Kofinanziert von der Europäischen Union

SHINE

SHAPING THE FUTURE OF EUROPE
ERASMUS-YOUTH-2024-CB-101183602

TRAININGSTOOLKIT ZUR BÜRGERKOMPETENZ



Kofinanziert von der Europäischen Union

SHINE TRAININGSTOOLKIT ZUR BÜRGERKOMPETENZ

DEZEMBER 2025

Erstellt von FECE, KulturLife, EAAD,
UGNV, PIF, NOVI HORIZONT

Von der Europäischen Union finanziert. Die geäußerten Ansichten und Meinungen entsprechen jedoch ausschließlich denen des Autors bzw. der Autoren und spiegeln nicht zwingend die der Europäischen Union oder der Europäischen Exekutivagentur für Bildung und Kultur (EACEA) wider. Weder die Europäische Union noch die EACEA können dafür verantwortlich gemacht werden.

Inhalt

01 — Einleitung

02 — Aktive Bürgerschaft und demokratische Teilhabe

03 — Medien und Informationen in der Demokratie

04 — Vielfalt, Frieden und nachhaltige Entwicklung

05 — Fazit

Einleitung

Dieses Toolkit vermittelt Jugendarbeiter*innen leicht zugängliche Methoden, um junge Menschen an die aktive Bürgerbeteiligung in einer demokratischen Gesellschaft heranzuführen. Durch spannende Rollenspiele und Methoden, die kritisches Denken und Problemlösungsfähigkeiten fördern, entwickeln die Teilnehmenden ein tieferes Verständnis für demokratische Institutionen, werden für soziale, politische und ökologische Themen sensibilisiert und lernen, diese Fähigkeiten in praktischen Situationen anzuwenden.

Das Hauptziel besteht darin, Fähigkeiten für die Leitung von Diskussionen, die Förderung des Dialogs und die Mitwirkung an demokratischen Prozessen aufzubauen. Dies fördert den sozialen Zusammenhalt, den Frieden und die Werte der EU und versetzt Jugendarbeiter*innen in die Lage, globale Herausforderungen wie Klimawandel und Ungleichheit anzugehen. Das Toolkit konzentriert sich auf die Entwicklung von Führungsqualitäten und die Förderung einer ethischen Haltung gegenüber gesellschaftlichen Themen.

Warum wurde dieses Toolkit entwickelt?

jedem Entscheidungsprozess, der sie betrifft, anerkannt und respektiert werden müssen. Um junge Menschen wirksam zu unterstützen, ist es unerlässlich, sichere, inklusive und befähigende Räume zu schaffen, in denen sie sich gehört, geschätzt und in der Lage fühlen, Veränderungen zu beeinflussen. Wenn man junge Menschen ermutigt, ihre Meinung zu äußern, trägt dies dazu bei, ihr Selbstvertrauen, ihr kritisches Denken und ihr aktives bürgerschaftliches Engagement zu stärken. Erwachsene, Pädagog*innen und Führungskräfte in der Gemeinschaft müssen aktiv zuhören, Mentoring anbieten und sicherstellen, dass die Stimmen der Jugendlichen nicht nur willkommen sind, sondern auch berücksichtigt werden. Eine sinnvolle Beteiligung von Jugendlichen ist nicht nur ein Recht, sondern ein wesentlicher Bestandteil des Aufbaus gerechterer, reaktionsfähigerer und demokratischerer Gesellschaften.

Junge Menschen sind sich heute zunehmend der sozialen, ökologischen und moralischen Herausforderungen bewusst, denen ihre Gesellschaften gegenüberstehen, und reagieren sensibel darauf. Ihr wachsendes Engagement in Aktivismus und Gemeinschaftsinitiativen spiegelt den starken Wunsch wider, zu positiven Veränderungen beizutragen. Um dieses Bewusstsein jedoch in verantwortungsbewusstes und nachhaltiges bürgerschaftliches Engagement umzusetzen, sind Anleitung, Erfahrung und ein unterstützendes Lernumfeld erforderlich.

Non-formale und informelle Lerninstrumente (NFIL) bieten flexible, partizipative und erfahrungsorientierte Methoden, die jungen Menschen helfen, kritisches Denken, Zusammenarbeit und Kommunikationsfähigkeiten zu entwickeln. Durch NFIL werden junge Menschen befähigt, ihre Meinung zu äußern, ihre Rechte und Pflichten zu verstehen und sich aktiv in ihre Gemeinschaften einzubringen und Meinungsführer zu werden.

