



Svenja Hackethal, Tania K. Klopsch, Christian Welniak

Handbuch für die demokratiepädagogische Praxis



IMPRESSUM

Herausgeber

Creative Democracy. Wir gestalten Zukunft!
www.creative-democracy.de

Eigenverlag

Deutsche Gesellschaft für
Demokratiepädagogik e. V.
Müllerstraße 156a, Aufgang 4
13353 Berlin

Berlin/Jena 2021, 1. Auflage
ISBN: 978-3-9824034-2-7
Digitale Version: 978-3-9824034-3-4

Autor*innen

Svenja Hackethal, Tania K. Klopsch,
Christian Welniak

Illustrationen Projektleitfaden

Angelika Buchholz,
www.buchholz-grafikatelier.de

Logo & Illustration

BUREAU NEULAND,
www.bureau-neuland.de

Layout/Satz

BUREAU NEULAND &
Svenja Hackethal

Ein Kooperationsprojekt von:



Deutsche Gesellschaft für
Demokratiepädagogik e. V.
www.degede.de



Förderverein
Demokratisch Handeln e. V.
[www.demokratisch-handeln.de/
foerderverein](http://www.demokratisch-handeln.de/foerderverein)

Die vorliegende Veröffentlichung ist Teil einer zweiteiligen Publikation. Mehr Informationen zum ersten Band *Creative Democracy. Gemeinsam Zukunft gestalten!* mit der ISBN 978-3-9824034-0-3 finden Sie auf www.degede.de/mediathek bzw. www.creative-democracy.de.

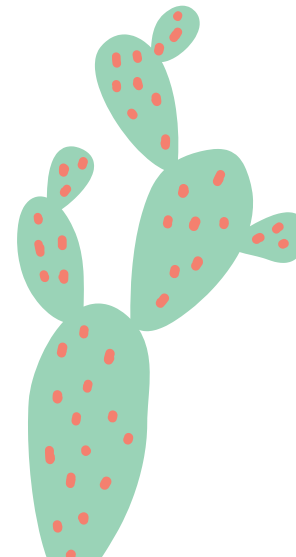
Alle Rechte vorbehalten. Kein Teil dieses Buches darf in irgendeiner Form (Druck, Fotokopie oder einem anderen Verfahren) ohne schriftliche Genehmigung des Verlags reproduziert oder unter Verwendung elektronischer Systeme verarbeitet werden.

STIFTUNG
MERCATOR

Das Projekt *Creative Democracy* wird gefördert durch die Stiftung Mercator.

INHALT

Vorwort	4
Dein Projektleitfaden	9
Übersicht der Change Tools	21
Aushandlungsprozesse	25
Barcamp	31
Deliberationsforen	37
Design Thinking	45
Just Community	51
Klassenrat	59
Open Space	69
Philosophieren mit Kindern	79
Project Citizen	87
Systemisches Konsensieren	95
Zukunftswerkstatt	101
Über Das Projekt	110





VORWORT

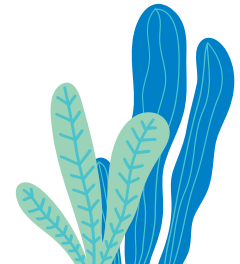
In dem Kooperationsprojekt *Creative Democracy. Wir gestalten Zukunft!* entwickelten die *Deutsche Gesellschaft für Demokratiepädagogik e. V.* und der *Förderverein Demokratisch Handeln e. V.* von 2020 bis 2021 gemeinsam mit sechs beteiligten Modellschulen Projekte, in denen die Beteiligungs- und Teilhabewünsche von Kindern und Jugendlichen gefördert wurden. Ein besonderer Dank gilt dabei der *Stiftung Mercator*, die mit ihrer großzügigen Förderung das Projekt ermöglichte.

Die Covid-19-Pandemie hat Individuen und Gesellschaft vor neue Herausforderungen gestellt. Von diesen waren insbesondere auch die Schulen betroffen. Die Umstellung auf Online-Unterricht, die Unwägbarkeiten in der Planung durch sich ändernde Pandemie-Regelungen und der Ausgleich von ausgefallenen Unterrichtsinhalten beeinträchtigten den Schulalltag für Lehrer*innen, Schulsozialarbeiter*innen, Schulleitungen und vor allem Schüler*innen. Der Schulalltag und die Projektarbeit veränderten sich: Arbeitsgemeinschaften konnten sich nicht klassengemischt treffen, Projektgruppen fielen aus, Im Projekt *Creative Democracy* zeigte sich, wie flexibel und anpassungsfähig demokratiepädagogische Projektarbeit sein kann. Während der Krise entwickelten Schulen digitale Möglichkeiten für bisher analoge Formate und erarbeiteten ganz neue Projektideen: Das Schüler*innenparlament organisierte digitale Abstimmungsprozesse,

die Kinderrechte-AG traf sich auf einmal online und ein Projekt entstand, um im Lockdown Menschen im Altersheim eine Freude zu machen – um nur einige Beispiele zu nennen. Dass solche demokratiepädagogischen Projekte weiter in den Vordergrund gerückt werden müssen, zeigen die sich während der Pandemie verschärfenden gesamtgesellschaftlichen demokratiegefährdenden Entwicklungen: die gesellschaftliche Polarisierung, der wachsende Antisemitismus und (antiasiatische) Rassismus, die Zunahme und Verbreitung von Verschwörungsideologien sowie Tendenzen der Entdemokratisierung.

Die zweiteilige Abschlusspublikation des Projekts *Creative Democracy* möchte einen Beitrag leisten, demokratiepädagogische Projektarbeit zu unterstützen, indem sie folgende Fragestellungen thematisiert:

- Welche aktuellen gesellschaftlichen Entwicklungen machen die Demokratiepädagogik gerade jetzt so relevant?
- Welche Auswirkungen hat die zunehmende Digitalisierung auf die Demokratiepädagogik?
- Welche Rolle spielen Demokratiepädagogik und Projektarbeit in der Schule?
- Wie kann demokratiepädagogische Praxis konkret umgesetzt werden?





Basierend auf den in der Projektarbeit gemachten Erfahrungen dient die Abschlusspublikation dazu, pädagogische Fachkräfte, Schüler*innen sowie Interessierte zum Nachdenken und demokratiepädagogischen Handeln anzuregen und zu inspirieren. Das gemeinsame Ziel aller am Projekt Beteiligten war es auch, demokratiepädagogische *Change Tools* zu entdecken und zu erproben. Demokratie ist abhängig davon, wie Individuen, Gruppen, Vereine, Institutionen und Kommunen an ihr und in ihr (mit-)arbeiten. Die *Change Tools* ermöglichen es, Demokratie sowohl in ihrer gesellschaftlichen Einbettung als auch in ihrer institutionellen Ausgestaltung kennenzulernen. Sie unterstützen junge Menschen darin, die Demokratie als Lebens-, Gesellschafts- und Herrschaftsform zu entdecken und zu gestalten.

Das vorliegende Praxishandbuch bietet einen Überblick über verschiedene demokratiepädagogische *Change Tools*, mit denen Kinder und Jugendliche ihre Beteiligungs- und Gestaltungswünsche realisieren können. Der **Projektleitfaden** zu Beginn des Handbuchs ermuntert junge Menschen, ihr Engagement zielorientiert zu strukturieren. Durch Tipps und verschiedene Methoden werden Kinder und Jugendliche dazu motiviert und angeleitet, die eigenen Ideen in erfolgreiche Projekte zu verwandeln. Anschließend folgt eine übersichtliche Darstellung der demokratiepädagogischen **Change Tools**. Sie wecken Neugier und laden durch kurze Anleitungen sowie Tipps für die Umsetzung zum direkten Ausprobieren ein. Beige-

fügte Literatur- und Materialhinweise bieten die Möglichkeit für eine vertiefte Auseinandersetzung mit dem jeweiligen *Change Tool*.

Neben Methoden, die leichter in den Schulalltag integriert werden können, wie dem *Systemischen Konsensieren* zur Entscheidungsfindung, dem *Philosophieren mit Kindern* oder der Einrichtung einer *Zukunftswerkstatt*, werden auch aufwendigere kreative Formate beschrieben, die es ermöglichen, selbstbestimmt von- und miteinander zu lernen, sich untereinander auszutauschen und neue Ideen zu entwickeln. Wie wäre es beispielsweise mit der Organisation eines *Barcamps*, eines *Deliberationsforums*, *Design-Thinking-Workshops* oder *Project-Citizen*? Auch Werkzeuge zur Schaffung eines gleichberechtigten, demokratischen und konsensorientierten Miteinanders in der Schule werden vorgestellt. So finden neben dem *Klassenrat* auch *Aushandlungsprozesse* und *Just-Community-Ansätze* ihren Platz.



Svenja Hackethal, Tania K. Klopsch & Christian Welniak

Deutsche Gesellschaft für Demokratiepädagogik e. V.



“

Democracy is a way of life controlled by a working faith in the possibilities of human nature. Belief in the Common Man is a familiar article in the democratic creed. That belief is without basis and significance save as it means faith in the potentialities of human nature as that nature is exhibited in every human being irrespective of race, color, sex, birth and family, of material or cultural wealth.

”

John Dewey: Creative Democracy – The Task for Us, 1939



Dein Projekt- leitfaden



DEIN PROJEKTL EIFADEN

Du hast ein Thema, für das du brennst? Du hast Lust, dein eigenes Projekt auf die Beine zu stellen und etwas zu verändern? Dann ist dieser Projektleitfaden genau das Richtige für dich!

In diesem Leitfaden zeigen wir dir schrittweise, wie du deine eigene Projektidee realisieren kannst. Dich erwarten einige Tipps und Methoden zum Ausprobieren, mit denen du nicht nur dein Thema genauer festlegst und Ideen sammelst, sondern diese auch prüfst, konkretisierst und natürlich umsetzt! Dabei verweisen wir auf das ein oder andere *Change Tool*, welches in der *Change-Tool-Übersicht* weiter hinten in diesem Handbuch genauer erklärt wird. Wir wünschen dir viel Spaß und Inspiration beim Erkunden und Ausprobieren!



Tipp: Wenn ihr noch nicht sicher seid, wie genau eure Fragestellung aussehen könnte oder welche Lösungsideen es für euer Projektthema gibt, könnten die Methoden „*Design Thinking*“, „*Project Citizen*“ oder die „*Zukunftswerkstatt*“ etwas für euch sein! Was es damit auf sich hat und wie sie funktionieren, könnt ihr auf Seite 45, S. 87 und S. 101 nachlesen.

1. START

- **Projektthema finden:** Wenn du bestimmen könntest, dass die ganze Schule sich mit einem wichtigen Gesellschaftsthema beschäftigen müsste, was für ein Thema wäre das?

- **Gemeinsam ist man stärker!** Such dir weitere Menschen, die Lust auf dein Projekt haben! Um gemeinsam gut an eurem Projekt zu arbeiten, ist es wichtig, dass ihr ähnliche Vorstellungen über euer Vorhaben und eure Zusammenarbeit im Team entwickelt. Notiert euch drei Dinge, auf die ihr euch im Projektteam einigt! (Beispiele: eine gute Zeit haben, Projektidee entwickeln, konstruktives Feedback)

1. -----

2. -----

3. -----

Entscheidungen treffen. Vielleicht seid ihr jetzt schon an einem Punkt, an dem ihr erste Entscheidungen treffen müsst? Das zeigt, dass ihr in eurem Team viele unterschiedliche Sichtweisen habt – und ihr sicher viele verschiedene und kreative Ideen zusammen haben werdet. Super! Doch wie trifft ihr diese Entscheidungen jetzt miteinander? Neben der klassischen Mehrheitsabstimmung gibt es noch andere Möglichkeiten, zu einer Entscheidung zu kommen: zum Beispiel mit der Methode *„Systemisches Konsensieren“* auf Seite 95.





➔ **Ziele formulieren.** Jetzt geht's um euer Projektthema! Überlegt euch: *Was möchtet ihr mit eurem Projekt erreichen? Was ist eure Vision?* Auch wenn eine Vision ein langfristiges Ziel ist, das ihr nicht sofort erreichen könnt, gibt es auf dem Weg dorthin viele tolle kurz- und mittelfristige Ziele zu feiern! Schreibt eure Ziele auf einen Zeitstrahl, malt sie auf oder visualisiert sie in einer Collage! Ein Zeitsrahl könnte so aussehen:



Was ist eure Vision?

