FALLING INTO PLACE

Das TOOLKIT



Inhaltsverzeichnis

Teil I – Einleitung: Warum dieses Toolkit? *4*
Das Projekt „Falling into Place" kennenlernen 5
Was verstehen wir unter partizipativer Stadtgestaltung? 5
Warum gerade der ländliche Kontext? 5
Was ist der Zweck dieser Ressource? 6
Wie nutzt man diese Ressource? 6

Teil II – „Der wissenschaftliche Weg" *7*
Entdeckung des Kompetenzrahmens 8
Ergebnisse des Labors 8
Methodik 9
Übersetzung des Kompetenzrahmens in die Werkzeuge 11
Übersichtstabelle der Werkzeuge 12
Teil III – Die Reise beginnt *14*
Vorstellung der Storyline 16
Planet A: Kartierung unserer Gemeinschaft: Jugendperspektiven auf öffentliche Räume 20
2Planet I: R:evolution – Partizipativer Budget-/Projektwettbewerb 26
Planet Veridian: Den eigenen Kompetenzbaum pflanzen 31
Planet Ours – Zurück zum Ausgangspunkt: Lokales Fachwissen für das Gemeinwohl fördern 37
Den Kreis schließen – Narrativer Abschluss 43

Teil IV – Weitere Entdeckungen *46*
Fallstudien 47
Fallstudie: Gemeindegeführtes Jugendzentrum (FACK) 48
Fallstudie: Die Vision der Jugend, Region Varena 51
Fallstudie: Das Jugendzentrum in Reggio Calabria Weitere Instrumente 54
Junge Perspektiven: Eine fotobasierte Initiative für öffentliche Kunst und Dialog in 57
der Gemeinde Interessenvertretung in Aktion: Ein Leitfaden 57
Gestalte deinen Raum neu: Fotogrammetrie für partizipative Stadtentwicklung 59
62

Teil V – Handouts *66*
Kartierung unserer Gemeinschaft: Jugendperspektiven auf öffentliche Räume 67
Den eigenen Kompetenzbaum pflanzen 72
Lokales Fachwissen für das Gemeinwohl fördern Fotografiebasierte 74
Kunst im öffentlichen Raum und Initiative für den Dialog mit der Gemeinschaft 76
Interessenvertretung in Aktion: Ein Leitfaden 79
Den Raum neu gestalten: Fotogrammetrie für partizipative Stadtentwicklung 81

Teil I

Die Szene Schaffen: Warum dieses Toolkit?





Das Projekt "Falling Into Place" Kennenlernen

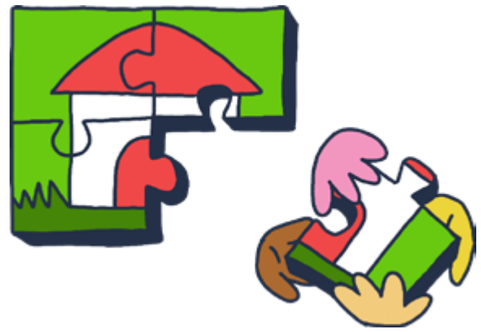
Das Projekt „Falling into Place“ ist eine Kooperationsinitiative, die aus der gemeinsamen Vision von Partnerorganisationen in Deutschland, Italien, der Türkei und Litauen entstanden ist. Unser gemeinsames Ziel ist es, zu erforschen, wie partizipative Stadtgestaltung ein wirksames Instrument zur Förderung demokratischer Werte und zur Bewältigung sozialer Herausforderungen auf lokaler Ebene, insbesondere im ländlichen Raum, sein kann.

Das Projekt „Falling into Place“, das von September 2024 bis Juli 2026 läuft, umfasst verschiedene Aktivitäten. Dazu gehören der Aufbau lokaler Allianzen und die Erfassung von Initiativen, die umfangreiche Recherchen und die Erstellung dieses pädagogischen Werkzeugkastens beinhalten. Außerdem führten wir ein Kapazitätsaufbauprogramm für Jugendarbeiter und Jugendliche durch, das Schulungen und einen Jugendaustausch umfasste.

Zu den anstehenden Aktivitäten des Projekts gehören lokale partizipative Stadtgestaltungsprogramme an einigen Testandorten sowie ein lokaler strukturierter Dialog mit kommunalen Akteuren in jedem Partnerland, um die von Jugendlichen geleitete Stadtgestaltung zu fördern.

Was verstehen wir unter partizipativer Ortgestaltung?

Partizipative Stadtgestaltung bindet die Bürger aktiv in die Gestaltung ihres lokalen Umfelds ein. Dieser inklusive Prozess, der auf offenem Dialog, kollektiver Entscheidungsfindung und geteilter Verantwortung beruht, ermutigt die Bewohner, ihr individuelles Wissen, ihre Kreativität und ihre Wünsche in die Entwicklung öffentlicher Räume einzubringen. Dadurch wird nicht nur das Zugehörigkeitsgefühl und der Zusammenhalt der Gemeinschaft gestärkt, sondern auch Transparenz, gegenseitiger Respekt und bürgerschaftliches Engagement gefördert – allesamt entscheidende Elemente einer lebendigen Demokratie.



Warum ländlicher Kontext?

Ländliche Gebiete stehen oft vor besonderen Herausforderungen wie geografischer Isolation, unzureichender Infrastruktur und mangelnder Repräsentation in Entscheidungsprozessen. Wir sind überzeugt, dass die Förderung demokratischer Werte in diesen Kontexten unerlässlich ist, um starke und widerstandsfähige Gemeinschaften aufzubauen. Im Rahmen dieses Projekts bringen Nichtregierungsorganisationen, die mit jungen Menschen in ländlichen Gebieten arbeiten, Instrumente der Ortsgestaltung in diese Regionen und tragen so zum Aufbau lokaler Demokratie und zur Stärkung junger Menschen in Umgebungen bei, die möglicherweise von politischem Radikalismus bedroht sind.



WAS IST DER ZWECK DIESER RESSOURCE?

Dieses Toolkit richtet sich in erster Linie an Jugendarbeiter*innen, denen es am Herzen liegt, junge Menschen zu befähigen, ihr lokales Umfeld mitzugestalten. Ganz gleich, ob Sie neu im Bereich „Placemaking“ sind oder Ihre bestehende Praxis vertiefen möchten – diese Ressource bietet eine Mischung aus theoretischem Verständnis und praktischer Anwendung. Als pädagogisches Toolkit ist es so strukturiert, dass es das Lernen und die Kompetenzentwicklung fördert und Antworten sowohl auf das „Was?“ als auch auf das „Wie?“ des partizipativen „Placemaking“ in der Jugendarbeit liefert.

Unser Ziel ist es, Jugendbetreuer*innen strukturierte Methoden, praktische Werkzeuge und inspirierende Fallstudien bereitzustellen, um sie bei der Moderation inklusiver Placemaking-Initiativen zu unterstützen.

WIE WIRD DIESE RESSOURCE VERWENDET?

Dieses Toolkit wurde für Jugendarbeiter entwickelt, die Methoden des Placemaking in ihre Arbeit in der Gemeinde integrieren möchten. In der Erkenntnis, dass Placemaking physische Räume, menschliche Bedürfnisse und die Identität einer Gemeinschaft grundlegend miteinander verbindet, hat unsere Partnerschaft diese Ressource entwickelt, um bestehende Strategien der Jugendarbeit durch immersives Storytelling und praktische Werkzeuge zu bereichern.

Unter Berücksichtigung des praktischen Nutzens haben wir Elemente des Storytelling integriert, um:

1. Die emotionalen Dimensionen des Placemaking anhand von nachvollziehbaren Szenarien zu veranschaulichen,
2. Kognitive Anknüpfungspunkte für komplexe Konzepte der räumlichen Gerechtigkeit zu schaffen,
3. Die persönliche Interpretation der Instrumente durch narrative Metaphern zu fördern

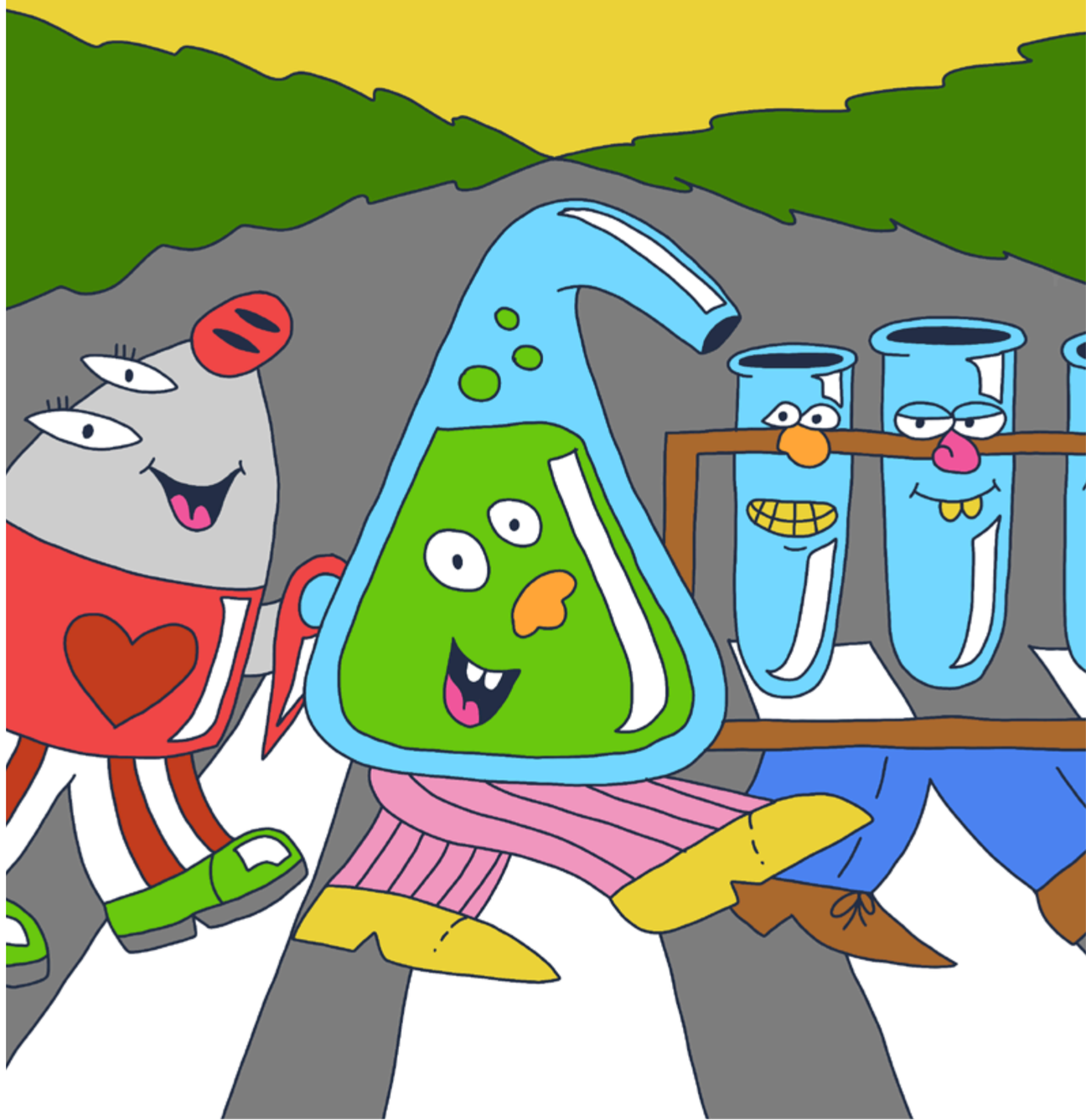
Placemaking geht über Stadtgestaltung hinaus – es bezieht das lebendige Wesen von Gemeinschaften mit ein, indem es Umweltelemente mit den Bedürfnissen der Bewohner in Einklang bringt. Unser Ansatz positioniert Jugendarbeiter als Moderatoren, die jungen Menschen helfen, im Zentrum dieser Bewegung für Veränderung zu stehen und Räume mithilfe lokaler Ressourcen, Talente und gemeinsamer Bestrebungen neu zu gestalten.

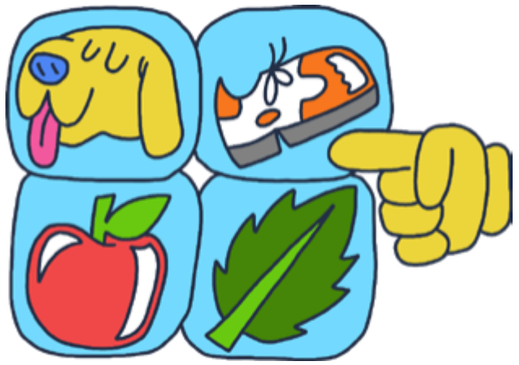
Da jedoch Benutzerfreundlichkeit und Nutzen für uns im Vordergrund stehen, haben wir uns entschlossen, Ihnen zwei verschiedene Optionen anzubieten, je nach Ihren konkreten Bedürfnissen.

1. Wenn Sie eine Sammlung von Instrumenten sowie die methodischen und praktischen Erläuterungen dazu benötigen, können Sie direkt zu Seite 4 springen. Und Sie können die Übersichtstabelle auf Seite 9 zu Rate ziehen, um die Instrumente zu finden, die Sie suchen.
2. Wenn Sie lieber eine Reise unternehmen möchten, um zu sehen, wie einige der Instrumente zum Leben erweckt werden können, gehen Sie auf Seite 11 und folgen Sie der Geschichte.

Dann lassen Sie uns loslegen und wir sehen uns auf der anderen Seite...

TEIL II
“WISSENSCHAFTLICHER WEG”





DAS KOMPETENZRAHMENWERK ENTDECKEN

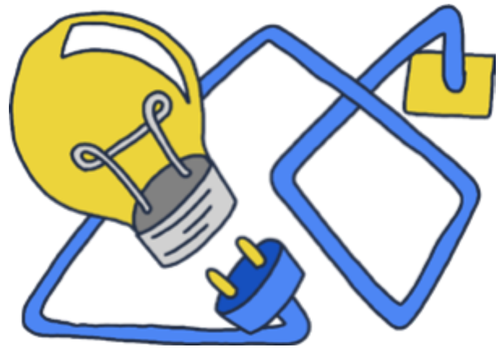
Dieses Kompetenzrahmenwerk entstand im Rahmen von Aktivitäten zum Aufbau lokaler Allianzen (Local Alliance Building, LAB), die an Teststandorten in Deutschland, Litauen, Italien und der Türkei durchgeführt wurden. Anhand von 20 Interviews und einer Online-Fokusgruppe wurden im Rahmen des LAB-Prozesses entscheidende Lücken in den Fähigkeiten und Kenntnissen von Jugendbetreuern ermittelt, die mit jungen Menschen in ländlichen und abgelegenen Gemeinden Placemaking-Maßnahmen umsetzen möchten.
Dieses Kompetenzrahmenwerk ist daher als Grundlage konzipiert, auf der unser pädagogisches Toolkit für Jugendarbeiter aufbaut.
Die folgende Struktur wurde dann so gestaltet, dass sie diesem Ziel bestmöglich gerecht wird, und präsentiert die gesammelten Ergebnisse in einer Weise, die sich für die Gestaltung von Bildungsaktivitäten für Jugendarbeiter eignet.

LABORERGEBNIS

Auf der Grundlage der Interviews und der Fokusgruppe konnten die folgenden Kompetenzen ermittelt werden:

1. **Kommunikation und sektorübergreifende Zusammenarbeit:** Verbesserung der Fähigkeiten zur Kontaktaufnahme, um verschiedene Partner (einschließlich Organisationen aus der Privatwirtschaft) einzubinden und Partnerschaften mit lokalen Gemeinschaften aufzubauen.
2. **Digitale und technische Kompetenzen:** Fähigkeit zum effektiven Einsatz digitaler Werkzeuge für Projektplanung, Kommunikation und Umsetzung.
3. **Motivation und Einbindung junger Menschen:** Fähigkeit, Programme zu konzipieren, die das Interesse der Jugendlichen aufrechterhalten, ihre Motivationen verstehen und ein langfristiges Engagement fördern.
4. **Ressourcenentwicklung und Nachhaltigkeit:** Kompetenzen in den Bereichen Mittelbeschaffung, Sicherung der Unterstützung durch Kommunalverwaltungen (insbesondere in ländlichen Gebieten) und Entwicklung finanziell nachhaltiger Strategien.
5. **Bedarfsanalyse und lokale Anpassung:** Kompetenz bei der Durchführung ortsspezifischer Bedarfsanalysen und der Anpassung von Ansätzen an regionale Raumplanungspraktiken und die demografische Zusammensetzung der Jugend.
6. **Fachwissen im Bereich Placemaking:** Expertise bei der physischen Umgestaltung von Räumen, einschließlich des Verständnisses städtischer Dynamiken (z. B. räumliche Aufteilung, Nutzung vorhandener Ressourcen) zur Verbesserung von Funktionalität und Barrierefreiheit.
7. **Theoretische und konzeptionelle Anwendung:** Fähigkeit, Theorien der Stadtanthropologie und Erkenntnisse der sensorischen Anthropologie anzuwenden, um psychologisch ansprechende, inklusive öffentliche Räume zu schaffen.
8. **Soziale Konstruktion und Inklusion:** Kompetenz bei der Entwicklung partizipativer Rahmenbedingungen zur Gestaltung sozial inklusiver Räume und zur Verhinderung der Verfestigung rückschrittlicher sozialer Rollen in Gemeinschaftsprojekten.

Wie bereits erwähnt, wurden diese Ergebnisse auf der Grundlage der Beiträge der befragten Personen sowie der Teilnehmer*innen der speziellen Fokusgruppe erarbeitet und geben daher deren direkte Aussagen und Beiträge zusammenfassend wieder.



METHODIK

Um das Toolkit jedoch zu erstellen und ein Produkt zu entwickeln, das von einer breiteren Gemeinschaft von Jugendbetreuern in ganz Europa problemlos genutzt werden kann, beschloss das Konsortium, diese Kompetenzen mit denen abzugleichen, die im **ETS-Kompetenzmodell** für international tätige Jugendbetreuer aufgeführt sind, da dieses bereits für den internen Lernprozess des Teams mithilfe des YOCOMO-Selbstbewertungstools verwendet worden war.
Der Grund für die Wahl dieses speziellen Modells gegenüber anderen liegt darin, dass es Kompetenzen als Synthese aus **Wissen, Fähigkeiten und Einstellungen/ Verhaltensweisen** betrachtet – ein Ansatz, der von allen Partnern verwendet wird und sich besonders gut für die Gestaltung von Aktivitäten im Bereich der nichtformalen Bildung eignet.
Diesem Prinzip folgend umfasst das ETS neun Hauptkompetenzbereiche:

1. **Förderung des individuellen und gruppenbezogenen Lernens in einem bereichernden Umfeld** Schaffung inklusiver Räume für die Jugendentwicklung durch Methoden der nichtformalen Bildung.
2. **Konzeption von Programmen** Strukturierung jugendzentrierter Aktivitäten im Einklang mit europäischen Werten (z. B. Inklusion, Demokratie).
3. **Organisation und Verwaltung von Ressourcen** praktische Fähigkeiten in den Bereichen Budgetierung, Logistik und Risikobewertung für internationale Projekte.
4. **Erfolgreiche Zusammenarbeit in Teams** Zwischenmenschliche Kompetenzen für multikulturelle Teamarbeit und Konfliktlösung.
4. **Sinnvolle Kommunikation mit anderen** Anpassung des Kommunikationsstils an verschiedene Sprachen und kulturelle Kontexte.
4. **Interkulturelle Kompetenz zeigen** Umgang mit Machtverhältnissen und Förderung von Gerechtigkeit in vielfältigen Umgebungen.
4. **Netzwerken und Interessenvertretung** Aufbau von Partnerschaften mit Interessengruppen (NGOs, politische Entscheidungsträger), um den Stimmen junger Menschen mehr Gehör zu verschaffen.
4. **Entwicklung von Bewertungsverfahren** Umsetzung von Feedback-Schleifen zur Bewertung und Verbesserung der Programmwirkung.
9. **Zivilgesellschaftliches Engagement** Sich politischer und gesellschaftlicher Themen, die junge Menschen betreffen, bewusst sein und dazu eine prinzipielle Haltung einnehmen, Machtverhältnisse hinterfragen und ihr kritisches zivilgesellschaftliches Engagement in ihren Gemeinschaften, in Europa und darüber hinaus fördern

Jeder dieser Bereiche setzt sich wiederum aus verschiedenen Kenntnissen, Fähigkeiten und Einstellungen/ Verhaltensweisen zusammen, die gemeinsam die jeweilige spezifische Kompetenz bilden.
Auf dieselbe Weise lassen sich die im Rahmen der LAB-Aktivitäten identifizierten Kompetenzen aufschlüsseln, um die spezifischen Komponenten zu verstehen, die zu ihrer Entwicklung beitragen können.
Da zudem beschlossen wurde, das ETS-Modell zu übernehmen, um unsere Arbeit in einem bestehenden Rahmen darzustellen, musste zunächst ermittelt werden, inwiefern unsere Ergebnisse mit den bestehenden ETS-Bereichen übereinstimmen. Dabei war uns bewusst, dass wir stattdessen Ad-hoc-Modelle für spezifischere Kompetenzen entwickeln mussten, wie beispielsweise solche im Zusammenhang mit Placemaking sowie für diejenigen im Zusammenhang mit digitaler Kompetenz, die in mehreren der neun ETS-Bereiche vorkommt, jedoch mit unterschiedlichen Schwerpunkten.
Dies führte zu folgendem Schema:

LABOREGEBNIS	ETS-KOMPETENZEN	MATCHING-FUNKTION
Kommunikation und sektorübergreifende Zusammenarbeit	Vernetzung & Zusammenarbeit	ETS legt Wert auf den Aufbau von Partnerschaften über verschiedene Sektoren hinweg, um dem Bedarf an Verbündeten und Unterstützern gerecht zu werden.
Jugendliche motivieren/einbinden	Sich gesellschaftlich engagieren	Dies steht im Einklang mit dem Schwerpunkt von ETS, das Engagement junger Menschen durch partizipative Methoden zu fördern, aber auch die für junge Menschen drängendsten politischen Themen im Blick zu behalten
Ressourcenentwicklung und Nachhaltigkeit	Ressourcen verwalten	Beide befassen sich mit Strategien zur Mittelbeschaffung und zur finanziellen Nachhaltigkeit
Bedarfsanalyse und lokale Anpassung	Interkulturelle Sensibilität zeigen	Shared focus on analyzing contextual/local youth requirements taking into account specific characteristics
Theoretische und konzeptionelle Anwendung	Konzeption von Programmen	Dies setzt ein gutes Verständnis für die verschiedenen Gruppen und Umfelder voraus, mit denen ein Jugendbetreuer arbeitet, sowie die Anwendung der Werte und Prinzipien des nichtformalen Lernens zur Auseinandersetzung mit politischen, gesellschaftlichen und kulturellen Themen
Soziale Konstruktion und Inklusion	Interkulturelle Sensibilität zeigen + sich gesellschaftlich engagieren	Ein klares Verständnis des Kontexts und seiner strukturellen Probleme, um Aktivitäten und Räume so zu gestalten, dass diese Probleme nicht noch verstärkt werden

Nach dieser Zuordnungsübung gingen wir dann auf die Einzelheiten der spezifischen Kompetenzen für die Zwecke dieses Rahmenwerks ein und legten für jede einzelne die entsprechenden Kenntnisse, Fähigkeiten und Einstellungen/Verhaltensweisen fest.
Um diesen Ansatz praxisnaher zu gestalten, erstellten wir anschließend für jede der Kompetenzen eine Liste mit „Maßnahmenvorschlägen" und stellten diese als ideale Grundlage für die von unserem Konsortium zu entwickelnden Instrumente dar.
Die Endergebnisse bestätigten, wie eng die aufgeführten Kompetenzen miteinander verknüpft sind, was bedeutet, dass es mehrere vorgeschlagene Maßnahmen gibt, die einigen von ihnen gleichzeitig zugutekommen können, insbesondere wenn sie eine direkte Einbindung von Menschen aus der Gemeinschaft beinhalten (z. B. die Organisation von Treffen, Versammlungen und die Erfassung lokaler Talente).

Dies führt dazu, dass sich einige der vorgeschlagenen Maßnahmen wiederholen, was daher aus Sicht der Personen, aus denen sich unsere Stichprobe zusammensetzt, als von vorrangiger Bedeutung für die Ziele des Projekts und für die Erstellung des Toolkits angesehen werden kann.
Auch das Fachwissen und die Ressourcen des Projektkonsortiums waren ein entscheidender Faktor bei der Auswahl der besten Instrumente und Aktivitäten, die es im Rahmen dieses Projekts zum Nutzen anderer europäischer Jugendbetreuer bereitstellen kann, um die Wirkung auf eine breitere Zielgruppe sicherzustellen.

DIE UMSETZUNG DES KOMPETENZRAHMENWERKS IN DIE WERKZEUGE

Insgesamt konnten wir dank dieses Rahmens feststellen, dass wir uns bei der Zusammenstellung des Toolkits auf die folgenden vorgeschlagenen Maßnahmen konzentrieren mussten, die zu den vier Säulen unseres Toolkits wurden. Diese dienten uns dann als Leitkriterien bei der Entwicklung der Tools, die Sie hier entdecken werden.
Genauer gesagt und wie Sie der Übersichtstabelle der Aktivitäten entnehmen können:



Forschung und Kartierung

- Sekundärrecherchen durchführen (u. a. zu bewährten Verfahren, lokalem Kulturerbe und Ressourcen)
- Das lokale Umfeld erfassen (Interessengruppen, Gebiet, lokale Experten und Künstler)
- Bedarfsanalysen durchführen (in regelmäßigen Abständen)

Werkzeuge

- Jugendperspektiven
- Unsere Gemeinden kartografieren

Engagement in der Gemeinschaft

- Regelmäßige Treffen und Zusammenkünfte (zweiseitig und in Gruppen) organisieren
- Einen kontinuierlichen Dialog mit jungen Menschen pflegen
- Verschiedene Gruppen innerhalb der Gemeinschaft miteinander vernetzen (einschließlich generationenübergreifender Verbindungen)

Werkzeuge

- Partizipative Haushaltsplanung „R:evolution"
- Fallstudien aus Deutschland, Italien, Litauen und der Türkei

Weiterbildung und Entwicklung

- Ressourcen finden und nutzen (Online-Handbücher, Kurse, erfolgreiche Fallbeispiele)
- Aktivitäten durchführen und weiterentwickeln (einschließlich Selbstreflexion)
- Initiativen verfolgen und dokumentieren

Werkzeuge

- Deinen Kompetenzbaum gestalten
- Gestalte deinen Raum neu (Fotogrammetrie)

Einbindung von Experten

- Lokale Fachkräfte (Fachleute, sachkundige Mitglieder der Gemeinschaft, kompetente junge Menschen) ausfindig machen und Kontakte zu ihnen knüpfen
- Partnerschaften aufbauen
- Kenntnisse im Bereich Fundraising und bei der Einwerbung von Ressourcen

Werkzeuge

- Lokales Fachwissen nachhaltig fördern
- Interessenvertretung in der Praxis: Ein Fahrplan

PART III

AUFBRUCH ZUR REISE





Kapitel 1
VORSTELLUNG DER HANDLUNG

7:30 Uhr. Ich stellte den Wecker ab und stand auf.

Ich aß gerade mein übliches Frühstück, als ich aus dem Fenster schaute. Irgendetwas stimmte nicht. Vielleicht lag es am Wetter, dachte ich. Das Licht im Zimmer schien anders zu sein. Ich schaute aus dem Fenster und konnte den Baum nicht sehen.