Dieses Toolkit soll junge Menschen dabei unterstützen, Meinungsführer*innen und Teilnehmende an demokratischen Prozessen zu werden. Die enthaltenen Einheiten stehen in direktem Zusammenhang mit der Kompetenz zur Staatsbürgerschaft und verbessern die Kenntnisse und Fähigkeiten, die für die Ausbildung junger Menschen in dieser Richtung erforderlich sind. Auf diese Weise wird durch das Angebot von Ideen und Methoden zur Entwicklung dieser Eigenschaften und Fähigkeiten die Arbeit von Jugendarbeiter*innen und Ausbildenden in einem umfassenden Prozess zum Erwerb beruflicher Fähigkeiten organisiert.

Dieses Toolkit stützt sich auf die Erfahrungen von Partnerorganisationen aus sechs Ländern und bietet eine Schritt-für-Schritt-Anleitung, um ein informiertes, verantwortungsbewusstes und engagiertes Mitglied der Gemeinschaft auf lokaler, nationaler oder globaler Ebene zu sein.

Wie ist dieses Toolkit aufgebaut?
Das Toolkit ist in drei Hauptthemen unterteilt, die jeweils durch entsprechende Podcast-Episoden ergänzt werden. Zu diesen Themen gehören aktive Bürgerschaft und demokratische Teilhabe, Medien und Information in der Demokratie sowie Vielfalt, Frieden und nachhaltige Entwicklung.

Jedes Thema umfasst mehrere Schulungsinstrumente, die als teamorientierte Rollenspiele konzipiert sind und Wissen und Fähigkeiten zu den jeweiligen Themen vermitteln. Jedes Instrument enthält eine Schritt-für-Schritt-Anleitung für Trainer*innen, in der die Vorbereitung, die Materialien und die Durchführung detailliert beschrieben werden. Für jedes Instrument werden die folgenden Punkte vorgestellt:

- Angestrebte Fähigkeiten und Konzepte
- Ziele
- Benötigte Materialien
- Tools, Quellen
- Dauer
- Anzahl der Teilnehmenden
- Beschreibung
- Fragen zur Nachbesprechung
- Handouts

Aktive Bürgerschaft und demokratische Teilhabe

In diesem Thema wird der theoretische Rahmen vorgestellt und es werden die wichtigsten Konzepte in Bezug auf die Werte der EU, Menschenrechte und aktive Beteiligung an Entscheidungsprozessen aufgezeigt. Durch Rollenspiele und interaktive Methoden lernen die Teilnehmenden der Schulung die wichtigsten Begriffe und deren Anwendung kennen. Die ausgewählten Tools bieten praktische Anleitungen zu den wesentlichen Grundlagen für den Aufbau integrativer, demokratischer und auf Rechten basierender Gemeinschaften.

Die verschiedenen Instrumente bieten Strategien und Übungen, um eine sinnvolle und respektvolle Beteiligung an Gruppen- und Gemeinschaftsentscheidungen zu fördern. In diesem Abschnitt werden Instrumente und digitale Plattformen vorgestellt, die das bürgerschaftliche Engagement stärken, das Wissen über demokratische Prozesse vertiefen und dazu beitragen, Chancengleichheit und stärkere Gemeinschaftsbindungen zu fördern.

1. In or Out?: Jugendbeteiligung durch Lernzonen verstehen

Angestrebte Fähigkeiten und Konzepte	• Emotionale Kompetenz in Bezug auf Teilhabe, Inklusion und Anerkennung • Verständnis für gesellschaftliche Strukturen und den Zugang/Ausschluss von Jugendlichen • Gesellschaftliche Identität und Handlungsfähigkeit: den eigenen Platz und die eigene Stimme im öffentlichen Leben finden • Dialog unter Gleichaltrigen und Empathie in der Gruppe • Jugendorientierte Problemlösung und demokratische Aktionsplanung
Ziele	• Sensibilisierung für emotionale und strukturelle Barrieren, die die Erfahrungen junger Menschen mit Demokratie prägen • Unterstützung junger Menschen dabei, ihre derzeitige Beziehung zum bürgerlichen und politischen Leben zu erkennen • Gemeinsame Entwicklung integrativer, praktischer Ideen für eine sinnvollere Beteiligung junger Menschen • Förderung der Eigenverantwortung für persönliches und kollektives Handeln in Schulen, Gemeinden oder bürgerlichen Räumen
Benötigte Materialien	Flipchart-Papier, Marker, Haftnotizen in 3 verschiedenen Farben (mindestens 3 pro Teilnehmer*in)
Tools, Quellen	Lernzonen-Diagramm, gedruckt oder groß genug gezeichnet für Gruppeninteraktion (Papier, Flipchart oder Whiteboard)
Dauer	60 Minuten
Anzahl der Teilnehmenden	Bis zu 30 Personen, ab 16 Jahren
Handout	Where Am I? – “Wo bin ich? Jugendbeteiligung und Lernzonen” „Charta zur Jugendbeteiligung”

Beschreibung

Der*die Moderator*in beginnt damit, einen emotional sicheren Raum zu schaffen, indem er*sie die Teilnehmenden daran erinnert, dass das Teilen freiwillig ist, und zu aktivem Zuhören und Respekt auffordert. Diese erste Phase sollte etwa 10 Minuten dauern.