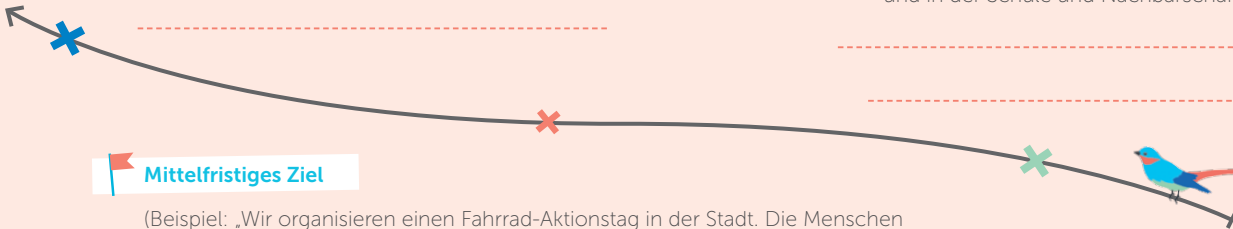
(Beispiel: „Unsere Stadt hat Fahrradstraßen und ist autofrei, der CO2-Ausstoß wird gesenkt und das Klima geschützt.“)

Kurzfristiges Ziel

(Beispiel: „Info-Papier zum CO2-Abdruck von Auto- und Fahrradfahrer*innen zusammenstellen und in der Schule und Nachbarschaft verteilen.“)

Mittelfristiges Ziel

(Beispiel: „Wir organisieren einen Fahrrad-Aktionstag in der Stadt. Die Menschen denken über ihre Rolle beim Klimaschutz nach und fahren mehr Fahrrad.“)



2. PRÜFEN

➔ **Überlegt euch:**

- Für wen macht ihr das Projekt? Wer ist eure **Zielgruppe**?
- Welche **Stärken und Schwächen** hat euer Projekt? Welche **Chancen und Risiken** gibt es?

➔ **„ZWUP“: Ziele – Wege – Unterstützung – Probleme**

Mit dem „ZWUP“ könnt ihr genauer herausfinden, welche Schritte zur Erreichung eurer Ziele nötig sind, wer euch auf eurem Weg unterstützen kann und welche Probleme auftauchen könnten.

Welche Ziele verfolgen wir?

Tragt eure festgelegten Ziele hier ein.

(Beispiel: Schüler*innen und Menschen in der Stadt informieren, zum Fahrradfahren anregen, Stadt klimafreundlicher machen)

<p>Welche Wege führen dahin?</p> <p>(Beispiele: Informationen recherchieren, Info-Papier erstellen, Termin mit Schulleitung vereinbaren)</p>	<p>Wen können wir als Unterstützung gewinnen?</p> <p>(Beispiele: Lehrkräfte, Schulleitung, Schüler*innenvertretung, Umwelt-AG)</p>	<p>Welche Probleme könnten auftauchen?</p> <p>(Beispiele: Schüler*innen haben kein Fahrrad, nicht genug Geld)</p>
<ul style="list-style-type: none"> • _____ • _____ • _____ • _____ 	<ul style="list-style-type: none"> • _____ • _____ • _____ • _____ 	<ul style="list-style-type: none"> • _____ • _____ • _____ • _____





3. PLANEN

Bevor ihr so richtig loslegt, ist es sinnvoll, genau zu planen, womit und wie ihr starten wollt: *Wer arbeitet mit wem an was? Und wann? Und welche Stärken und Fähigkeiten gibt es eigentlich in eurem Team?* In der nächsten Übung könnt ihr genau das herausfinden und vorhandene Aufgaben dementsprechend unter euch verteilen.



→ Stärken erkennen:

Worin bin ich gut?

Welche Aufgaben machen mir Spaß?

Mit welcher meiner Stärken unterstütze ich das Projekt?

- **Meilensteine festlegen:** Legt fest, bis zu welchem Datum ihr bestimmte Schritte in eurem Projekt erreicht haben wollt. Wichtig ist, genügend Zeit-Puffer einzuplanen und möglichst realistisch zu überlegen, was ihr gut schaffen könnt! Malt eure Meilenstein-Tabelle am Besten auf ein großes Blatt Papier und hängt sie sichtbar auf. Hier ist ein Beispiel:

Meilenstein	Bis wann?	Was muss passiert sein?
Beispiel: Informations-Papier ist fertig und verteilt	Bis März	Recherche ist fertig, Papier ist gedruckt und in Schule & Nachbarschaft verteilt worden



→ **Maßnahmenplan:** Damit die Meilensteine auch wirklich erledigt werden, lohnt es sich, im nächsten Schritt genau festzulegen, welche Person sich um welche Aufgabe kümmert. Den Maßnahmenplan könnt ihr dabei immer weiter ergänzen und verändern. Viel Spaß beim Abhaken!

Wer?	Macht was?	Bis wann?	Wer unterstützt?	Check?!
Beispiel: Feyruz	Informationen recherchieren & zusammenfassen	15.02.	Raphael	✓



4. LOSLEGEN!

Euer Team hat sich gefunden, ein Plan mit Aufgaben und Meilensteinen wurde erstellt, ihr steht in den Startlöchern – endlich kann es losgehen! Viel Spaß und Erfolg beim Umsetzen eurer Ideen!





5. ABSCHLUSS

Ihr habt's geschafft: Der Podcast ist veröffentlicht, das Schulbeet fertig angelegt oder der Aktionstag erfolgreich beendet. Zeit zu feiern! Und zurückzublicken.

1. Nehmt euch **Zeit um zu feiern**, was ihr als Team geschafft habt!
2. **Auswertung, Reflexion & Feedback:** Es lohnt sich, auf die Projektarbeit zurückzuschauen und aus ihr zu lernen. Hier sind ein paar hilfreiche Fragen:
 - **Persönliche Auswertung:** Welches Gefühl habe ich, wenn ich an das Projekt zurückdenke? Was hat mir Spaß gemacht? Wie fand ich meine Aufgaben? Was würde ich wieder so machen? Was würde ich verändern?
 - **Auswertung im Team:** Haben wir unsere Projektziele erreicht? Wenn ja, wie? Wenn nein, wieso nicht? Wie sind wir mit unseren Ressourcen (z.B. Zeit, Geld) umgegangen? Haben wir die geplanten Meilensteine umgesetzt? Wie war unsere Zusammenarbeit im Team? Was hat besonders Spaß gemacht?
 - **Waren andere an eurem Projekt beteiligt?** Wie fanden diese Teilnehmer*innen euer Projekt? Was hat ihnen besonders gut gefallen? Hat ihnen etwas gefehlt?

3. **Dokumentieren:** Sammelt alle Fotos, Notizen und Materialien, die entstanden sind. Müsst ihr Sponsor*innen vielleicht noch eine Quittung einreichen? Außerdem: Ihr wollt euren Unterstützer*innen **danke sagen**? Wie wäre es mit einem Foto vom Projekt?!
4. **Präsentieren:** Euer Projekt ist euch richtig gut gelungen und ihr habt große Lust, mit euren Ideen auch andere zu inspirieren? Überlegt euch, wie ihr euer Projekt präsentieren könnt! Vielleicht habt ihr einen Blog oder Social-Media-Kanal?



Tipp: Viele der hier vorgestellten Methoden und Fragen stammen aus der Broschüre „Projekte machen mit Methode(n)“ des Jugendbeteiligungsprojekts youpaN der Stiftung Bildung. Die Broschüre ist zum kostenlosen Download verfügbar unter: www.youpan.de/projektreader. Dort könnt ihr viele weitere Methoden und detailliertere Anleitungen zur Planung und Durchführung eurer Projekte finden. Auch das „**Project Citizen**“ (S. 87) zeigt euch, wie ihr eure Projekte strukturiert gestaltet und damit Einfluss auf das politische Leben nehmen könnt.



“

To cooperate by giving differences a chance to show themselves because of the belief that the expression of difference is not only a right of the other persons but is a means of enriching one's own life-experience, is inherent in the democratic personal way of life.

John Dewey: Creative Democracy – The Task for Us, 1939

”



Übersicht der Change Tools



CHANGE-TOOLS-ÜBERSICHT

Tool-Name	Ziele	Gruppengröße	Dauer	Moderation?
Aushandlungsprozesse	Demokratische Schulentwicklung und Partizipation aller Beteiligten	Ca. 30 Mitglieder der Schulgemeinschaft	Mehrere Monate	Externe Moderation v.a. zu Beginn
Barcamp („Mit-Mach-Konferenz“)	Austausch, Ideenfindung, Problemlösung	Große Gruppen (bspw. gesamte Schulgemeinschaft)	Eintägig	Moderator*innen können Pädagog*innen sowie Schüler*innen sein
Deliberation & Deliberationsforen („demokratisches Sprechen“)	Förderung der politischen Meinungsbildung, kennenlernen und üben von demokratischen Einigungsprozessen	Deliberation üben in klein oder mittelgroßen Gruppen; Deliberationsforen gut moderiert mit Großgruppen	Deliberation: 1-2 Stunden Foren: 1-2 Tage	Das Üben von Deliberation bedarf keiner externen Moderation. Deliberationsforen: Moderation durch vorher dazu ausgebildete Schüler*innen
Design Thinking („Problemlöseprozess“)	Knifflige Probleme durch kreative Teamarbeit lösen	Pro Team 5-7 Personen; kleine bis große Gruppen; gesamte Schulgemeinschaft	Halb-, ein- oder zweitägig	Externe Moderation, v.a. zu Beginn

Tool-Name	Ziele	Gruppengröße	Dauer	Moderation?
Just Community („die gerechte Schulgemeinschaft“)	Schulkonzept; Schaffung einer gerechten Schulgemeinschaft & Förderung der sozialen und moralischen Urteils- & Handlungsfähigkeit	Die gesamte Schulgemeinschaft	Fortlaufend	Keine externe Moderation
Klassenrat ("Keimzelle" für demokratische Schulentwicklung)	Verantwortung für das Leben in der Klasse, Schule und Gesellschaft übernehmen	Klassengemeinschaft	Wöchentlich	Keine externe Moderation
Open Space („selbstorganisierende Konferenz“)	Kreative Themensammlung, selbstorganisierter Austausch und Erarbeitung von Lösungsideen in AGs	Sehr große Gruppen (die gesamte Schulgemeinschaft und ihre Kooperationspartner*innen)	2-3 Tage	Keine inhaltliche Moderation, sondern kümmert sich um logistischen und zeitlichen Rahmen
Philosophieren mit Kindern	Eine eigene Haltung zu gesellschaftspolitischen Themen entwickeln, unterschiedliche Perspektiven kennen lernen und eigene Argumentationsfähigkeiten verbessern	Kleine bis mittelgroße Gruppen (einzelne Lerngruppen oder die Klassengemeinschaft)	Bis zu einer Stunde	Keine externe Gesprächsleitung notwendig (aber sie sollte gut mit der Methode vertraut sein)





Tool-Name	Ziele	Gruppengröße	Dauer	Moderation?
Project Citizen ("Projekt aktive Bürger*innen")	Kommunale, gesellschaftliche und politische Probleme identifizieren lernen, Lösungsstrategien entwickeln, politisches und gesellschaftliches Engagement	Kleine und große Gruppen (einzelne Lerngruppen, Schulklassen oder die gesamte Schulgemeinschaft)	Mehrere Monate	Keine externe Moderation
Systemisches Konsensieren	Konsensnahe Entscheidung finden, mit der alle einverstanden sind	Klein- oder Großgruppen	Kurze bis längere Entscheidungsprozesse	Keine externe Moderation notwendig; Die Moderation sollte jedoch gut mit der Methode vertraut sein.
Zukunftswerkstatt	Die Entwicklung von kreativen, fantasiegeleiteten Lösungen für schulische, gesellschaftliche, politische Probleme	Kleine bis große Gruppen (einzelne Lerngruppen bis zur gesamten Schulgemeinschaft)	Z.B. eintägig	Externe Moderationen empfohlen





Aushandlungs- prozesse



WAS SIND AUSHANDLUNGSPROZESSE?

Die direktdemokratische Idee besteht darin, dass alle Akteur*innen – Schüler*innen, Pädagog*innen, Erziehungsberechtigte, nichtpädagogische Mitarbeiter*innen, Kooperationspartner*innen – in **Schulentwicklungsprozessen** partizipativ eingebunden werden. Fragestellungen, Anliegen und Herausforderungen werden gesammelt sowie Verbesserungsvorschläge, Lösungsstrategien und Maßnahmen entwickelt. Ein wesentliches Prinzip ist, dass Entscheidungen im **Konsens** getroffen werden.

