild im örtlichen Gemeindeblatt, in der Schülerzeitung oder im Vereinsbericht, über eure Homepage, eure Social Media Kanäle und Sorge so dafür, dass eure Bemühungen von möglichst vielen Menschen gesehen und anerkannt werden.

Erwachsene erreichst du in der Regel über Printmedien. Jugendliche wirst du zusätzlich über Social Media oder Online Pages erreichen.

Tipp



#jugend_spricht

11. FOLGEBEGLEITUNG

Ohne die Folgebegleitung wird eine nachhaltige Jugendbeteiligung nicht gelingen können und die Veranstaltung bleibt eine Alibibeteiligung.

Jugendliche brauchen in der Umsetzung der Ideen aus der Jugendkonferenz Unterstützung und Begleitung. Frag nach, wie und an welcher Stelle du sie unterstützen kannst. Gib ihnen gleichzeitig die Freiräume, die sie brauchen, um ihre Ideen zu entfalten und sich selbst zu verwirklichen. Du vermittelst ihnen damit ein Gefühl von Sicherheit, dass sie nicht allein sind und jemanden um Rat fragen können, so dass sie, im gesetzten Rahmen, frei und selbständig agieren können. Sei dir dabei bewusst, dass die Folgebegleitung mit zeitlichem Aufwand deinerseits verbunden ist. Es könnten ggf. Folgeprojekte entstehen und sich weitere Dimensionen an Möglichkeiten eröffnen. Kommuniziere darüber ehrlich mit deiner Gruppe von Jugendlichen.

Stellt gemeinsam einen Plan auf, wie es weitergeht und legt Termine und Zeithorizonte fest. Passe dich dabei wieder an die Zeiten und Kommunikationswege der Jugendlichen an und bleibe flexibel. Authentizität und Transparenz sind auch in der Folgebegleitung von hoher Bedeutung. Über einen laufenden Informationsaustausch, nach gemeinsam festgesetzten Rahmen, könnt ihr auf respektvoller, gleichgestellter Ebene zielgerichtet eure Ideen verfolgen und große Erfolge verzeichnen.



12. INFOMATERIAL

In unserem **GRATIS DOWNLOADBEREICH** findest du fertige Canva Vorlagen für Plakate, Einladungen und Instagram- oder Facebookposts, PDF Dokumente und eine Checkliste! Das Design kannst du jederzeit deinen Wünschen und deiner Jugendkonferenz entsprechend anpassen. Probiere dich aus und gestalte deine individuelle Jugendkonferenz!

Viel Erfolg!

QUELLEN:

o. A. (o. J. a.): Jugendbeteiligung. Online verfügbar unter <https://jugend.beteiligen.jetzt/wissen-qualifizierung/glossar/jugendbeteiligung>, zuletzt geprüft am 05.08.2021. o. A. (o. J. b.): Jugendbeteiligung. Hg. v. Jugend.beteiligen.jetzt. Online verfügbar unter <https://jugend.beteiligen.jetzt/wissen-qualifizierung/glossar/jugendbeteiligung>, zuletzt geprüft am 05.08.2021.



Plakat DIN A4



Instagram Story animiert



Instagram Post



Instagram Post



Facebook Anzeige



Plakat DIN A4



Plakat DIN A4



Plakat DIN A4



Gratis Download

Hol dir deine GRATIS VORLAGEN und gestalte deine Einladungen in wenigen Minuten.