Wie war das möglich? Der Baum hatte doch schon immer dort gestanden. Ich, meine Eltern, meine Großeltern und Urgroßeltern – jeder im Ort hatte ihn schon immer dort gesehen, an genau derselben Stelle, wo er an Sommertagen Schatten spendete, saftige Früchte trug, wunderschöne Blüten blühte, Nistplätze für Vögel bot … das perfekte Versteck und der perfekte Spielplatz für alle Kinder, das Symbol auf unserer Flagge … wo war er?

Ich beschloss, hinauszugehen und mich mit eigenen Augen zu überzeugen, und kaum war ich hinausgegangen, sah ich andere Menschen mit verwirrten Mienen, die sich in dieselbe Richtung bewegten. Alle wirkten verwirrt, alle wollten verstehen, was mit dem Baum geschehen war.

Mein Herz pochte, ich war nervös, besorgt … Ich wünschte, ich könnte schneller gehen, obwohl der Platz mit dem Baum nur 10 Minuten von meinem Haus entfernt war.

Als ich endlich ankam, kam es mir vor, als wäre ich stundenlang gelaufen. Warum ging es mir so? Jedenfalls war ich auf dem Platz, und ich konnte es sehen – es war also immer noch da!

Ich verspürte sofort eine leichte Erleichterung; der Baum war nicht tot! Dennoch war es kein schöner Anblick … Er war (im wahrsten Sinne des Wortes) nur noch ein Schatten seiner selbst, 20 Mal kleiner … deshalb konnte ich ihn von meinem Fenster aus nicht sehen. Grau und leblos, als stünde er kurz vor dem Tod … wie war das möglich?

Ilch hatte schon eine Weile nicht mehr nachgesehen, das stimmte zwar, aber nur, weil ich mir niemals hätte vorstellen können, dass ihm etwas zustoßen könnte! Ich sah mich um und bemerkte viele Menschen mit traurigen, besorgten Gesichtern, und ich nahm an, dass ich für sie genauso aussah. Aber warum unternahm niemand etwas? Wo waren der Bürgermeister und die Polizei?

Ich drehte den Kopf und sah zwei Polizisten, also ging ich auf sie zu, um zu fragen, ob es irgendwelche Neuigkeiten zur Ursache dieser Tragödie gäbe. Die Polizisten zuckten mit den Schultern und sagten, niemand wisse etwas … Vielleicht war der Baum so alt, dass er einfach auf natürliche Weise starb … Es war traurig, aber so lief es nun einmal.

Ich war schockiert. Wie konnten sie nur so gleichgültig sein? Es war der Baum, unser Baum! Mir war vorher gar nicht bewusst gewesen, wie sehr er mir am Herzen lag, aber jetzt konnte ich einfach nicht akzeptieren, dass er nicht mehr da war!

Noch immer geschockt entfernte ich mich von den Agenten und fand eine Gruppe von Menschen, die ungefähr in meinem Alter waren und mit denen ich noch nie gesprochen hatte, aber das war mir egal. Die Lage war dringend, und ich durfte nicht schüchtern sein. Also stellte ich ihnen dieselben Fragen. Wusste jemand etwas über die Ursache? Unternahm irgendjemand etwas?

Sie senkten den Kopf und schüttelten ihn, um „nein" zu sagen … zumindest sahen sie traurig aus … doch einer von ihnen hob den Kopf und sagte:

„Uns geht es genauso", antwortete einer und sah mir in die Augen, „ich habe den Baum schon ewig nicht mehr besucht, aber ich möchte nicht, dass er stirbt. Wenn du eine Lösung findest, helfen wir dir."

Nun, eigentlich war ich herumgelaufen und hatte Fragen gestellt, weil ich gehofft hatte, jemand könnte mir sagen, was ich tun soll, wie ich reagieren soll. Da wurde mir plötzlich klar, dass ich selbst diejenige sein könnte, die nach der Lösung sucht! Jemand musste es tun, aber niemand rührte sich. Zumindest war ich unterwegs, also war es vielleicht ein Zeichen, dass ich weiter umherwandern sollte, um Antworten zu finden.

Aber wo sollte ich suchen? Der Baum war so alt, dass man die Person, die ihn dort aufgestellt hatte, wohl kaum noch finden konnte … aber Moment mal, das Museum!

Im Museum gab es einen Bereich, der der Gründung der Stadt gewidmet war und die Geschichte des Baumes erzählte. Vielleicht könnten sie mir dort etwas sagen, wenn ich hinginge!

Ich brauchte drei Minuten, um dorthin zu gelangen – es war, als würde ich fliegen … So schnell bin ich noch nie gerannt! Als ich ankam, war das Museum zwar geöffnet, aber menschenleer … Nur ein Wachmann stand am Eingang, also eilte ich zu ihm, um Fragen über den Baum zu stellen, doch es schien, als wüsste er nicht einmal, was passiert war – er war einfach nur da, um seinen Dienst zu verrichten.

Ich war entmutigt, doch dann sah mich der Wachmann an, und es schien, als täte es ihm auch leid, also führte er mich zu der Abteilung, die sich mit dem Baum befasste. Tatsächlich wussten sie viel darüber, aber niemand hatte wirklich danach gefragt.

In weniger als 30 Minuten erfuhr ich, dass der Baum nicht von dort stammte, sondern vor mehr als 2.000 Jahren von einem Entdecker in die Stadt gebracht worden war!

Der Name war im Laufe der Zeit in Vergessenheit geraten, und niemand wusste viel über ihn – nur, dass er den Samen des Baumes gepflanzt und eine Weile dort geblieben war, um zu zeigen, wie man ihn pflegt, um ihm beim Wachsen zuzusehen und zum Wohlstand aller beizutragen, mehr nicht. Es klang eher wie eine Legende als wie eine wahre Geschichte, wäre da nicht das Raumschiff gewesen, mit dem er angekommen war und das immer noch dort stand…

Ein Raketenschiff?? Hier? Im Museum? Warum wusste ich davon nichts! DAS MUSSTE ICH MIR ANSEHEN!

Der Wachmann lachte und meinte, dass es wahrscheinlich niemand mehr wüsste oder sich dafür interessiere, deshalb würden sie es mir gerne zeigen.

Als wir den Raum betraten, stand sie da: eine prächtige und immer noch glänzend rote Weltraumrakete! Genau wie die aus den Filmen! Ich konnte es kaum glauben! Und sie sah überhaupt nicht alt aus! Wie war es möglich, dass sie schon seit mehr als zweitausend Jahren dort stand?

Der Wachmann sagte mir, das sei ein echtes Rätsel und jeder akzeptiere es als eine Art Dogma. Auch wenn sie mir bei der Suche nach einer Erklärung oder Lösungen für den Baum nicht viel helfen könnten, würden sie mir doch das Innere der Rakete zeigen, wo einige alte Papiere ausgestellt seien, in denen ich vielleicht nach Antworten suchen könnte.

Ich war voller Hoffnung und Aufregung, so aufgeregt, dass ich in die Rakete rannte, ohne auf den Wachmann zu warten – und hineinfiel! Mein Gewicht löste etwas aus – die Luke schloss sich hinter mir. Ich hörte, wie der Wachmann verzweifelt gegen die Hülle hämmerte, während das Raumschiff hochfuhr und die Struktur des Daches und der Wände rundherum zerschmetterte, bis ich ihre Rufe nicht mehr hören konnte.

Plötzlich befand ich mich Hunderte von Metern über dem Boden! Anstatt in Panik zu geraten, war ich voller Staunen, als eine Roboterstimme verkündete: „Willkommen an Bord! Das Sicherheitsprotokoll für den Baum wurde aktiviert. Wir werden unser Ziel in 10 Erdstunden erreichen, daher schlage ich vor, dass du es dir bequem machst, dich entspannst und dich auf deine Mission vorbereitest."

Ich war sprachlos, aber die Stimme der Rakete hatte den Baum erwähnt; sie wusste davon! Sie wusste, dass ich ihn retten wollte! Es war die richtige Entscheidung gewesen, ins Museum zu kommen! Dann wurde mir klar, dass ich es einfach versuchen und dem Rat der Stimme folgen musste. Außerdem sah ich mich um und stellte fest, dass es kein Steuerrad gab, keine Knöpfe, gar nichts … ich konnte unmöglich selbst etwas tun. Es gab sechs Sessel wie in Flugzeugen, etwas, das wie eine Küche und ein Badezimmer aussah, sowie einen separaten Bereich mit sechs Betten – das war's.

Ich hatte jedoch überhaupt keine Angst, und da ich nichts anderes zu tun hatte, beschloss ich, die Reise zu genießen. Schließlich war ich im Weltraum! Außerdem hatte ich zum ersten Mal in meinem Leben eine Mission: unseren Baum zu retten!

”

Kapitel 2
Kartierung unserer Gemeinschaft:



Das Gefühl, dass die Rakete und ich nun ein gemeinsames Ziel verfolgten, war irgendwie greifbar, und irgendwie trieb uns dieses Gefühl der Zielstrebigkeit vorwärts ins Unbekannte. Als das Licht der Erdatmosphäre unter uns verblasste, blieb mir nichts anderes übrig, als mich dieser schicksalhaften Reise hinzugeben. Mein Herzschlag, der Antrieb der Rakete, die Mission – all das schien sich zu einer einzigen, nahtlosen Kraft zu vereinen, die darauf abzielte, den Baum zu retten.

Irgendwie tauchte aus der endlosen Leere, durch die wir bisher dahingeschossen waren, eine Gestalt vor uns auf. Ein kleiner Planet, der ein äußerst schwaches Licht ausstrahlte. Ein kreideartiges Graugrün, dem wir uns mit einer Abfolge von Gangwechseln nach unten näherten, gefolgt von der Aktivierung des Bremssystems der Rakete. Beim Eintritt in die Atmosphäre des Planeten verwandelte sich der Raum um die Rakete herum plötzlich von einer harmlosen Leere in einen tobenden Sturm, der die Außenhülle der Rakete mit einer Flut zerklüfteter Elemente attackierte. Allein der Lärm war überwältigend, als es der Rakete schließlich gelang, auf der unebenen Oberfläche des Planeten zu landen.

„Was machen wir hier?"

„Ohne Gemeinschaft ist der Baum so gut wie tot", sprach die Stimme in einem ernsteren Ton, als sich die alte Raketenluke ruckartig öffnete. „Finde das Licht inmitten des Sturms und finde das erste Werkzeug. Deine Mission wird dich vor den Elementen schützen."

Ich wurde von unerbittlichen, sturmartigen Winden, Staub und Trümmern heimgesucht, während ich blindlings hin und her taumelte und nach dem Weg suchte. Zu meinem Entsetzen begann ich zu begreifen, dass der Sturm von einer Million Stimmen erfüllt war. Fast unmöglich zu entschlüsseln, aber eindeutig feindseliger Natur und wie eine Art Propaganda, deren Zweck es war, Zwietracht und Hass unter jeder Gruppe von Menschen zu säen, die sie hörte.

Abgesehen von dem unerträglichen Lärm wurde mir körperlich übel, mein Magen drehte sich um. Mir war schlecht, ich fühlte mich schwer und völlig kraftlos, bis zu dem Punkt, an dem ich fast völlig zusammenbrach und dort auf dem unebenen Erdboden zusammenbrach.

Die Stimme der Rakete kehrte in meinen Gedanken zurück: „Deine Mission wird dich beschützen, ohne Gemeinschaft ist der Baum so gut wie tot."

Natürlich! Dieser Sturm aus Hass und Spaltung, hier auf diesem Planeten, war voll und ganz manifest und greifbar. So sehr, dass ich körperlich von ihm angegriffen wurde, doch auf der Erde hatte er sich getarnt und lebte unter uns, um sein böses Werk zu vollbringen.

Ich hob mein Gesicht vom kreidigen Boden, um noch einmal nach dem Weg nach vorne zu suchen … da war er! Das Licht vor mir und ein Eingang zu einer Höhle! Ich kroch vorwärts, meinen Kopf schützend, während ich mich mühsam, aber stetig auf das Licht zubewegte.

Im Eingangsbereich herrschte Stille, dann war ein leises Plätschern zu hören. Das perfekte Heilmittel für meine Sinne. Meine Kräfte kehrten zurück, das Unwohlsein ließ nach, und ich konnte meinen Weg durch einige Gänge finden, eine Reihe von Stufen hinauf und hinunter, die mich tiefer in die Höhle führten, bevor sie sich schließlich zu meinem Staunen öffnete. Ein riesiger Raum mit einer hohen, kuppelartigen Decke, überall auf magische Weise von natürlichem Licht erhellt, mit Torbögen, Teichen, glitzernden Springbrunnen, gefiederten Vögeln, die auf Ästen saßen und von einem Sitzplatz zum nächsten flogen, Pflanzen, die sich nach oben reckten, und herabhängenden Ranken, Bänken und Tischen und Bäumen – Bäumen wie unserem Baum! Aber voller Leben und Früchten und üppig grünen Blättern und überall Menschen, die miteinander sprachen und einander aufmerksam zuhörten. Menschen jeden Alters, jeder Glaubensrichtung, jeder Hautfarbe und jeden Standes. Sie spielten, arbeiteten, diskutierten, ruhten sich aus, aßen und genossen ihre Tätigkeiten. In einer Ecke schien eine Gruppe sich über ein Projekt oder Studien jeglicher Art auszutauschen, in einer anderen arbeiteten Künstler gemeinsam an einer Skulptur, dann eine Gruppe von Musikern und so weiter, ohne Ende.

Ich stand einen Moment lang da, als würde ich in dem Summen lebensspendender Aktivität baden, die überall um mich herum herrschte, und vergaß, warum ich eigentlich dort war, bis mein Blick den einer Frau traf, die mich zu einem niedrigen Torbogen winkte, unter dem sie stand. Ich folgte ihr zu der Stelle hinter dem Torbogen, an der eine Art Versammlung stattfand.

Auf der einen Seite des Raums standen Sitzreihen voller Erwachsener, die das Geschehen auf der anderen Seite des Raums verfolgten und beobachteten. Dort lagen junge Menschen ausgestreckt auf Liegestühlen, als würden sie schlafen. Doch dann sah ich es – den Grund, warum die Rakete mich hierhergebracht hatte. Aus den Körpern der jungen Menschen strömten bunte Ströme aus Regenbogenlicht, die nach oben stiegen und ein Mosaik aus lebendigen Bildern an die Decke projizierten. Orte, Visionen von Orten, existierende Orte, Gemeinschaftsräume im Freien und in Gebäuden, Orte mit Potenzial, vergessene Schwarz-Weiß-Räume, vernachlässigte, verlassene, hässliche, heruntergekommene Räume und farbenfrohe Visionen für diese Räume – verwandelte, funktionierende, inklusive, lebendige, blühende Lebensräume! Genau wie der Raum, aus dem ich gerade gekommen war. Da verstand ich es. Dies war eine Art Dialog, eine Kommunikation zwischen den Jugendlichen und den Älteren, die auf ihren Plätzen saßen. Sie teilten ihre Bedürfnisse und Visionen mit, und die Älteren nahmen sie auf. Da bemerkte ich einen entsprechenden Fluss dünner Lichtströme, die von den Bildern an der Decke in die Gedanken der Älteren hinabflossen.

Die Frau, die diese Übertragung irgendwie ermöglicht hatte, wandte sich mir zu:
„Das ist es, was gebraucht wird …“

„Die wunderschöne Piazza?“, fragte ich, „ist das das Ergebnis von …?

„Ja“, sagte sie, noch bevor ich meine Frage zu Ende stellen konnte. „Du bist jetzt bereit, loszufahren.“

Draußen hatte der Sturm etwas anderes an sich. Der Wind wehte immer noch, aber ich fühlte mich gestärkt, mich ihm zu stellen – aufrecht und mit mehr Selbstvertrauen. Ich schaffte es zurück zur Rakete.

„Wohin?“, fragte ich, während ich mich anschnallte.

„Zum nächsten Planeten“, antwortete die Stimme, „ruhe dich jetzt etwas aus.“

Ich warf einen letzten Blick auf das kleine Licht, das aus der Höhle in der Ferne strahlte, und schloss die Augen.

Jugendperspektiven auf öffentliche Räume



Methode

Die Teilnehmer erstellen eine großformatige, handgezeichnete Karte ihrer Gemeinde und markieren dabei wichtige Orte, an denen sich junge Menschen treffen. Anschließend führen sie eine strukturierte Diskussion über Verbesserungsmöglichkeiten und erarbeiten einen Aktionsplan zur Aufwertung ausgewählter Orte.

Hauptthemen

Partizipative Stadtplanung, Einbindung von Jugendlichen, Gemeindeentwicklung, bürgerschaftliches Bewusstsein, Aufwertung des öffentlichen Raums

Ziele

Öffentliche Räume aus der Perspektive junger Menschen zu erfassen und zu analysieren; Um die Diskussion über die Barrierefreiheit, Inklusion und Funktionalität von Gemeinschaftsräumen anzuregen; Junge Menschen dazu anzuregen, sich Verbesserungen für öffentliche Räume vorzustellen und diese zu entwerfen; Förderung von jugendgeführten Gemeinschaftsinitiativen durch die Ermittlung konkreter Schritte für Veränderungen.

Zu lösende Probleme

Mangelnde Einbindung junger Menschen in die Stadtplanung; Begrenzte Anzahl jugendgerechter Orte in der Gemeinde; Entfremdung zwischen jungen Menschen und lokalen Entscheidungsträgern; Fehlen strukturierter Möglichkeiten für das bürgerschaftliche Engagement von Jugendlichen.

Kompetenz

Kritisches Denken, Vernetzung und Zusammenarbeit, gesellschaftliches Engagement, Planung und Problemlösung, Kommunikationsfähigkeiten

Vorbereitungen vor dem Workshop

Suchen Sie nach Beispielen für von Jugendlichen geleitete Projekte zur Stadtentwicklung; Research for information on place- making and youth participation; Machen Sie sich mit den Handouts vertraut.

Materialien

Große Papierbögen (in Flipchart-Größe oder aneinandergeklebt);); Marker in verschiedenen Farben; Haftnotizen; Flipcharts zum Brainstorming; Beamer (optional, zur Präsentation von Karten oder Fallstudien).

Leitlinien für die Moderation

Schritt 1 Einführung in die Aktivität – Die Moderatoren erläutern die Bedeutung öffentlicher Räume und der Einbindung von Jugendlichen in die Stadtplanung sowie die Gründe, warum die Beteiligung von Jugendlichen wichtig ist. Die Teilnehmer reflektieren über ihre Nutzung öffentlicher Räume.

Schritt 2 Die Gemeinde kartografieren: Die Teilnehmer zeichnen eine große Karte ihrer Umgebung und identifizieren und markieren Orte, an denen sich Jugendliche häufig aufhalten. Die Moderatoren ermutigen sie, über die offensichtlichen Orte (Schulen, Jugendzentren) hinauszugehen und auch informelle Orte wie Bänke, Flussufer oder verlassene Bereiche einzubeziehen.

Schritt 3 Träumen und Gestalten: Unter Verwendung einer bestimmten Farbe bringen die Teilnehmer Ideen für neue Elemente ein, die die Jugendräume in ihrer Gemeinde verbessern würden. Sie diskutieren, welche Ideen umsetzbar sind und welche eher Wunschvorstellungen sind.

Schritt 4 Priorisierung und Abstimmung: Die Teilnehmer stimmen über zwei oder drei Orte (tatsächliche oder imaginäre) ab, auf die sie sich bei der detaillierteren Planung und Diskussion konzentrieren möchten (bitte beachten Sie die Checkliste zur Bewertung öffentlicher Räume, die in den Handouts enthalten ist).

Schritt 5 Maßnahmenplanung: Für jeden ausgewählten Standort entwickeln die Teilnehmer im Brainstorming konkrete Verbesserungsvorschläge (z. B. Aufstellen von Bänken, Gestaltung eines Gemeinschaftswandbildes, Einrichtung eines Skateparks). Sie ermitteln wichtige Interessengruppen, die bei der Umsetzung dieser Ideen helfen könnten, und besprechen, wie man diese ansprechen könnte (bitte beachten Sie den Leitfaden zur Einbindung von Interessengruppen in den Handouts).

Schritt 6 Abschluss des Aktionsplans: Die Teilnehmer erarbeiten klare nächste Schritte und reflektieren den Prozess. Der Moderator stellt sicher, dass die Ziele realistisch und erreichbar sind, und vermeidet dabei falsche Versprechungen (siehe dazu die in den Handouts enthaltene Vorlage für die Aktionsplanung).

Auswertung und Reflexion

Gruppendiskussion und gewonnene Erkenntnisse; schriftliche Reflexion darüber, wie Jugendliche ihre Rolle in der Gemeindeentwicklung wahrnehmen; Folgebefragung zur Bewertung der Fortschritte bei den geplanten Verbesserungen.

Tipps für Moderatoren

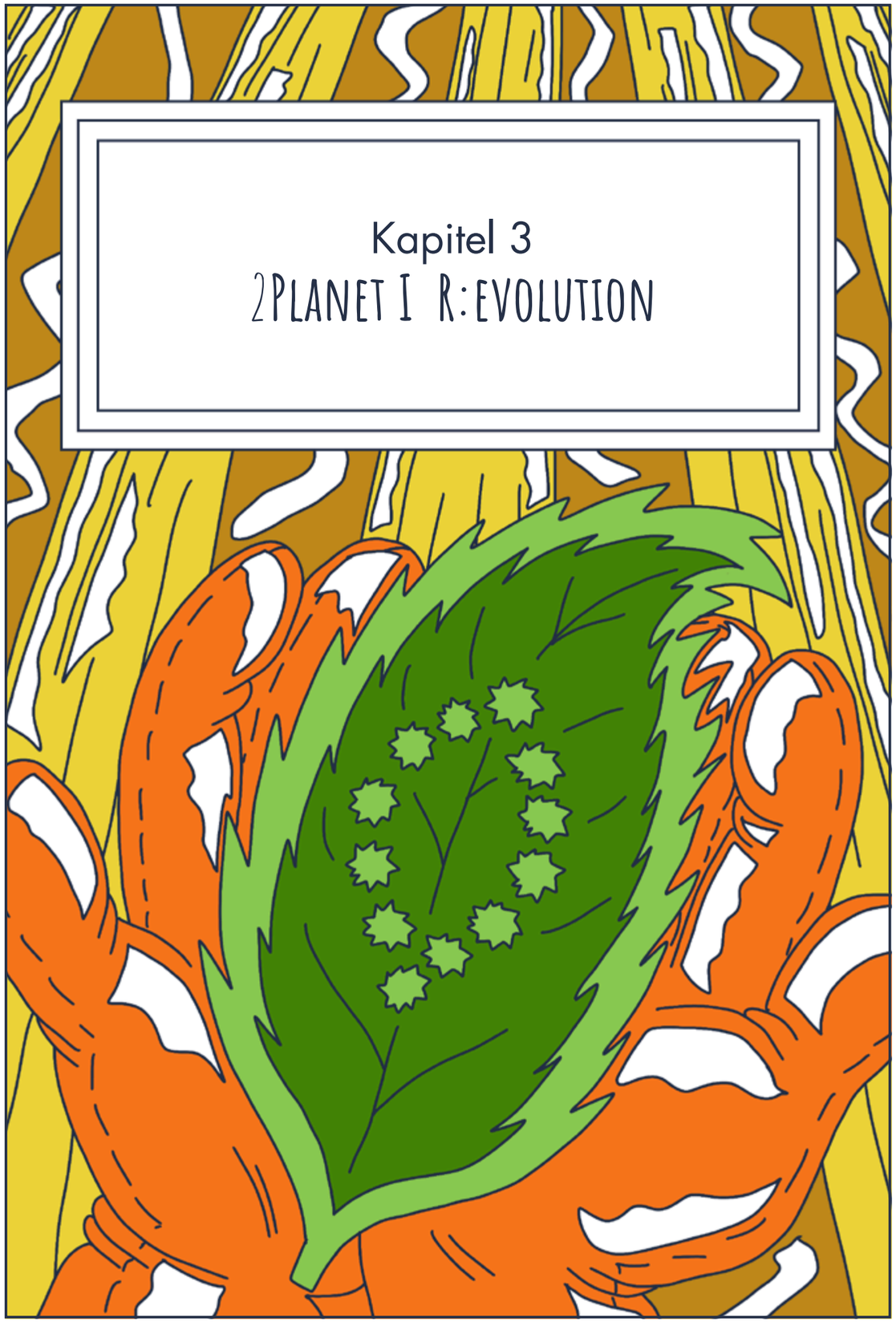
Ermutigen Sie die Teilnehmer, sich kritisch und kreativ mit ihrer Umgebung auseinanderzusetzen; lenken Sie die Diskussionen so, dass Inklusion und vielfältige Perspektiven gewährleistet sind; halten Sie die Erwartungen realistisch und sorgen Sie dafür, dass die Jugendlichen am Ende einen umsetzbaren Aktionsplan mitnehmen; bringen Sie die Gruppe nach Möglichkeit mit relevanten Akteuren (lokalen Entscheidungsträgern oder Persönlichkeiten des öffentlichen Lebens) in Kontakt.

Variationen

Für kleinere Gruppen: Konzentrieren Sie sich auf einen bestimmten Bereich, anstatt die gesamte Gemeinde zu kartieren; Für größere Gruppen: Teilen Sie die Teilnehmer in Teams auf, die jeweils an verschiedenen Orten arbeiten; Alternativer Ansatz: Nutzen Sie digitale Kartierungstools, sofern die Ressourcen dies zulassen; Anpassung an ländliche Gegebenheiten: Konzentrieren Sie die Diskussionen auf Erreichbarkeit, Mobilität und gemeinsame Gemeinschaftsräume.

Handouts

Checkliste zur Bewertung öffentlicher Räume; Leitfaden zur Einbindung von Interessengruppen; Vorlage für die Aktionsplanung



Kapitel 3
2PLANET I R:EVOLUTION

Ein heftiges Beben, gefolgt von einer beunruhigenden Stille, riss mich aus einem traumlosen Schlaf. Das gleichmäßige, sanfte Summen der Rakete war verstummt. Ein letzter, heftiger Schlag hallte durch den Boden. Wir waren gelandet.

Mein Herz hämmerte gegen meine Rippen, eine Mischung aus Angst und aufregender Neugier. Die Luke zischte auf und tauchte den kargen Innenraum in ein sanftes, grüngoldenes Licht. Ich trat hinaus, und mir stockte der Atem.

Es war ein Wald, aber anders als ich ihn mir je hätte vorstellen können. Gewaltige Bäume ragten in den unsichtbaren Himmel, ihre Äste schwer nicht von Laub, sondern von Geldscheinen. Glitzernde Geldscheine und runde, metallische Münzen aller erdenklichen Länder hingen an den Zweigen und raschelten mit einem knackigen, papierartigen Geräusch in der sanften Brise.

Vorsichtig näherte ich mich dem nächsten Baum. Ein brandneuer Reißzahn baumelte in greifbarer Nähe. Meine Finger zitterten, als ich danach griff, meine Gedanken rasten. Wenn das echt wäre, könnte ich Wissenschaftler, Botaniker engagieren … Ich könnte den Baum retten!

Gerade als meine Fingerspitzen die Note berührten, hallte eine warme, resonante Stimme nicht in meinen Ohren, sondern direkt in meinem Kopf wider: „Und was würdest du damit anfangen, kleiner Entdecker?"

Erschrocken stammelte ich: „Ich… ich wollte nur sehen, ob es echt ist."

„Oh ja, es ist real", antwortete die Stimme. „Aber seine Form hängt von deiner Absicht ab. Dies ist ein Garten des Potenzials, in dem Ressourcen zum Wohle der Gemeinschaft bereitgestellt werden."