Der Aushandlungsprozess ermöglicht es euch, direkt an der Entwicklung eurer Schule teilhaben zu können. Wie die Entwicklung eurer Schule gestaltet werden soll, diskutiert und plant ihr gemeinsam in sogenannten **Aushandlungsrunden**. Das Ziel ist, dass alle Beteiligten mit den Entscheidungen einverstanden sind.





ZIELE

1.

Eine **demokratische Schulentwicklung**, an der alle Mitglieder der Schulgesellschaft beteiligt sind

2.

Gemeinsames Lernen und die Entwicklung demokratischer Verfahren und Lösungsformen in der Schule

3.

Förderung der **Selbstreflexion**, Hinterfragen von bestehenden Strukturen und Machtverhältnissen



GRUPPE

Ca. 30 Mitglieder der Schulgemeinschaft: Schüler*innen, Pädagog*innen, Erziehungsberechtigte, nicht-pädagogische Mitarbeiter*innen



VORBEREITUNG

Aushandlungsprozesse müssen gut geplant werden. Die Einbeziehung einer geschulten Moderation und die Bildung von Partnerschaften mit Schulen, die mit Aushandlungsprozessen bereits vertraut sind, ist sehr zu empfehlen.



WIE VERLAUFEN AUSHANDLUNGSPROZESSE?

Aushandlungsprozesse erfolgen strukturiert und moderiert in verschiedenen Phasen:

1. In der ersten **Informations- und Reflexionsphase** geht es darum, die Methode und ihre Ziele in der Schulgemeinschaft vorzustellen, zu reflektieren...
2. ...und im nächsten Schritt eine **Bestandsaufnahme** der Situation in der Schule zu machen. Hierzu werden passend zum Thema des Aushandlungsprozesses die Interessen und Wünsche der verschiedenen Interessens- und Anspruchsgruppen gesammelt: Neben Schüler*innen, Lehrer*innen und Erziehungsberechtigten werden z. B. auch Sekretär*innen oder eure Hausmeisterin befragt und es finden Workshops und Projekttage statt. Auf diesem Weg findet ihr heraus, welche Stärken ihr und andere an eurer Schule seht und was für Wünsche es für die Entwicklung eurer Schule gibt. Die Ergebnisse werden anschließend sortiert und auf Übersichtsplakaten festgehalten.
3. In der nächsten Phase finden sich insgesamt ca. 30 Schüler*innen, Lehrer*innen und Eltern in **Aushandlungsrunden** zusammen. Die Aushandlungsrunden werden moderiert und finden außerhalb der Schulzeit statt. Die Teilnahme ist freiwillig! Am Anfang lernt ihr euch untereinander kennen. Aufbauend auf die Stärken-Wünsche-Ergebnisse aus der ersten Phase diskutiert ihr diese in Kleingruppen und im Plenum. Dann entwickelt ihr konkrete Vorschläge, wie ihr die gesammelten Wünsche erfüllen und die gemeinsam anerkannten Stärken fördern könnt.

4. Wenn ihr genug Ideen gesammelt habt, holt ihr euch eine **Rückmeldung** von den anderen Beteiligten und überarbeitet eure Vorschläge.
5. Im nächsten Schritt entscheidet ihr als Gruppe, welchen Vorschlag ihr umsetzen möchtet. Das Besondere an Aushandlungsprozessen und -runden ist dabei, dass die Teilnehmer*innen ihre **Entscheidung** nicht per Abstimmung treffen: Welche Idee umgesetzt werden soll, wird nach dem **Konsens-Prinzip** entschieden. Das bedeutet, dass alle Mitglieder der Aushandlungsrunde solange miteinander sprechen und diskutieren, bis alle mit einem Vorschlag zufrieden sind und ihre Zustimmung geben.



ROLLE DER MODERATION & TIPP

Aushandlungsprozesse und Aushandlungsrunden sollten zumindest zu Beginn von geschulten externen Moderator*innen begleitet werden. Aushandlungsprozesse funktionieren dann, wenn alle Mitglieder der Schulgemeinschaft einbezogen werden und teilnehmen.



MATERIAL & LITERATUR

Videointerview zu Aushandlungsprozessen mit Dorothea Schütze & Katjuscha von Werthern:

https://www.youtube.com/watch?v=V_l7eHB06ek&t

Videointerview zum Üben von Konsens mit Dorothea Schütze:

<https://www.youtube.com/watch?v=ih3iHXVpUbU>

Auf der Homepage des Instituts für Demokratie und Entwicklung sind die **Materialien zur Durchführung von Aushandlungsprozessen und Aushandlungsrunden zum kostenlosen Download** erhältlich:

<https://ide-berlin.org/praxisbaukasten/start.html>

Jordan, Ruth/Weimar, Hannelore unter Mitarbeit von: Widmer-Rockstroh, Ulla (2006): Praxisbaustein ELSA, Eltern-Lehrer-Schüler-Aushandlungsrunde. Demokratische Aushandlungsprozesse und gemeinsame Verantwortungsübernahme. Werner-Stephan-Oberschule: Berlin.

<https://www.degede.de/wp-content/uploads/2018/11/elsa.pdf>

Schütze, Dorothea/Hildebrandt, Marcus (2006): Demokratische Schulentwicklung, Partizipations- und Aushandlungsansätze im Berliner BLK-Vorhaben. Demokratie lernen und leben – Begleitheft zum Praxisbaukasten. Berlin: RAA Berlin. <https://ide-berlin.org/veroeffentlichungen>



Barcamp



WAS SIND **BARCAMPS**?

Ein Barcamp ist eine „**Mit-Mach-Konferenz**“. Das Ziel von Barcamps ist es, euch mit anderen Schüler*innen und allen an eurer Schule Beteiligten auszutauschen, von- und miteinander zu lernen und zusammen neue Ideen zu entwickeln. Das Besondere: Die Teilnehmer*innen bestimmen die Inhalte und das Programm des Barcamps – ohne vorher festgelegte Tagesordnung.



ZIELE

1.

Austausch

2.

Ideenfindung

3.

Problemlösung

WIE FUNKTIONIEREN BARCAMPs?

Zu Beginn des Barcamps legen alle Anwesenden gemeinsam die **Inhalte und den Ablauf** des Programms fest. Welche Themen interessieren euch? Welche Kenntnisse gibt es? Du möchtest dich mit Rassismus an eurer Schule beschäftigen? Oder mit Klimaschutz? Du hast Vorschläge, wie eure Schule demokratischer gestaltet werden kann? Oder ... Dann biete eine Session an! In deiner Session kannst du deiner Gruppe das Thema dann genauer erklären und es im Rahmen eines Workshops bearbeiten.

Die gesammelten Angebote haltet ihr in einem **Sessionplan** fest. Dort notiert ihr das Thema, die referierende Person, den Raum und die Uhrzeit der Sessions. Jede Session dauert gleich lang. Zwischen den Sessions gibt es feste Pausen.

Wenn euer Sessionplan steht, geht's los! Jetzt könnt ihr entscheiden, welche der angebotenen Sessions euch persönlich interessieren. Eine Diskussion über Faire Kleidung oder doch lieber ein Upcycling-Workshop? Die **wichtigsten Informationen und Ergebnisse** der einzelnen Sessions werden auf Flipchartbögen oder digital **dokumentiert**. So können sich später auch Personen über die besprochenen Inhalte informieren, die nicht teilgenommen haben.





ROLLE DER MODERATION

Da ein Barcamp inhaltlich von **Selbstorganisation und Selbstbeteiligung** lebt, ist die Moderation vor allem für die allgemeine Struktur der Veranstaltung zuständig. Sie gibt z.B. eine Einführung in die Methode des Barcamps, achtet auf die Einhaltung der Zeitfenster und ist Ansprechperson für organisatorische Fragen. Moderator*innen können Schüler*innen wie Pädagog*innen sein.



GRUPPE

Barcamps eignen sich vor allem für große Gruppen, ganze Schulgesellschaften.



VORBEREITUNG & MATERIAL

Offline: große und viele Räume, Flipcharts, viel Material zur Moderation

Online: z. B. ein digitales Konferenztool, Etherpads, Google Docs, Miro, Mentimeter ...



MATERIAL & LITERATUR

Tipp! Jugendbarcamps.de – Website mit vielen Tipps, Werkzeugen und Erfahrungsberichten zur Planung und Durchführung von Jugendbarcamps.

<https://jugendbarcamps.de>

Medienpädagogik. Leitfaden (Jugend)Barcamps von YouthPart.

<https://www.medienpaedagogik-praxis.de/2013/03/21/leitfaden-fur-jugend-barcamps/>







Deliberations- foren



WAS IST DELIBERATION?

WAS SIND DELIBERATIONSFOREN?

Deliberation ist eine Form **demokratischen Sprechens** und ermöglicht vernunftgeleitetes und abwägendes Sprechen. Deliberation hat zum Ziel, dass Menschen mit unterschiedlichen Meinungen nicht länger gegeneinander diskutieren. Stattdessen verstehen sie sich als ein Team, das in einem **fairen Gespräch** gemeinsame Lernerfahrungen macht und kooperativ Entscheidungen trifft.

Eine Möglichkeit, deliberatives Sprechen zu üben, sind **Deliberationsforen**. Deliberationsforen sind ein- oder zweitägige Veranstaltungen, die eine demokratische Entscheidungsfindung ermöglichen oder als Lern- und Reflexionsplattform für gesellschaftspolitische Fragen an eurer Schule stattfinden.



ZIELE

1.

Förderung der **politischen
Meinungsbildung** von
Schüler*innen

2.

Üben **demokratischen
Sprechens**

3.

Kennenlernen von
**demokratischen
Einigungsprozessen**



GRUPPE

Deliberation kann in klein bis mittelgroßen Gruppen geübt werden.
Deliberationsforen bieten sich – gut moderiert – auch für Großgruppen an.



WIE GESTALTET SICH DELIBERIERTES SPRECHEN?

Damit eure Dialoge im Deliberationsforum fair, abwägend und erkenntnisorientiert ablaufen, gibt es bestimmte Voraussetzungen, die ihr miteinander üben könnt:

Zuhören: Wenn euer Gegenüber redet, hört ihr bewusst und aufmerksam zu und versucht, seinen oder ihren Standpunkt nachzuvollziehen.

Fragen: Wenn ihr etwas nicht versteht, dann fragt nach.

Reflektieren: Wichtig ist eure Bereitschaft, eigene Positionen und Meinungen zu hinterfragen sowie die Kommunikation eurer Gefühle und Gedanken. Es kann ein schöner Moment sein, vom besseren Argument der oder des anderen überzeugt zu werden.

Akzeptieren & Aushalten: Das Akzeptieren gegenteiliger Meinungen und das Aushalten von Spannungen – der produktive Streit – ist eine notwendige Voraussetzung, damit alle Beteiligten von deliberativen Prozessen profitieren können.



Denkt dran: Es geht nicht darum, wer die „richtige“ Meinung oder die besten Argumente hat, sondern darum, einander zu verstehen, voneinander zu lernen und gemeinsam eine deliberative Gesprächskultur zu üben.



DREI TIPPS ...

... die dabei helfen, in eurer Klasse **deliberiertes Sprechen zu üben!**

- 1. Benutzt einen Redestein!** In eurem Stuhlkreis liegt in der Mitte euer Redestein. Wenn ihr etwas sagen möchtet, holt ihr euch den Redestein, und wenn ihr fertig seid, legt ihr ihn in die Mitte zurück. Erst dann darf sich die nächste Person den Redestein nehmen und sprechen.
- 2. Schlagt einen Gong!** Ihr findet, der Dialog geht deutlich zu schnell? Dann könnt ihr aufstehen und einen Gong schlagen! Solange der Gong hallt, muss der Redestein in der Mitte bleiben und es wird geschwiegen. Erst danach geht's weiter.
- 3. Verteilt Redepunkte!** Damit lautere Schüler*innen wohlüberlegt entscheiden, wann sie sprechen möchten, und ruhigere Schüler*innen dazu motiviert werden, ebenfalls Redebeiträge zu machen, erhalten alle Teilnehmer*innen jeweils drei Redepunkte. Wenn ihr gesprochen habt, gebt ihr einen Redepunkt ab. Sind die Redepunkte aller Teilnehmer*innen aufgebraucht, holt ihr euch eure Redepunkte zurück und könnt wieder drei neue Redebeiträge machen.