Anhand des Comfort–Stretch–Panic-Modells reflektieren die Teilnehmenden ihre Gefühle in Bezug auf politische Räume. Mit Haftnotizen notieren sie, wie sie sich in diesen Räumen fühlen, einen Faktor, der sie von der Teilnahme abgehalten hat, und einen, der sie dazu ermutigt hat. Diese werden an einer gemeinsamen Wand angebracht und in der Gruppe diskutiert.

Anschließend reflektieren die Teilnehmenden über Situationen, in denen sie sich von Entscheidungen ausgeschlossen fühlten, und identifizieren in kleinen Gruppen die wichtigsten Hindernisse für die Beteiligung junger Menschen, wie z. B. Adultismus, Alibipolitik oder mangelnder Zugang. Die Diskussion wird mit einem Fokus auf die Emotionen fortgesetzt, die mit bürgerschaftlichem Engagement verbunden sind – ob es Anerkennung, Scham oder Gleichgültigkeit hervorruft – und wessen Stimmen in politischen Räumen als gültig angesehen werden. Der*die Moderator*in hebt den Zusammenhang zwischen Anerkennung und sinnvoller Beteiligung hervor.

Abschließend entwickeln die Gruppen praktische Strategien, um mehr jungen Menschen zu helfen, sich selbstbewusst und in das demokratische Leben integriert zu fühlen. Ihre Vorschläge können in Form einer „Charta zur Jugendbeteiligung" oder eines Wandbildes präsentiert werden.

Fragen zur Nachbesprechung

- Was hat dich heute am meisten überrascht oder angesprochen?
- In Welcher Zone möchtest du dich befinden – und was würde dir helfen dorthin zu gelangen oder dort zu bleiben?
- Welche Art von Anerkennung brauchst du, um dich wirklich in Entscheidungen einbezogen zu fühlen?
- Wie hat sich deiner Meinung nach deine Erfahrung mit der Teilnahme heute verändert?
- Welchen kleinen Schritt können wir als Gruppe diesen Monat übernehmen – und welchen Schritt könntest du selbst übernehmen?

Quelle: Entwickelt von EAAD im Rahmen des SHINE-Projekts.

Handout

Wo bin ich? Jugendbeteiligung und Lernzonen

Dieses Tool hilft euch dabei, darüber nachzudenken, wie ihr euch in zivilgesellschaftlichen, politischen oder partizipativen Bereichen fühlt. Es basiert auf dem Komfort-Dehnungs-Panik-Modell des folgenden Diagramm, um darüber nachzudenken, wo ihr derzeit steht- und wo ihr hin möchtet.

LERNZONEN

- Komfortzone: "Das kenne ich. Ich fühle mich sicher, aber vielleicht auch passiv"
- Wachstumszone: "Ich lerne dazu. Das fordert mich heraus, aber ich komme damit klar"
- Panikzone: "Das ist zu viel für mich. Ich schalte ab oder ziehe mich zurück"



Denkt über folgendes nach:

- Wo stehst du heute in Bezug auf zivilgesellschaftliche oder politische Räume?
- Was hilft dir dabei, dich aus deiner Komfortzone herauszuwagen?
- Was versetzt dich in Panik – und wie könnten wir das vermeiden?
- Markiere dich auf dem Diagramm mit einem Punkt, einem Emoji oder einem Sticker.

Handout

Unsere „Charta zur Jugendbeteiligung”

Diese Vorlage hilft Ihnen dabei, die gemeinsame Vision Ihrer Gruppe von einer sinnvollen Beteiligung zum Ausdruck zu bringen. Füllen Sie die folgenden Felder einzeln oder als Team aus und erstellen Sie daraus ein Gruppenwandbild, ein Poster oder ein digitales Versprechen.