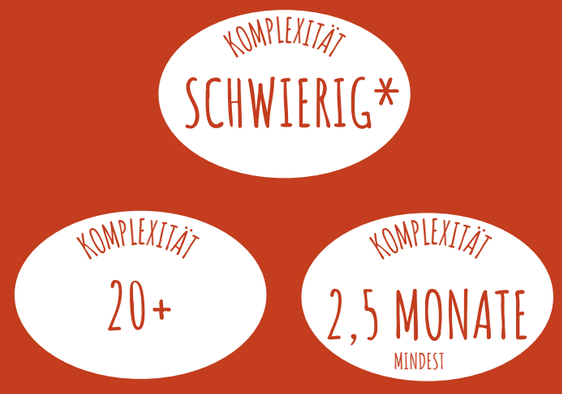
„Aber… was ist, wenn man keine solche Idee hat?"

„Versuch es", sagte die Stimme nur.

Meine Gedanken kreisten noch immer um meine eigene Stadt, meine eigene Mission. „Aber meine Gemeinde braucht das!", beharrte ich, und mit einem Anflug verzweifelter Hoffnung pflückte ich den Geldschein vom Zweig. In dem Moment, als meine Finger ihn umfassten, wurde das knackige Papier schlaff. Es welkte, die leuchtend grüne Tinte verblasste zu einem matten, geäderten Muster. In meiner Handfläche lag keine Banknote, sondern ein gewöhnliches Ulmenblatt.

„Sie haben noch keine wirkliche Gemeinschaftsidee", erklärte die Stimme sanft. „… noch nicht."

BÜRGERHAUSHALT / PROJEKTWETTBEWERB



*Erfordert die Bereitstellung von Mitteln und ist langfristig angelegt

METHODE

Öffentliche Abstimmung über Projektideen von Jugendlichen als langfristiges Instrument für die partizipative Haushaltsplanung

HAUPTTHEMEN

Jugendengagement, Bürgerbeteiligung und demokratische Entscheidungsfindung, Gemeinschaftsbildung und Netzwerkbildung

ZIELE

Hauptziele: Die aktive Beteiligung junger Menschen zu fördern und sie zu ermutigen, eine proaktive Rolle in ihren Gemeinschaften zu übernehmen.

Hauptziele: Die Fähigkeiten junger Menschen bei der Projektentwicklung und der Umsetzung von Ideen in Projektbeschreibungen fördern; jungen Menschen die Möglichkeit und die Ressourcen geben, ihre Projektideen zu entwickeln und umzusetzen; junge Menschen aus der Region in Entscheidungsprozesse einbeziehen und Gruppendruck in einen Prozess der Selbstermächtigung und des Lernens umwandeln.

KOMPETENZ

Bürgerschaftliches Engagement (an Abstimmungen teilnehmen, Veränderungen vorschlagen und umsetzen); Ressourcen beschaffen und verwalten (Projektziele definieren, Umsetzungsschritte planen und den Ressourcenbedarf ermitteln); Programme konzipieren (einen vollständigen Projektzyklus durchlaufen, praktische Erfahrungen in der Programmentwicklung sammeln)

MATERIALIEN

Zugewiesenes Budget, das Veranstaltungen zur Öffentlichkeitsarbeit, Projektmanagementkosten und Mittel für die Umsetzung von Jugendprojekten umfasst; ein 10-köpfiges Team, das für die Projektdurchführung verantwortlich ist; Werbe-/Promotionskampagne Für das Projekt hat FACK mehrere Gruppen von Teammitgliedern gebildet. Der **Projektausschuss** besteht aus etwa 10 Personen, die jedes Jahr über das Format, die Idee und den Ablauf des Projekts entscheiden. Die andere Gruppe sind die **Projektcoaches** – eine Gruppe von 5–6 Jugendlichen mit Erfahrung in der Projektentwicklung, die als Mentoren für die Jugendlichen fungieren, von der Umsetzung von Ideen in Projektbeschreibungen bis hin zur Unterstützung bei der Umsetzung, falls erforderlich.

ZU LÖSENDE PROBLEME

Geringe Beteiligung junger Menschen am gesellschaftlichen Leben: Viele junge Menschen fühlen sich von Entscheidungsprozessen ausgeschlossen. Dieses Instrument bietet ihnen eine konkrete, strukturierte Möglichkeit, sich einzubringen und die Auswirkungen ihres Engagements zu erkennen.

Fehlende Plattformen für die Stimmen der Jugend: Jugendlichen fehlt es oft an Orten, an denen ihre Ideen Gehör finden und unterstützt werden. Das Instrument schafft eine demokratische Plattform, auf der junge Menschen ihre eigenen Ideen und Initiativen einbringen, weiterentwickeln und umsetzen können.

Entfremdung zwischen Jugendlichen und Institutionen: Viele junge Menschen fühlen sich von formellen politischen oder institutionellen Systemen entfremdet. Dieses Instrument schafft Vertrauen und eröffnet Kommunikationskanäle zwischen Jugendlichen und lokalen Behörden, wodurch das Misstrauen gegenüber Institutionen abgebaut wird und die Möglichkeit entsteht, direkt mit Institutionen in Kontakt zu treten.

Zersplitterte Jugendgemeinschaften: Jugendliche mit unterschiedlichem Hintergrund (z. B. hinsichtlich ihrer Schule, ihrer ethnischen Zugehörigkeit oder ihrer Interessen) arbeiten möglicherweise nicht von selbst zusammen. Indem das Tool die gemeinsame Entscheidungsfindung und die Einbindung der Gemeinschaft fördert, trägt es dazu bei, Brücken zwischen verschiedenen Jugendgruppen zu schlagen..

LEITLINIEN FÜR DIE MODERATION

1.Vorbereitungsphase Einrichtung des Ausschusses – Festlegung eines Konzepts und eines Formats sowie der Auswahlkriterien – Entwicklung von Strategien zur Öffentlichkeitsarbeit.

2.Durchführungsphase Die längste Phase dauert etwa zwei Monate – Werbe- und Promotionkampagne: Nutzung sozialer Medien (Instagram, TikTok) sowie Kommunikations- und Nachrichtenkanäle (WhatsApp-Gruppe mit allen Jugendlichen), um die Jugendlichen über den Wettbewerb zu informieren. Druck von Flyern und Plakaten und deren Verteilung in der Stadt. Hinweis: Für das Anbringen der Plakate ist eine Genehmigung der Stadt erforderlich – Organisation von Outreach-Veranstaltungen und Partys für Jugendliche. Da die Veranstaltung in der Regel im Sommer stattfindet, werden „Hotspots" aufgesucht, an denen sich Jugendliche versammeln, um möglichst viele von ihnen zu erreichen und zur Teilnahme am Wettbewerb zu motivieren – Mentoring: Nachdem die Ideen der Jugendlichen gesammelt wurden, nehmen Projektcoaches – eine Gruppe von 5–6 Jugendlichen – Kontakt zu denjenigen auf, die ihre Ideen eingereicht haben, und helfen ihnen, ihre Ideen in Projekte umzusetzen. Das bedeutet, klare Ziele festzulegen, einen Plan für die Umsetzung zu entwickeln und die dafür benötigten Ressourcen zu ermitteln.

3.Entscheidungsphase Abstimmung: Einrichtung eines Online-Abstimmungsprozesses mithilfe eines Online-Tools. Kontaktaufnahme mit allen Beteiligten, Ankündigung des Beginns der Abstimmung und Aufforderung an die Teilnehmer, diese in ihren Communities zu teilen und so viele Menschen wie möglich in den Abstimmungsprozess einzubeziehen – Entscheidungsfindung: Die Ideen mit den meisten Stimmen gewinnen den Wettbewerb und erhalten Unterstützung bei der Umsetzung. Je nach Budget kann es mehrere Gewinner geben – Hauptankündigung: Organisation einer Feier für alle Beteiligten, ihre Eltern und Freunde sowie Bekanntgabe der Gewinner..

4.Umsetzung der prämierten Projektideen Jugendliche setzen ihre Projekte bei Bedarf mit Unterstützung von Projektbetreuern um.

AUSWERTUNG UND REFLEXION

Organisationsebene: Bei der Durchführung einer öffentlichen Abstimmungskampagne ist es wichtig, dass der Ausschuss den Ablauf reflektiert und seine Arbeit flexibel an die Bedürfnisse der Jugendlichen anpasst. Daher empfehlen wir wöchentliche Besprechungen sowie eine Feedback- und Auswertungsrunde am Ende der Kampagne.

Ebene des Jugendprojekts: Die Bewertung und Reflexion sind fester Bestandteil der Arbeit der Coaches, die die Jugendlichen begleiten. Die Coaches treffen sich mit den Jugendlichen, um den Stand ihrer Projekte zu besprechen und sie bei der Reflexion über die Umsetzung ihrer Projekte zu unterstützen..

TIPPS FÜR MODERATOREN

Herausforderungen: die Motivation aller beteiligten Jugendlichen während des gesamten Prozesses aufrechtzuerhalten. Während die Bewerber motiviert sind, sich zu engagieren, um Unterstützung für ihre Projekte zu erhalten, beteiligen sich viele Jugendliche als Freiwillige am Projekt – als Mitglieder des Komitees und als Projektbetreuer.
Von allen Projekten scheinen Partys und informelle Treffen für Jugendliche attraktiver zu sein als Bildungsveranstaltungen.

Inklusion für junge Menschen: die keine „starke Stimme" und kein großes Unterstützernetzwerk haben: Die Erfahrungen mit FACK im Jahr 2024 zeigen, dass ausschließlich von Jungen eingereichte Projekte gewonnen haben. Dies kann auf die allgemeine gesellschaftliche Tendenz zurückzuführen sein, dass Männer dazu ermutigt werden, unternehmerischer und mutiger zu sein und über ein größeres soziales Unterstützernetzwerk zu verfügen. Um dem entgegenzuwirken, sind Inklusionsstrategien für benachteiligte Bevölkerungsgruppen erforderlich.

Die Strategie von FACK:

- Ermitteln Sie die Zielgruppen, die angesprochen werden sollen, und identifizieren Sie deren Partner.
- Organisieren Sie für diese Gruppen eigene Veranstaltungen, laden Sie sie direkt zur Teilnahme ein und bieten Sie ihnen dabei Unterstützung an.

Die Festlegung von Quoten für Projektideen marginalisierter oder benachteiligter Gruppen könnte als eine Möglichkeit zur besseren Inklusion in Betracht gezogen werden.



> *Ich betrachtete das Ulmenblatt in meiner Hand. Es war ein bescheidenes Ding, seines vermeintlichen Wertes beraubt und doch perfekt geformt. Ein stilles Verständnis überkam mich: Das war kein Verlust, sondern eine Erinnerung daran, dass wahrer Wert nicht in dem lag, was ich mir einfach nehmen konnte, sondern in dem, was ich selbst pflegen konnte.*
> *Ich legte es vorsichtig zwischen die Seiten meines Notizbuchs und steckte es in meine Tasche – ein sanftes, papierartiges Versprechen an meiner Brust, während ich langsam zum Raketenwagen zurückging.*

Mein anfänglicher Hoffnungsschub war verwelkt, genau wie der Geldschein. Es spiegelte das Gefühl wider, das ich damals auf dem Marktplatz meiner Stadt gehabt hatte: Ich stellte Fragen, weil ich hoffte, dass mir jemand sagen könnte, was ich tun sollte. Ich hatte nicht gewusst, wie ich reagieren sollte, welche Fähigkeiten ich brauchte oder wie ich überhaupt anfangen sollte. Ich hatte auf eine schnelle Lösung gehofft, auf eine einfache Transaktion, aber um den Baum zu retten und eine Gemeinschaft wirklich zu pflegen, bedurfte es offensichtlich mehr als nur des Wunsches oder gar der Ressourcen. Es bedurfte des Wachstums. Meines eigenen Wachstums.

Die Rakete, ihrem Zweck treu und auf meine sich entwickelnde Mission abgestimmt, schien meine Verlagerung des Fokus, mein neu gewonnenes Verständnis zu spüren. Als sich dieser Gedanke verfestigte, bebte der Boden unter mir erneut. Die Luft um mich herum verzerrte sich und schimmerte wie ein Hitzeschleier. Die hoch aufragenden, mit Geld beladenen Bäume von 2Planet I schienen zu einem sanften, grün-goldenen Fleck zu verschwimmen, während ihr raschelndes Geld zu einem fernen Flüstern verblasste.

Ich blinzelte und holte zitternd Luft. Die Rakete landete in einem weiten, offenen Waldgebiet, das in ein vielfarbiges, smaragdgrünes Licht getaucht war. Es war ein ruhiger, nährender Ort. Die Luft hier war erfüllt vom Duft reicher Erde und aufkeimenden Lebens, einer Symphonie stiller Blüten.

Ich kniete nieder und berührte den fruchtbaren Boden. Er fühlte sich lebendig an, voller Potenzial. In diesem Moment tauchte eine Gestalt aus dem fleckigen Licht auf, die scheinbar aus den Schatten und dem Grün des Waldes gewoben war. Ihre Augen, tief und weise, strahlten die ruhige Weisheit der uralten Erde aus. Sie waren in Naturfasern gehüllt und mit dezenten Mustern verziert, die an die Formen von Blättern erinnerten – die Veridianer.

Sie knieten sich neben mich und ließen ihren Blick über das wachsende Leben um uns herum schweifen.

„Du siehst das Leben hier", ihre Stimme war ein leises Murmeln, wie Wind durch Blätter, „aber spürst du auch seine Reise?"

Ich deutete auf die umliegenden Pflanzen, die winzigen Triebe und kräftigen Jungbäume. „Es ist wie ein Diagramm … des Wachstums."

Der Veridianer nickte langsam. „In der Tat. Jedes große Vorhaben, wie die Heilung, die du für deinen Baum suchst, beginnt als Samen. Ein Funke des Verlangens, eine vage Vorstellung. Aber was muss ein Samen tun, um Wurzeln zu schlagen?"

„Es braucht … Pflege. Das Wissen um seine Bedürfnisse", sinnierte ich, während sich die Worte mit plötzlicher Klarheit formten. „Das ist der Spross – zu lernen, wie man ihn wachsen lässt."

„Und dann?", fragte der Veridian mit sanftem Blick.

„Dann kommt der Zweig", fuhr ich fort und zeichnete eine imaginäre Linie in den Boden, „das Wissen auszuprobieren, zu experimentieren. Und danach der voll ausgebildete Baum, der die Fähigkeiten beherrscht, sie anzuwenden und zu führen."

Meine Augen weiteten sich, während mein Blick über den weitläufigen Hain schweifte.

„Und der ultimative Wald … das ist der Moment, in dem mein individuelles Wachstum zu etwas weit Größerem beiträgt, in dem ich nicht nur unserem Baum helfen kann zu gedeihen, sondern auch andere dazu inspirieren und unterstützen kann, ihre eigenen Beiträge zu leisten, wodurch ein lebendiges, miteinander verbundenes Netzwerk aus gestärkten Individuen entsteht."

Die Luft um mich herum schimmerte, und eine schwache, fast unsichtbare Strömung zog durch den Hain, nicht mehr geheimnisvoll, sondern erfüllt von einer neu entdeckten Bedeutung. Es ging nicht darum, da draußen eine magische Lösung zu finden;
es ging darum, was ich in mir selbst entwickeln konnte.

Den eigenen Kompetenzbaum pflanzen

Komplexität
Niedrig bis mittel

Gruppengröße
Einzeln*

Dauer
2 Studen
Gefolgt von Mentoring oder regelmässiger Reflexion im eigenen Tempo

*kann an kleine Gruppen angepasst werden – bis zu 5 Personen für gegenseitige Unterstützung und Reflexion

Methode

Reflexive Zielsetzung und kleine Erfolge durch den schrittweisen Aufbau von Fähigkeiten

Hauptthemen

Partizipatives Lernen, inklusive Moderation, persönliche Entwicklung, Gamifizierung, Kompetenzentwicklung, Stärkung der Jugend

Ziele

Die Teilnehmer identifizieren und wählen auf der Grundlage bestehender Kompetenzrahmen ein persönliches Entwicklungsziel aus; die Teilnehmer gliedern ihr Ziel in fünf erreichbare Stufen auf: Samen, Keimling, Zweig, Baum und Wald; die Teilnehmer definieren pro Stufe mindestens drei Aufgaben, die Wachstum und Fortschritt widerspiegeln; die Teilnehmer erstellen und pflegen einen visuellen Kompetenzbaum-Tracker und wenden Methoden der Selbstbelohnung an..

Kompetenz

Reflexives Lernen; Kompetenzentwicklung; Selbstermächtigung.

Zu lösende Probleme

Fehlen strukturierter Wege zur persönlichen Weiterentwicklung in der Jugendarbeit; Schwierigkeiten, den Fortschritt bei der Entwicklung von Kompetenzen zu erkennen und zu reflektieren; begrenztes praktisches Verständnis dafür, welche Kompetenzen für die Umsetzung von Placemaking erforderlich sind; Jugendliche fühlen sich von Prozessen, die ihre Räume betreffen, ausgeschlossen.

Materialien

Große Vorlagen für den Fertigkeitenbaum aus Papier oder ausgedruckt; alte Zeitschriften oder ausgedruckte Bilder; Farbstifte/Filzstifte; Schere und Klebestifte; großes Papier im Format A3 oder A2; Vorlagen für Baumstämme und Äste (optional).

Vorbereitungen vor dem Workshop

Durchsicht der Zusammenfassung des Kompetenzrahmens „Falling Into Place" (in gedruckter oder digitaler Form)

Leitlinien für die Moderation

Der „Skill-Tree"-Ansatz nutzt Metaphern, Vorstellungskraft und spielerisch gestaltete Fortschrittsstufen, um: die Selbstwahrnehmung und Motivation zu fördern, junge Menschen dazu anzuregen, über ihre Interessen und Werte nachzudenken, und ihnen einen kreativen Raum zu bieten, in dem sie zum Ausdruck bringen können, wo sie derzeit stehen und in welche Richtung sie sich weiterentwickeln möchten.

1.Den Baum kennenlernen – 30 Minuten

Stellen Sie die 5-Stufen-Struktur visuell vor:

- Forest (Innovation) - Eine Initiative leiten und andere betrauen.
- Baum (Führung) - Anwendung der Fertigkeit in realen Projekten.
- Zweigstelle (Anwendung) - Die Fertigkeit in einer risikoarmen Umgebung ausprobieren.
- Sprout (Wissen) - Sich mit den Hilfsmitteln und Methoden vertraut machen, die diese Fähigkeit fördern
- Samen (Bewusstsein) - ein Konzept oder eine Fertigkeit auszuwählen und es bzw. sie zu verstehen.

Der Kompetenzbaum folgt einem natürlichen Wachstumsverlauf. Er beginnt mit einem Samen und soll schließlich zu einem Wald führen. Die Lernenden können bei Bedarf zu früheren Schritten zurückkehren. Jede Stufe umfasst mindestens drei Maßnahmen zur Verbesserung ausgewählter Fähigkeiten/Kompetenzen. Sind diese Maßnahmen abgeschlossen, erhält der Lernende die Stufen-Schatztruhe, die eine Belohnung für die eigene Leistung enthält. Die Teilnehmer überlegen gemeinsam, wie die einzelnen Stufen für die von ihnen gewählte Fähigkeit aussehen könnten.
Geben Sie Beispiel-Kompetenzbäume als Anregung und Unterstützung für die individuelle Planung.

2.Die Kernkompetenz definieren – 30 Minuten

Stellen Sie eine leere Baumvorlage mit 5 markierten Ebenen (vom Samen bis zum Wald) zur Verfügung oder regen Sie die Teilnehmer dazu an,
ihre eigene zu zeichnen.

- Was möchtest du lernen, ausprobieren oder worin möchtest du besser werden?
- Was begeistert dich daran, neue Fähigkeiten zu entwickeln?
- Wie möchtest du einen Beitrag für deine Gemeinde, deine Schule oder deine Gruppe leisten?

Diese Fragen helfen dabei, die Aktivität in den Lebenserfahrungen der Jugendlichen zu verankern und eine sinnvolle Verbindung zu ihrem persönlichen und gemeinsamen Entwicklungsprozess herzustellen. Die Zusammenfassung des Kompetenzrahmens „Falling Into Place" könnte als Beispiel dienen, um den Teilnehmenden dabei zu helfen, ihre Fähigkeiten einzuordnen. Die Teilnehmenden sollten festlegen,

- an welcher Fähigkeit sie arbeiten möchten,
- welche konkreten Maßnahmen sie ergreifen werden, um diese Fähigkeiten zu entwickeln,
- was sie motivieren würde, diese Fähigkeiten weiter zu erkunden (die Belohnungen).

Die folgenden Beispielanfänge können beim Aufbau ihres Baums helfen:

- Samen (Bewusstsein): „Ich möchte … tun … dafür brauche ich … Fähigkeiten"
- Sprout (Wissen) : „Ich möchte mich mit dem Thema … auseinandersetzen, indem ich darüber lese, mir etwas dazu anschaue oder Fragen dazu stelle."
- Zweigstelle (Anwendung): „Ich werde das Gelernte anwenden, indem ich eine kleine Veranstaltung organisiere oder daran teilnehme, bei der ich das Gelernte üben kann …"
- Baum (Führung): *„Ich werde die Leitung eines Projekts oder einer Initiative übernehmen, bei dem bzw. der ich andere bei der Nutzung von … anleite …"*
- Forest (Innovation): *„Ich werde meine eigene Version von … entwickeln oder jemand anderen dabei begleiten, diese Fähigkeit für ein gemeinschaftliches Ziel einzusetzen."*

KOMPLEXITÄT

MITTEL

GRUPPENGRÖßE

6-30

DAUER

3-4 STN

ZIELE

Die Teilnehmer identifizieren und wählen auf der Grundlage bestehender Kompetenzrahmen ein persönliches Entwicklungsziel aus; die Teilnehmer gliedern ihr Ziel in fünf erreichbare Stufen auf: Samen, Keimling, Zweig, Baum und Wald; die Teilnehmer definieren pro Stufe mindestens drei Aufgaben, die Wachstum und Fortschritt widerspiegeln; die Teilnehmer erstellen und pflegen einen visuellen Kompetenzbaum-Tracker und wenden Methoden der Selbstbelohnung an..

KOMPETENZ

Reflexives Lernen; Kompetenzentwicklung; Selbstermächtigung.

ZU LÖSENDE PROBLEME

Fehlen strukturierter Wege zur persönlichen Weiterentwicklung in der Jugendarbeit; Schwierigkeiten, den Fortschritt bei der Entwicklung von Kompetenzen zu erkennen und zu reflektieren; begrenztes praktisches Verständnis dafür, welche Kompetenzen für die Umsetzung von Placemaking erforderlich sind; Jugendliche fühlen sich von Prozessen, die ihre Räume betreffen, ausgeschlossen.

MATERIALIEN

Große Vorlagen für den Fertigkeitenbaum aus Papier oder ausgedruckt; alte Zeitschriften oder ausgedruckte Bilder; Farbstifte/Filzstifte; Schere und Klebestifte; großes Papier im Format A3 oder A2; Vorlagen für Baumstämme und Äste (optional).

VORBEREITUNGEN VOR DEM WORKSHOP

Durchsicht der Zusammenfassung des Kompetenzrahmens „Falling Into Place" (in gedruckter oder digitaler Form)

LEITLINIEN FÜR DIE MODERATION

Der „Skill-Tree"-Ansatz nutzt Metaphern, Vorstellungskraft und spielerisch gestaltete Fortschrittsstufen, um: die Selbstwahrnehmung und Motivation zu fördern, junge Menschen dazu anzuregen, über ihre Interessen und Werte nachzudenken, und ihnen einen kreativen Raum zu bieten, in dem sie zum Ausdruck bringen können, wo sie derzeit stehen und in welche Richtung sie sich weiterentwickeln möchten.

1.Den Baum kennenlernen – 30 Minuten

Stellen Sie die 5-Stufen-Struktur visuell vor:

- Forest (Innovation) - Eine Initiative leiten und andere betrauen.
- Baum (Führung) - Anwendung der Fertigkeit in realen Projekten.
- Zweigstelle (Anwendung) - Die Fertigkeit in einer risikoarmen Umgebung ausprobieren.
- Sprout (Wissen) - Sich mit den Hilfsmitteln und Methoden vertraut machen, die diese Fähigkeit fördern
- Samen (Bewusstsein) - ein Konzept oder eine Fertigkeit auszuwählen und es bzw. sie zu verstehen.

Der Kompetenzbaum folgt einem natürlichen Wachstumsverlauf. Er beginnt mit einem Samen und soll schließlich zu einem Wald führen. Die Lernenden können bei Bedarf zu früheren Schritten zurückkehren. Jede Stufe umfasst mindestens drei Maßnahmen zur Verbesserung ausgewählter Fähigkeiten/Kompetenzen. Sind diese Maßnahmen abgeschlossen, erhält der Lernende die Stufen-Schatztruhe, die eine Belohnung für die eigene Leistung enthält. Die Teilnehmer überlegen gemeinsam, wie die einzelnen Stufen für die von ihnen gewählte Fähigkeit aussehen könnten.
Geben Sie Beispiel-Kompetenzbäume als Anregung und Unterstützung für die individuelle Planung.

2.Die Kernkompetenz definieren – 30 Minuten

Stellen Sie eine leere Baumvorlage mit 5 markierten Ebenen (vom Samen bis zum Wald) zur Verfügung oder regen Sie die Teilnehmer dazu an,
ihre eigene zu zeichnen.

- Was möchtest du lernen, ausprobieren oder worin möchtest du besser werden?
- Was begeistert dich daran, neue Fähigkeiten zu entwickeln?
- Wie möchtest du einen Beitrag für deine Gemeinde, deine Schule oder deine Gruppe leisten?

Diese Fragen helfen dabei, die Aktivität in den Lebenserfahrungen der Jugendlichen zu verankern und eine sinnvolle Verbindung zu ihrem persönlichen und gemeinsamen Entwicklungsprozess herzustellen. Die Zusammenfassung des Kompetenzrahmens „Falling Into Place" könnte als Beispiel dienen, um den Teilnehmenden dabei zu helfen, ihre Fähigkeiten einzuordnen. Die Teilnehmenden sollten festlegen,

- an welcher Fähigkeit sie arbeiten möchten,
- welche konkreten Maßnahmen sie ergreifen werden, um diese Fähigkeiten zu entwickeln,
- was sie motivieren würde, diese Fähigkeiten weiter zu erkunden (die Belohnungen).

Die folgenden Beispielanfänge können beim Aufbau ihres Baums helfen:

- Samen (Bewusstsein): „Ich möchte … tun … dafür brauche ich … Fähigkeiten"
- Sprout (Wissen) : „Ich möchte mich mit dem Thema … auseinandersetzen, indem ich darüber lese, mir etwas dazu anschaue oder Fragen dazu stelle."
- Zweigstelle (Anwendung): „Ich werde das Gelernte anwenden, indem ich eine kleine Veranstaltung organisiere oder daran teilnehme, bei der ich das Gelernte üben kann …"
- Baum (Führung): *„Ich werde die Leitung eines Projekts oder einer Initiative übernehmen, bei dem bzw. der ich andere bei der Nutzung von … anleite …"*
- Forest (Innovation): *„Ich werde meine eigene Version von … entwickeln oder jemand anderen dabei begleiten, diese Fähigkeit für ein gemeinschaftliches Ziel einzusetzen."*

Ermutigen Sie die Teilnehmenden, ihren Baum mit kreativen Bildern zu schmücken, beispielsweise mit Emojis, Ausschnitten aus alten Zeitschriften oder Zeichnungen. Bitten Sie die Teilnehmenden, Bilder auszuwählen, die ihre Träume, Herausforderungen oder die Fähigkeiten widerspiegeln, die sie benötigen, um Placemaking-Initiativen in ihrer Gemeinde, ihrem Jugendhaus bzw. -zentrum usw. umzusetzen.