WIE VERLÄUFT EIN DELIBERATIONSFORUM?

Ein Deliberationsforum wird von einer Planungsgruppe von Schüler*innen für andere Schüler*innen (z.B. eure Jahrgangsstufe) zu einem bestimmten **gesellschaftspolitischen oder schulbezogenen Thema** organisiert. Das Ziel von Deliberationsforen ist die Schaffung eines strukturierten Lernsettings zur Entwicklung demokratischer Kompetenzen.

- 1.** Im ersten Schritt stellen euch eingeladene **Expert*innen** (z.B. Politiker*innen, Wissenschaftler*innen) das ausgewählte Thema im Plenum genauer vor und ihr erhaltet weiteres Infomaterial.
- 2.** Im zweiten Schritt findet ihr euch in ausgelosten **Kleingruppen** zusammen, beschäftigt euch inhaltlich intensiv mit dem vorgestellten Thema und „deliberiert“ über dieses. Ihr diskutiert die Themen also im Sinne deliberierten Sprechens. Die Kleingruppen werden von vorher dazu ausgebildeten Mitschüler*innen moderiert.
- 3.** Im großen **Plenum** kann eure Kleingruppe anschließend den eingeladenen Expert*innen **Fragen** zum Thema stellen und ihre Positionen hören. So könnt ihr euch nach und nach eure **eigene Meinung** zu dem Thema bilden.
- 4.** Danach gibt es wieder die Möglichkeit, sich mit anderen in **Kleingruppen** zu weiterführenden Themen und Fragen auszutauschen. Handelt es sich um ein komplexes Thema, dann können die verschiedenen Schritte an einem zweiten Deliberationstag wiederholt werden.

Am Ende des Deliberationsforums seid ihr sowohl über das ausgewählte Thema informiert, habt euch eure eigene Meinung gebildet und gleichzeitig viel über demokratisches Sprechen bzw. Deliberation gelernt!



MATERIAL & LITERATUR

Videointerview mit Ulrike Kahn und Annalena Edelstein zu Deliberation:

https://www.youtube.com/watch?v=uZ5tNO_wRf4

Sliwka, Anne (2005): Das Deliberationsforum – Eine neue Form des politischen Lernens in der Schule. Berlin: BLK-Modellprogramm „Demokratie lernen und leben“. Download unter:

<https://www.pedocs.de/volltexte/2008/140/pdf/Sliwka2.pdf>

Sliwka, Anne/Lauble, Silvia/Frank, Susanne (2006): Handreichung: Das Deliberationsforum als neue Lernform. Wissens-, Meinungs- und Konsensfindung zu gesellschaftspolitischen Themen verstehen und gestalten. Baden-Württemberg. PDF unter:

http://blk-demokratie.de/fileadmin/public/download/materialien/weitere/Handreichung_Deliberation.pdf

Sliwka, Anne/Frank, Susanne (2007): Das Deliberationsforum als neue Form des Lernens über kontroverse Fragen. In: Eikel, Angelika/de Haan, Gerd (Hrsg.). Demokratische Partizipation in der Schule: ermöglichen, fördern, umsetzen. Schwalbach am Taunus





Design Thinking



WAS IST DESIGN THINKING?

Design Thinking ist ein **kreativer Prozess**, bei dem ihr gemeinsam in **Teamarbeit** an einer **Lösung für ein Problem** arbeitet. Alle bringen ihre Ideen, Wünsche und Bedürfnisse ein. Es gilt: Alle Einfälle sind erlaubt!

Im Laufe des Design-Thinking-Prozesses sammelt und besprecht ihr also viele neue Ideen, probiert verschiedene aus und entscheidet euch am Schluss gemeinsam für eine.

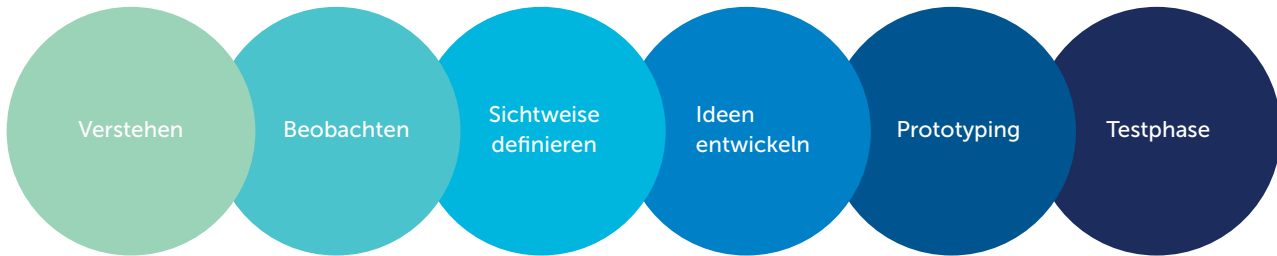


GRUPPE

Am besten eignet sich eine Gruppengröße von **5–7 Personen pro Team**. Wie viele ihr insgesamt beim Design Thinking seid, ist nicht wichtig: Von kleinen Gruppen, einer Klasse bis zur gesamten Schulgemeinschaft – aufgeteilt in Teams ist alles möglich!

WIE VERLÄUFT DER DESIGN-THINKING-PROZESS?

Der Design-Thinking-Prozess besteht aus sechs Schritten:



- 1. Verstehen:** Ihr habt ein Problemthema gefunden, mit dem ihr euch beschäftigen wollt. Nun gilt es, das Problem zu verstehen. Sammelt dazu Informationen und überlegt euch: Wen betrifft das Problem? Welche Meinungen, Bedürfnisse und Wünsche solltet ihr berücksichtigen? Wo liegen Schwierigkeiten?
- 2. Beobachten:** Nachdem ihr euch einen Überblick über das Problem verschafft habt und wisst, wer alles beteiligt ist, geht es darum, die Sichtweisen der Zielgruppe zu verstehen. Dies könnt ihr am besten, wenn ihr die Personen beobachtet und direkt befragt. Indem ihr euch in ihre Rolle begeben könnt, könnt ihr ihre Wünsche, Bedürfnisse und Verhaltensmuster erkennen und verstehen.



- 3. Sichtweise definieren:** Ihr habt viele Informationen gesammelt und verschiedene Sichtweisen auf das Problem verstanden. Welche Informationen waren vielversprechend? Entscheidet euch nun: In welche Richtung soll euer Projekt gehen? Schreibt euer **Vorhaben** klar auf.

Für die **Zielgruppe** eures Vorhabens denkt ihr euch eine nicht reale Person aus und überlegt: Was könnten Emotionen und Bedürfnisse dieser ausgedachten Person sein? Wie sieht ihre Lebenswelt aus? Wenn ihr im nächsten Schritt Ideen entwickelt, behaltet immer diese ausgedachte Person und ihre Bedürfnisse im Hinterkopf, denn für sie wollt ihr eine gute Lösung des Problems finden.

- 4. Ideen entwickeln:** Jetzt kommt der kreative Teil! Ihr habt das Problem „durchschaut“ und sammelt nun viele verschiedene Ideen, mit denen das Problem gelöst werden könnte. Dabei sind alle eure Ideen und Fähigkeiten gleichermaßen willkommen.

Zunächst geht es darum, möglichst viele **kreative Lösungsansätze** zusammen zu tragen (z. B. mit Hilfe von Brainstorming-Techniken). Schreibt eure Ideen auf! Es kann hilfreich sein, sie an der Tafel oder auf einem großen Bogen Papier (z. B. in Form einer Mindmap) festzuhalten.

Danach geht ihr sie gemeinsam durch, besprecht und ordnet sie. Welche sind doppelt? Welche lassen sich bündeln? Indem ihr euch **Feedback** einholt, betrachtet ihr die Ideen aus neuen Perspektiven und könnt sie weiterentwickeln.

Zum Schluss dieser Phase entscheidet ihr euch für einen Lösungsansatz, den ihr ausprobieren wollt.

5. **Prototyping:** Euer Lösungsansatz steht fest? Super! In der Prototyping-Phase überlegt ihr euch, wie ihr eure Idee am besten ausprobieren und testen könnt. Was braucht ihr dafür? Wo findet ihr das? Plant ein Probeprojekt!

6. **Testphase:** Jetzt geht's ans Ausprobieren! In der sechsten Phase prüft ihr nun, ob eure entwickelte Idee auch wirklich als Lösung funktioniert. Das ist eine gute Chance, um Schwachstellen an eurem Lösungsansatz zu bemerken und ihn zu überarbeiten. Vielleicht stellt sich aber auch heraus, dass eine andere Idee doch besser geeignet ist. Ihr könnt die einzelnen Schritte des Design-Thinking-Prozesses jetzt so oft wiederholen, bis ihr mit eurem Ergebnis zufrieden seid.

Ich nehme mit, dass es manchmal gar nicht so einfach ist, seinen Gedanken freien Lauf zu lassen.

”

(Lehrkraft nach Design-Thinking-Workshop)

“





MATERIAL & LITERATUR

Videointerview mit Jane Schek und Nils Reubke, Initiative Neues Lernen e. V.:

<https://www.youtube.com/watch?v=rfnL9KNE1Rk&t=2s>

Hasso-Plattner-Institut, Universität Potsdam. School of Design Thinking.

www.hpi.de/school-of-design-thinking/design-thinking.html

www.hpi.de/school-of-design-thinking/design-thinking/hintergrund/design-thinking-prozess.html

Hopp Foundation (2017): Design Thinking und Schule. Ein Handbuch für den Schulalltag.

Online: <https://unterrichtsmaterialien.hopp-foundation.de/konzepte/design-thinking-und-schule>

Apple, Rose (2016): Design Thinking Kids, Berlin

Online: <https://www.design-kids.net>



Just Community



WAS IST JUST COMMUNITY?

Just Community ist ein **Schulkonzept**. Alle Mitglieder der Schule übernehmen **Verantwortung** dafür, wie das Schulleben gestaltet werden soll. Jedes Mitglied der Schulgesellschaft kann dabei seine Meinung sagen, mitdiskutieren und teilhaben. In einer Just-Community-Schule sind Schüler*innen und Lehrer*innen **gleichberechtigt**.



ZIELE

1.

Schaffung einer **gerechten Schulgesellschaft**

2.

Förderung der **sozialen und moralischen Urteils- & Handlungsfähigkeit** durch Teilhabe und Diskussion

JUST COMMUNITY-SCHULEN ORIENTIEREN SICH AN FOLGENDEN **ACHT PRINZIPIEN:**

- 1. Entwicklung dient als Ziel der Erziehung:** Das bedeutet, dass die moralische Urteilsbildung an realen Problemen in der Schule und in der Klasse gelernt wird.
- 2. Verbesserung des Verhältnisses von Urteil und Handeln:** Dies passiert dadurch, dass eure beschlossenen Urteile, die gemeinsam diskutiert und begründet wurden, sogleich institutionell in Handeln umgesetzt werden. So soll die Kluft zwischen Urteil und Handeln verringert werden.
- 3. Entwicklung gemeinsam geteilter Normen:** Diese entstehen durch eure gemeinsamen Entschlüsse und der Partizipation aller.
- 4. „Abweichendes Verhalten“ wird zum Gegenstand von Verhandlungen gemacht:** So entstehen Lernprozesse, weil ihr euch darüber verständigt, was gerade „schief“ läuft.



- 5. Demokratisierung als soziales Prinzip und als Lernangebot:** Als Schulgesellschaft könnt ihr mit darüber bestimmen, was diskutiert, was in Abstimmungsverfahren beschlossen und was ausgeführt wird.
- 6. Rollenübernahme praktizieren:** In den Versammlungen lernt ihr die Perspektiven der anderen Teilnehmer*innen kennen, weil ihr eure Bedürfnisse und Sichtweisen offenlegt – ihr lernt unterschiedliche Perspektiven zu akzeptieren.
- 7. Selbstwirksamkeit:** Just-Community-Schulen verändern sich. Ihr habt die Möglichkeit eure Bedürfnisse und Interessen einzubringen.
- 8. Zu-Mutung praktizieren:** In Just-Community-Prozessen werden alle Beteiligten motiviert, eigene Entscheidungen zu treffen und für diese zu argumentieren.