🟢 Wir brauchen:

_____
_____
_____

🔵 Jugendliche verdienen:

_____
_____
_____

🟣 Wir verpflichten uns zu:

_____
_____
_____

(Optional) Füge unten deinen Namen, deine Unterschrift, deine Zeichnung oder dein Symbol hinzu, um dein Engagement zu bekunden:

_____
_____
_____

2. Teilnahme am Klettern: Jugendkraft und demokratischer Raum

Angestrebte Fähigkeiten und Konzepte	• Modelle der Jugendbeteiligung verstehen • Einflussmöglichkeiten und Entscheidungsprozesse im zivilgesellschaftlichen Kontext analysieren • Alibibeteiligung vs. sinnvolle Beteiligung erkennen • Aktionspläne und Projekte für bürgerschaftliches Engagement entwerfen • Beteiligungsmodelle zur Bewertung und Verbesserung realer Szenarien anwenden • Strategische Schritte für eine stärkere Beteiligung entwickeln
Ziele	• Den Teilnehmenden ein kritisches Verständnis und die Anwendung von Modellen der Jugendbeteiligung vermitteln, wobei der Schwerpunkt auf dem Erkennen und Hinterfragen von Alibipraktiken liegt • Die Teilnehmenden befähigen, sinnvolle bürgerschaftliche Aktionen zu konzipieren und zu simulieren • Das Selbstbewusstsein und die Reflexion über die Rolle der Jugend in der partizipativen Demokratie fördern und die Teilnehmenden dazu ermutigen, ihr eigenes bürgerschaftliches Umfeld zu bewerten und Wege zu einem integrativeren und wirkungsvolleren Engagement zu finden
Benötigte Materialien	Flipchart-Papier oder große Blätter für jedes Team (für Projektplanung und Präsentationen) Marker, Stifte, Haftnotizen Projektor oder ausgedrucktes Poster der Partizipationsleiter Optional: ausgedruckte Projektplanungsvorlagen (für Teams, die strukturierte Formate bevorzugen)
Tools, Quellen	Ausgedruckte Handouts: Roger Harts Partizipationsleiter (Kinder-/Jugendbeteiligung) - PDF version: “Hart’s Ladder of Participation” (Roger Hart, 1992)
Dauer	60–120 Minuten
Anzahl der Teilnehmenden	2–30 Teilnehmende, Alter 18+
Handout	Bewertung der Jugendbeteiligung anhand der Leiter Aktionsplan für bürgerschaftliches Engagement von Jugendlichen

Beschreibung

Die Aktivität ist in zwei Hauptteile gegliedert.

TEIL I

1. **Aufwärmübung: Definition von Partizipation (10 Minuten)**

Die Teilnehmenden werden gebeten, zu beschreiben, was Partizipation für sie bedeutet, und es werden einige Beispiele dafür genannt, wie junge Menschen mitreden und sich Gehör verschaffen können (z. B. Schülerrat, gemeinnützige Arbeit, Proteste, Online-Kampagnen). Die Ideen werden dann auf dem Flipchart festgehalten.

Tipp für die Moderation: Der Moderator kann das Aufwärmen überspringen, wenn zuvor die Aktivität aus dem SHINE-Toolkit „In oder Out?: Jugendbeteiligung durch Lernzonen verstehen" durchgeführt wurde.

2. **Vorstellung der Partizipationsleiter (35 Minuten, flexibel)**

Die Moderation stellt die Leiter anhand von HANDOUT 1: Bewertung der Jugendbeteiligung anhand der Leiter vor und erklärt den Teilnehmenden, dass es nicht darum geht, Menschen als „schlecht" oder „gut" zu bezeichnen, sondern darum, den Grad der Mitbestimmung von Jugendlichen bei Entscheidungen zu erkennen. Für jede Sprosse präsentiert die Moderation ein reales oder realistisches Beispiel für die Beteiligung von Jugendlichen im Kontext einer Gemeinde oder Schule. Dabei handelt es sich um kurze Beschreibungen (z. B. „Eine Schülervertretung gibt dem Schulleiter Feedback, aber die Entscheidungen sind bereits getroffen" oder „Junge Menschen erstellen eine Petition, sammeln Unterschriften und der Stadtrat ändert seine Politik"). Der Schwerpunkt liegt darauf, die Sprossen mit realen Machtverhältnissen in Verbindung zu bringen.

3. **Kleingruppenanalyse (15–20 Minuten)**

Die Moderation teilt die Teilnehmenden in kleine Gruppen ein und gibt jeder Gruppe drei kurze, realistische Szenarien (auf Karten oder Blättern ausgedruckt), die die Beteiligung von Jugendlichen in verschiedenen Umgebungen beschreiben, z. B. in Schulen, Jugendzentren und Kommunalverwaltungen. Diese sollten eine Mischung aus Alibipolitik, Partnerschaft und echten, von Jugendlichen geleiteten Initiativen enthalten.