3.Austausch und Feedback – 30 Minuten

Die Teilnehmer stellen ihre Fertigkeitsbäume zu zweit oder in kleinen Gruppen vor. Das Feedback der anderen Teilnehmer kann Vorschläge für Belohnungen oder klarer formulierte Aufgaben enthalten.

4.Reflexion – Bitte lesen Sie den Abschnitt „Reflexion“

AUSWERTUNG UND REFLEXION

Fragen zur Reflexion:

- Welcher Teil deines Baumes begeistert dich am meisten? Welcher Teil fällt dir am schwersten?
- Welche Stärken werden dir helfen, diese Stufen zu meistern?
- Wie wirst du jeden abgeschlossenen Schritt feiern?
- Inwiefern spiegelt dein Baum deine Werte oder Ziele wider?
- Auf welche Weise könntest du diesen Baum nutzen, um andere zu begleiten oder zu unterstützen?

TIPPS FÜR MODERATOREN

Schaffen Sie nach Möglichkeit im ersten Schritt eine Atmosphäre der Selbstreflexion mit ruhiger Musik und angenehmen, beruhigenden Düften und stellen Sie einen Raum zur Verfügung, in dem die Teilnehmenden ihren eigenen Arbeitsbereich haben, aber dennoch zusammen sind.
Sofern es das Programm zulässt, kann der Moderator vor dieser Aktivität eine Meditationsübung einplanen, um die Aufmerksamkeit und das Bewusstsein der Teilnehmer auf den gegenwärtigen Moment und ihren Lernweg zu lenken.
Unterstützen Sie die Teilnehmer dabei, zu verdeutlichen, wie Placemaking auch ohne Kenntnisse im Bereich Stadtplanung angewendet werden kann. Stellen Sie lokale Beispiele vor und verwenden Sie eine Sprache, die sich auf Gemeinschaft, Gefühle und gemeinsamen Raum konzentriert. Relevante Hilfsmittel: Karten der „Falling Into Place“-Initiative

HANDOUTS

Beispiel für einen Kompetenzbaum; Kompetenzrahmen „Falling Into Place“; Initiativkarten „Falling Into Place“.

VARIATIONEN

Laufende Nachsorge: Ermutigen Sie die Teilnehmer, ihre Fortschritte im Laufe der Zeit zu verfolgen und den Baum monatlich erneut zu betrachten. Optional: Monatliche Check-ins, eine Pinnwand für die Community oder eine Bewertung durch einen Mentor.
Jugendgruppen: Erstellen Sie an einer Wand oder auf einem Flipchart einen gemeinsamen Baum, zu dem jeder Teilnehmer einen Ast beisteuert, der seinen Kompetenzweg darstellt. Dies fördert das Gefühl des gemeinsamen Wachstums und der Zusammenarbeit. Jeder Ast kann Zeichnungen, Haftnotizen oder persönliche Symbole enthalten.
Mentoring: Nutzen Sie den Baum als persönliche Entwicklungslandkarte für die Zusammenarbeit zwischen Mentor und Mentee. Setzen Sie den Baum in Einzelgesprächen ein, um Ziele festzulegen, Fortschritte zu überprüfen und zu reflektieren. Ermutigen Sie die Mentees, sich für jede Etappe persönliche Belohnungen auszudenken.



Nach dieser Erleuchtung stieg ich mit einem geschärften Bewusstsein und dem stärksten Willen, den ich je verspürt hatte, in die „Rocket" ein. „ICH WEISS, WIE MAN DEN BAUM RETTET!", dachte ich. Jetzt musste ich die ganze Stadt mobilisieren – um Stadtteile zu kartieren, Samen zu pflanzen, Ressourcen zu sammeln und gemeinsam den Baum zu retten!

Die Rakete spürte diesen Energieschub, und ihre Roboterstimme verkündete: „Hohes Maß an energetischer Entschlossenheit und Handlungsfähigkeit erkannt. Kehre zur Heimatbasis zurück."

Selbst die Rakete merkte, dass ich bereit war, zurückzukehren und meine Entdeckung zu teilen, um den Baum zu retten und die Stadt für alle besser zu machen.

Die Rückreise kam mir diesmal länger vor. Ich war zu gespannt darauf, von meinem Abenteuer zu erzählen, also vertrieb ich mir die Zeit damit, die Rede zu proben, die ich halten wollte, und meinen ausgearbeiteten Plan zu ordnen. Als wir endlich landeten, wartete ich nicht, bis sich die Luke vollständig geöffnet hatte – ich stürmte hinaus. Doch was mich erwartete, war nicht das, was ich erwartet hatte. Polizisten standen in der Nähe, und eine Menschenmenge beobachtete mich mit besorgten Gesichtern und verlangte zu erfahren, warum ich die Rakete aus dem Museum gestohlen, Dächer beschädigt, Zerstörung angerichtet und ohne Vorwarnung mitten auf öffentlichem Gelände gelandet war.

In diesem Moment wurde mir klar, dass ich nie darüber nachgedacht hatte, mitzuteilen, was gerade geschah. Ich hatte nicht überprüft, ob die „Rocket" über irgendwelche Mittel verfügte, um mit anderen in Kontakt zu treten. Ich war so sehr auf die Mission und die Reise konzentriert gewesen, dass ich alles andere übersehen hatte. Aber was ich mitgebracht hatte, war so wichtig – sicherlich konnten Bürokratie und Umgangsformen warten; sie würden es schon verstehen. Also begann ich meine Rede:

„Liebe Mitbürger, liebe Freunde … Ich komme mit großartigen Neuigkeiten zu euch. Dank meiner Entdeckung im Museum bin ich zu fernen Planeten gereist, wo ich Werkzeuge gesammelt habe, die uns helfen können, unseren Baum zu retten. Ich möchte diese Werkzeuge und meine Geschichten mit euch teilen …"

Bevor ich fortfahren kann, unterbricht mich eine junge Stimme, sichtlich aufgebracht: „Wer bist du? Wie kannst du behaupten, der Retter unserer Stadt zu sein, wo doch viele von uns dich noch nie zuvor gesehen haben? Und das haben wir tatsächlich – denn du hast unseren zentralen Platz buchstäblich mit diesem DING plattgemacht!"

Ich war fassungslos und fühlte mich unter so vielen wachsamen Blicken verlegen. Noch nie hatte ich so vielen Menschen auf einmal gegenübergestanden. Es stimmte – ich war dort nicht bekannt, hatte kaum Kontakte und hatte diese Reise begonnen, ohne an andere zu denken, in der Annahme, dass sie ohne mich nicht viel ausrichten würden. Aber darüber konnte ich jetzt nicht nachdenken. Meine Mission war zu wichtig. Ich musste ihnen von den Werkzeugen erzählen.

Doch bevor ich wieder zu Wort kommen konnte, mischte sich eine andere Stimme ein: „Was glaubst du eigentlich, wer du bist? Wenn du unseren Baum retten willst – wo warst du dann, als wir uns jeden Abend versammelt haben, um Lösungen zu besprechen und zu testen, die wir in Archiven und im Internet gefunden hatten? Was hast du eigentlich getan, außer zu reisen und Spaß zu haben?"

Diesmal war ich sprachlos. Ich hatte nie darüber nachgedacht, was andere dachten oder wussten. Ich war davon ausgegangen, dass meine guten Absichten und diese magische Rakete mit ihren Werkzeugen ausreichen würden. Wie sehr ich mich geirrt hatte! Ich erinnerte mich daran, was man mir im Wald von Veridian gesagt hatte: Ich brauchte die Menschen – nicht nur, damit sie mir folgten, sondern damit sie ihre Ideen einbrachten, ihre Stärken entdeckten und gemeinsam für den Baum arbeiteten.

Ich musste mich entschuldigen und die Dinge wieder ins Lot bringen. Ich fing noch einmal von vorne an, ganz bescheiden:

„Ihr habt recht. Ich bin nur jemand, der die Gelegenheit hatte, zu reisen, aber ich gehöre zu euch. Der Baum und unsere Stadt liegen mir sehr am Herzen. Ich bin hier, um zuzuhören und gemeinsam daran zu arbeiten, die Dinge zu verbessern. Es tut mir leid, dass ich so hereinplatzt bin. Ich würde gerne alles erklären und hoffe, dass das, was ich mitbringe, nützlich sein kann …"

In diesem Moment trat der Museumswärter, der mich erkannt hatte, hervor und sagte: „Nun, in diesem Fall ist es das Beste, ein tolles Treffen zu veranstalten. Lasst es uns auf die Beine stellen und sehen, was wir erreichen können – als echtes Team, ohne Retter, nur mit Verbündeten!"

Lokales Fachwissen für das Gemeinwohl fördern

KOMPLEXITÄT
FORTGESCHRITTENE

GRUPPENGRÖßE
15-20

DAUER
VERANSTALTUNG: VORBEREITUNG:
EIN HALBER TAG BIS ZU 6 MONATE

METHODE

Veranstaltungsplanung, Moderationstechniken in der nichtformalen Bildung, strukturierter Dialog

HAUPTTHEMEN

Netzwerken, Austausch mit Experten

ZIELE

Aufbau stärkerer lokaler Netzwerke und Förderung der Zusammenarbeit zwischen verschiedenen Akteuren der Gemeinde; Einbindung lokaler Experten und Gemeindemitglieder in einen strukturierten, inklusiven Dialog; Entwicklung einer gemeinsamen Vision und eines umsetzbaren Plans für die lokale Stadtgestaltung oder die Verbesserung des Gemeindelebens; Stärkung der Fähigkeiten der Teilnehmer in den Bereichen Netzwerkbildung, Moderation und kooperative Problemlösung; Befähigung der Teilnehmer, wichtige lokale Akteure zu identifizieren und die Ressourcen der Gemeinde zu erfassen

ZU LÖSENDE PROBLEME

Herausforderungen bei der Einbindung von Akteuren aus anderen Bereichen und der Einholung unterschiedlicher Perspektiven; mehr Zusammenarbeit und Vertrauen innerhalb der lokalen Gemeinschaft; gemeinsamer Aktionsplan mit festgelegten Rollen

KOMPETENZ

Vernetzung und Zusammenarbeit

VORBEREITUNGEN VOR DEM WORKSHOP

Zuordnung der bestehenden Interessengruppen entsprechend den Zielen. ***SIE MÜSSEN VOR ORT SEIN ODER EINEN BEZUG ZUR LOKALEN REALITÄT HABEN*** Beispiele für die Gestaltung des öffentlichen Raums sind Künstler, Nichtregierungsorganisationen, Jugendgruppen, Schulen, politische Entscheidungsträger, lokale Medien, religiöse Führer, berühmte Persönlichkeiten mit einem Bezug zu der Region oder deren Familien (Nachkommen, die noch dort leben) – SEID KREATIV!

Die Bestandsaufnahme sollte Folgendes umfassen:

- Name und Tätigkeitsbereich
- Konkreter Bedarf
- Kapazitäten (Finanzmittel, Zeit, Fachwissen, Kontakte usw.)

Bilaterale Treffen mit jedem der Interessengruppenvertreter, die Sie einbeziehen möchten, bei denen Sie umfassende Daten präsentieren können, die auf die Interessen der jeweiligen Interessengruppenvertreter zugeschnitten sind (basierend auf den zuvor gesammelten Informationen)

Vorlagen zur Erfassung von Rückmeldungen aus der Veranstaltung

MATERIALIEN

Geeigneter Veranstaltungsort; Informationsmaterialien zum Umfang der Initiative und zu allen beteiligten Personen (idealerweise sollte dies nach einer gründlichen Bedarfsanalyse in der Gemeinde unter Einbeziehung von Fokusgruppen erfolgen); Ausreichende Ausstattung bereitstellen: Marker, Haftnotizen, großes Papier, Karten der Umgebung, Bilder von erfolgreichen Beispielen für Placemaking usw..

LEITLINIEN FÜR DIE MODERATION

1.Anmeldung und Begrüßung – 15 Min.

- Leichte Erfrischungen und Gelegenheit zum Networking.
- Begrüßungsworte von Ihnen (Veranstalter + Unterstützer/Gründer/Vertreter des Veranstaltungsortes). Bedanken Sie sich für die Teilnahme aller Anwesenden. Erläutern Sie die Ziele der Veranstaltung und die Bedeutung der Beiträge der Teilnehmer..

2.Kennenlernrunde & Vorstellungsrunde – 15 Min.

- Interaktiver Eisbrecher: Eine kurze Aktivität, um alle in Bewegung zu bringen und ins Gespräch zu kommen. Beispiele: „Zwei Wahrheiten und eine Lüge" mit Bezug zur Stadt oder eine kurze Umfrage zu ihrem liebsten öffentlichen Ort.
- Kurze Vorstellungsrunde: Die Teilnehmenden stellen sich mit ihrem Namen, ihrer Zugehörigkeit und ihren Erwartungen an das Projekt vor. (Bitte kurz halten – jeweils 15–20 Sekunden).

3.Den Ort verstehen: Vortrag und Diskussion – 30 Min.

- Überblick über das Zielgebiet (bestimmter Bereich, z. B. Stadtplatz, Sehenswürdigkeit, Gebäude).
- Präsentation: Heben Sie bestehende Merkmale, Herausforderungen und Chancen hervor. Fügen Sie Fotos, Karten und relevante Daten hinzu (z. B. Fußgängeraufkommen, Umfrageergebnisse, demografische Daten, Rückmeldungen der Bevölkerung).
- Offene Diskussion: Moderiertes Gespräch über die aktuellen Stärken und Schwächen des Gebiets. Was schätzen die Menschen daran besonders? Was muss verbessert werden?

4.Zusammenarbeit – 60 Min.

Die Teilnehmer werden gebeten, sich zu vier Hauptdiskussionsthemen zu äußern (es kann ein „World Café"-Format verwendet werden, mit 15 Minuten pro Thema und einem Moderator an jedem Tisch). Die Diskussionsfragen beziehen sich auf den festgelegten Stadtbereich sowie auf Folgendes:

- *„Welche Aktivitäten würden Sie an diesen Ort locken?"*
- *„Wenn Sie eine Sache an diesem Ort ändern könnten, welche wäre das?"*
- *„Welche Elemente würden diesen Ort einladend und inklusiv machen?"*
- *„Wie können Sie sich selbst darin vorstellen?"*

(Statten Sie jeden Diskussionstisch mit einer Reihe von Leitfragen und Materialien aus (Karten, Filzstifte, Haftnotizen, Bilder von Beispielen für Placemaking). Die Leitfragen sollten zu kreativem Denken über die Nutzungsmöglichkeiten des Ortes anregen.)

5.Präsentationen und Priorisierung – 30 Min.

Die Moderatoren stellen die Ergebnisse aus den Arbeitsgruppen vor und heben dabei Folgendes hervor:

- Welche gemeinsamen Themen und Ideen haben sich herauskristallisiert?
- Was sind die vielversprechendsten Konzepte?
- Priorisierung: Lassen Sie die Teilnehmer mithilfe eines Punktesystems oder einer ähnlichen Methode über ihre Lieblingsideen abstimmen, um Prioritäten für das Placemaking-Projekt festzulegen.

6.Partner und Ressourcen finden – 30 Min.

Der/die Moderator(en) stellen den Teilnehmern die folgenden Fragen (falls Sie viele Teilnehmer haben, sollten Sie diese nach den verschiedenen vertretenen Interessengruppen in Gruppen einteilen und gegebenenfalls Teilnehmer mit ähnlichen Interessen zusammenführen)

- Brainstorming: Wer kann dazu beitragen, diese Vision zu verwirklichen?

Nach Angaben Ihrer Teilnehmer können sich folgende Aspekte ergeben:

- Lokale Unternehmen: Potenzielle Sponsoren, Sachspenden.
- Lokale Künstler: Kreative Unterstützung + Materialien
- Gemeinnützige Organisationen: Freiwillige, Projektunterstützung.
- Bildungseinrichtungen: Design-Know-how, Einbindung von Studierenden.
- Stadtverwaltung: Finanzierung, Genehmigungen, Unterstützung bei der Infrastruktur.
- Erstellen Sie eine Liste potenzieller Partner und Ressourcen.
- (Erwägen Sie die Verwendung einer Vorlage, die Sie mit den benötigten Angaben ausfüllen können.)

7.Nächste Schritte & Abschluss – 15 Min.

- Fassen Sie die wichtigsten Erkenntnisse zusammen.
- Skizzieren Sie die nächsten Schritte in diesem Prozess.

  - Wird es weitere Treffen geben?
  - Wie werden die Rückmeldungen der Gemeinschaft einbezogen?
  - Zeitplan für das Projekt.
  - Danken Sie den Teilnehmern für ihre Beiträge und betonen Sie, wie wichtig ihr weiteres Engagement ist.
  - Verteilen Sie Kontaktdaten und relevante Ressourcen.
  - Ermutigen Sie zu weiterem Engagement über soziale Medien oder eine Projekt-Website.

AUSWERTUNG UND REFLEXION

Ein Online-Formular;
informelle Bewertungsmethode

VARIATIONEN

Berücksichtigen Sie die besonderen Gegebenheiten Ihrer lokalen Gemeinschaft in hohem Maße.

TIPPS FÜR MODERATOREN

Stellen Sie sicher, dass der Workshop für alle Mitglieder der Gemeinschaft zugänglich ist (Sprache, barrierefreier Zugang, Kinderbetreuung); bieten Sie ein leichtes Mittagessen oder Snacks an, damit die Teilnehmer bei Kräften bleiben; Nachbereitung: Versenden Sie eine Dankes-E-Mail mit einer Zusammenfassung der Veranstaltung und den nächsten Schritten

HANDOUTS

E-Mail-Vorlage zur Kontaktaufnahme mit einem Stakeholder; Vorlage zur Sammlung von Ideen/Beiträgen von Teilnehmern

Kapitel 6

DEN KREIS SCHLIEßEN - ENDLICH FÜGT SICH ALLES ZUSAMMEN



Die Veranstaltung war ein Erfolg. Ich war beeindruckt von den Menschen in der Stadt – bewegt von ihrer Leidenschaft, ihren Geschichten und ihrem unglaublichen Einfallsreichtum. Als ich ihnen die „Tools" aus der Ferne vorstellte, waren sie sofort bereit, sie auszuprobieren. Mit ihren Anregungen haben wir einen umfassenden Plan ausgearbeitet – nicht nur, um den Baum zu retten, sondern um die gesamte Stadt zu einem besseren Ort für alle zu machen.

Ich traf viele Menschen, denen ich zuvor noch nie begegnet war, und jeder von ihnen hatte etwas Wertvolles beizutragen. Einige erschienen nicht, und ein paar Mitglieder des Rates blieben misstrauisch, doch unsere gemeinsame Entschlossenheit überwand jedes Hindernis.

Es hagelte Fragen zu den Planeten und der Rakete. Ich gab zu, dass ich es selbst noch nicht ganz verstand, dass aber klar war, dass es mit dem Wesen von uns allen verbunden war – nicht nur mit dem Baum. Die Rakete reagiert auf meine Energie, nicht auf meine Worte.

Während ich sprach, kam mir eine Idee. Warum sollten wir dieses Abenteuer nicht wirklich zu unserem eigenen machen? Ich schlug vor, per Abstimmung einen Namen für die Rakete zu wählen.

Die jüngeren Teilnehmer strahlten sofort vor Begeisterung. Nach einer kurzen Diskussion stand der Siegername fest: ROCKETINO POSITIVO!

Das löste eine Welle des Gelächters und einige skeptische Blicke seitens der Älteren aus. Doch je öfter wir den Namen wiederholten, desto geeinter und fröhlicher fühlten wir uns. Wir strömten aus dem Rathaus, skandierten gemeinsam „ROCKETINO POSITIVO!", lachten und waren als eine Gemeinschaft vereint.

Es gab noch so viel zu tun – Ressourcen sammeln, testen, überwachen, auswerten und vorantreiben. Aber das war in Ordnung. Wir waren viele, und wir standen das gemeinsam durch. WIR HATTEN EINE GEMEINSAME MISSION!

Nachdem ich mich von allen verabschiedet hatte, machte ich mich auf den Weg, um einen Platz zu finden, an dem ich die Rakete so abstellen konnte, dass sie niemanden störte. Doch am Landeplatz war nur noch eine Brandspur vom Triebwerk zu sehen – von dem rot glühenden „Rocketino Positivo" fehlte jede Spur.

Verwirrt lief ich umher und versuchte zu begreifen, wie etwas so Großes einfach verschwinden konnte. Da kam der Museumswärter auf mich zugerannt und rief: „Es ist wieder da! Der Rocketino Positivo ist wieder in der Museumshalle!"

Erleichtert hörte ich ihm zu, als er mir die Sache erklärte. Er hatte an der Besprechung teilgenommen, doch als er zurückkam, um das Museum abzuschließen, sah er ein Licht. Dort, an seinem gewohnten Platz, stand die Rakete und pfiff leise vor sich hin, als wäre sie gerade erst gelandet.

Ich bedankte mich bei ihm und ging hinein. Rocketino Positivo stand still da – wieder einmal ein Museumsstück. Ich konnte immer noch einsteigen, aber es gab kein Leben, keine Energie – nur eine leere Hülle, gefüllt mit alten Papieren, keine Spur von meiner Reise. Ich war verwirrt … bis mir plötzlich ein Lichtblitz auf dem Steuerpult ins Auge fiel. Eine Nachricht erschien:

„MISSION ABGESCHLOSSEN. STANDBY-MODUS AKTIVIERT."

Dann: nichts mehr.

Aber nein – es war noch nicht vorbei! Der Baum war immer noch krank, und wir waren uns nicht sicher, ob unser Plan funktionieren würde. Was, wenn wir die Rakete doch noch einmal brauchen würden?

Ich stellte mir vor, dass ich wohl Angst und Zweifel ausgestrahlt haben musste, doch Rocketino Positivo blieb regungslos und still. Tief in meinem Inneren wurde mir klar, dass ich zuversichtlicher war, als ich gedacht hatte. So hat es schon immer funktioniert: Er inspiriert uns, überlässt uns aber die eigentliche Arbeit.

Mit neuer Entschlossenheit dankte ich dem Wachmann, entschuldigte mich für den Trubel und versprach, ihn über die nächsten Schritte auf dem Laufenden zu halten. Schließlich machte ich mich auf den Heimweg und machte einen Umweg durch den Park, um den Baum zu sehen. Obwohl er noch klein und verblasst war, schmückten Zeichnungen und Gegenstände ihn, und unter seinen Ästen hatten sich Menschen versammelt, die sich entspannten und unterhielten. Ich näherte mich ihnen und erfuhr, dass sie trotz seines Verfalls jeden Tag wiedergekommen waren. Nach unserer Bürgerversammlung hatten sie beobachtet, wie ein regenbogenfarbenes Licht über den Baum fegte, und sie waren überzeugt, dass er ein kleines bisschen gewachsen war!

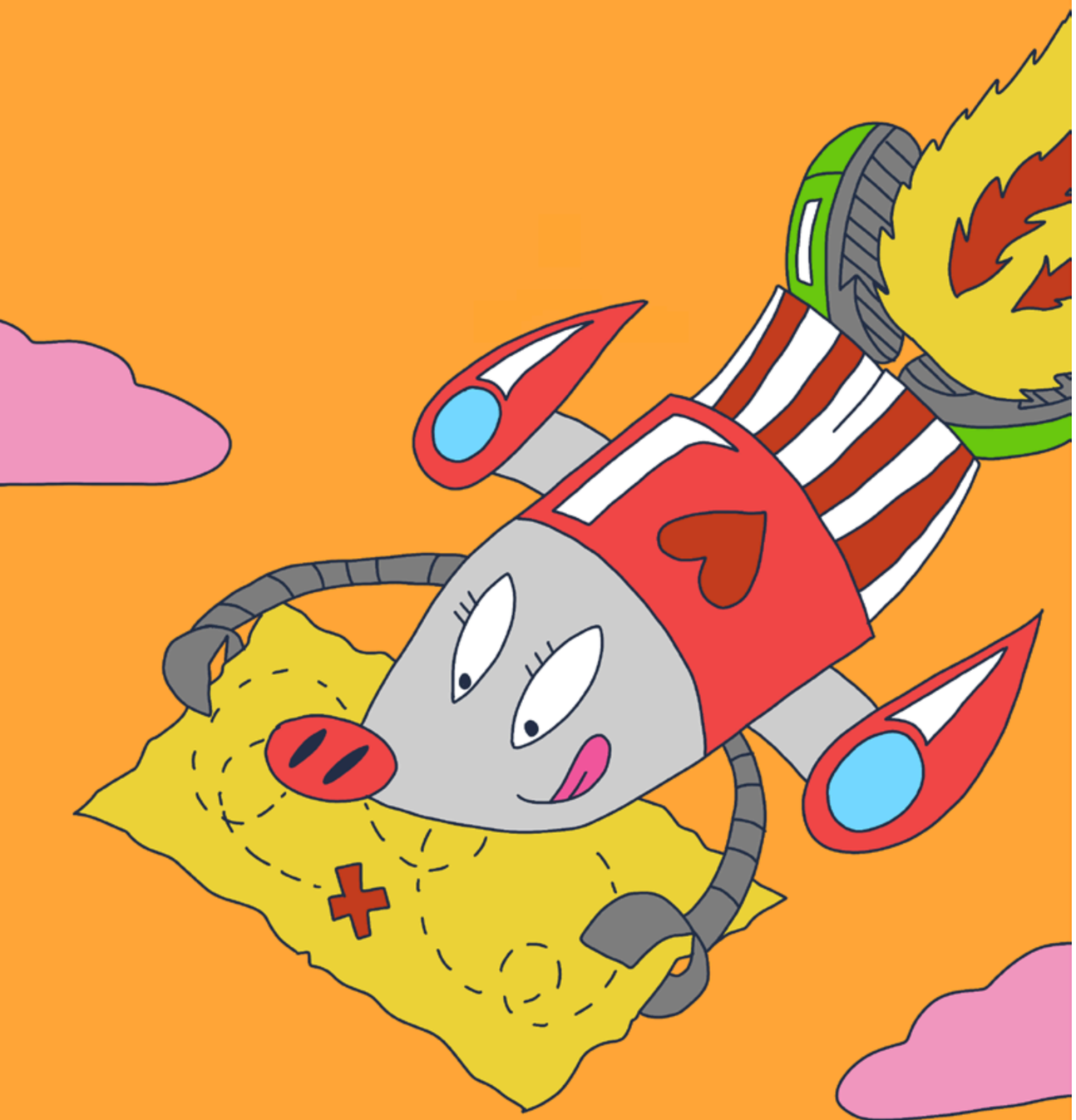
Es war ein Zeichen dafür, dass wir auf dem richtigen Weg waren. Sie planten bereits ihren Teil der Mission und warteten auf Rückmeldungen von anderen.

Ich sagte ihnen, dass das wunderbare Neuigkeiten seien und ich mich auf unser nächstes Treffen in zwei Tagen freue.

Ich konnte nicht aufhören zu lächeln, als ich meine Haustür erreichte. Ich wusste immer noch nicht,
was die Zukunft für mich, für uns oder für den Baum bereithielt. Aber das spielte keine Rolle.
Ich wusste, wie ich mich in diesem Moment fühlte – verbunden, hoffnungsvoll und bereit. Bereit,
mit anderen zusammenzuarbeiten, weiter zu wachsen und das nächste Kapitel unserer Geschichte zu entdecken

TEIL IV

WEITER ENTDECKEN





FALLSTUDIEN

Um die praktische Anwendung und die Auswirkungen dieser Prinzipien zu veranschaulichen, haben wir drei unterschiedliche Fallstudien zusammengestellt. Diese Beispiele bieten Einblicke aus der Praxis in jugendgeführte Stadtgestaltung und Mitgestaltung und beleuchten sowohl Erfolge als auch Herausforderungen, die in verschiedenen Kontexten aufgetreten sind. Jede Fallstudie geht vor allem auf folgende Fragen ein:

- Was ist die Initiative/die Einrichtung/das Projekt?
- Was bietet sie/es?
- Wer ist die Zielgruppe?
- Wie funktioniert sie/es? Wie wurde sie/es umgesetzt?
- Was waren die wichtigsten Herausforderungen und welche Erkenntnisse wurden gewonnen?