JUST COMMUNITY: PLANUNG & ABLAUF

Bevor eine große Just-Community-Versammlung stattfinden kann, muss sie im Vorhinein gut geplant und organisiert werden. Das ist Aufgabe der **Vorbereitungsgruppe**, bei der auch ihr mitmachen könnt! In der Vorbereitungsgruppe sammelt ihr gemeinsam mit anderen Schüler*innen und Lehrer*innen Themen für die nächste Versammlung. Ihr habt im „Klassenrat“ (S. 59) ein Thema besprochen, das ihr für die gesamte Schulgemeinschaft wichtig findet? Dann könnt ihr dieses bei der Vorbereitungsgruppe einreichen!

Wenn ein **Antrag** eingereicht wurde, wird dieser in der nächsten Versammlung gemeinsam diskutiert. Während der Diskussion gibt es bestimmte **Diskussions-Regeln** und eine **Moderation**. Am Schluss wird abgestimmt: Stimmt ihr dafür oder dagegen? Jedes einzelne Schulmitglied hat jetzt die Möglichkeit, seine Stimme abzugeben und teilzuhaben. Das Ergebnis der Abstimmung wird in einem **Beschluss** festgehalten und in Zukunft umgesetzt. Gemeinschaftsversammlungen finden während der Schulzeit statt und sind ein fester Bestandteil eures Stundenplans.

Ein anderer Bestandteil des Just-Community-Konzepts ist die **Moralische Dilemma-Diskussion**. Durch die Auseinandersetzung mit Gegenargumenten in einer Dilemma-Diskussion lernt ihr, euer Denken an moralischen Prinzipien zu orientieren und auftretende Konflikte auf dieser Grundlage zu lösen. In der Diskussion mit anderen wird dabei die Reflektion eigener und fremder Prinzipien gefördert. Ihr könnt euch zum Beispiel in zwei Gruppen aufteilen, die gegensätzliche Positionen einnehmen. Wenn ihr in den Gruppen Argumente gesammelt habt, diskutiert ihr im Plenum.



ROLLE EURER LEHRER*INNEN

Damit eine Just-Community-Schule gut funktioniert, sollten eure Lehrer*innen darauf achten, dass bestimmte Bedingungen erfüllt sind. Zum Beispiel solltet ihr eure Beteiligung als relevant und erfahrungsnah erleben. Außerdem muss es Raum dafür geben, eure gemachten Erfahrungen gemeinsam zu reflektieren. Eure Lehrer*innen sollten sich wiederum über die Ziele und das Vorgehen einig sein.





LITERATUR

Hackethal, Svenja/Welniak, Christian (2020): Es geht auch ohne Vertreter*innen! Just Community und Aushandlungsprozesse. In: Mateneen. Praxishefte demokratische Schulkultur (5), Trier/Luxemburg.

Althof, Wolfgang/Stadelmann, Toni (2009): Demokratische Schulgemeinschaft. In: Edelstein, Wolfgang/Frank, Susanne/Sliwka, Anne: Praxisbuch Demokratiepädagogik. Sechs Bausteine für die Unterrichtsgestaltung und den Schulalltag, Weinheim und Basel.

Oser, Fritz/Althof, Wolfgang (2001): Die Gerechte Schulgemeinschaft. Lernen durch Gestaltung des Schullebens. In: Moralische Erziehung in der Schule. Entwicklungspsychologie und pädagogische Praxis. Weinheim und Basel: Beltz, 233-268.

Weiterführende, vertiefende Literatur:

Lawrence Kohlberg: Der „Just Community“-Ansatz der Moralerziehung in Theorie und Praxis. In: Oser, Fritz/Fatke, Reinhard/Höffe, Otfried (1986): Transformation und Entwicklung: Grundlagen der Moralerziehung. Frankfurt am Main: Suhrkamp, S. 21-55.

Keller, Monika (2005): Moralentwicklung und moralische Sozialisation. In: Horster, Detlef/Oelkers, Nina: Pädagogik und Ethik, Wiesbaden.





Klassenrat



“

Leider herrscht die verbreitete Meinung, dass im Klassenrat Streit geklärt werden soll. Das ist aber nur dann spannend, wenn die Klärung für die ganze Klasse von Interesse ist. [...] Der Klassenrat ist also

”

keine Bühne für Streitigkeiten.

[\[klassenrat.org\]](http://klassenrat.org)



GRUPPE

Der Klassenrat findet – wie der Name schon sagt – innerhalb eurer Klasse statt. Die **Gruppen- bzw. Klassengröße spielt dabei keine wichtige Rolle** – alle Mitglieder der Lerngruppe werden gleichberechtigt einbezogen.

Wichtig ist, dass der Klassenrat **regelmäßig** und nach einem verlässlichen Verfahren, einmal in der Woche selbstverständlich in eurer Klasse/Lerngruppe stattfindet und eure Schule hierzu Zeit und Raum zur Verfügung stellt. In eurem Klassenrat könnt ihr wichtige Ideen für das demokratische Zusammenleben in der Schule und in der Gesellschaft entwickeln.





WAS IST DER **KLASSEN**RAT?

Im Klassenrat besprecht ihr **Anliegen, Bedürfnisse und Themen, die euch wichtig sind**. Alle Beteiligten bestimmen gemeinsam, welche Themen behandelt und auf die Tagesordnung gesetzt werden.

Themen können zum Beispiel die Lernkultur in eurer Klasse sein, eine Auseinandersetzung mit den Unterrichtsinhalten und der Leistungsbeurteilung an eurer Schule, eine Verständigung über geplante Vorhaben der Klasse/Lerngruppe (Ausflüge, Gestaltung der Lernräume...), die Anliegen und Impulse eurer Schüler*innen-Vertretung, interessante Kooperationspartner*innen außerhalb der Schule oder aktuelle politische Ereignisse, die euch beschäftigen.

Und: Der Klassenrat gibt euch Zeit, gemeinsam Ideen zu entwickeln, wie ihr Gesellschaft und Politik mitgestalten möchtet und könnt.

Im Klassenrat sind alle Teilnehmer*innen **gleichberechtigt**. Jede*r hat eine Stimme. Statt nach einem Mehrheitsprinzip abzustimmen, raten wir euch zu versuchen, Entscheidungen möglichst im **Konsens** zu beschließen. Das sichert, dass alle Beteiligten langfristig zufrieden sind (siehe auch: „*Systemisches Konsensieren*“ auf Seite 95).



ZIELE



1.

Verantwortung übernehmen für das Zusammenleben in der Klasse, der Schule und in der Gesellschaft

2.

Demokratische Prozesse kennenlernen, üben und gemeinsam Ideen für ein besseres gesellschaftliches Zusammenleben entwickeln

3.

Gegenseitige **Wertschätzung** und **Selbstwirksamkeit** erfahren

4.

Von **Vielfalt** lernen



MATERIAL & VORBEREITUNG

Um den Klassenrat in eurer Klasse einzuführen und zu organisieren, gibt es hilfreiche Materialien, z.B. Rollenkarten und Protokollvorlagen. Diese könnt ihr auf der Website www.klassenrat.org und auch auf www.derklassenrat.de finden.

Eure Schule kann dort auch ausgedruckte Materialien bestellen, die euch bei der Einführung und Gestaltung des Klassenrats unterstützen können.



WIE VERLÄUFT UND FUNKTIONIERT DER KLASSEN RAT?

Der Klassenrat kann dann zur demokratischen Schulentwicklung und zum gesellschaftlich/politischen Engagement beitragen, wenn er **verlässlich strukturiert**, regelmäßig und nach gesicherten Verfahren abläuft:

Damit die Organisation des Klassenrats gut klappt, gibt es **bestimmte Rollen**, die jede*r von euch abwechselnd übernimmt. Neben der Rolle der Moderation, die auch die Organisation des Klassenrats sicherstellt, gibt es Verantwortliche für die Tagesordnung, die Positivrunde, das Protokoll, die Redeliste und eine Person, die die Zeit im Blick behält. Haben alle ihre Rolle für den heutigen Klassenrat gefunden? Dann kann's los gehen!

Der Klassenrat findet – damit alle auf Augenhöhe sind – notwendigerweise immer im **Stuhlkreis** statt. Er gestaltet sich grundsätzlich nach einem bestimmten Ablauf, um demokratische Prozesse der Entscheidungsfindung (siehe auch „*Systemisches Konsensieren*“ auf Seite 95) und die Selbstwirksamkeit aller Beteiligten zu ermöglichen.

ABLAUF

1. Nach der Begrüßung beginnt ihr mit einer **Positivrunde**: *Was ist letzte Woche super gelaufen? Hat jemand etwas besonders gut gemacht? Wer möchte sich bedanken?*
2. Als nächstes lest ihr das **Protokoll** der letzten Woche vor und prüft, ob eure **Vereinbarungen** eingehalten und erledigt wurden: *Was hattet ihr euch vorgenommen? Konnte etwas noch nicht erledigt werden?*
3. Jetzt wird die **Tagesordnung** festgelegt: *Welche Themen besprecht ihr heute? Gibt es etwas Aktuelles, was aufgenommen werden soll? Wie viel Zeit plant ihr für die einzelnen Themen ein?*
4. In diesem Schritt besprecht ihr **Lösungen** für die einzelnen Themen auf der Tagesordnung: *Welche Lösungen fallen euch ein? Welche legt ihr fest? Fasst ihr einen Beschluss? Wo habt ihr einen Konsens, mit dem alle einverstanden sind?*
5. Es wird konkret: Ihr trefft **Vereinbarungen** und verteilt **Aufgaben**, um eure Lösungen aktiv umzusetzen. Eure Ergebnisse haltet ihr im Protokoll fest: *Was wollt ihr bis nächste Woche erledigen? Was braucht ihr dafür?*
6. In der abschließenden **Feedbackrunde** reflektiert ihr gemeinsam den heutigen Klassenrat: *Was ist gut gelaufen? Was wollt ihr nächstes Mal anders machen?*



WIE TRÄGT DER KLASSEN RAT ZU CREATIVE DEMOCRACY BEI?

Der Klassenrat ist eine „Keimzelle“ demokratischer Schulentwicklung und gesellschaftlichen/politischen Engagements von Lehrer*innen und Schüler*innen. Hier gibt es einen regelmäßigen Ort, an dem ihr euch über schulische und gesellschaftspolitische Wünsche austauschen und Veränderungswünsche entwickeln könnt.

Lehrer*innen sind während des Klassenrats gleichberechtigte Mitglieder. Von Lehrer*innen verlangt der Klassenrat eine veränderte Position: Sie müssen sich ebenso an die Regeln, die im Klassenrat besprochen und gemeinsam festgelegt wurden, halten. Sie können Themen wie alle anderen Teilnehmer*innen einbringen. Lösungen und Entscheidungen werden jedoch gemeinsam getroffen. Der Klassenrat ist deshalb insbesondere auch eine Möglichkeit, gemeinsam über die Rollen in der hierarchisch strukturierten Institution Schule nachzudenken.

Einschreiten müssen Pädagog*innen aber immer dann, wenn gegen die Würde einzelner Personen verstoßen wird. Werden im Klassenrat Ideen entwickelt oder Lösungen vorgeschlagen, die den Kinder- und Menschenrechten nicht entsprechen, sind Pädagog*innen aufgefordert, diese mit den Beteiligten kritisch zu hinterfragen.



LITERATUR & MATERIALIEN

Websites für Materialien:

www.klassenrat.org

www.derklassenrat.de

Weiterführende, vertiefende Literatur:

Josef Blank (2016): Der demokratiepädagogische Klassenrat. In: Deutsche Gesellschaft für Demokratiepädagogik (Hg.): Hommage an die Demokratiepädagogik – 10 Jahre DeGeDe, Berlin.

Wolfgang Edelstein (2010): Ressourcen für die Demokratie. Die Funktionen des Klassenrats in einer demokratischen Schulkultur, Berlin.

Deutsche Gesellschaft für Demokratiepädagogik (Hrsg./2018): ABC der Demokratiepädagogik: Klassenrat, Berlin/Jena.

DeGeDe (Hrsg./2021): Klassenrat auf den Punkt gebracht Material für Pädagog*innen, Berlin.





Open Space



WAS IST OPEN SPACE?

Open Space eröffnet für die Beteiligten und Betroffenen einen freien Rahmen, ihre Themen, Fragen, Probleme und vor allem Wünsche einbringen zu können. Das Besondere des Open Space ist, dass vorher keine Referent*innen im Sinne einer inhaltlichen Verantwortung bestimmt werden und es **keine festgelegte thematische Tagesordnung** gibt. Als Teilnehmer*innen bestimmt ihr auf der Konferenz selbst, zu welchen Themen ihr Arbeitsgruppen bilden und besuchen möchtet. Anders als beim „Barcamp“ (S. 31), in denen eine Person einen Workshop als Expert*in zur Vermittlung ihres Wissens anbietet, erarbeitet ihr euch im Open Space ein Thema in **geteilter Verantwortung**.



ZIELE

1.

Kreative Ideen- und Themensammlung

2.

Motivierung der Teilnehmer*innen zu engagierter Beteiligung und insbesondere **Selbstorganisation**

3.

Erfahrungs- und Wissens-**Austausch**

4.

Gemeinsame und selbstorganisierte **Erarbeitung komplexer Themen, Fragestellungen** und **Lösungsstrategien**



GRUPPE

Open Space ist ein Format, das für **große bis sehr große Gruppen** gedacht ist – insbesondere für die gesamte Schulgesellschaft und ihre Kooperationspartner*innen.



VORBEREITUNG

- 1.** Das **Leitthema** Creative Democracy vorstellen und besprechen
- 2. Material:** Flipchartbögen, Moderationskarten, Papier, Stifte, Erstellung von Marktplatz-Zetteln, Dokumentationsbögen
- 3. Räume** für die Gruppenarbeitsphasen schaffen
- 4. Verpflegung** organisieren



WIE FUNKTIONIERT OPEN SPACE?

Eine Open-Space-Konferenz ist meist angedacht für ein, zwei oder drei Tage. Zu Beginn wird das **Leitthema** Creative Democracy und der Ablauf der Konferenz vorgestellt. Die Zusammenkunft aller Teilnehmer*innen findet stets in einer **Kreisform** statt.

Damit eure Open-Space-Konferenz ein Erfolg wird, gibt es ein paar Tipps, die wir euch auf den nächsten Seiten vorstellen:

- Führt das **Gesetz der zwei Füße** ein,
- beachtet die **vier Prinzipien des Open Space**
- und orientiert euch an den **verschiedenen Open-Space-Phasen**:
 1. Marktplatz-Phase, 2. AG-Phase, 3. Lese- und Ergänzungsphase und 4. Abschluss.

Viel Spaß beim Ausprobieren!

„GESETZ DER ZWEI FÜSSE“

Bei Open-Space-Konferenzen ist vor allem das „Gesetz der zwei Füße“ zentral: Wenn ihr denkt, ihr könnt in einer Gruppe nichts mehr lernen oder beitragen oder das Thema interessiert euch doch nicht, dann fühlt euch frei, jederzeit in eine andere Gruppe zu wechseln. Wenn ihr euch an dieses Gesetz haltet, vermeidet ihr Langeweile oder Frust, sorgt für ein motiviertes Arbeiten miteinander und gewinnt neue Ideen und Perspektiven, die ihr wiederum in andere Gruppen hineintragt.

Zur Umsetzung des Gesetzes könnt ihr euch an den Open-Space-Rollen „Hummel“ und „Schmetterling“ orientieren:



Hummeln: Ihr findet vieles spannend, wechselt eure Gruppe häufig und sorgt damit für eine inspirierende Durchmischung der Gruppen und Themen.



Schmetterlinge: Ihr habt mehr Lust, euch mit den anderen Teilnehmer*innen auszutauschen, statt Teil der Arbeitsgruppen zu sein? Kein Problem! Auch diese Art der Teilnahme an der Konferenz ist wichtig und kann neue, unerwartete Impulse bringen.



DIE 4 PRINZIPIEN DES OPEN SPACE:

- 1. Die Personen, die da sind, sind genau die Richtigen!** Wer auch kommt, er oder sie wird Lust auf das Thema haben und genau richtig sein.
- 2. Lass dich überraschen!** Was auch passiert, es ist ok.
- 3. Es geht los, wenn die Zeit reif ist.** Egal wann das Treffen beginnt, es wird der richtige Moment sein. Macht euch keinen Zeitstress!
- 4. Wenn es vorbei ist, ist es vorbei!** Ihr seid früher fertig als geplant – super, dann ab zur nächsten Gruppe oder in die Pause! Ihr braucht länger als geplant? Verabredet euch für einen späteren Zeitpunkt oder überlegt, wie ihr anderweitig zu einem Abschluss kommen könnt.

ABLAUF DER OPEN SPACE KONFERENZ:

1. MARKTPLATZ-PHASE

Mit der Marktplatz-Phase beginnt der inhaltliche Teil der Open-Space-Konferenz. Jetzt wird's spannend: Alle, die möchten, können eine Arbeitsgruppe (AG) zu einem Thema anbieten, das sie besonders interessiert und an dem sie mit anderen zusammenarbeiten möchten. Für die vorgeschlagenen AGs vereinbart ihr Arbeitsorte und -zeiten und haltet sie übersichtlich auf einem großen Plakat fest. Das Übersichtsplakat hängt ihr später zur Orientierung auf. Hierhin könnt ihr während der Konferenz immer wieder zurückkommen und schauen, welche AGs gerade wo stattfinden und was euch noch alles interessiert!

2. AG-PHASE

Zu welchen AGs ihr gehen möchtet, könnt ihr frei nach eurem Interesse entscheiden. In den AGs diskutiert und arbeitet ihr selbstständig ohne eine externe Moderation. Denkt daran: Ihr könnt jederzeit zu einer anderen Gruppe wechseln, wenn euch danach ist! Die Ergebnisse der Gruppenarbeit haltet ihr auf einem Dokumentationsbogen fest, den ihr am Ende der AG an die Dokumentationswand hängt. So können sich auch andere über eure Ergebnisse informieren.



3. LESE- & ERGÄNZUNGSPHASE

Wenn alle Workshops beendet sind, findet ihr euch gemeinsam mit den anderen Teilnehmer*innen vor der Dokumentationswand wieder. Ihr könnt jetzt die Ergebnisse der verschiedenen Gruppen studieren, Kommentare schreiben und Nachfragen stellen! Am Ende der Konferenz erhaltet ihr eine Kopie aller Dokumentationsbögen.

4. NÄCHSTE SCHRITTE & ABSCHLUSS

Je nach dem Thema der Open-Space-Konferenz könnt ihr anschließend eure „nächsten Schritte“ planen: Ihr möchtet eine bestimmte Idee, die ihr in einer AG entwickelt habt, gerne in der Zukunft weiter verfolgen oder umsetzen? Dann könnt ihr euch jetzt mit anderen Begeisterten zusammenfinden, Kontaktdaten austauschen und ein erstes Treffen festlegen. Ist auch diese Phase abgeschlossen, endet die Konferenz mit einer gemeinsamen Abschluss- und Feedbackrunde.



ROLLE DER MODERATION/ORGANISATOR*IN

Sowohl die Organisator*innen wie auch die Moderation einer Open-Space-Konferenz nehmen bis auf das Leitthema keinen Einfluss auf die inhaltliche Gestaltung der Konferenz. Stattdessen sorgen sie sowohl für den logistischen wie zeitlichen Rahmen, die Verpflegung, erklären den Ablauf und motivieren zur Einhaltung des „Gesetzes der zwei Füße“, sodass den Teilnehmer*innen ein freies und kreatives Arbeiten ermöglicht wird. Außerdem stellen sie die Dokumentation der Konferenz und der erarbeiteten Ergebnisse sicher.



LITERATUR & PRAXISHINWEISE

Boeser, Christian/Kharboutli, Fares/Wenzel, Florian (2014): Vernetzung durch beteiligungsorientierte Tagungsformate. Universität Augsburg.

Partizipation und Nachhaltige Entwicklung in Europa: Open-Space-Konferenz. Website der österreichischen Gesellschaft für Umwelt und Technik. <https://partizipation.at/methoden/open-space-konferenz/>

Ideenwerkstatt von morgen. Workshop- und Aktionsnetzwerk für zukunftsfähige Entwicklung. <https://bildung.vonmorgen.org/open-space-methode/>





Philosophieren mit Kindern



WAS IST PHILOSOPHIEREN MIT KINDERN?

Philosophieren mit Kindern ist ein Unterrichtsprinzip, das nicht nur im außerschulischen Bereich der politischen Bildung, sondern auch bei euch im Klassenzimmer stattfinden kann. Dabei geht es nicht darum, dass ihr philosophische Inhalte kennen lernt, sondern euch mit **nachdenklicher Haltung** aktuellen gesellschaftsrelevanten Fragen zuwendet. Über diese denkt ihr alleine und gemeinsam nach und entwickelt eine eigene Haltung.

Das Entscheidende ist: Ihr habt alle unterschiedliche Sichtweisen. Im Austausch über die Fragstellung lernt ihr andere Perspektiven kennen und verstehen und übt gleichzeitig, eure eigene Sichtweise den anderen verständlich zu erklären. Diese Fähigkeiten sind wichtig, um in einer demokratischen Gesellschaft teilhaben zu können.



GRUPPE

Philosophische Nachdenkgespräche eignen sich für kleine Gruppen sowie die ganze Schulklasse.





ZIELE

1.

Respektvolles Miteinander
stärken

2.

Rhetorik und **Argumentations-**
kompetenz fördern

3.

Eine **eigene Haltung**
entwickeln



VORBEREITUNG

Die Gesprächsleitung, z.B. eure Klassenlehrerin/euer Klassenlehrer, sollte sich im Voraus gut mit dem zu behandelnden Thema auseinandersetzen und Gesprächsimpulse vorbereiten. Impulse können Gedankenexperimente oder die ‚richtigen‘ Fragen sein, die euch besonders zum Nachdenken anregen.

Hierzu gibt es bereits erarbeitetes Material, beispielsweise von der Bundeszentrale für politische Bildung: <https://www.bpb.de/228237/philosophieren-mit-kindern>.

Ihr braucht ansonsten keinerlei Vorbereitung – alles was ihr benötigt sind eure eigenen Gedanken und Offenheit gegenüber den Gedanken der anderen.



WIE VERLÄUFT DAS PHILOSOPHISCHE NACHDENKGESPRÄCH?

Der Ablauf des philosophischen Nachdenkgesprächs lässt sich am ‚philosophischen Dreischritt‘ orientieren. Das bedeutet, es gibt drei verschiedene Phasen:

1. In der **ersten Phase** soll jede*r für sich denken. Hier schaut ihr euch in der Gruppe bspw. ein kurzes Video/ein Bild/eine Geschichte o.ä. zum Thema an und lasst die Eindrücke auf euch wirken – es werden euch erste Gedanken durch den Kopf gehen.
2. In der **zweiten Phase** wird miteinander gedacht – hier findet das eigentliche philosophische Gespräch statt. Ihr tauscht eure unterschiedlichen Sichtweisen über den vorherigen Input aus und kommt auf eine abstrakte Ebene, indem ihr über die grundsätzlichen Fragen und Probleme philosophiert.
3. In der **dritten Phase** könnt ihr dann selbständig weiter denken, indem ihr euch eigenständig weiter mit dem Thema auseinandersetzt. Hier bieten sich z.B. gestalterische Arbeitsaufträge an.

MERKMALE DES GESPRÄCHS?

- **Eure Fragen** und Schwerpunkte stehen im Mittelpunkt!
- **Der Weg ist das Ziel:** Es geht nicht um eine ‚richtige Lösung‘, sondern um den Prozess, unterschiedliche Sichtweisen kennen zu lernen und gemeinsam den Gedanken freien Lauf zu lassen.
- Ihr versucht, die **anderen Sichtweisen** zu verstehen und nachzuvollziehen, da alle Sichtweisen die gleiche Berechtigung haben.
- Das Gespräch steht im Zentrum des Philosophierens, aber ihr könnt auch andere **mediale Formen** nutzen, um eure Gedanken auszudrücken (z.B. künstlerische, szenische, theatrale Formen).
- Ihr entwickelt eure **kommunikativen und sprachlichen Kompetenzen** weiter, die für eine demokratische, pluralistische Gesellschaft grundlegend sind.



DREI GOLDENE REGELN

Die Gesprächsleitung, z.B. eure Klassenlehrerin oder euer Klassenlehrer, hat sich bereits gut mit dem Thema auseinandergesetzt und Impulse vorbereitet? Dann kann's los gehen!

Während des Gesprächs gelten drei goldene Regeln, die für das Gelingen notwendig sind und an die ihr euch alle einschließlich der Gesprächsleitung halten müsst:

1. Es gibt **kein ‚richtig‘ oder ‚falsch‘!**
2. Ihr philosophiert **miteinander**, indem ihr euch gegenseitig auf eure Beiträge bezieht.
3. Ihr begegnet euren Gedanken mit **Respekt und Anerkennung** und schafft somit eine angstfreie und vertrauensvolle Atmosphäre – ihr seid eine Forschungs**gemeinschaft**.