Jede Fallstudie zeigt, wie das Engagement von Jugendlichen das lokale Umfeld prägen kann, und beleuchtet verschiedene Facetten des gesellschaftlichen Engagements und der Stärkung von Jugendlichen:

- **Fallstudie I: Von der Gemeinde betriebenes Jugendzentrum (FACKtory)** stellt ein dynamisches, von Jugendlichen getragenes offenes Zentrum in Deutschland vor. Die FACKtory bietet einen kostenlosen und barrierefreien Raum, in dem junge Menschen im Alter von 10 bis 18 Jahren – insbesondere solche aus bildungs- und wirtschaftlich benachteiligten Verhältnissen oder mit sozialen Schwierigkeiten – Kontakte knüpfen, an Workshops teilnehmen und eigene Projekte initiieren können. Diese Fallstudie befasst sich eingehend mit dem einzigartigen Betriebsmodell der FACKtory, einschließlich eines „Jugend-Schichtsystems“ und einer „Schlüsselberechtigung“ für den selbstständigen Zugang, sowie mit den gewonnenen Erkenntnissen hinsichtlich der Balance zwischen Freiheit
„Schlüsselberechtigung“ für den selbstständigen Zugang, sowie mit den gewonnenen Erkenntnissen hinsichtlich der Balance zwischen Freiheit und Verantwortung und der Förderung eines langfristigen Engagements der Jugendlichen.
- **Fallstudie II: Jugendzentrum Reggio Calabria** beschreibt die Einrichtung einer bahnbrechenden Jugendeinrichtung in Reggio Calabria, Italien. Das Zentrum, das im Rahmen des Projekts „Giovani Fermenti per il Bene Comune“ konzipiert wurde und auf Immobilien nutzt, die der organisierten Kriminalität beschlagnahmt wurden, soll jungen Menschen im Alter von 16 bis 35 Jahren einen Raum für Sozialisierung, Kompetenzentwicklung und gesellschaftliches Engagement bieten, wobei ein besonderer Schwerpunkt auf NEETs (Not in Education, Employment, or Training) liegt. Diese Fallstudie beleuchtet die Herausforderungen, die während der Umsetzung auftraten – insbesondere in Bezug auf bürokratische Hürden – sowie die Beharrlichkeit, die erforderlich war, um einen dauerhaften Raum für Jugendliche zu schaffen.
- **Fallstudie III: Die Vision der Jugend, Region Varena** stellt ein Erasmus+-Projekt zur Jugendbeteiligung in der litauischen Region Varena vor. Im Mittelpunkt dieser Initiative stand das Ziel, den jungen Menschen, die sich in ihrer abgelegenen Region oft ungehört und vernachlässigt fühlen, gegenüber lokalen Entscheidungsträgern mehr Gehör zu verschaffen. Durch kreative Konsultationen und einen strukturierten Dialogprozess zielte das Projekt darauf ab, das Engagement junger Menschen in der lokalen Entscheidungsfindung zu fördern, die Kommunikation zwischen den Generationen zu stärken und zur Entwicklung einer regionalen Jugendstrategie beizutragen. Diese Fallstudie untersucht den Prozess, wie die Anliegen junger Menschen in den Vordergrund gerückt und aktives bürgerschaftliches Engagement gefördert wurden.

Was ist FACKtory?

Die *FACKtory* ist ein offenes Jugendzentrum, das jungen Menschen während der Öffnungszeiten zur Verfügung steht und ihnen Raum sowie gegenseitige Unterstützung bietet, um ihre eigenen Ideen umzusetzen. Die FACKtory ist als Treffpunkt konzipiert, an dem junge Menschen Kontakte knüpfen, an Aktivitäten teilnehmen und sich aktiv an der Gestaltung des Raums beteiligen können. Sie soll junge Menschen dazu befähigen, ihre Talente zu entdecken, sich persönlich und beruflich weiterzuentwickeln und ihr Leben und ihr Umfeld aktiv mitzugestalten.

Was bietet FACKtory?

- **Freiraum und Treffpunkt:** Es bietet Jugendlichen einen Ort, an dem sie sich aufhalten, Freunde treffen und ihre Freizeit verbringen können. Eines der Ziele ist es, den Jugendlichen das Gefühl zu geben, willkommen und unterstützt zu sein, und es trägt dazu bei, Jugendliche mit unterschiedlichem Hintergrund „unter einem Dach" zusammenzubringen..
- **Workshops:** FACKtory bietet eine Vielzahl von Workshops und Projekten in verschiedenen Bereichen an (Kunst, Handwerk, kreativer Ausdruck, Medien, Technik, digitale Kompetenzen, Heimwerken, praktische Fertigkeiten usw.).
- **Förderung von Jugendprojekten:** Jugendliche können Aktivitäten initiieren und ihre Interessen und Talente entdecken, in Workshops und Projekten neue Fähigkeiten erlernen und aktiv an der Gestaltung ihres Umfelds mitwirken.

Wer war die Zielgruppe?

Jugendliche im Alter von 10 bis 18 Jahren, mit geringem Bildungshintergrund, sozialen Schwierigkeiten und schwacher wirtschaftlicher Situation

Wie funktioniert FACKtory?

Die Öffnungszeiten sind montags bis samstags von 13:00 bis 19:00 Uhr. Die Öffnungszeiten werden im Rahmen des Jugend-Schichtsystems verwaltet, bei dem Jugendliche und einige Mitarbeiter während dieser Zeit die Verantwortung übernehmen. Es gibt einen detaillierten Leitfaden für Schichtmitarbeiter bei FACKtory, in dem ihre Aufgaben beschrieben sind, darunter tägliche Tätigkeiten wie Raumkontrollen, Müllentsorgung und der Umgang mit Besuchern. Der Leitfaden erläutert die Abläufe bei der Ausgabe von Schlüsseln für verschiedene Räume sowie die Verwendung eines digitalen Logbuchs zur Verwaltung von Besuchertickets (Tages-, Wochen- und Helfer-Tickets). Von den Schichtmitarbeitern wird erwartet, dass sie aufgeschlossen sind, Gespräche mit Besuchern anbahnen und bestimmte Vorschriften bei Schichtausfällen und bei der Problemlösung befolgen, um einen reibungslosen Betrieb des Jugendzentrums zu gewährleisten..

Das Handbuch soll Schichtmitarbeitern letztlich die notwendigen Informationen an die Hand geben, um ein einladendes und funktionales Umfeld bei FACKtory zu gewährleisten.
Die FACKtory bietet zudem eine spezielle Schlüsselberechtigung an, die jungen Menschen über einen digitalen Schlüssel selbstständigen Zugang zum Gebäude ermöglicht, auch wenn kein Mitarbeiter im Dienst ist. Um diese Berechtigung zu erhalten, müssen sich die Interessierten an den gesetzlichen Vertreter der Organisation wenden, eine Schulung zu rechtlichen Verantwortlichkeiten und den Werten der Organisation absolvieren, digitale Tests bestehen und eine siebentägige Probezeit im Bereich Führung erfolgreich absolvieren. Die Aufrechterhaltung des Schlüsselzugangs erfordert eine wöchentliche Reaktivierung, die an die Teilnahme an Teambesprechungen geknüpft ist; bei Nichtteilnahme wird der Schlüssel deaktiviert.
Ein weiterer Bestandteil der FACKtory ist die Unterstützungsstruktur für Jugendprojekte. Sie besteht aus einer Arbeitsgruppe unter der Leitung von Jugendbetreuern und jungen Freiwilligen, die andere einbinden, ermutigen und dabei unterstützen, ihre eigenen Miniprojekte umzusetzen.
Die Gesamtreichweite der FACK belief sich im Jahr 2024 auf 1.175 einzelne Nutzer, was insgesamt 6.018 Besuchen in der FACKtory entspricht.
Das Gebäude wurde dem FACK e.V. von der Gemeinde zur Verfügung gestellt, unter der Vereinbarung, dass der FACK die Kosten der Gemeinde übernimmt. Dies war möglich, weil die Organisation zuvor öffentliche Diskussionen geführt hatte, um die Unterstützung der örtlichen Bevölkerung zu gewinnen, und die Bedürfnisse der Bevölkerung sowie die Vision für das Zentrum klar kommuniziert hatte.
Um seine Freiwilligengruppe (bestehend aus etwa 30 Personen, von denen 13 aktiv die Dienstpläne verwalten) effektiv zu koordinieren, nutzt FACKtory die folgenden Tools:

- Verwaltungssystem: Der Prozess, um aktives „Admin"-Mitglied zu werden.
- Schichtplanungssystem: Freiwillige verwalten ihre Schichten, indem sie einen Anmeldelink mit verfügbaren Terminen erstellen, über den sie Schichten (Haupt- und Ersatzschichten) auswählen können; automatische Erinnerungen sorgen dafür, dass alle Schichten besetzt sind.
- Wöchentliche Treffen mit klarer Struktur.
- Motivationssystem für Jugendliche: Ein System, das denjenigen, die mehr Verantwortung übernehmen, verschiedene Vorteile bietet.
- Technische Unterstützung des Hauses durch Jugendbetreuer und technisches Personal.
- Dokumentierte Abläufe für den Zugang zu den Räumlichkeiten und klar an die Jugendlichen kommunizierte Verantwortlichkeiten.

Erkenntnisse und zu beachtende Punkte

- **Das Gleichgewicht zwischen Freiheit und Grenzen für junge Menschen.** Es bedurfte zahlreicher Versuche, um das derzeitige FACKtory-System zu etablieren und ein Gleichgewicht zwischen der freien Raumnutzung und der Verantwortung für die Pflege der Räumlichkeiten zu finden.
- **Risiken eingehen, um jungen Menschen Verantwortung und Freiraum zum Entdecken zu geben.** Bei diesem Ansatz ist es entscheidend, junge Menschen dazu zu ermutigen, Verantwortung zu übernehmen – trotz des Risikos, dass sie dadurch gefährliche oder schädliche Situationen herbeiführen könnten. Es kann zwar vorkommen, dass jemand Ausrüstung beschädigt oder es zu Vandalismus kommt, doch die Wachstumschancen für junge Menschen sind viel größer, da sie Führungsrollen übernehmen, Verantwortung für andere junge Menschen tragen und gemeinsam mit Gleichaltrigen aus ihren Erfahrungen lernen können.
- **Wir nutzen den Raum, um Werte zu vermitteln.** IBei FACKtory werden viele Werte der Organisation über die Plakate an den Wänden vermittelt. Der Raum fördert die Gleichberechtigung verschiedener Mitglieder der Gemeinschaft, den Wert einer aktiven Rolle im lokalen Umfeld sowie die Geschichte der Organisation usw. Die Jugendlichen, die für die Schichten verantwortlich sind, müssen aktiv auf neue Gemeinschaften zugehen und sie einbinden – über die Gemeinschaften, mit denen wir bereits in Verbindung stehen; allerdings benötigen wir mehr Fachkräfte, die sich in dieser Jugendarbeit engagieren. Die Organisation nutzt ein langfristiges Motivationssystem, das auf bisherigen Erfahrungen basiert. Es reicht nicht aus, junge Menschen nur einmal einzubinden, da Motivation vergänglich ist. Vielmehr ist ein langfristiger Prozess erforderlich, der auf dem Aufbau von Beziehungen basiert. Dies wird vom FACK e.V. derzeit noch erprobt.
- **Ausgewogenheit zwischen Offenheit und einem sicheren Raum.** Da dieser Raum für junge Menschen mit unterschiedlichen Ansichten offen ist – beispielsweise für diejenigen, die radikale oder extremistische Ideologien vertreten –, ist es eine Herausforderung, diese Offenheit zu bewahren, die Werte der Organisation zu vermitteln und einen sicheren Raum für diejenigen zu schaffen, die einen solchen benötigen.

Was ist die Vision des Jugendprojekts?

„Vision of Youth" ist ein Projekt zur Jugendbeteiligung, das im Rahmen des Erasmus+-Programms in der Region Varena durchgeführt wird. Die Initiative wird von der litauischen Nationalagentur finanziert und zielt darauf ab, den Entscheidungsträgern die Stimmen junger Menschen näherzubringen, einen generationsübergreifenden Dialog zu schaffen, Jugendliche in Initiativen zur Stadtgestaltung einzubeziehen und demokratische Werte zu fördern..

Wie ist es entstanden?

Das Projekt wurde über einen Zeitraum von 14 Monaten mit einem klaren Plan umgesetzt, um die Beteiligung junger Menschen und greifbare Ergebnisse sicherzustellen. Es begann mit kreativen halbtägigen Konsultationen in acht Orten der Region Varena, bei denen junge Menschen ihre Bedürfnisse äußerten, lokale Probleme identifizierten und Verbesserungsvorschläge für die Gemeinden unterbreiteten. Im Rahmen einer regionalen Konsultation in Varena kamen anschließend Jugendvertreter zusammen, um gemeinsame Herausforderungen und Prioritäten zu erörtern. Die gewonnenen Erkenntnisse flossen in den Entwurf einer regionalen Jugendstrategie ein, in der wichtige Entwicklungsbereiche und Maßnahmen für eine stärkere Einbindung der Jugend dargelegt wurden. Das Projekt endete mit einem Tag der offenen Tür in der Gemeinde, bei dem die jungen Teilnehmer ihre Vorschläge den lokalen Entscheidungsträgern vorstellten und so den Dialog und den Gemeinschaftsgeist förderten..

Was hat es zu bieten?

Das Projekt zielte darauf ab, das Engagement junger Menschen in der lokalen Entscheidungsfindung zu fördern, indem es sie aktiv in Diskussionen über ihre Gemeinden einbezog. Es bot Jugendlichen eine Plattform, um ihre Bedürfnisse und Anliegen zu äußern, und stellte sicher, dass ihre Stimmen gehört und berücksichtigt wurden. Ein zentrales Ziel war es, den generationsübergreifenden Dialog zu stärken, indem eine offene Kommunikation zwischen jungen Menschen und Entscheidungsträgern gefördert wurde, um so gegenseitiges Verständnis und Vertrauen aufzubauen. Durch diese Bemühungen strebte das Projekt danach, die demokratische Teilhabe zu stärken und junge Menschen zu befähigen, eine aktive Rolle bei der Gestaltung ihrer Zukunft zu übernehmen. Letztendlich trugen diese Beiträge zur Entwicklung einer regionalen Jugendstrategie bei, die auf den tatsächlichen Erfahrungen und Bestrebungen junger Menschen in der Region Varena basierte.
.

WER WAR DIE ZIELGRUPPE?

Die Hauptnutznießer dieses Projekts sind die jungen Menschen, die sich an den Konsultationen beteiligt haben. Darüber hinaus profitieren lokale Entscheidungsträger und politische Entscheidungsträger, die an den Dialogen mit Jugendlichen teilgenommen und direktes Feedback von jungen Menschen zu den Bedürfnissen der Gemeinde erhalten haben. Zudem spielen die Stadtverwaltung und die lokalen Behörden eine wichtige Rolle bei der Unterstützung der Umsetzung der von den Jugendlichen vorgeschlagenen Punkte der Jugendstrategie. Dennoch könnten Jugend-, Kultur- oder zivilgesellschaftliche Organisationen die Ergebnisse nutzen, um sich im Rahmen ihrer Aktivitäten für die Einbindung junger Menschen einzusetzen.

WIE FUNKTIONIERT DAS?

Kreative halbtägige Beratungsgespräche in acht Städten

- In acht verschiedenen Orten der Region Varena wurden Jugendbefragungen organisiert.
- Im Mittelpunkt der Diskussionen standen das Verständnis für die Bedürfnisse junger Menschen, die Ermittlung dringender Probleme und die Erfassung wichtiger Treffpunkte.
- Die Jugendlichen wurden dazu ermutigt, Verbesserungsvorschläge zu unterbreiten und Initiativen vorzuschlagen, die ihre Gemeinden bereichern könnten.

Regionale Konsultation im Zentrum von Varena

- Bei einer eintägigen Veranstaltung kamen Vertreter aller Städte zusammen.
- Die gewonnenen Erkenntnisse wurden analysiert, um gemeinsame Herausforderungen und Prioritäten für die Jugendförderung zu ermitteln. Die Teilnehmer führten eingehende Diskussionen über die Veränderungen, die sie erreichen wollten..

Ausarbeitung einer Jugendstrategie für die Region

- Die Ergebnisse der Konsultationen wurden in einem vorläufigen Entwurf zusammengefasst.
- Der Entwurf hob wichtige Bereiche mit Verbesserungspotenzial hervor und enthielt Vorschläge für Aktionspläne zur Einbindung junger Menschen.
- Er diente als Grundlage für Gespräche mit politischen Entscheidungsträgern.

Abschlussveranstaltung – Tag der offenen Tür bei der Gemeindeverwaltung

- Die jungen Teilnehmer trafen sich mit dem Bürgermeister und Vertretern der Stadtverwaltung, um ihre vorläufigen Ergebnisse vorzustellen. Die Entscheidungsträger hatten die Gelegenheit, sich mit den Jugendvertretern auszutauschen. Die Veranstaltung endete mit einem Konzert und informellen Aktivitäten, die das Gemeinschaftsgefühl stärkten und für eine festliche Stimmung sorgten.

ERKENNTNISSE UND ZU BEACHTENDE PUNKTE

Das Projekt stärkte die Beteiligung junger Menschen an kommunalen Entscheidungsprozessen erheblich, indem es einen Raum schuf, in dem junge Menschen ihre Ansichten äußern und zur Gestaltung ihrer Gemeinden beitragen konnten. Ein wesentlicher Erfolg war die Etablierung eines strukturierten Dialogs zwischen Jugendlichen und lokalen Behörden, der beiden Seiten half, einander besser zu verstehen.

Der Prozess schärfte zudem das Bewusstsein der politischen Entscheidungsträger für die tatsächlichen Probleme und Bedürfnisse junger Menschen. Auf der Grundlage der Ergebnisse der Konsultationen wurde eine regionale Jugendstrategie entworfen, die ein wertvolles Instrument zur Steuerung der zukünftigen Entwicklung darstellt. Darüber hinaus trug das Projekt dazu bei, eine Kultur des aktiven Bürgersinns und der demokratischen Teilhabe zu fördern und junge Menschen zu ermutigen, eine aktivere Rolle im öffentlichen Leben zu übernehmen.

Eine wichtige Erkenntnis ist jedoch, dass man nicht versprechen kann, alle vorgeschlagenen Ideen umzusetzen. Es ist unerlässlich, gegenüber den Jugendlichen transparent zu sein und zu betonen, dass das Projekt als Brücke zwischen ihnen und den Entscheidungsträgern fungiert. Um sicherzustellen, dass die Behörden ihre Beiträge ernst nehmen, sind möglicherweise zusätzliche Anstrengungen erforderlich – wie beispielsweise nachhaltige Interessenvertretung, Folgetreffen und Maßnahmen zur öffentlichen Rechenschaftspflicht. Um eine langfristige Wirkung zu erzielen, sind sowohl ein kontinuierliches Engagement der Jugendlichen als auch beharrliche Bemühungen erforderlich, die Entscheidungsträger zur Rechenschaft zu ziehen..

Was ist das Jugendzentrum?

Das Jugendzentrum in Reggio Calabria ist eine Einrichtung, die jungen Menschen einen Raum für soziale Kontakte, die Entwicklung von Fähigkeiten und das Engagement in der Gemeinschaft bieten soll. Es wurde im Rahmen des Projekts „Giovani Fermenti per il Bene Comune – Junge Impulse für das Gemeinwohl" gegründet und zielt darauf ab, ein förderliches Umfeld zu schaffen, in dem Jugendliche Zugang zu Ressourcen erhalten, an Aktivitäten teilnehmen und zu Gemeinschaftsinitiativen beitragen können..

Wie ist es entstanden?

Im Jahr 2020 beantragte APICE in Abstimmung mit dem Stadtrat von Reggio Calabria eine nationale Förderung zur Umsetzung eines Projekts für die Jugendlichen der Stadt, das schließlich genehmigt und im Zeitraum von 2022 bis 2023 finanziert wurde.
Im Mittelpunkt des Projekts mit dem Titel „Giovani Fermenti per il Bene Comune – Junge Impulse für das Gemeinwohl" stand die Schaffung eines Jugendzentrums, des ersten seiner Art in der Stadt, das nach dem Vorbild der Europäischen Jugendzentren in Straßburg und Budapest sowie der Impact Hubs in Madrid, Matera und Syrakus gestaltet wurde.
Im Rahmen des Projekts wurden zwei benachbarte Grundstücke identifiziert, die der organisierten Kriminalität beschlagnahmt worden waren und sich in einer sehr zentralen Lage der Stadt befinden, in der Nähe des Hauptbahnhofs von Reggio Calabria sowie unweit von Bike-Sharing- und Carsharing-Plattformen. Die Idee bestand darin, der Jugend von Reggio Calabria endlich einen offenen und zugänglichen Raum zur Verfügung zu stellen, den sie nach Belieben nutzen kann – unter Anleitung und mit Unterstützung professioneller Jugendbetreuer und mit der Möglichkeit, Kompetenzen und Kontakte zu entwickeln, die ihrer Zukunftsvision dienen.
Diese Vision wurde insbesondere durch einen speziellen Teil des Projekts untermauert, der die partizipative Planung der im Zentrum stattfindenden Aktivitäten vorsah, unter Einbeziehung verschiedener Jugendgruppen, die den Raum nutzen und ihre Ideen einbringen konnten.

Was bietet es?

Im Jahr 2020 beantragte APICE in Abstimmung mit dem Stadtrat von Reggio Calabria eine nationale Förderung zur Umsetzung eines Projekts für die Jugendlichen der Stadt, das schließlich genehmigt und im Zeitraum von 2022 bis 2023 finanziert wurde.
Im Mittelpunkt des Projekts mit dem Titel „Giovani Fermenti per il Bene Comune – Junge Impulse für das Gemeinwohl" stand die Schaffung eines Jugendzentrums, des ersten seiner Art in der Stadt, das nach dem Vorbild der Europäischen Jugendzentren in Straßburg und Budapest sowie der Impact Hubs in Madrid, Matera und Syrakus gestaltet wurde..

Im Rahmen des Projekts wurden zwei benachbarte Grundstücke identifiziert, die der organisierten Kriminalität beschlagnahmt worden waren und sich in einer sehr zentralen Lage der Stadt befinden, in der Nähe des Hauptbahnhofs von Reggio Calabria sowie unweit von Fahrrad- und Carsharing-Stationen. Die Idee bestand darin, der Jugend von Reggio Calabria endlich einen offenen und zugänglichen Raum zur Verfügung zu stellen, den sie nach Belieben nutzen kann – unter Anleitung und mit Unterstützung professioneller Jugendbetreuer und mit der Möglichkeit, Kompetenzen und Kontakte zu entwickeln, die ihrer Zukunftsvision dienen.
Diese Vision wurde insbesondere durch einen speziellen Teil des Projekts untermauert, der die partizipative Gestaltung des Programms für die im Zentrum stattfindenden Aktivitäten vorsah, unter Einbeziehung verschiedener Jugendgruppen, die den Raum nutzen und ihre Ideen einbringen konnten.

Wer war die Zielgruppe?

Das Zentrum richtet sich an junge Menschen im Alter von 16 bis 35 Jahren, insbesondere an diejenigen, die als NEETs (Not in Education, Employment, or Training) eingestuft werden, sowohl aus der Stadt als auch aus dem weiteren Ballungsraum, einschließlich der Randgebiete und ländlichen Vororte..

Wie funktioniert das?

Das Zentrum, das ursprünglich so konzipiert war, dass es stets geöffnet ist und von eigens dafür zuständigem Personal verwaltet wird, das sich um Buchungen und die Raumnutzung kümmert, sah sich mit betrieblichen Herausforderungen konfrontiert. Seit seiner Einweihung ist es für die breite Öffentlichkeit geschlossen und seit Dezember 2024 nur noch auf Anfrage und mit Genehmigung des Stadtrats zugänglich. APICE gehört zu den Organisationen, die dort monatliche Aktivitäten bzw. Treffen abhalten. Jedoch muss APICE dafür jeden Monat einen Antrag stellen..

Erkenntnisse und zu beachtende Punkte

Das Projekt „Giovani Fermenti per il Bene Comune – Junge Impulse für das Gemeinwohl" hatte das Ziel, trotz der vielen Schwierigkeiten und der Situation nach der Covid-19-Pandemie einen großen Einfluss auszuüben und einen raschen Wandel für die Jugend im Großraum Reggio Calabria herbeizuführen.
Die Ergebnisse wurden sicherlich durch die damaligen Umstände beeinflusst, noch stärker jedoch durch die Haltung und die Bürokratie des Stadtrats, der sehr oft eher als Hindernis denn als Partner auftrat.
Dennoch wäre es unfair, nach Schuldigen zu suchen; vielmehr muss man anerkennen, dass die italienischen Institutionen, insbesondere im Süden, aufgrund mangelnder Kompetenz, aber auch fehlender Ressourcen – die nur sehr selten für junge Menschen und ihre Bedürfnisse bereitgestellt werden – nicht in der Lage sind, strukturelle und wirksame Veränderungen herbeizuführen.
Angesichts der Situation kann man daher mit Fug und Recht behaupten, dass wir dennoch einen Erfolg erzielt haben, da wir nun über einen Raum verfügen, der für Jugendliche konzipiert wurde und der – trotz seiner Einschränkungen – vorhanden ist und genutzt werden kann, um positive Veränderungen herbeizuführen und Initiativen zu fördern, indem er jungen Menschen hilft, sich zu treffen und gemeinsam zu planen.
Das hat uns zweifellos gelehrt, durchzuhalten und uns für junge Menschen einzusetzen, indem wir präsent sind, den Machthabern relevante Fragen stellen und praktische Vorschläge unterbreiten, damit es selbst im schlimmsten Fall immer möglich ist, etwas zu erreichen und umzusetzen und so eine Veränderung herbeizuführen, die der Gesellschaft als Ganzes zugutekommt.
Was die bürokratischen Probleme angeht, lässt sich zwar nicht viel tun, aber es ist sicherlich möglich, deren Auswirkungen zu begrenzen, indem man so viele Verbündete wie möglich sucht und nach alternativen Lösungen Ausschau hält. Aus diesem Grund ist es entscheidend, innerhalb der Institutionen kompetente und interessierte Personen zu identifizieren, die uns dabei unterstützen können, unsere Ziele zu erreichen.

Junge Perspektiven:
Eine Initiative für fotografische öffentliche Kunst und Gemeinschaftsdialog

Komplexität: Mittel

Gruppengröße: 15-30

Dauer: Mehrteiliges Programm*

Methode

Die Teilnehmer fotografieren ihre lokale Umgebung und wählen dabei ein Bild von etwas aus, das ihnen gefällt, sowie eines von etwas, das sie gerne verbessern würden. Die Bilder werden anschließend zu einer öffentlichen Kunstausstellung zusammengestellt, auf die eine moderierte Diskussion mit den Beteiligten über mögliche Verbesserungen im Stadtteil folgt.

Hauptthemen

Partizipatives Design, Einbindung junger Menschen, staatsbürgerliches Bewusstsein, Gemeindeentwicklung, öffentliche Kunst, demokratische Teilhabe

*ca. 3–4 Sitzungen
über zwei bis drei Wochen

Ziele

Junge Menschen dazu anzuregen, sich kritisch mit ihrem lokalen Umfeld auseinanderzusetzen; Fähigkeiten zum visuellen Geschichtenerzählen durch Fotografie zu entwickeln; den Dialog zwischen Jugendlichen und Akteuren der Gemeinde über städtische und soziale Verbesserungen zu fördern; Jugendliche zu befähigen, eine aktive Rolle im bürgerschaftlichen Engagement zu übernehmen; durch öffentliche Kunst eine Plattform für die Stimmen der Jugendlichen zu schaffen..

Zu lösende Probleme

Mangelnde Einbindung junger Menschen in lokale Entscheidungsprozesse; begrenzte Möglichkeiten für junge Menschen, sich zu äußern und in einen Dialog zu treten; Entfremdung zwischen jungen Menschen und der lokalen Verwaltung; Bedarf an inklusiven Strategien zur Gemeindeentwicklung.

Kompetenz

Vernetzung und Zusammenarbeit, bürgerschaftliches Engagement, visuelle Kompetenz, Kommunikationsfähigkeit, kritisches Denken, öffentliches Sprechen, Förderung der Beteiligung junger Menschen.

VORBEREITUNGEN VOR DEM WORKSHOP

Grundlegende Leitlinien zum Thema Fotografie (zu finden im Abschnitt „Handouts"); Überblick über Placemaking und Jugendbeteiligung; Recherche zu Fallstudien über öffentliche Kunst als Instrument des Wandels..

MATERIALIEN

Kameras oder Smartphones; ausgedruckte Fotos (A4 oder größer); Ausstellungsraum (öffentlicher Saal, Bibliothek, Schule usw.); Flipcharts, Marker, Haftnotizen; Beamer (falls eine digitale Präsentation vorgesehen ist).).

LEITLINIEN FÜR DIE MODERATION

Schritt 1 Einführung in die Aktivität – Diskussion über Gemeinschaft, öffentliche Räume und Jugendbeteiligung.

Schritt 2 Die Teilnehmer fotografieren ihre Umgebung und wählen zwei Bilder aus: eines, das etwas zeigt, das sie lieben, und ein anderes, das etwas zeigt, das sie verbessern möchten.

Schritt 3 Gruppendiskussion und Reflexion über die ausgewählten Fotos. Die Teilnehmer beschreiben ihre Sichtweisen und mögliche Veränderungen.

Schritt 4 Vorbereitung der öffentlichen Ausstellung – Druck, Gestaltung und Kuratierung der Ausstellung.

Schritt 5 Offizielle Auftaktveranstaltung: Einladung an Gemeindemitglieder, Interessengruppen und lokale Behörden. Moderierte Diskussion über mögliche Verbesserungen im Gemeindegebiet.

AUSWERTUNG UND REFLEXION

Umfrage nach der Veranstaltung, um Feedback von den Teilnehmern einzuholen; Reflexionsrunde mit den Jugendlichen darüber, was sie gelernt haben und wie sie sich gefühlt haben; Kennzahlen zur Interaktion in den sozialen Medien, falls die Ergebnisse der Diskussion online geteilt werden.

TIPPS FÜR MODERATOREN

Die Teilnehmer dazu anregen, sich kritisch mit ihrer Umgebung auseinanderzusetzen; Inklusivität gewährleisten, indem unterschiedliche Perspektiven zugelassen werden; einen sicheren Raum für Diskussionen schaffen; Leitfragen für die Diskussion mit den Interessengruppen vorbereiten; mit den lokalen Behörden in Kontakt bleiben, um mögliche Zusagen nachzuverfolgen.

VARIATIONEN

Sie können anstelle einer physischen Ausstellung auch einen Klassenraum mit einer digitalen Präsentation nutzen; organisieren Sie mehrere Ausstellungen an verschiedenen Orten in der Gemeinde; alternative Themen: Passen Sie die Aktivität so an, dass der Schwerpunkt auf bestimmten städtischen Themen liegt (z. B. Nachhaltigkeit, Barrierefreiheit, Kulturerbe).

HANDOUTS

Tipps zum Fotografieren; Beispielfragen für die Diskussion mit den Beteiligten; Ressourcen für die Beteiligung junger Menschen an Entscheidungsprozessen; Checkliste für die Ausstellungsplanung.

INTERESSENVERTRETUNG IN DER PRAXIS: EIN LEITFADEN

KOMPLEXITÄT: FORTGESCHRITTENE

GRUPPENGRÖßE: 5-10

DAUER: 1 MONAT FÜR DIE PLANUNG + 4 MONATE FÜR DIE UMSETZUNG

METHODE

Interessenvertretung und strategische Kommunikation

HAUPTTHEMEN

Ressourcen sammeln, Zusammenarbeit in der Gemeinschaft

ZIELE

Mobilisierung personeller und materieller Ressourcen für Projekte zur Gestaltung des öffentlichen Raums; Entwicklung und Umsetzung wirksamer Strategien zur Interessenvertretung und strategischen Kommunikation; Aufbau von Bündnissen und Förderung der Zusammenarbeit zwischen lokalen Akteuren; Festlegung und Erreichung klarer, messbarer Ziele für die Interessenvertretung (SMART-Ziele); Durchführung von Akteurs- und Machtanalysen, um Entscheidungsträger und Einflussnehmer gezielt anzusprechen..

VORBEREITUNGEN VOR DEM WORKSHOP

Lesen Sie dazu das entsprechende Handout.

Den Kontext und die Herausforderungen definieren; klare Ziele festlegen; eine Machbarkeitsanalyse durchführen; Finanzierungsmöglichkeiten ermitteln; einen Zeitplan erstellen; Risiken und Strategien zu deren Minderung bewerten.

ZU LÖSENDE PROBLEME

Ressourcen (personelle und materielle) mobilisieren; sich für Placemaking-Projekte und politische Veränderungen einsetzen.

KOMPETENZ

Netzwerken und sich für etwas einsetzen, sinnvoll mit anderen kommunizieren

MATERIALIEN

Materialien zum Kampagnen-Branding (Entwicklung einer einheitlichen visuellen Identität (z. B. Logos, Farben), um den Wiedererkennungswert zu steigern und Sichtbarkeit sowie Solidarität zu fördern (idealerweise auch einige Artikel wie T-Shirts und Ansteckpins)); Kommunikationsinstrumente (Newsletter, Artikel, Pressemappen), digitale Inhalte (Grafiken für soziale Medien, Videos und auf die Zielgruppe zugeschnittene Präsentationsfolien).).

LEITLINIEN FÜR DIE MODERATION

1.Auftakt der Bürgerbeteiligung (1. Monat)

- Host a Placemaking Workshop: Organize an interactive workshop to gather ideas from community members about their vision for public spaces. Include activities like brainstorming sessions and site visits to foster collaboration.
- Survey Distribution: Launch surveys (online and offline) to collect broader input from residents who may not attend the workshop

2.Stakeholder-Kommunikation (2. Monat)

- Personal Meetings: Conduct one-on-one meetings with influential stakeholders (e.g., local government officials, community leaders) to discuss the project's goals and benefits.
- Form a Placemaking Committee: Establish a committee representing diverse segments of the community, including residents, businesses, and cultural organizations, to drive advocacy efforts.
- Create Advocacy Materials: Develop brochures, presentations, and infographics summarizing the project's vision and potential impact.
- Collaborate with Local Organizations: Partner with schools, churches, or business associations to broaden outreach and gain additional support.
- Secure Endorsements: Request letters of support from influential community figures or organizations to strengthen credibility.

3.Aufklärungskampagne (3. Monat)

- Launch Social Media Campaign: Share engaging content about the project's objectives, including visuals and testimonials from the workshop.
- Community Event: Host an open house or informal gathering to showcase ideas collected during the workshop and build excitement around the project.
- Engage Local Media: Issue press releases or pitch stories to local newspapers and radio stations to amplify awareness.

4.Treffen zur Interessenvertretung (4. Monat)

- Present to Decision-Makers: Schedule meetings with local government officials or funding bodies to formally present the project proposal using advocacy materials created earlier.
- Stakeholder Follow-Up: Provide updates to stakeholders involved in earlier meetings or workshops to maintain momentum and engagement.

5.Ausweitung der Öffentlichkeitsarbeit – Endspurt (5. Monat)

- Pop-Up Engagement Events: Organize pop-up events in high-traffic areas (e.g., shopping centers or local festivals) to reach more community members.
- Newsletter Launch: Send out regular newsletters updating stakeholders on progress and upcoming activities.
- Media Outreach Intensification: Publish opinion pieces or interviews with project advocates in local media outlets.
- Crowdfunding Preparation: Begin planning a crowdfunding campaign by creating promotional materials and identifying target contributors. (optional if you need to increase your budget at this stage)

6.Festigung der Unterstützung (6. Monat)

- Community Feedback Session: Hold a session to review progress and gather additional input from residents and stakeholders.
- Showcase Public Backing: Share testimonials, survey results, and endorsements publicly via social media or newsletters.
- Evaluate Advocacy Impact: Assess engagement levels and refine strategies for ongoing advocacy efforts.

AUSWERTUNG UND REFLEXION

Nutzen Sie die von Ihnen festgelegten Kennzahlen, um den Erfolg zu messen; vereinbaren Sie regelmäßige Besprechungen und Telefonate mit allen Beteiligten; erstellen Sie einen Berichtt

TIPPS FÜR MODERATOREN

Interessenvertretung kann ein langwieriger und anspruchsvoller Prozess sein, daher ist es unerlässlich, sich schon frühzeitig Verbündete und Ressourcen zu sichern. Gleichzeitig können Sie Ihre Ziele möglicherweise in kürzerer Zeit erreichen, wenn Sie einige der Vorbereitungsphasen bereits in Angriff genommen haben; beziehen Sie die Überwachung stets in jede Phase des Plans mit ein.

VARIATIONEN

Die Dauer des Advocacy-Plans sollte sich nach der Komplexität der Ziele richten.

HANDOUTS

Checkliste für die Vorbereitungen vor dem Workshop

GESTALTEN SIE IHREN RAUM NEU:

FOTOGRAMMETRIE FÜR PARTIZIPATIVE ORTSGESTALTUNG

KOMPLEXITÄT
MITTEL-HOCH

GRUPPENGRÖßE
5–30

DAUER
4-6 STN

METHODE

Praktische 3D-Scans/Fotogrammetrie, kollaboratives Design und reflektierender Dialog

HAUPTTHEMEN

Digitale Raumgestaltung, gemeinschaftliche Gestaltung, räumliche Gerechtigkeit, Einbindung junger Menschen, Darstellung im virtuellen Raum

ZIELE

Räume anhand digitaler Modelle analysieren und darstellen; herausarbeiten, wie Architektur, Barrierefreiheit und Benutzerfreundlichkeit die Gestaltung von Orten beeinflussen; mithilfe von 3D-Scans Geschichten über ausgewählte Gemeinschaftsräume erzählen; Jugendliche und Mitglieder der Gemeinschaft dazu anregen, öffentliche Räume neu zu konzipieren; kollaboratives Design-Denken fördern

KOMPETENZ

Digitale Kompetenz (Scannen, Bearbeiten und Veröffentlichen von 3D-Modellen); Bürgerliches Engagement (Einsatz von Technologie zur Mitgestaltung öffentlicher Räume); Ressourcenmanagement (Optimierung von Scan-Tools für beste Ergebnisse); Kompetenz im Bereich Placemaking (Verständnis räumlicher Darstellung).

ZU LÖSENDE PROBLEME

Das Tool zielt darauf ab, **folgende Probleme und Bedürfnisse anzugehen,** die in den Ergebnissen des LAB-Berichts des Projekts hervorgehoben wurden:

- begrenzte digitale und technische Kompetenzen bei Jugendbetreuern und Jugendlichen im Bereich Placemaking.
- Jugendlichen fehlen Instrumente, um ihre Räume zu dokumentieren, darzustellen und zu verbessern.
- Jugendliche fühlen sich nicht gehört und vermissen Räume, die auf ihre Bedürfnisse zugeschnitten sind.

ZIELE

1.Einrahmung – 20 Min. In diesem Schritt diskutieren die Teilnehmer in kleinen Gruppen über zentrale Fragen zu Architektur, Barrierefreiheit, Benutzerfreundlichkeit und digitaler Ortsgestaltung. In strukturierten Gesprächen entwickeln die Teilnehmer Ideen dazu, wie digitale Werkzeuge die Ortsgestaltung demokratisieren, die Barrierefreiheit verbessern und die Bürgerbeteiligung fördern können.
Richten Sie fünf „Diskussionsstationen" ein, jeweils mit einem ausgedruckten Diskussionsanregung und einem Flipchart oder Haftnotizen zur Festhaltung der wichtigsten Ideen.
Teilen Sie die Teilnehmer in kleine Teams (3–5 Personen pro Gruppe) ein und achten Sie dabei auf eine Mischung verschiedener Perspektiven.
Alle 2–3 Minuten wechseln zwei Teilnehmer aus jeder Gruppe zur nächsten Station, während die übrigen zurückbleiben, um die bisherige Diskussion zusammenzufassen. (Je nach Tempo der Gruppen können Sie die Häufigkeit der Rotation verringern.)

- Vorschläge für Diskussionsanregungen::
  - Denkt an Orte in unserer Gemeinde, an denen sich junge Menschen treffen, oder an Orte, an denen ihr euch gerne treffen würdet. Wen seht ihr dort, der sich wirklich wohl und „zu Hause" fühlt? Gibt es Gruppen junger Menschen, die sich möglicherweise ausgeschlossen fühlen, und warum?
  - Stellt euch einen öffentlichen Raum vor, der für alle gestaltet ist. Welche konkreten Merkmale oder Veränderungen würden ihn für Menschen mit unterschiedlichen Bedürfnissen, Interessen und Hintergründen einladend und nützlich machen?
  - Stell dir vor, du würdest dein Handy nutzen, um unsere lokalen Räume festzuhalten. Was könnten Fotos oder Videos uns darüber zeigen, wer bestimmte Orte leicht erreichen kann und wem es vielleicht schwerer fällt? Wie können digitale Tools dabei helfen zu verstehen, ob die Räume fair und für alle zugänglich sind, unabhängig von ihren Fähigkeiten oder ihrem Hintergrund?
  - Wie könnten wir digitale Tools nutzen, um den Menschen zu zeigen, was am Zugang zu bestimmten Orten in unserer Gemeinde ungerecht ist? Welche Art von digitalen Inhalten würde die Menschen wirklich aufhorchen lassen und dazu bewegen, etwas ändern zu wollen?
- Nach den Diskussionsrunden stellt jede Gruppe eine wichtige Erkenntnis aus ihren Gesprächen vor.
- Der Moderator fasst die Ideen auf einem Whiteboard zusammen, um Themen und Erkenntnisse miteinander zu verknüpfen.

2.Live-Demo – 40 Min. Es wird gezeigt, wie man ein kleines Objekt scannt, wobei sichergestellt wird, dass die Teilnehmer die Kamerabewegung, die Beleuchtung und den Export des Modells verstehen. *(Einzelheiten zu diesen Schritten finden Sie in der Scan-Anleitung in den Handouts.)*

- **Scan-Demo – 15 Min.** Verwenden Sie die Polycam- oder KIRI-Engine auf einem Smartphone, falls Sie den Teilnehmern den Anmeldeprozess nicht erklärt haben.
- **Bearbeitungsdemo – 15 Min.** Machen Sie die Teilnehmer mit den Grundlagen der Bearbeitung von 3D-Modellen vertraut, damit sie ihre gescannten Modelle verfeinern können.
- **Fragen und Antworten – 10 Min.** Geben Sie den Teilnehmern die Möglichkeit, eventuelle Unklarheiten zu klären, bevor sie mit ihrer eigenen Scan-Sitzung beginnen.

PRE-WORKSHOP PREPARATIONS

Il Für die oben genannte Software ist eine Registrierung erforderlich. Wenn die Teilnehmer der Schulung bzw. des Workshops bereits vor dem Tag der Aufnahmen bekannt sind, informieren Sie sie im Voraus über die Möglichkeiten zur Registrierung oder planen Sie genügend Zeit ein, damit sich jede Gruppe während der Veranstaltung registrieren kann. **Optional:** Führen Sie vorab eine Probeaufnahme am Veranstaltungsort durch, um Probleme mit der Beleuchtung und den Aufnahmewinkeln zu beheben.

MATERIALIEN

Haftnotizen, Marker, Flipcharts (Diskussionsteil); Beamer und Leinwand (Diskussionsteil); Smartphones oder Tablets (zum Scannen); Laptop oder PC und stabile Internetverbindung (zum Modellieren).

Erforderliche Software:

- **Scannen:** Polycam Free, Widar oder KIRI Engine (alle Optionen sind für iOS und Android verfügbar)
- **Bearbeitung:** Blender (zur Verfeinerung der Modelle)
- Hosting und Freigabe: Sketchfab

3.Auswahl eines Raums – 20 Min. Unterstützen Sie die Teams bei der Auswahl ihrer Scan-Bereiche. Ermutigen Sie die Teams, ihren Scan vor Beginn zu planen – also Blickwinkel, Beleuchtung und Erfassungsbereich festzulegen. Geben Sie ihnen technische Anleitungen (z. B. Feedback zur Beleuchtung geben, sie nach der Bedeutung ihres Scan-Bereichs fragen usw.). Geben Sie den Gruppen die folgenden Leitfragen an die Hand, um ein Brainstorming zur Auswahl ihres Raums anzuregen:
Welche Barrieren gibt es in diesem Raum? (z. B. fehlende Rampen, schlechte Beleuchtung, keine Sitzgelegenheiten, geschlechtsdiskriminierende Gestaltung) Wer nutzt diesen Raum derzeit oder meidet ihn, und warum? Wie wirkt sich die Geschichte oder Kultur des Raums auf seine Inklusivität aus? Wie können kleine, gemeinschaftsorientierte Maßnahmen eine große Wirkung erzielen? Wie kann dieser Raum marginalisierten Gruppen besser dienen? Könnte eine virtuelle Tour diesen Raum zugänglicher machen?
Erinnern Sie die Teams daran, dass die Scan- und Bearbeitungsteams nach Abschluss ihrer Arbeit ihre Kurzgeschichte oder ihren Pitch darüber vorstellen werden, wie ihr Raum zurückerobert und umgestaltet werden kann..
4.Scan- und Bearbeitungssitzung – 3,5 Stunden Die Teilnehmer üben das Scannen, Bearbeiten und Formulieren ihrer Geschichten zur Rückeroberung der Räume. Es wird empfohlen, etwa 1,5 Stunden für das Scannen und etwa 2 Stunden für die Bearbeitung einzuplanen.
Jedes Team nutzt Polycam oder KIRI Engine, um den ihm zugewiesenen Raum zu scannen. Die Teams exportieren ihre gescannten Modelle und übertragen sie auf Laptops. Öffnen Sie Blender für grundlegende Bereinigungen und Texturanpassungen. Fördern Sie das gegenseitige Feedback – lassen Sie die Teams ihre Modelle vergleichen und Herausforderungen diskutieren.
Diese Einheit ermutigt die Teams, ihre gescannten öffentlichen Räume neu zu konzipieren, wobei der Schwerpunkt auf Barrierefreiheit, Inklusion und der Rückeroberung ungenutzter Bereiche liegt. Jedes Team präsentiert sein gescanntes Modell und erzählt eine Geschichte der Transformation, wobei es Gestaltungsänderungen vorschlägt, die den Raum gerechter und einladender machen.
5.„Reclaiming Spaces", Gruppenpräsentationen – 40 Min. Jedes Team stellt sein gescanntes Modell, die vorgeschlagenen Änderungen und die begleitende Erzählung vor. Ermutigen Sie die Teams zu kreativen und mitreißenden Präsentationen.
6.Reflexion – 30 Min. Lesen Sie den folgenden Abschnitt.

AUSWERTUNG UND REFLEXION

Fragen zur Reflexion:

- Was war der schwierigste Schritt beim Scannen oder Bearbeiten?
- Haben Sie durch diesen Prozess etwas Neues über Ihre Gemeinde, ihre Geschichte oder ihre Barrierefreiheit erfahren?
- Welche Maßnahmen könnten ergriffen werden, um sicherzustellen, dass marginalisierte Stimmen in die Bemühungen zur Stadtgestaltung einbezogen werden?
- Wenn Sie Ihr gescanntes Modell einem Vertreter der Kommunalverwaltung präsentieren könnten, für welche Veränderungen würden Sie sich einsetzen?

HANDOUTS

Photogrammetry Scanning Guide; Scanning Checklist; Blender Quick Editing Guide

TIPPS FÜR MODERATOREN

Wählen Sie kleine Bereiche aus: Konzentrieren Sie sich statt auf das gesamte Jugendzentrum auf einzelne Bereiche, z. B. einen Raum oder einen Park – dadurch verringert sich der Umfang der Scans; stellen Sie sicher, dass die Teilnehmer während des Scannens genügend Bewegungsfreiheit haben; nutzen Sie natürliches Licht oder sanftes Kunstlicht, um Schatten zu vermeiden und Texturdetails besser darzustellen; ermutigen Sie die Teams, ihre Scans vor Beginn zu planen – legen Sie fest, welche Blickwinkel und Wege erfasst werden sollen; ziehen Sie in großen Räumen in Betracht, mehrere Scans miteinander zu verbinden. Bei Räumen, die größer als 10 m² sind, sind möglicherweise mehrere Scans pro Abschnitt erforderlich..

VARIATIONEN

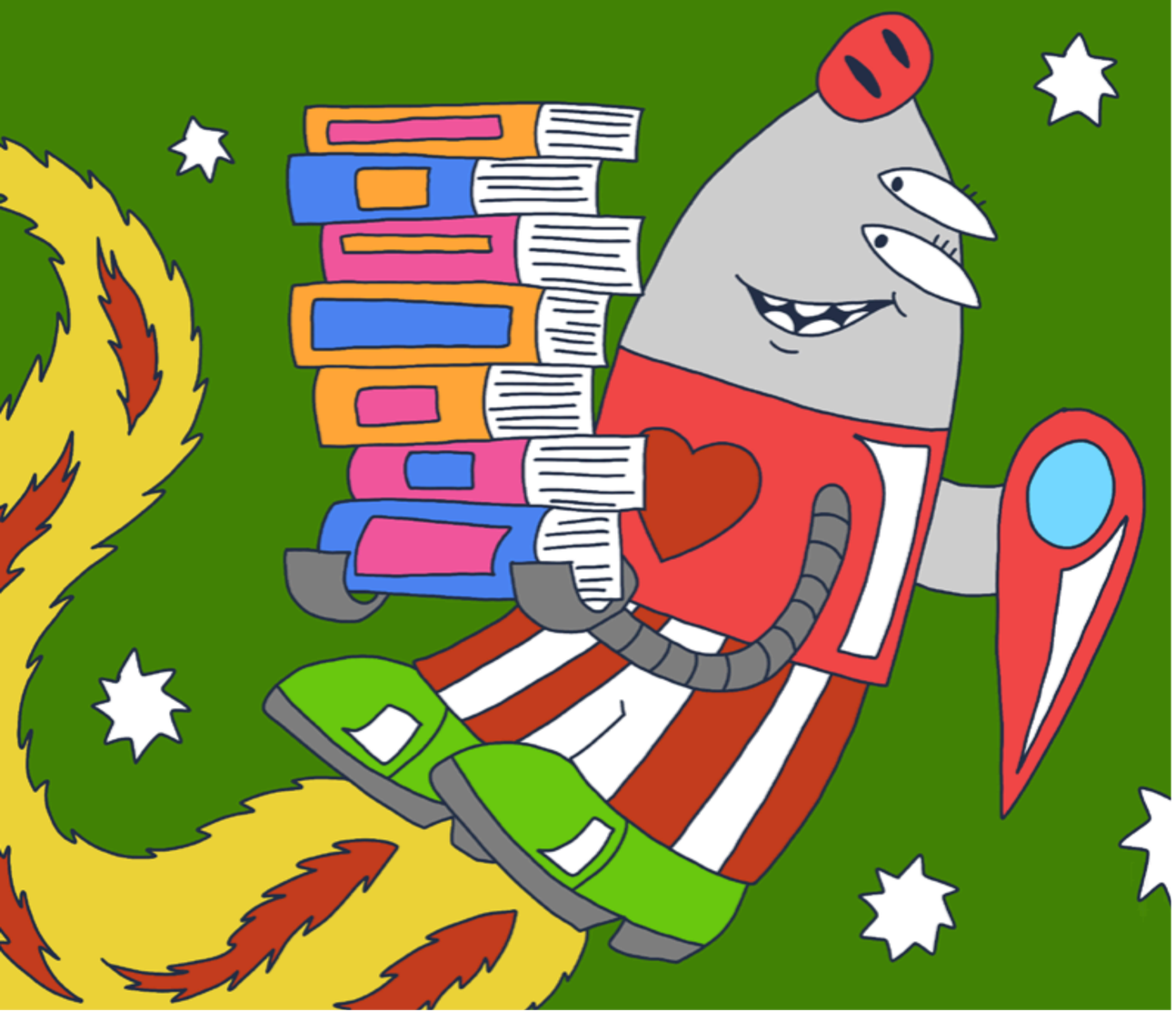
Objekte statt Räume scannen: Die Teilnehmer können kleine Objekte mit kultureller oder historischer Bedeutung für ihre Gemeinden scannen, um eine virtuelle Ausstellung zu gestalten, in der jedes Objekt eine Geschichte erzählt. Mögliche Objekte zum Scannen:

- Öffentliche Kunst, Wandmalereien, Statuen oder städtische Skulpturen, um die Identität der Gemeinde zu bewahren oder kritisches Nachdenken über die Symbolik dieser Kunstwerke anzuregen.
- Dokumentieren Sie Bänke, Kioske oder handgefertigte Bauwerke, die Teil gemeinschaftlich genutzter Räume sind. Regen Sie eine Diskussion über die Nutzung, den Zweck und mögliche Verbesserungen dieser Bauwerke an.
- Scannen Sie kaputte oder verlassene Objekte, um eine Diskussion über Restaurierung und Wiederverwendung im Rahmen der Stadtgestaltung anzuregen.

Kombination mit anderen Aktivitäten – Rollenspiel zum bürgerschaftlichen Engagement:

- Weisen Sie den Teilnehmern Rollen wie Jugendvertreter, politische Entscheidungsträger und Gemeindemitglieder zu.
- Lassen Sie die Teilnehmer auf der Grundlage der analysierten Modelle über Verbesserungsmöglichkeiten diskutieren.
- Simulieren Sie eine Gemeinderatssitzung, in der die Teilnehmer auf der Grundlage der Analyseergebnisse politische Änderungen vorschlagen.

TEIL V
HANDOUTS



1. CHECKLISTE ZUR BEWERTUNG ÖFFENTLICHER RÄUME

Barrierefreiheit
- Ist der Ort für junge Menschen leicht zu erreichen (zu Fuß, mit dem Fahrrad oder mit öffentlichen Verkehrsmitteln)?
- Ist der Ort für Menschen aller Fähigkeiten baulich barrierefrei?
- Gibt es Hindernisse (z. B. Kosten, Lage, Sicherheitsbedenken), die den Zugang erschweren?

Inklusion und Sicherheit
- Fühlen sich junge Menschen mit unterschiedlichem Hintergrund an diesem Ort willkommen?
- Ist dieser Ort frei von Diskriminierung, Belästigung oder Ausgrenzung?
- Gibt es Merkmale, die die Sicherheit fördern (Beleuchtung, Übersichtlichkeit, Anwesenheit von Erwachsenen/Erziehungsberechtigten)?

Funktionalität
- Wird der Ort aktiv von Jugendlichen genutzt?
- Bietet er Raum für vielfältige Aktivitäten (Sport, geselliges Beisammensein, Lernen, Ausruhen)?
- Gibt es genügend Einrichtungen (Bänke, Mülleimer, Toiletten, Trinkbrunnen)?
- Ist die Gestaltung jugendfreundlich (nicht übermäßig reglementiert oder abweisend)?