ROLLE DER MODERATION

Die Gesprächsleitung muss einerseits das Gespräch moderieren und andererseits darauf achten, sich selbst zurückzunehmen.

Zum einen muss sie euch dabei unterstützen, den anderen eure Gedanken verständlich zu machen und dafür sorgen, dass Begriffe hinterfragt und genauer geklärt werden. Außerdem achtet sie darauf, dass ihr eure Meinungen begründet, euch gegenseitig auf eure Argumente bezieht und euch in die Sichtweisen der anderen hineinversetzt.

Zum anderen darf die Gesprächsleitung dabei aber nicht eure Gedanken bewerten oder ihre eigene Meinung mit ins Gespräch einbringen. **Es geht um eure Gedanken und die sind alle gleich wertvoll!**



TIPPS, MATERIAL & LITERATUR

ZUR PRAKTISCHEN UMSETZUNG

Hamburger Bildungsserver: Nachdenkliche Gespräche führen.

PDF unter: <https://bit.ly/2YZcKzb> / www.bildungsserver.hamburg.de

Bundeszentrale für politische Bildung:

<https://www.bpb.de/228237/philosophieren-mit-kindern>

Michalik, K./Schreier, H. (2006): Wie wäre es, einen Frosch zu küssen? Philosophieren mit Kindern im Grundschulunterricht. Braunschweig: Westermann

Michalik, K. (2017): Philosophische Gespräche mit Kindern. Über Demokratie reflektieren und Demokratie praktizieren. In: Die Grundschulzeitschrift 302, S. 38-41

Michalik, K./Petersen, M./Sellin, K.: Seminarkonzept: Philosophieren mit Kindern. Universität Hamburg, PROFALE. PDF unter: <https://bit.ly/3E148mr>



Project Citizen



“

Project Citizen provides a practical first-hand approach to learning about our complex system of government and how to monitor and influence it.

[\[civiced.org/project-citizen\]](https://civiced.org/project-citizen)

”

WAS IST PROJECT CITIZEN?

Im Project Citizen entdeckt ihr **kommunale, gesellschaftliche und politische Probleme**, die euch und andere beschäftigen. Was soll anders, was soll besser werden? Ihr einigt euch auf eine bislang ungelöste Herausforderung, mit der ihr euch beschäftigen möchtet. Der „*Klassenrat*“ (S. 59) ist ein geeignetes Forum, in dem ihr gemeinsam entscheidet, was ihr gesellschaftlich und politisch bewältigen wollt.

„*Systemisches Konsensieren*“ (S. 95) kann dazu beitragen, dass alle in eurer Lerngruppe mit der Entscheidung einverstanden sind: Was wollen wir gemeinsam bewirken und verändern? Ihr entwickelt Lösungsmöglichkeiten, indem ihr Informationen zu bereits vorhandenen Lösungsansätzen recherchiert und erforscht. Die Besonderheit des Project Citizen besteht darin, dass nicht nur ihr gefordert seid, das von euch erkannte, gesellschaftlich und politisch relevante Problem zu lösen. Ihr fordert die zuständigen Politiker*innen und Institutionen mit euren Fragen und Lösungsvorschlägen heraus – auch indem ihr Öffentlichkeit z.B. durch Ausstellungen, Social-Media etc. herstellt.

Project Citizen ist ein Projektansatz, der in den USA schon seit langer Zeit gestaltet wird (www.civiced.org/project-citizen) und als „Projekt: aktive Bürger“ von F. Klaus Koopmann (Uni Bremen) nach Deutschland importiert wurde.



ZIELE

1.

Problem-
identifizierung

2.

Entwicklung eines
Lösungsweges

3.

Gesellschaftliches
und Politisches
Engagement



GRUPPE

Schulklassen und Lerngruppen bis zur gesamten Schulgesellschaft



WIE VERLÄUFT PROJECT CITIZEN?

Das Verfahren von Project Citizen lässt sich in Anlehnung an das Konzept ‚**Projekt: aktive Bürger**‘ nach Koopmann in folgende Phasen unterteilen:

1. Probleme sammeln:

Welche kommunalen, gesellschaftlichen und politischen Probleme stellt ihr fest? Was beschäftigt euch?

2. Problem bestimmen:

Welches kommunale, gesellschaftliche oder politische Problem wollt ihr gemeinsam bewältigen?

3. Informationen sammeln:

Welche Lösungsansätze gibt es bereits – politisch und wissenschaftlich – für das von euch bestimmte kommunale, gesellschaftliche oder politische Problem?

4. Andere Lösungsansätze prüfen:

Seid ihr mit den recherchierten politischen oder auch wissenschaftlichen Lösungsansätzen zufrieden?



5. Einen Lösungsweg entwickeln:

Welche Lösung schlagt ihr vor? Was sind eure Forderungen?

Wie könnt ihr eure Forderungen umsetzen?

6. Aktionsplan erstellen:

Wie bringt ihr die zuständigen politischen Institutionen dazu,

eure politischen Lösungsansätze umzusetzen?

7. Öffentlichkeit:

Wie und wo könnt ihr eure Wünsche und Arbeitsergebnisse öffentlich präsentieren?

8. Das Problem anpacken:

*Nehmen die verantwortlichen Politiker*innen euer Anliegen ernst?*

Wird es in Gremien der parlamentarischen Demokratie behandelt?

9. Erfahrungen reflektieren:

Was erleben, erfahren, lernen wir gerade? Eine Reflexion des pädagogischen, gesellschaftlichen und politischen Handelns sollte in solchen Projekten kontinuierlich stattfinden.



LITERATUR & MATERIALIEN

Center for Civic Education/F. Klaus Koopmann (2001): Projekt: aktive Bürger.
Sich demokratisch durchsetzen lernen, Mühlheim an der Ruhr.

US-amerikanische Herkunft: **Center for Civic Education:**
We the People. Project Citizen, Calabasas 1996.

Homepage Center for Civic Education des US-amerikanischen Programms:
www.civiced.org/project-citizen







Systemisches Konsensieren



WAS IST SYSTEMISCHES KONSENSIEREN?

Das Systemische Konsensieren ist ein Verfahren zur **Entscheidungsfindung**. Es orientiert sich am **Konsens-Prinzip**: Eure Gruppe möchte sich genau für den Vorschlag entscheiden, mit dem alle am ehesten einverstanden sind.

Beim Systemischen Konsensieren erfragt ihr allerdings nicht die Zustimmung der Gruppenmitglieder zu den einzelnen Vorschlägen, sondern konzentriert euch auf das **Ausmaß des Widerstands**. Ihr entscheidet euch also für den Vorschlag, der bei allen die geringste Ablehnung erzeugt. Durch dieses Vorgehen kommt ihr zu einem konsensnahen Ergebnis, das von allen Beteiligten getragen werden kann.



GRUPPE

Klein- und Großgruppen





ZIELE

1.

Eine konsensnahe
Entscheidung treffen, mit
der alle zufrieden sind

2.

Neue Lösungsideen
generieren

3.

Auch zurückhaltende
Gruppenmitglieder sollen
in ihren Ideen und Bedürf-
nissen gehört werden



MATERIAL & VORBEREITUNG

Konsensieren muss geübt werden! Stellt zu Beginn sicher, dass alle das Vorgehen verstanden haben und macht einen Probedurchlauf mit einer einfachen Fragestellung.

Klärt vorab, ob ihr bei der Bewertungsphase anonym abstimmen wollt.

Klärt außerdem, auf welche Weise ihr eure Vorschläge sammeln (z.B. Brainstorming, Moderationskarten) und wie ihr eure Bewertungen vornehmen wollt (z.B. mit Konsensierungskarten oder Online-Tool: www.acceptify.at).



WIE GESTALTET SICH SYSTEMISCHES KONSENSIEREN?

Systemisches Konsensieren verläuft in vier Schritten:

1. Fragestellung:

Eure Gruppe beschäftigt sich mit einem Thema, bei dem ihr euch uneinig seid. Trotzdem wollt ihr eine Entscheidung treffen, die von allen getragen wird. Im ersten Schritt entwickelt ihr eine Fragestellung, die sich **nicht mit ‚ja‘ oder ‚nein‘ beantworten** lässt. Zum Beispiel: Wie wollen und können wir uns mit Alltagsrassismus in unserer Schule auseinandersetzen?

2. Kreativphase:

Mit eurer Fragestellung im Hinterkopf sammelt ihr nun Ideen und Lösungsvorschläge. Gemäß den Prinzipien des Systemischen Konsensierens achtet ihr darauf, dass alle in der Gruppe gleichermaßen Raum für die Äußerung ihrer Ideen und Wünsche bekommen. **All eure Vorschläge sind willkommen!** Sie werden in diesem Schritt noch nicht kommentiert, diskutiert oder bewertet.

3. **Bewertungsphase:**

In dieser Phase bewertet ihr die gemachten Vorschläge mit **Widerstandspunkten**. Empfindet ihr bei einem Vorschlag keinen Widerstand in euch, seid also mit dem Vorschlag einverstanden, dann verteilt ihr 0 Punkte. Wenn ihr einen Vorschlag gar nicht vertretbar findet und großen Widerstand spürt, dann vergebt ihr die höchste Punktzahl: 10 Punkte.

4. **Auswertung:**

Wenn alle Mitglieder ihre Bewertung für die einzelnen Vorschläge abgegeben haben, werden die Widerstandspunkte für jeden der Vorschläge zusammengezählt: Der Vorschlag mit den **wenigsten Punkten** hat bei euch in der Gruppe den geringsten Widerstand erzeugt. Damit habt ihr den Vorschlag gefunden, der für jedes Gruppenmitglied am ehesten tragbar ist!





ROLLE DER MODERATION & TIPP

Eure Moderation sollte mit dem Ablauf der Methode gut vertraut sein. In der Entscheidungsphase muss immer die Option zur Wahl stehen, dass nichts geändert wird (die Passivlösung).

Wichtig: Fragt die Beteiligten nach den Gründen für ihren Widerwillen! So könnt ihr die andere Person und ihre Bedürfnisse besser verstehen und euer Gegenüber fühlt sich abgeholt.



Tipp: Zahlreiche weitere Informationen und praktische Tipps – z. B. zur einfachen Umsetzung von Systemischem Konsensieren mit Kindern in der Kita – findet ihr auf der Seite www.konsenslotsen.de/sk-prinzip/.



MATERIAL & LITERATUR

Konsenslotsen: Konsensieren mit Kindern in der Kita. Entscheiden mit dem Igel-Prinzip.

<https://www.konsenslotsen.de/zielgruppen/kitas-mit-dem-igeltraum/>

Paulus, Georg/Schrotta, Siegfried/Visotschnig, Erich (2013):

Systemisches Konsensieren - Der Schlüssel zum gemeinsamen Erfolg, Holzkirchen.



Zukunfts- werkstatt





WAS IST DIE ZUKUNFTSWERKSTATT?

Die Zukunftswerkstatt wurde von Zukunftsforschern*innen angesichts der atomaren Bedrohung und des „Kalten Krieges“ in der zweiten Hälfte des 20. Jahrhunderts entwickelt. In der Zukunftswerkstatt sahen ihre Erfinder*innen eine Möglichkeit, alle Menschen zu ermächtigen, Einfluss auf politische Entscheidungen im Interesse einer sozialen, ökologischen und friedlichen Zukunft zu nehmen.

In der Zukunftswerkstatt könnt ihr gemeinsam mit allen – gleichberechtigten – Teilnehmer*innen **kreative und fantasievolle Lösungen für schulische, gesellschaftliche und politische Probleme entwickeln**. Die Zukunftswerkstatt lebt davon, dass alle Teilnehmer*innen als Expert*innen anerkannt und wertgeschätzt werden.

Moderator*innen unterstützen euren kreativen und fantasievollen Prozess der Problemfindung und -lösung.





ZIELE

1.

Ihr findet **gemeinsam und fantasiegeleitet** kreative Lösungen für von euch wahrgenommene schulische, gesellschaftliche und politische Herausforderungen

2.

Ihr entwickelt **Lösungsvorschläge**

3.