Einbindung und Eigenverantwortung der Jugendlichen
- Fühlen junge Menschen sich mit diesem Ort verbunden?
- Wurden Jugendliche in die Gestaltung oder Pflege des Ortes einbezogen?
- Gibt es Möglichkeiten für junge Menschen, ihre Spuren zu hinterlassen (z. B. durch Kunst, Gärten, Wandmalereien)?

Gemeinschaftswerte
- Fördert der Raum positive soziale Interaktion?
- Wird der Raum für Veranstaltungen, Zusammenkünfte oder Gemeinschaftsprojekte genutzt?
- Trägt er dazu bei, Jugendliche mit anderen Mitgliedern der Gemeinschaft in Kontakt zu bringen?

Verbesserungspotenzial
- Gibt es offensichtliche Verbesserungsmöglichkeiten, die den Raum jugendfreundlicher gestalten könnten?
- Gibt es ungenutzte Bereiche, die neu konzipiert und besser genutzt werden könnten?
- Sind die Beteiligten (z. B. Kommunalverwaltung, Organisationen) bereit, Veränderungen zu unterstützen?

Durchführbarkeit von jugendgeführten Aktionen
- Können Jugendliche hier realistisch gesehen Veränderungen vorschlagen oder vorantreiben?
- Gibt es bereits Programme oder Maßnahmen, die das Engagement von Jugendlichen fördern?
- Gibt es Möglichkeiten für Jugendliche, mit Entscheidungsträgern in Kontakt zu treten?

2. Leitfaden zur Einbindung von Interessengruppen

Warum ist die Einbindung von Interessengruppen wichtig? Interessengruppen sind Personen oder Gruppen, die von Gemeinschaftsräumen betroffen sind oder Einfluss auf diese haben. Ihre Einbindung ist unerlässlich, um: Genehmigungen oder Ressourcen für Veränderungen zu erhalten; Unterstützung und Legitimität für von Jugendlichen initiierte Ideen zu gewinnen; nachhaltige, langfristige Verbesserungen zu schaffen..

1.IDENTIFIZIEREN SIE DIE WICHTIGSTEN INTERESSENGRUPPEN

Nutzen Sie die folgende Tabelle, um Ideen zu sammeln, welche Personen oder Gruppen möglicherweise eine Rolle bei der Unterstützung oder Genehmigung Ihrer Ideen spielen könnten::

TYP	*BEISPIEL*	*IST DAS FÜR UNS RELEVANT? (JA/NEIN)*
Kommunalverwaltung	Bürgermeister, Stadtrat, Abteilung für Parks und Freizeit, Stadtplaner	
Führungskräfte der Gemeinde	Älteste, Vertreter von Nachbarschaftsvereinen, Aktivisten, lokale Initiatoren	
Schulen und Pädagogen	Schulleiter, Lehrer, Schulbehörden	
Lokale Unternehmen	Ladenbesitzer, Cafébesitzer und andere mögliche Sponsoren	
Jugendorganisationen	Jugendvereine, Sportmannschaftenn	
Kulturelle Gruppen	Kulturzentren, Kulturräte, lokale Künstler, Denkmalschutzorganisationen	
Medien und andere Einflussnehmer	Lokale Journalisten, Blogger, Social-Media-Autoren	

2.PLANEN SIE IHRE VORGEHENSWEISE

Bevor Sie sich an die entsprechenden Interessengruppen wenden, beantworten Sie bitte folgende Fragen: Was erwarten wir von dieser Interessengruppe? (z. B. Finanzierung, Genehmigung, Betreuung, Werbung) Wie können wir unsere Ideen klar und deutlich vermitteln? Wer aus unserem Team wird Kontakt zu ihnen aufnehmen??

3.INTERESSENGRUPPEN DEN MASSNAHMEN ZUORDNEN

Verbinden Sie bei der Planung Ihrer Maßnahmen jede Verbesserungsidee mit möglichen Beteiligten, die zur Umsetzung beitragen könnten.

VERBESSERUNGSVORSCHLAG	*MÖGLICHE PARTNER UNTER DEN INTERESSENGRUPPEN*	*WIE KÖNNEN SIE HELFEN?*
Bänke im Park aufstellen	Parkverwaltung, lokale Tischler	Zugang zu Materialien, Berechtigungen
Ein Gemeinschaftswandbild gestalten	Lokaler Künstler, Kunstlehrer, Stadtrat	Unterstützung bei der Konzeption, mögliche Finanzierung
Beleuchtung installieren	Stadtingenieur, Nachbarschaftsverein	Sicherheitsvorschriften, Budget

4.WEITERE TIPPS FÜR DIE ZUSAMMENARBEIT MIT RELEVANTEN INTERESSENGRUPPEN

Tipps für die Kontaktaufnahme:

- Sei respektvoll und selbstbewusst.
- Erkläre, dass es sich um ein von Jugendlichen geleitetes Projekt zur Verbesserung der Gemeinde handelt.
- Formuliere deine Bitte konkret.
- Füge nach Möglichkeit Bildmaterial (Karten, Skizzen, Fotos) bei.
- Halte die Kommunikation klar und kurz.
- Hake nach, wenn du keine Antwort erhältst.

Tipps zum Aufbau von Beziehungen

Sobald Sie Kontakt aufgenommen haben:

- Verhalten Sie sich professionell und zeigen Sie Wertschätzung.
- Laden Sie sie ein, sich am Projekt zu beteiligen und an Präsentationen teilzunehmen.
- Halten Sie sie über Ihre Fortschritte auf dem Laufenden.
- Würdigen Sie ihre Hilfe öffentlich (z. B. in sozialen Medien, auf Plakaten und bei öffentlichen Veranstaltungen).

Tipps für die Nachbereitung und Reflexion

- Hat der Stakeholder geantwortet? Hat er dazu beigetragen, Ihre Idee voranzubringen?
- Was hat gut funktioniert? Was könnten Sie beim nächsten Mal anders machen?

Abschließende Tipps

- Bereiten Sie Ihre Botschaft vor Besprechungen immer vor.
- Feiern Sie kleine Erfolge – schon eine hilfreiche E-Mail ist ein Schritt nach vorn!
- Halten Sie Gespräche und Vereinbarungen schriftlich fest.

3. VORLAGE FÜR DIE MASSNAHMENPLANUNG

(zur Verbesserung der öffentlichen Räume in unserer Gemeinde)

1. STANDORT, AUF DEN WIR UNS KONZENTRIEREN

Name des Ortes _____

Warum dieser Ort für Jugendliche wichtig ist:

_____

_____

_____

2. UNSERE VERBESSERUNGSVORSCHLÄGE

Schreibt die Ideen eurer Gruppe auf, wie dieser Ort für junge Menschen verbessert werden könnte.

IDEA	*WAS SICH DADURCH ÄNDERN/VERBESSERN WÜRDE*	*JUDGENDBEDARF (1–5 STERNE)*

3. DIE 1–2 WICHTIGSTEN IDEEN, AUF DIE WIR UNS KONZENTRIEREN WERDEN

Ausgewählte Idee(n):

_____

_____

_____

Warum wir uns dafür entschieden haben:

_____

_____

_____

4. WER KANN HELFEN?

((Verwenden Sie den oben bereitgestellten Leitfaden zur Einbindung von Interessengruppen.)

5. WAS MUSS GETAN WERDEN? (SCHRITT FÜR SCHRITT)

Teile deine Aufgabe in kleinere Schritte auf.

SCHRITT	*WER IST VERANTWORTLICH?*	*BIS WANN*	*BENÖTIGTE RESSOURCEN*

6. HERAUSFORDERUNGEN UND LÖSUNGEN

Was könnte uns dabei im Weg stehen, und wie könnten wir diese Hindernisse überwinden? Welche Herausforderungen könnten auftreten, und welche Lösungen oder Ausweichmöglichkeiten gäbe es?

7. ERFOLG SIEHT SO AUS...

How will we know our project is working or making a difference?

- Mehr junge Menschen nutzen den Raum.
- Die Beteiligten unterstützen unser Projekt.
- Die Verbesserung ist in der Gemeinde sichtbar. _____
- Sonstiges:

_____

_____

_____

8. ABSCHLIESSENDE HINWEISE UND NÄCHSTER TERMIN

- Wie geht es weiter? _____

_____

_____

_____

- Wann werden wir den Fortschritt erneut überprüfen?

_____

_____

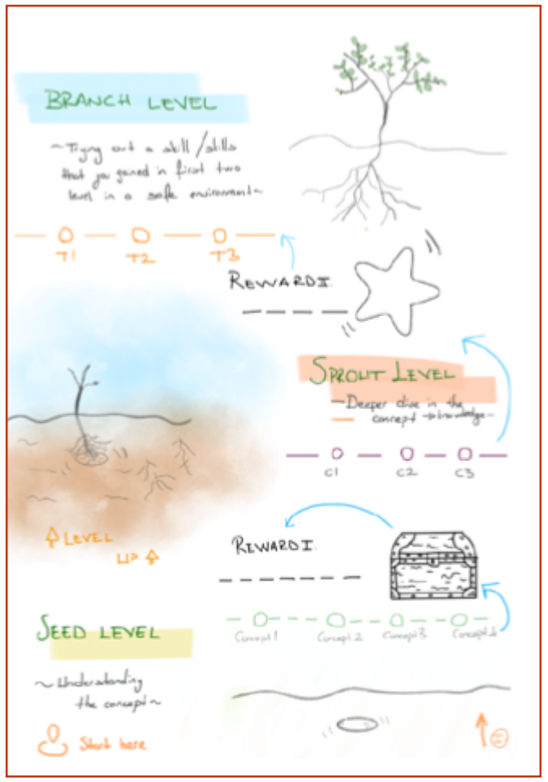
_____

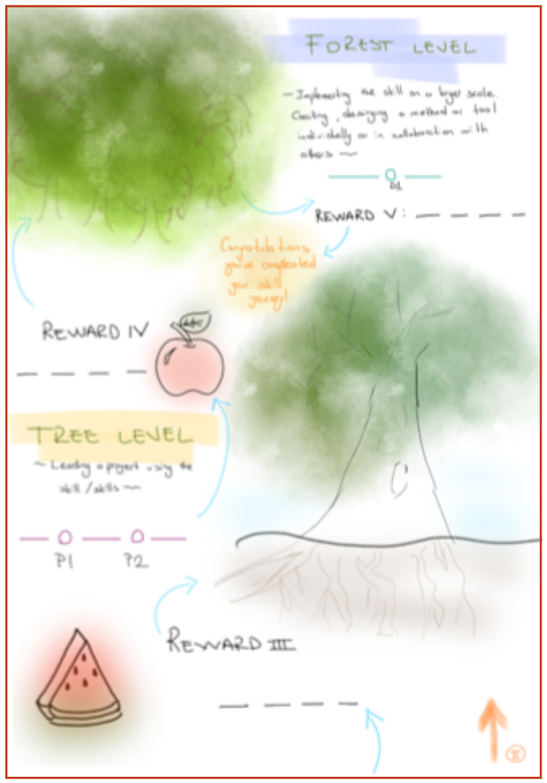
_____

Den eigenen Kompetenzbaum pflanzen
HANDOUTS

1. BEISPIEL FÜR EINEN KOMPETENZBAUM

Dieses Handout dient Ihnen als visuelle Inspiration. Es veranschaulicht, wie eine komplexe Fertigkeit – in diesem Fall inspiriert von Trejayne's approach to Glass Blowing—in aufeinander aufbauende Stufen unterteilt werden kann: Samen, Keimling, Zweig, Baum und Wald.





2. KARTEN DER INITIATIVE „FALLING INTO PLACE"

Das Mapping-Tool von Initiativen ist eine Ressource, mit der sich beeindruckende Placemaking-Projekte entdecken lassen, die überall in den Partnerländern stattfinden.
Wir haben inspirierende Beispiele zusammengestellt, um Jugendarbeitern, NGOs und Entscheidungsträgern zu zeigen, wie sich
Gemeinden tatsächlich verändern.

Es soll dabei helfen:

- Entdecken Sie erfolgreiche Placemaking-Initiativen, die Ihre eigene Kreativität beflügeln können.
- Lernen Sie von innovativen Ansätzen, die Sie in Ihrer eigenen Gemeinde anpassen und umsetzen können.
- Machen Sie die großartigen Placemaking-Projekte, die europaweit stattfinden, bekannter.

Link: https://padlet.com/cekaag/mapping-tool-of-initiatives-2l5vbtp22lvf6eqm

NURTURING LOCAL EXPERTISE FOR GOOD
HANDOUTS

1. E-MAIL-VORLAGE FÜR DIE ANSPRACHE EINES INTERESSENTEN

To	Person Person Person
Cc	Person
Bcc	Person
Subject	**Invitation to Collaborate on Community Placemaking Initiative**

Sehr geehrte/r [Name/Titel des Stakeholders],
ich hoffe, es geht Ihnen gut.

Mein Name ist [Ihr Name], und ich melde mich im Namen von [Ihre Organisation] für das Projekt „Falling Into Place“. Wir arbeiten derzeit an einer Initiative, die darauf abzielt, unsere Gemeinschaft durch gemeinschaftliche .Stadtgestaltung und Interessenvertretung zu stärken

Wir sind überzeugt, dass Ihre Expertise und Ihre Perspektive als [Rolle des Stakeholders beschreiben, z. B. eine wichtige lokale Institution, ein Gemeindevorsteher oder eine zivilgesellschaftliche Organisation] für den Erfolg ,dieses Projekts von unschätzbarem Wert wären. Unser Ziel ist es, verschiedene Stimmen zusammenzubringen ,um gemeinsam Lösungen zu entwickeln, die den lokalen Bedürfnissen gerecht werden und eine stärkere .besser vernetzte Gemeinschaft fördern

:Es wäre uns eine Ehre, Sie (oder einen Vertreter Ihrer Organisation) einzuladen zu

- Nehmen Sie an den kommenden Workshops und Planungssitzungen teil.
- Einblicke in lokale Herausforderungen und Chancen teilen
- Erkunden Sie mögliche Wege der Zusammenarbeit und des Ressourcenaustauschs.

Wichtigste Details:

- Schwerpunkt der Initiative: [Beschreiben Sie kurz das Hauptziel, z. B. die Revitalisierung öffentlicher Räume, die Förderung des Engagements junger Menschen usw.]
- Erwartete Ergebnisse: [Liste der erwarteten Vorteile auf, z. B. verbesserte Gemeinschaftsräume, stärkere Partnerschaften, verstärktes bürgerschaftliches Engagement]
- Möglichkeiten zur Beteiligung: [z. B. beratende Funktion, Teilnahme an Veranstaltungen, Mitgestaltung von Aktivitäten]

Wir möchten diesen Prozess inklusiv und wirkungsvoll gestalten und würden Ihre Meinung sehr schätzen. Bitte teilen Sie uns mit, ob Sie zu einem kurzen Treffen (persönlich oder virtuell) Zeit hätten, um dies näher zu besprechen.
Vielen Dank für Ihr Interesse an dieser Möglichkeit. Wir freuen uns auf die Chance, zum Wohle unserer Gemeinschaft zusammenzuarbeiten.

Beste grüße,

[Ihr Name]
[Ihre Position/Funktion]
[Ihre Organisation/Ihr Projekt]
[Kontaktinformationen]
[Website oder Social-Media-Profile, falls zutreffend]

2.VORLAGE ZUR ERFASSUNG VON IDEEN/BEITRÄGEN DER TEILNEHMER

TITELIDEE	Geben Sie Ihrer Idee einen kurzen, aussagekräftigen Titel.
WELCHE AKTIVITÄTEN WÜRDEN SIE AN DIESEM ORT ANSPRECHEN?	Bitte beschreiben Sie, welche Arten von Aktivitäten oder Veranstaltungen Sie dazu bewegen würden, diesen Ort zu besuchen oder zu nutzen.
WENN SIE EINE SACHE AN DIESEM RAUM ÄNDERN KÖNNTEN, WAS WÄRE DAS?	Welche konkrete Verbesserung oder Veränderung würden Sie sich in diesem Bereich wünschen?
WELCHE ELEMENTE WÜRDEN DIESEN RAUM EINLADEND UND INKLUSIV MACHEN?	Teilen Sie Ihre Ideen zu Funktionen oder Eigenschaften mit, die dafür sorgen würden, dass sich alle in diesem Raum wohl und einbezogen fühlen.
WIE KANNST DU DICH SELBST IN DIESEM RAUM SEHEN?	Beschreiben Sie, wie Sie sich vorstellen, dass Sie selbst oder Ihre Gemeinschaft diesen Raum nutzen oder davon profitieren.
WELCHES PROBLEM ODER WELCHEN BEDARF DECKT IHRE IDEE AB?	Erläutern Sie, auf welche gesellschaftliche Herausforderung oder Chance Ihre Idee abzielt.
INWIEWEIT WÜRDE IHRE IDEE DER GEMEINSCHAFT ODER DEM PROJEKT ZUGUTEKOMMEN?	Beschreiben Sie die positiven Auswirkungen oder Ergebnisse, die Sie erwarten.
WELCHE RESSOURCEN ODER UNTERSTÜTZUNG WÄREN FÜR DIE UMSETZUNG IHRER IDEE ERFORDERLICH?	Führen Sie alle erforderlichen Personen, Materialien, Finanzmittel oder Partnerschaften auf.
WER SOLLTE EINBEZOGEN WERDEN ODER VERANTWORTLICH SEIN?	Nennen Sie Personen, Gruppen oder Organisationen, die Ihre Idee umsetzen oder unterstützen könnten.
WEITERE ANMERKUNGEN ODER VORSCHLÄGE	Gibt es noch weitere Gedanken oder Ideen zu diesem Raum oder diesem Projekt?

1. Tipps zum Fotografieren

Deine Fotos sollten eine Geschichte über deine Gemeinde erzählen – was du daran liebst und was du gerne verbessert sehen würdest. Überlege dir vor dem Fotografieren, warum dir das Motiv wichtig ist und welche Botschaft du vermitteln möchtest. Versuche, die Atmosphäre eines Ortes einzufangen, nicht nur sein Aussehen. Halte Ausschau nach Zeichen des Lebens – Menschen, Kunst, Natur oder alltägliche Details, die deine Umgebung widerspiegeln. Wenn du etwas zeigst, das verbessert werden muss, tu dies respektvoll, ohne Schuldzuweisungen oder Beschämung. Nutze natürliches Licht, besonders morgens oder am späten Nachmittag. Vermeide grelles Mittagslicht. Mach mehrere Aufnahmen aus verschiedenen Blickwinkeln, um die beste zu finden. Frag dich selbst: Was macht diesen Ort besonders? Was muss sich ändern? Wie spiegelt dieses Foto meine Gemeinde wider?

2. Beispielfragen für die Diskussion mit den Interessengruppen

Die Fragen für die Diskussion mit den Interessengruppen werden zwar auf den Kontext Ihrer lokalen Gemeinschaft zugeschnitten sein, dennoch haben wir einige allgemeine Vorschläge, die dazu beitragen können, Diskussionen anzuregen:

- Was hat Sie an den Fotos oder Geschichten, die von den Jugendlichen präsentiert wurden, überrascht, angesprochen oder zum Nachdenken angeregt?
- Inwiefern stimmen diese Sichtweisen mit Ihrem derzeitigen Verständnis der Stärken und Herausforderungen der Gemeinschaft überein oder stehen im Widerspruch dazu?
- Welche Hindernisse verhindern, dass sich Jugendliche stärker an lokalen Entscheidungsprozessen in Ihrer Gemeinde beteiligen?
- Wie können wir junge Menschen regelmäßig besser in bürgerschaftliche Prozesse einbinden – und zwar nicht nur durch einmalige Projekte?
- Gibt es bereits Strukturen wie Jugendräte oder Beiräte, in die diese Teilnehmer einbezogen werden könnten? Falls nicht, wie könnten wir solche Strukturen schaffen?
- Die Fotos zeigten Bereiche auf, in denen Verbesserungsbedarf besteht, wie zum Beispiel Sicherheit, öffentliche Räume oder Umweltbelange. Welche dieser Themen lassen sich realistisch gesehen kurz- und mittelfristig angehen?
- Wie könnten die von den Jugendlichen identifizierten Problembereiche in zukünftige Planungs-, Haushalts- oder politische Diskussionen einbezogen werden?
- Können Jugendliche sinnvoll in die gemeinsame Gestaltung von Lösungen für die von ihnen angesprochenen Herausforderungen einbezogen werden?
- Welche Rolle kann von Jugendlichen initiierte öffentliche Kunst beim Aufbau inklusiverer, reflektierterer und engagierterer Gemeinschaften spielen?
- Wäre Ihre Abteilung oder Organisation bereit, künftige Kunstinitiativen von Jugendlichen zu unterstützen?
- Welche konkreten Schritte werden als Reaktion auf die in diesem Workshop vorgebrachten Ideen unternommen?
- Wer wird künftig für die Aufrechterhaltung der Kommunikation mit den jugendlichen Teilnehmenden verantwortlich sein?
- Können heute bereits konkrete Zusagen oder Indikatoren genannt werden, die zeigen, dass die Stimmen dieser Jugendlichen zukünftige Entscheidungen beeinflussen werden?

3. Ressourcen für die Beteiligung junger Menschen an Entscheidungsprozessen

Eine neue und innovative Form der Beteiligung junger Menschen an Entscheidungsprozessen.

Studie von Ann Crowley und Dan Moxon (2017)

Diese Studie über neue und innovative Formen der Jugendbeteiligung wurde von der Jugendabteilung des Europarats in Auftrag gegeben. Im Mittelpunkt der Studie steht die Beteiligung junger Menschen an Entscheidungsprozessen auf nationaler, regionaler und lokaler Ebene. (ES197739 PREMS 135517 GBR 2602 Forms youth participation A4.pdf).

Überarbeitete Europäische Charta zur Beteiligung junger Menschen am lokalen und regionalen Leben.

Charta, verabschiedet vom Kongress der Gemeinden und Regionen Europas am 21. Mai 2003

Die aktive Beteiligung junger Menschen an Entscheidungen und Maßnahmen auf lokaler und regionaler Ebene ist unerlässlich, wenn wir demokratischere, inklusivere und wohlhabendere Gesellschaften aufbauen wollen. […] Bei Partizipation und aktiver Bürgerschaft geht es darum, das Recht, die Mittel, den Raum und die Möglichkeit sowie, wo nötig, die Unterstützung zu haben, um an Entscheidungen mitzuwirken und diese zu beeinflussen sowie sich an Maßnahmen und Aktivitäten zu beteiligen, um so zum Aufbau einer besseren Gesellschaft beizutragen.
(https://rm.coe.int/CoERMPublicCommonSearchServices/DisplayDCTMContent?documentId=090000168071b4d6).

3. RESSOURCEN FÜR DIE BETEILIGUNG JUNGER MENSCHEN AN ENTSCHEIDUNGSPROZESSEN

Vorbereitungen vor der Ausstellung

- Vermitteln Sie den Jugendlichen grundlegende Richtlinien zur Fotografie.
- Sprechen Sie über Placemaking und die Beteiligung von Jugendlichen an lokalen Entscheidungsprozessen.
- Stellen Sie sicher, dass alle Teilnehmer Zugang zu Kameras oder Smartphones haben.
- Legen Sie einen Zeitplan und Fristen für die Einreichung und Auswahl der Fotos fest..

Fotosammlung und -auswahl

- Stellen Sie sicher, dass jeder Teilnehmer zwei Fotos einreicht: eines von etwas, das er schätzt, und eines von etwas, das er verbessern möchte.
- Sammeln Sie die Bildtitel und kurze schriftliche Beschreibungen der Teilnehmer.
- Moderieren Sie eine Gruppendiskussion und Reflexion, um Themen für die Ausstellung zu erarbeiten.
- Wählen Sie Fotos für die Abschlussausstellung aus (achten Sie dabei auf Vielfalt und Repräsentation).

Drucken

- Drucken Sie die ausgewählten Fotos aus (empfohlen wird das Format A4 oder, wenn möglich, ein größeres Format).
- Bereiten Sie Beschriftungsschilder mit den Namen der Teilnehmer, den Titeln der Fotos und Beschreibungen vor.
- Drucken Sie die Fotos und die Informationen zu den Fotos aus.s.

Einrichtung der Ausstellungsfläche

- Den Veranstaltungsort sichern und bestätigen (z. B. Bibliothek, Schule, Gemeindesaal)
- Die Raumaufteilung so gestalten, dass ein reibungsloser Ablauf und eine gute Barrierefreiheit gewährleistet sind.
- Fotoausstellungen mit eindeutiger Beschriftung einrichten..

Eröffnungsveranstaltung & Dialog

- Laden Sie Interessengruppen, lokale Behörden, Gemeindemitglieder und Medienvertreter ein.
- Bereiten Sie die Eröffnungsrede vor und proben Sie sie (durch den Moderator oder einen Jugendlichen).
- Bestimmen Sie einen Moderator für die Gemeindediskussion.
- Nutzen Sie Leitfragen, um den Dialog über Fotos und lokale Themen anzuregen und die Interessengruppen zu Verpflichtungen oder konkreten Maßnahmen zu motivieren.
- Dokumentieren Sie die Veranstaltung (Fotos, Video, Notizen) zur Weitergabe und Auswertung..

Nach der Ausstellung

- Veranstalten Sie eine Reflexionsrunde mit den jugendlichen Teilnehmern.
- Veröffentlichen Sie Fotos, Ergebnisse und Zitate in den sozialen Medien (mit entsprechender Genehmigung).
- Halten Sie mit den Beteiligten Rücksprache bezüglich versprochener Maßnahmen oder nächster Schritte.
- Es kann sinnvoll sein, die Ausstellung abwechselnd in anderen öffentlichen Räumen zu zeigen..

INTERESSENVERTRETUNG IN AKTION: EIN LEITFADEN

HANDOUTS

1. CHECKLISTE FÜR DIE VORBEREITUNG DES WORKSHOPS

☐ **DEN KONTEXT UND DIE HERAUSFORDERUNGEN DEFINIEREN**	• Die Bedürfnisse der Gemeinschaft verstehen: Ermitteln Sie die spezifischen Herausforderungen, denen Ihre Gemeinschaft gegenübersteht, wie beispielsweise einen Mangel an öffentlichen Räumen oder ungenutzte Flächen. • Chancen erkennen: Heben Sie die potenziellen Vorteile von Placemaking hervor, wie beispielsweise eine verbesserte Lebensqualität, wirtschaftliches Wachstum und stärkere soziale Bindungen.
☐ **KLARE ZIELE FESTLEGEN**	• Entwickeln Sie SMART-Ziele (spezifisch, messbar, erreichbar, realistisch, terminiert): Beispiel: „Bis Dezember 2026 15.000 Euro an Fördermitteln für einen Gemeinschaftspark sichern." • Fügen Sie Teilziele hinzu, um den Fortschritt zu verfolgen, z. B. die Gewinnung der anfänglichen Unterstützung durch Interessengruppen oder die Ermittlung von Finanzierungsquellen.

☐ **LEISTUNGSANALYSE DURCHFÜHREN**	• Ermitteln Sie die Entscheidungsträger, die über die Finanzierung bestimmen (z. B. Vertreter der Kommunalverwaltung, Förderausschüsse). Unterteilen Sie diese in folgende Kategorien:
	  • Primäre Zielgruppen: Wichtige Entscheidungsträger, die über die Zuweisung von Ressourcen bestimmen können.
	  • Sekundäre Zielgruppen: Einflussreiche Personen, die die primären Zielgruppen beeinflussen können (z. B. lokale Wirtschaftsführer oder gemeinnützige Organisationen).
	• *Allianzen schmieden:* Beziehen Sie wichtige Partner wie gemeinnützige Organisationen, lokale Unternehmen und Interessenverbände mit ein. Nutzen Sie die gebündelte Stimme dieser Gruppen, um Ihre Glaubwürdigkeit und Ihren Einfluss zu steigern.

☐ **FINANZIERUNGSMÖGLICHKEITEN ERMITTELN**	• **EU-Förderprogramme**
	  • **Die Kohäsionspolitik der Europäischen Union:** Dazu gehören Fonds wie der Europäische Fonds für regionale Entwicklung (EFRE) und der Europäische Sozialfonds (ESF), die Projekte zur Stadterneuerung und zur Gemeindeentwicklung fördern können.
	  • **Fonds für einen gerechten Übergang (JTF):** Der Schwerpunkt liegt auf Regionen, die sich von fossilen Brennstoffen abwenden, wobei Projekte gefördert werden, die die lokale Wirtschaft und Umwelt stärken, wie beispielsweise regenerativer Tourismus und Initiativen zur Stadtgestaltung.
	  • **LIFE-Programm:** Bietet Fördermittel für Umwelt- und Klimaschutzprojekte, die auch Aspekte der nachhaltigen Stadtgestaltung umfassen können..

FINANZIERUNGSMÖGLICHKEITEN ERMITTELN	• **Gemeinnützige Organisationen**
	  • Placemaking Europe: Eine gemeinnützige Stiftung, die Wissen weitergibt und Placemaking-Initiativen in ganz Europa unterstützt.
	  • Crowdfunding-Plattformen: Einige davon finden Sie hier
	• **Nationale und lokale Finanzierung**
	  • Nationale Regierungen: Viele EU-Länder bieten spezielle Fördermittel für Stadtentwicklung, Gemeinschaftsprojekte oder kulturelle Initiativen an, die für die Stadtgestaltung genutzt werden können.
	  • Kommunen: Kommunen verfügen oft über eigene Förderprogramme für Gemeinschaftsprojekte, öffentliche Räume und die lokale Wirtschaftsförderung.
	• **Förderung der Kultur- und Kreativwirtschaft**
	  • CulturEU-Förderleitfaden: Bietet interaktive Informationen zu EU-Fördermöglichkeiten für Kultur- und Kreativprojekte, darunter auch Initiativen zur Stadtgestaltung mit kulturellem Schwerpunkt.
	  • Programm „Kreatives Europa“: Fördert Projekte im Kultur- und Kreativsektor, die potenziell auch für Stadtgestaltungsprojekte mit kulturellen Komponenten in Frage kommen.
	• **Initiativen zur Stadtentwicklung**
	  • Gemeinsame Programmplanungsinitiative „Urban Europe“: Fördert Projekte, die darauf abzielen, Placemaking als Instrument der Stadterneuerung in ganz Europa voranzubringen.
	  • „Horizont Europa“: Obwohl der Schwerpunkt in erster Linie auf Forschung und Innovation liegt, können im Rahmen dieses Programms auch Stadtplanungs- und Stadtentwicklungsprojekte gefördert werden, die Placemaking-Strategien einbeziehen.

ZEITLEISTE ERSTELLEN	Erstellen Sie einen Zeitplan mit Meilensteinen für jede Aktivität
RISIKEN UND RISIKOMINDERUNGSSTRATEGIEN BEURTEILEN	• Potenzielle Risiken (z. B. Widerstand von Interessengruppen) identifizieren und Notfallpläne erstellen. Beispielsweise Bedenken ausräumen, indem Skeptiker frühzeitig in den Planungsprozess einbezogen werden. • Klare Indikatoren für Erfolg bzw. Misserfolg festlegen, z. B. Anzahl der einbezogenen Interessengruppen, Höhe der gesicherten Finanzmittel, Beteiligung der Bevölkerung

1. Leitfaden zum Scannen mittels Photogrammetrie

1.PHOTOGRAMMETRIE IN KÜRZE

Die Photogrammetrie ist eine leistungsstarke Technik, mit der Ihr Smartphone Objekte „sehen“ und in 3D rekonstruieren kann. Dabei wird eine Reihe von überlappenden Fotos eines Objekts oder Raums aus verschiedenen Blickwinkeln aufgenommen. Eine spezielle Software analysiert diese Fotos anschließend und sucht nach eindeutigen Merkmalen, die auf mehreren Bildern zu sehen sind. Durch die Identifizierung dieser gemeinsamen Punkte und die Ermittlung der Kameraposition bei jeder Aufnahme kann die Software deren 3D-Koordinaten triangulieren und so effektiv „erraten“, von welchem Punkt aus jedes Bild aufgenommen wurde. Dieser Vorgang ermöglicht es ihr, „Fotos im richtigen Maßstab zusammenzufügen“ 1 und ein umfassendes 3D-Modell zu erstellen.
Das Verständnis dieses zugrunde liegenden Mechanismus versetzt die Nutzer in die Lage, Fehler bei ihren Scans zu beheben und diese zu optimieren. Wenn die Teilnehmer begreifen, dass Photogrammetrie auf der Identifizierung von Merkmalen und dem Zusammenfügen von Fotos beruht, verstehen sie ganz von selbst, warum gleichmäßige Beleuchtung, überlappende Fotos und unbewegliche Objekte entscheidend sind – anstatt Anweisungen einfach blind zu befolgen. Dieses tiefere Verständnis fördert die eigenständige Problemlösung während der praktischen Übungen und macht die Lernerfahrung nachhaltiger..

2.PHOTOGRAMMETRIE IN KÜRZE

Die Wahl der Scan-App kann den Arbeitsablauf und den erreichbaren Detaillierungsgrad erheblich beeinflussen und steht im Einklang mit den Zielen des Workshops, ein Gleichgewicht zwischen Barrierefreiheit und aussagekräftigen Ergebnissen herzustellen. Für Teilnehmer mit begrenzten digitalen Kompetenzen hilft das Verständnis der Stärken der einzelnen Apps dabei, fundierte Entscheidungen auf der Grundlage der Gerätefunktionen und der jeweiligen Scanaufgabe zu treffen. Bei der Entwicklung dieses Toolkits haben wir kostenlosen Tools Vorrang eingeräumt, um die Zugänglichkeit für Jugendarbeiter, junge Menschen und ressourcenarme Jugendzentren zu gewährleisten. Vielen von Jugendlichen geleiteten Initiativen und Gemeinschaftsräumen fehlen die finanziellen Mittel, um in professionelle Scanausrüstung oder Premium-Software zu investieren.

Softwareauswahl und Preisfragen: Beginnen Sie mit kostenlosen Tools und führen Sie ein Upgrade nur bei Bedarf durch.

- **Polycam:** Diese App bietet eine kostenlose Version und unterstützt den Photogrammetrie-Modus (Umwandlung von Fotos in 3D-Modelle) sowohl auf Android- als auch auf iOS-Geräten. Die LiDAR-Scanfunktionen, die schnellere, aber im Allgemeinen eine geringere Netzqualität bieten, sind auf iOS-Geräte (iPhone Pro/iPad Pro) beschränkt. Der Photogrammetrie-Modus von Polycam ist zwar langsamer, liefert jedoch oft qualitativ hochwertigere Ergebnisse. Er vereinfacht den gesamten Scanvorgang, von der Einrichtung bis zur Datenverarbeitung, und verfügt über eine Ausrichtungsfunktion, mit der sich mehrere kleinere Scans nahtlos zu einem größeren, zusammenhängenden Modell zusammenfügen lassen. Polycam unterstützt den Export von Modellen in über 15 Formaten, darunter OBJ, FBX, STL und DXF, wodurch diese mit verschiedener 3D-Software kompatibel sind.

- **Widar:** Widar ist eine kostenlose und benutzerfreundliche App, die sowohl für iOS als auch für Android verfügbar ist und so konzipiert wurde, dass sie für jeden zugänglich ist, unabhängig von professionellen Bearbeitungserfahrungen. Ein wesentliches Merkmal von Widar sind die integrierten Bearbeitungswerkzeuge, mit denen Nutzer Farben, Hintergründe, Texturen und Ausrichtung schnell anpassen können. Außerdem verfügt die App über einen „Collage"-Modus zum Erstellen von 3D-Kompositionen. Wie Polycam nutzt auch Widar auf kompatiblen iOS-Geräten LiDAR-Scanning, um größere Bereiche wie Räume schneller zu erfassen. Der Arbeitsablauf ist unkompliziert und umfasst in der Regel drei Schritte: Scannen, Vorschau und Verarbeitung in der Cloud.
- **KIRI Engine:** KIRI Engine bietet zudem eine kostenlose Version und ist für Android, iOS und sogar für Webbrowser auf dem PC verfügbar. Die App bietet verschiedene Scan-Methoden, darunter „Photo Scan" (für detaillierte Netzmodelle und Texturen mittels Photogrammetrie), „LiDAR Scan" (auf iOS) und einen einzigartigen „Featureless Object Scan"-Modus, der eine von NeRF abgeleitete Methode nutzt, um schwierige Oberflächen wie glänzende, reflektierende oder transparente Objekte zu erfassen. Außerdem umfasst die App erweiterte Funktionen wie Vorverarbeitung (zur Reduzierung des manuellen Nachbearbeitungsaufwands) und intelligente 3D-Segmentierung und unterstützt den Export in gängige Formate wie OBJ, STL, GLTF und FBX.

Dieser Vergleich hilft den Moderatoren dabei, die Teams zum für den jeweiligen Raum oder das jeweilige Objekt am besten geeigneten Tool zu führen, wodurch der partizipative Charakter des Workshops gestärkt wird. Wenn ein Team beispielsweise einen großen Raum mit einem LiDAR-fähigen iPhone scannt, könnten Polycam oder Widar eine schnellere Erfassung zu Beginn ermöglichen. Wenn es sich um das Scannen eines kniffligen, reflektierenden Objekts handelt, könnte der „Featureless Object Scan" von KIRI Engine ideal sein.

3.IHR ERSTER SCAN: EINE SCHRITT-FÜR-SCHRITT-ANLEITUNG

Der Ablauf zur Erstellung Ihres ersten 3D-Scans mit diesen Apps verläuft im Allgemeinen nach einem ähnlichen Muster::

Einrichten Ihrer App

1. **Öffnen Sie die App:** Starten Sie Polycam, Widar oder KIRI Engine auf Ihrem Smartphone oder Tablet.
2. **Ein neues Projekt starten:** Suchen Sie nach einer Schaltfläche mit der Aufschrift „Neues Projekt erstellen" oder einer ähnlichen Bezeichnung, um zu beginnen. Einstellungen anpassen (optional): Bei einigen Apps wie Polycam können Sie die Einstellungen anpassen, um das Scannen an Ihre Bedürfnisse anzupassen. Widar fordert Sie möglicherweise auf, ein Objekt auszuwählen und für eine gute Beleuchtung zu sorgen. KIRI Engine fordert Sie auf, eine Scanmethode auszuwählen, beispielsweise „Foto-Scan".

Fotos aufnehmen

1. **Positionieren Sie sich:** Stellen Sie sich an einen Ort, an dem Sie genügend Platz haben, um um Ihr Objekt oder Ihren Raum herumzugehen.
2. **Auf Konsistenz achten:** Halten Sie Ihr Gerät senkrecht und achten Sie darauf, dass Ihre Hand ruhig bleibt. Versuchen Sie, während der Bewegung einen gleichbleibenden Abstand zum Objekt einzuhalten..
3. **Aufnahme in Ebenen:** Machen Sie Fotos in mehreren „Ebenen" oder „Bändern". Beginnen Sie mit einer kreisförmigen Aufnahme um das Objekt herum aus einem niedrigen Winkel und wiederholen Sie diesen Vorgang anschließend aus einem höheren Winkel, wobei Sie darauf achten sollten, dass Sie sowohl den Bereich oberhalb als auch unterhalb des Objekts erfassen. Die KIRI Engine empfiehlt drei unterschiedliche Höhen für eine umfassende Erfassung.
4. **Überschneidung sicherstellen:** Achten Sie darauf, dass sich die einzelnen Fotos deutlich überlappen, idealerweise zu 60–80 %. Die KIRI Engine empfiehlt für detaillierte Modelle eine Überlappung von etwa 70 %. Dies ist entscheidend dafür, dass die Software die Bilder präzise zusammenfügen kann.
5. **Aufnahmedaten:** Machen Sie mindestens 40 bis 50 Fotos von einem Objekt. Für feinere Details sollten Sie zusätzliche Nahaufnahmen machen. Denken Sie daran: In der Photogrammetrie gilt: „Je mehr Fotos, desto besser."

Bearbeitung Ihres Scans

1. **Rohdaten überprüfen:** Sobald Sie mit Ihrer Aufnahme zufrieden sind, beginnt die App mit der Verarbeitung. Überprüfen Sie den Rohscan auf offensichtliches „Rauschen oder Fehler".
2. **Korrekturwerkzeuge nutzen:** Polycam bietet manuelle und automatisierte Korrekturwerkzeuge zur Optimierung Ihres Scans. Mit Widar können Sie eine Vorschau des Rohscans anzeigen, bevor Sie ihn zur weiterführenden Bearbeitung in die Cloud senden. Die cloudbasierte Verarbeitung der KIRI Engine liefert häufig bereits vorverarbeitete, einsatzbereite 3D-Modelle, Punktwolken und Quad-Meshes.

Erster Export zur Bearbeitung

1. **Exportoption auswählen:** Wählen Sie die Exportfunktion in Ihrer App aus.
2. **Format auswählen:** Wählen Sie ein mit Blender kompatibles Format aus, beispielsweise OBJ, FBX oder STL. Widar exportiert außerdem PLY-Dateien..
3. **Modell speichern:** Exportieren Sie Ihr 3D-Modell an einen Ort, auf den Sie von Ihrem Computer aus zugreifen können, um es in Blender zu bearbeiten. Im Rahmen des Workshops wird Sketchfab zum Hosten und Teilen Ihrer fertigen Modelle verwendet [Benutzerabfrage].

4.PROFI-TIPPS FÜR BESSERE SCANS

Geduld und Übung sind der Schlüssel zum Beherrschen des 3D-Scannens. Der Workshop richtet sich an Jugendliche, die möglicherweise über „begrenzte digitale/technische Fähigkeiten" verfügen und das Gefühl haben, „nicht gehört zu werden" oder „keine auf ihre Bedürfnisse zugeschnittenen Räume zu haben". Erste Versuche in der Photogrammetrie können eine Herausforderung darstellen und möglicherweise zu Frustration führen. Indem ausdrücklich betont wird, dass „es in Ordnung ist, wenn man beim ersten Versuch keinen perfekten 3D-Scan hinbekommt" und dass „man mit ein wenig Übung atemberaubende … Modelle erstellen wird", setzt der Leitfaden realistische Erwartungen und fördert die Beharrlichkeit. Dieser Ansatz steht im Einklang mit der Förderung von kollaborativem Design-Denken und der Stärkung der Jugendlichen und verwandelt potenzielle Rückschläge in wertvolle Lernmöglichkeiten.

Halten Sie während des gesamten Aufnahmeprozesses die Kamera ruhig. Objekte mit reichhaltigen Texturen, wie Holz oder Stein, eignen sich im Allgemeinen ideal für die Photogrammetrie, während stark reflektierende oder transparente Objekte eine größere Herausforderung darstellen..

2. SCANNING CHECKLIST

KATEGORIE	ARTIKEL	TESTEN (✓)	HINWEISE/TIPPS
Umgebungs-/Raumvorbereitung	Beleuchtung		Eine gleichmäßige, diffuse und sanfte Beleuchtung ist entscheidend. Vermeiden Sie direktes Sonnenlicht und harte Schatten. Ein fensterloser Raum oder eine Deckenbeleuchtung sind ideal.
	Unordnung		Entfernen Sie unnötige Gegenstände und persönliche Dinge und räumen Sie den Raum auf. Dies verbessert die Scanqualität und reduziert den Nachbearbeitungsaufwand.
	Bewegung		Stellen Sie sicher, dass sich während der Fotoaufnahme keine beweglichen Gegenstände, Personen oder Haustiere im Scanbereich befinden.
Objekt-/Oberflächenvorbereitung	Material		Vermeiden Sie stark reflektierende, transparente, sehr dunkle oder völlig strukturlose Oberflächen.
	Lösung für anspruchsvolle Oberflächen		Falls dies unvermeidbar ist, tragen Sie Mattspray (z. B. AESUB Blau), Kreide oder Puder auf, um eine scannbare Oberfläche zu schaffen.
	Stabilität		Das Objekt muss vollkommen still sein. Stellen Sie es gegebenenfalls ab, um die Kontaktfläche mit dem Tisch/Boden zu minimieren.

3. Blender – Kurzanleitung zur Bearbeitung

Dieser Leitfaden behandelt wichtige Blender-Werkzeuge zur Verfeinerung Ihrer 3D-Scan-Modelle, mit denen Sie Rohdaten in ausgefeilte, präsentationsreife Assets für die digitale Raumgestaltung umwandeln können.

1.BLENDER-GRUNDLAGEN: IHR DIGITALER ARBEITSBEREICH

Blender ist eine leistungsstarke Open-Source-Software für die 3D-Gestaltung, die für neue Nutzer zunächst einschüchternd wirken kann. Die Nutzung bewährter Ressourcen für Einsteiger beschleunigt jedoch den Lernprozess erheblich und mindert diese Hemmschwelle. Hier sind zwei Videoanleitungen, die die in diesem Leitfaden beschriebenen Schritte verwenden::

1. **Sich mit Blender vertraut machen:** "Andrew Price Donut Tutorial" bietet einen klaren, leicht zugänglichen Lernweg.
2. **Kurze und halbautomatische Version der Bereinigung von 3D-Scans:** https://www.youtube.com/watch?v=dKo0rWXVAlc
3. **Anleitung: Von Polycam zu Blender:** https://www.youtube.com/watch?v=1HxJiwihi6g

2.IMPORTIEREN IHRES SCANS (AUS POLYCAM, WIDAR, KIRI ENGINE)

Ein reibungsloser Import und Export ist für einen integrierten digitalen Placemaking-Workflow von entscheidender Bedeutung, da im Rahmen des Workshops mehrere Softwaretools zum Einsatz kommen (Scan-Apps, Blender, Sketchfab). Wenn die Teilnehmer Schwierigkeiten beim Importieren ihrer Scans haben, kann dies die gesamte Bearbeitungsphase zum Erliegen bringen. Durch die Hervorhebung kompatibler Formate und grundlegender Maßnahmen zur Fehlerbehebung beim Import werden potenzielle Engpässe direkt angegangen, wodurch ein reibungsloser Übergang vom Scannen über die Bearbeitung bis hin zur Weitergabe gewährleistet wird..

1. **Blender öffnen:** Starten Sie die Blender-Anwendung.
2. **Standardobjekte löschen:** Im Standard-Arbeitsbereich sehen Sie in der Regel einen Würfel, eine Kamera und eine Lichtquelle. Wählen Sie diese aus (z. B. durch Rechtsklick auf jedes Objekt im Bereich „Szene" oder durch Auswahl im 3D-Ansichtsfenster und Drücken der Taste X zum Löschen).
3. **Modell importieren:** Gehen Sie oben links auf „Datei" > „Importieren".
4. **Format auswählen:** Wählen Sie das Format aus, das Ihrem exportierten Scan entspricht (z. B. .obj, .fbx, .stl, .gltf, .glb).
5. **Navigieren und importieren:** Es öffnet sich ein Dateibrowser. Navigieren Sie zu dem Speicherort Ihres 3D-Scans, wählen Sie die Datei aus und klicken Sie auf „Importieren".
6. **Modell suchen:** Falls Ihr Modell nicht sofort angezeigt wird, befindet es sich möglicherweise außerhalb des aktuellen Sichtbereichs. Drücken Sie die Taste „0" auf dem Ziffernblock, um zur Kameraansicht zu wechseln, oder zentrieren Sie die Ansicht über das Menü „Ansicht" auf das ausgewählte Objekt.
7. **Texturen überprüfen:** Falls Ihr Scan Texturen enthält, wechseln Sie oben in der Blender-Oberfläche zum Arbeitsbereich „Shading", um sicherzustellen, dass diese korrekt angewendet wurden. Falls sie nicht angezeigt werden, müssen Sie sie möglicherweise manuell neu zuweisen.
8. **Speichere deine Arbeit:** Speichere deine Blender-Datei regelmäßig (Datei > Speichern unter), um einen Verlust des Arbeitsfortschritts zu vermeiden.

3.DAS MODELL BEREINIGEN: UNVERZICHTBARE WERKZEUGE

Rohdaten aus der Photogrammetrie enthalten häufig „unerwünschte Geometrie aus der Umgebung" oder „Rauschen". Diese Unvollkommenheiten beeinträchtigen die Verwendbarkeit des Modells für kollaboratives Design und Storytelling. Durch die Vermittlung klarer Methoden zum „Entfernen unerwünschter Teile" und zum „Füllen von Lücken" werden die Teilnehmer in die Lage versetzt, ihre digitalen Darstellungen zu verfeinern und sie so besser für den Austausch und die Analyse geeignet zu machen, was direkt das Ziel des Workshops unterstützt, nämlich „Räume durch digitale Modelle zu analysieren und darzustellen".

4.UNERWÜNSCHTE TEILE ENTFERNEN (ZUSCHNEIDEN UND LÖSCHEN)

Gescannte Modelle enthalten oft Teile des Hintergrunds oder des Bodens, die entfernt werden müssen..

- **Verwendung des Booleschen Modifikators::**
  1. Fügen Sie ein „Plane"-Objekt hinzu (Umschalt+A > Mesh > Plane).
  2. Skalieren (S) und extrudieren (E) Sie diese Ebene, um ein Schnittobjekt zu erstellen, das die unerwünschten Teile Ihres Scans abdeckt.
  3. Positionieren Sie die Ebene so, dass sie den Scan an der Stelle schneidet, an der Sie den Schnitt vornehmen möchten.
  4. Wählen Sie Ihr gescanntes Modell aus. Wechseln Sie zur Registerkarte „Modifier Properties" (Schraubenschlüssel-Symbol) und wählen Sie „Add Modifier" > „Boolean".
  5. Stellen Sie die Operation auf „Difference" ein (um die Ebene von Ihrem Modell zu subtrahieren).
  6. Wählen Sie mit dem Pipettenwerkzeug die Schnittebene als Objekt aus.
  7. Klicken Sie im Modifikator auf „Apply". Sie können nun die Schnittebene löschen.
  8. Wenn das Modell immer noch aus einem Objekt besteht, wechseln Sie in den Bearbeitungsmodus (Tab), bewegen Sie den Mauszeiger über eines der getrennten Teile, drücken Sie L (um verknüpfte Geometrie auszuwählen) und dann P > „Selection", um es in ein neues Objekt zu trennen.

- **Verwendung des Bisect-Tools:**
  1. Wechseln Sie für Ihr gescanntes Modell in den Bearbeitungsmodus (Tab).
  2. Wählen Sie alle Scheitelpunkte aus (A).
  3. Gehen Sie zu „Mesh" > „Bisect" (oder verwenden Sie das Werkzeug „Bisect" aus der Symbolleiste).
  4. Ziehen Sie den Cursor über das Modell, um die Schnittlinie zu definieren. Sie können X, Y oder Z drücken, um den Schnitt auf eine Achse zu beschränken, und C, um „Cut-Through" zu aktivieren.
  5. Im Bedienfeld „Letzte Operation anpassen" (normalerweise unten links) können Sie „Inneres löschen" oder „Äußeres löschen" auswählen, um unerwünschte Abschnitte zu entfernen.

5.LÖCHER FÜLLEN UND OBERFLÄCHEN GLÄTTEN

Scans weisen oft Löcher oder Unebenheiten auf, die ausgebessert werden müssen..

- **Lücken füllen:**
  1. Wechseln Sie in den Bearbeitungsmodus (Tab).
  2. Wählen Sie die Kanten um ein Loch herum aus. Oft können Sie eine Kanten-Schleife auswählen, indem Sie die Alt-Taste gedrückt halten und auf eine Kante klicken.
  3. Drücken Sie F, um das Loch zu füllen. Bei komplexen Löchern müssen Sie möglicherweise neue Geometrie mit Modellierungswerkzeugen oder durch Extrudieren von Kanten (
  4. E) und Verbinden von Flächen (F) aufbauen.

- **Unebenheiten ausgleichen:**
  1. Wechseln Sie zum Arbeitsbereich „Sculpting" (Registerkarte „Sculpting" oben).
  2. Stellen Sie sicher, dass Sie sich im Sculpt-Modus befinden (Dropdown-Menü oben links).
  3. Wählen Sie den Pinsel „Flatten" aus der linken Symbolleiste aus. Passen Sie den Radius (Pinselgröße) und die Stärke (Pinseleffekt) an.
  4. Klicken Sie mit der linken Maustaste und ziehen Sie über unebene Bereiche, um diese zu glätten. Für feinere Details verringern Sie den
  5. Radius oder probieren Sie andere Pinsel aus.

6.BEREIT ZUM TEILEN: EXPORTIEREN FÜR SKETCHFAB

Sobald Ihr Modell bereinigt und verfeinert ist, kann es geteilt werden. Im Rahmen des Workshops wird Sketchfab zum Hosten und Teilen Ihrer 3D-Kreationen verwendet [Benutzeranfrage].

1. **Wählen Sie Ihr Modell aus:** Wählen Sie im Objektmodus das 3D-Modell aus, das Sie exportieren möchten..
2. **Export:** Gehen Sie oben links auf „Datei" > „Exportieren".
3. **Format auswählen:** Wählen Sie ein weit verbreitetes, kompatibles Format wie FBX (.fbx) oder GLTF (.glb). Diese Formate unterstützen Texturen in der Regel gut.
4. **Exporteinstellungen:** Stellen Sie in den Exportoptionen sicher, dass die Texturen eingebettet werden. Wählen Sie bei FBX den Modus „Kopieren im Pfad" aus und aktivieren Sie das nebenstehende Symbol, um die Texturen einzubetten. Möglicherweise möchten Sie auch die Ausgabedaten filtern, um sicherzustellen, dass nur Mesh-Daten ausgewählt sind.
5. **Datei speichern:** Wählen Sie einen Speicherort aus und speichern Sie Ihr exportiertes 3D-Modell. Diese Datei kann anschließend auf Sketchfab hochgeladen werden.

NAME DER VERÖFFENTLICHUNG
Falling Into Place: Das Toolkit

NAME DES PROJEKTS
Capacity-Building of Youth Workers in Participatory Placemaking & Creative Arts Methods in Rural Contexts, as a tool to build Democratic values at the local level

ZUGEHÖRIGES ARBEITSPAKET UND ZUGEHÖRIGE AKTIVITÄT
Work package 2 Local Alliance Building & Initiatives Mapping -Activity 2: Pedagogical Tool Kit for Local Co-Creation Programs

IMPRESSUM

PARTNERVERBÄNDE
FACK e.V.
Varėnos kultūros centras
Sürdürülebilir Kalkmma Derneği (SKD)
Agenzia Di Promozione Integrata Per I Cittadini In Europa (APICE)

REDAKTEUR
Ceren Kaval

DESIGNER
Antonio Spadaro

MITWIRKENDE/AUTOREN
Manus Boyle Tobin
Aiste Slajute
Ceren Kaval
Debora Barletta
Hanna Aheyeva
Sofiia Prykop

DATUM
September 2025

Die Unterstützung der Europäischen Kommission bei der Erstellung dieser Veröffentlichung stellt keine Billigung des Inhalts dar, der ausschließlich die Ansichten der Autoren widerspiegelt; die Kommission übernimmt keine Verantwortung für die Verwendung der darin enthaltenen Informationen.

„Falling Into Place: Pädagogisches Toolkit für lokale Co-Creation-Programme“ © 2025 vom Falling Into Place-Projektteam ist lizenziert unter Creative Commons Namensnennung – Nicht kommerziell – Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 International



FALLING INTO PLACE

FACK

Varėnos kultūros centras
www.varenoskultura.lt

SKD

Apice
Agenzia di Promozione Integrata per i Cittadini in Europa

Avrupa Birliği tarafından ortak finanse edilmektedir