Ihr gestaltet **Aktionsformen** schulischen, gesellschaftlichen und politischen Engagements, um eure Lösungsvorschläge umzusetzen



GRUPPE

Die Zukunftswerkstatt könnt ihr mit der gesamten Schulgesellschaft gestalten. Ihr arbeitet moderiert in kleinen bis mittleren Gruppengrößen (Klassen, Lern- und Projektgruppen). Eure Arbeitsergebnisse und Entwicklungsvorschläge tragt ihr in der gesamten Schulgesellschaft zusammen, um gemeinsame Ziele zu verwirklichen.

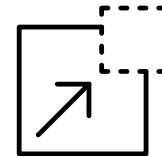


MATERIAL & VORBEREITUNG

- Räume für die Arbeitsgruppen und ggf. ein Raum, in dem sich die gesamte Schulgesellschaft treffen kann
- Finden einer oder mehrerer Moderator*innen
- Flipchartbögen/Plakate, Papier, Marker, Stifte, bunte Klebepunkte ...
- und/oder: eine digitale Infrastruktur, die kreative Prozesse ermöglicht (Videokonferenzen, webinare, digitale tools, die kreative Prozesse unterstützen)



WIE GESTALTET SICH DIE ZUKUNFTSWERKSTATT?



Der Ablauf einer Zukunftswerkstatt erfolgt in fünf Phasen:

1. VORBEREITUNGSPHASE:

Am Anfang lernt ihr euch untereinander kennen und besprecht eure **Erwartungen und Wünsche** an die Zukunftswerkstatt. Ihr klärt gemeinsam, wie ihr miteinander sprechen und Ideen entwickeln möchtet.

Wichtig ist: Ihr legt fest, wie ihr in eurer Zukunftswerkstatt zu verbindlichen Entscheidungen kommen möchtet. Um zu nachhaltigen und für alle zufriedenstellenden Entscheidungen zu kommen, empfehlen wir das „*Systemisches Konsensieren*“ (S. 95).

Eure Regeln und Verfahren **dokumentiert** ihr analog oder online, um die Verbindlichkeit zu stärken und auf der formalen Ebene – Wie entscheiden wir? – nicht immer alles neu diskutieren zu müssen.



2. KRITIKPHASE:

Jetzt geht's inhaltlich los: Welche **schulischen, gesellschaftlichen und politischen Probleme** beschäftigen euch? Was stört euch am Leben in der Schule und/oder in dieser Gesellschaft? Seid offen: Was nervt, ärgert euch richtig? Wo wünscht ihr euch Veränderungen?



Gerade in der Schule kann es schwerfallen, Kritik an schulischen, gesellschaftlichen und politischen Verhältnissen zu formulieren. Die Zukunftswerkstatt lädt euch dazu ein, eure Fragen, Bedenken, eure Kritik offen zu äußern. Sammelt eure Gedanken und Beschwerden z.B. auf einer analogen oder digitalen Stellwand. Wo teilt ihr Kritikpunkte? **Was möchtet ihr zusammen verändern?**

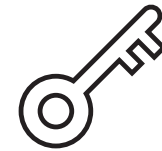
3. FANTASIEPHASE:



In dieser Phase könnt ihr eurer **Fantasie freien Lauf lassen**: Welche Wünsche habt ihr, welche Ideen fallen euch ein, um das Problem, die Herausforderungen zu lösen?

Es ist ganz besonders wichtig, dass in der Fantasiephase Ideen und Vorschläge **nicht kritisiert** werden. Nehmt euch ganz viel Zeit für diesen besonderen und in der Schule sicherlich eher ungewöhnlichen Prozess: Gönnst euch Momente des Träumens, der Entwicklung von Ideen, die visionär, utopisch anmuten; versucht eine Arbeitsatmosphäre zu verwirklichen, in der Gedanken frei geäußert werden können. Die Fantasiephase lebt von **kreativer Vielfalt**; nicht alle Ideen können von allen sprachlich formuliert werden: Malt, bastelt, musiziert, spielt Theater, baut Skulpturen, filmt, tanzt ... Alle Teilnehmer*innen sollen ihre Ausdrucksformen finden und gestalten können.

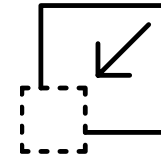
Eure gesammelten Ergebnisse **dokumentiert** ihr analog und/oder digital, damit sie wertgeschätzt werden und nicht verloren gehen.



4. VERWIRKLICHUNGSPHASE:

Nun gilt es, die gesammelten Ideen auf ihre **Realisierbarkeit** zu prüfen. Was ist realistisch, was eher unrealistisch? Welche Idee braucht noch Nachbesserung? Gemeinsam arbeitet ihr nun eure Entwürfe aus. Ihr entwickelt eine Strategie zur Umsetzung und besprecht die konkreten nächsten Schritte. Ihr organisiert **Verantwortung**: Welcher von euch übernimmt welche Aufgaben, um euer Anliegen umzusetzen?

5. NACHBEREITUNGSPHASE:



Am Ende der Zukunftswerkstatt habt ihr euren Ideenentwurf nun so gut geplant, dass seiner Realisierung nichts mehr im Weg steht. Ihr **reflektiert** den Arbeitsprozess: Sind alle Teilnehmer*innen entsprechend ihrer Wünsche zu Wort gekommen? Konnten alle Teilnehmer*innen ihre Interessen wirklich äußern? Sind alle mit der getroffenen Perspektive einverstanden? Ja? Dann könnt ihr mit der **Umsetzung** loslegen!



ROLLE DER MODERATION

Wir empfehlen eine externe Moderation, damit sowohl Schüler*innen als auch Lehrer*innen und alle an eurer Schule Beteiligten als gleichberechtigte Expert*innen die Zukunftswerkstatt mitgestalten können. Die Moderation unterstützt euch in den verschiedenen Phasen mit den jeweiligen Zielen.



LITERATUR

Robert Junk/Norbert R. Müllert (1981): Zukunftswerkstätten. Mit Phantasie gegen Routine und Resignation, Hamburg.

Waldemar Stange/Sigrid Meinhold-Henschel/Stephan Schack/Bertelsmann-Stiftung (Hrsg.): Mitwirkung (er)leben. Handbuch zur Durchführung von Beteiligungsprojekten mit Kindern und Jugendlichen, Gütersloh 2008.

Darin: https://www.bertelsmann-stiftung.de/fileadmin/files/Projekte/Jungbewegt/Downloads/Methoden_zur_Durchfuehrung/Grundsaeetze_einer_Zukunftswerkstatt.pdf





ÜBER DAS PROJEKT CREATIVE DEMOCRACY

In dem von der *Stiftung Mercator* geförderten Kooperationsprojekt *Creative Democracy. Wir gestalten Zukunft!* entwickelten die *Deutsche Gesellschaft für Demokratiepädagogik e. V.* und der *Förderverein Demokratisch Handeln e. V.* gemeinsam mit sechs beteiligten Modellschulen Projekte, in denen die Beteiligungs- und Teilhabewünsche von Kindern und Jugendlichen gefördert wurden. Die Projekte setzten sich mit ungelösten gesellschaftlichen Herausforderungen der globalisierten Welt auseinander – es ging um die Verwirklichung der Global Goals und die Gestaltung einer offenen Gesellschaft. Unser gemeinsames Ziel war es dabei, innovative demokratiepädagogische *Change Tools* zu entdecken und zu erproben, die es ermöglichen, die Demokratie als Lebens-, Gesellschafts- und Herrschaftsform zu gestalten.

Mehr Informationen: www.creative-democracy.de

Deutsche Gesellschaft für Demokratiepädagogik e. V.

Die *Deutsche Gesellschaft für Demokratiepädagogik (DeGe-De)* setzt sich als Fachverband für Demokratie im Bildungswesen ein. Sie tritt ein für die Entwicklung demokratischer Handlungskompetenzen bei allen beteiligten Akteuren, die Förderung demokratischer Organisationskulturen in schulischen und außerschulischen Erziehungs- und Bildungseinrichtungen sowie den Erhalt und die Weiterentwicklung einer lebendigen Demokratie. Wesentliche Aufgaben sind die Entwicklung demokratischer Handlungskompetenz und Verwirklichung demokratischer Lebensformen bei Kindern und Jugendlichen.

Mehr Informationen und Publikationen:

www.degede.de

Förderverein Demokratisch Handeln e. V.

Der *Förderverein Demokratisch Handeln e. V.* wurde 1991 gegründet und setzt sich für demokratische Bildung und Erziehung in allen Formen der Arbeit mit Kindern und Jugendlichen ein. Er ist Träger verschiedener Projekte der Demokratiepädagogik. Zentrum der Vereinstätigkeit ist die Ausschreibung des Bundeswettbewerbs *Demokratisch Handeln*, Deutschlands größtem Demokratiepreis für Kinder- und Jugendliche. Der Verein möchte einen Transfer zwischen wissenschaftlichen Ergebnissen und praktischen Erfahrungen leisten, wobei er seine Ziele unabhängig, überparteilich und überkonfessionell verfolgt.

Mehr Informationen:

www.demokratisch-handeln.de/foerdereverein

DAS TEAM

SVENJA HACKETHAL. Studium der Psychologie und Gender Studies an der Universität Hildesheim, Humboldt-Universität zu Berlin und Universität Potsdam, Projektleitung/-management im Projekt *Creative Democracy* der *Deutschen Gesellschaft für Demokratiepädagogik e. V.*

TANIA K. KLOPSCH. Studium der Erziehungswissenschaften an der Goethe-Universität Frankfurt a. M. sowie Lehramtsstudium der Mathematik und Sozialwissenschaften an der Universität Hamburg, Projektleitung/-management im Projekt *Creative Democracy* der *Deutschen Gesellschaft für Demokratiepädagogik e. V.*

EHEMALIGE MITARBEITER*INNEN

ARILA FEURICH, M. A., Studium der Erziehungswissenschaft, Psychologie und Soziologie an der Friedrich-Schiller-Universität Jena, ehemalige Projektleiterin im Projekt *Creative Democracy* beim *Förderverein Demokratisch Handeln e. V.*, seit 2021 Referentin im Landesprogramm für Demokratie, Toleranz und Weltoffenheit des Thüringer Ministeriums für Bildung, Jugend und Sport.

DAVID JEB. Studium der Soziologie an der Technischen Universität Dresden und Friedrich-Schiller-Universität Jena, wissenschaftlicher Mitarbeiter/Projektmanagement im Projekt *Creative Democracy* des *Förderverein Demokratisch Handeln e. V.*

JUDITH SCHINDLER. Studium der Erziehungswissenschaften und Psychologie (Friedrich-Schiller-Universität Jena), Projektleitung im Projekt *Creative Democracy* des *Fördervereins Demokratisch Handeln e. V.*, wissenschaftliche Mitarbeiterin beim Wettbewerb *Demokratisch Handeln*.

CHRISTIAN WELNIAK, Dipl. Päd., leitet das Regionalbüro Hamburg des Deutschen Schulpreises und der Deutschen Schulakademie. Er ist Mitglied im Geschäftsführenden Vorstand der *Deutschen Gesellschaft für Demokratiepädagogik e. V.*, Lehrbeauftragter an der FU Berlin und ehemaliger Projektleiter im Projekt *Creative Democracy*.

CHANGE TOOLS. DAS PRAXISHANDBUCH.

Welche Zukunft wünschen wir uns? Wie kann Demokratiepädagogik die gesellschaftlichen und politischen Gestaltungsinteressen von Kindern und Jugendlichen unterstützen? In dem Kooperationsprojekt *Creative Democracy. Wir gestalten Zukunft!* entdeckten und erprobten die *Deutsche Gesellschaft für Demokratiepädagogik e. V.* und der *Förderverein Demokratisch Handeln e. V.* gemeinsam mit sechs beteiligten Modellschulen innovative demokratiepädagogische *Change Tools*, die es ermöglichen, die Demokratie als Lebens-, Gesellschafts- und Herrschaftsform zu gestalten.

Dieses Praxishandbuch enthält:

- **Projektleitfaden** für Kinder und Jugendliche
- Darstellung der einzelnen **Change Tools** mit Anleitungen, Tipps zur Umsetzung, Materialverweisen und weiterführenden Literaturempfehlungen

Das Handbuch richtet sich an Kinder und Jugendliche, Pädagog*innen und andere Interessierte.

Für mehr Informationen zum Projekt: www.creative-democracy.de

CREATIVE DEMOCRACY IST EIN KOOPERATIONSPROJEKT VON:



GEFÖRDERT DURCH:

STIFTUNG
MERCATOR