Die Aufgabe für jede Gruppe:

- Lest und diskutiert die drei Szenarien.

- Identifiziert für jedes Szenario, welche Sprosse es am ehesten repräsentiert und erklärt warum (welche Machtverhältnisse bestehen? Wer trifft Entscheidungen? Handelt es sich um symbolischen oder realen Einfluss?)
- Zum Schluss fragt: „Was müsste sich in diesem Szenario ändern, damit junge Menschen auf der Leiter nach oben kommen?“ Das fördert strategisches Denken darüber, wie man wirksamere Beteiligung einfordern oder gestalten kann.

TEIL II

4. **Simulation eines Bürgerprojekts (60 Minuten)**

Die Gruppe wird in Teams von 4 bis 6 Personen aufgeteilt. Jedes Team hat die Aufgabe, ein Thema zu identifizieren, das ihnen in ihrer Gemeinde oder Schule am Herzen liegt, und einen konkreten Aktionsplan zu entwickeln, um dieses anzugehen. Dieser Teil sollte als immersive Simulation betrachtet werden, in der die Teilnehmenden in einer sicheren Umgebung „Bürgerkunde betreiben”.

Jede Gruppe erhält einen Ausdruck von HANDOUT 2: Aktionsplan für bürgerschaftliches Engagement von Jugendlichen, um ihren eigenen Aktionsplan zu erstellen und umzusetzen. Das Ziel ist es, dass jedes Team einen konkreten Entwurf für ein Projekt erstellt, das es tatsächlich in der Realität umsetzen könnte, und so das Lösen von Problemen in der Praxis übt.

5. **Vorbereitung der Präsentation (5 Minuten)**

Sobald die Pläne ausgearbeitet sind, fasst jedes Team seine Idee in einem kurzen Pitch oder einer Zusammenfassung zusammen. Dazu können sie ein Poster oder einige wichtige Punkte vorbereiten, die sie ansprechen möchten. Dies simuliert eine Situation, in der sie für ihr Projekt werben müssen – eine wichtige bürgerliche Kompetenz.

6. **Gruppenpräsentationen (15 Minuten)**

Jedes Team hat die Möglichkeit, seinen Aktionsplan der gesamten Gruppe vorzustellen. Um die Präsentation interessant zu gestalten, können Sie dies als eine Art „Mini-Pitch“ konzipieren. Stellen Sie sich beispielsweise vor, die Teams würden ihre Ideen einem Gemeindekomitee oder einem Jugendförderungsausschuss vorstellen. Geben Sie jedem Team 3 Minuten Zeit, um seine Idee zu präsentieren (der Elevator-Pitch-Stil ermutigt die Teams, sich prägnant und überzeugend auszudrücken).

Fragen zur Nachbesprechung

- Was habt ihr über die Zusammenarbeit zur Herbeiführung von Veränderungen gelernt?
- Welchem Zweck diente die von uns verwendete Leiter? Inwiefern hilft sie uns, die Beteiligung junger Menschen zu verstehen?
- Welche Stufe der Leiter hat euer Projekt eurer Meinung nach erreicht – und warum?
- Was hat euch daran überrascht, wie die Beteiligung im wirklichen Leben funktioniert, im Vergleich zu dem, was normalerweise darüber gesagt wird?
- Gibt es so etwas wie zu viel Beteiligung – oder die falsche Art der Beteiligung?
- Kann die Leiter zu einem Werkzeug werden, um Jugendliche zu kontrollieren, anstatt sie zu stärken?

Quelle: Entwickelt von EAAD im Rahmen des SHINE-Projekts.

Handout

Bewertung der Jugendbeteiligung anhand der Leiter

Die Leiter der Partizipation verstehen (in Anlehnung an Hart/Arnstein)

Dieses Modell hilft Ihnen dabei, zu beurteilen, wie bedeutungsvoll oder oberflächlich die Beteiligung von Jugendlichen in einer bestimmten Situation ist. Jede „Sprosse" steht für eine Stufe der Macht und des Einflusses von Jugendlichen:

LEVEL	**DESCRIPTION**
1. Manipulation	Jugendliche werden dazu benutzt, eine Sache auf irreführende Weise zu unterstützen. Ohne echtes Verständnis oder Eigeninitiative.
2. Dekoration	Die Jugend ist präsent, vielleicht sogar sichtbar, aber ihre Rolle ist lediglich symbolisch.
3. Alibipolitik	Jugendliche scheinen zwar eine Stimme zu haben, aber sie haben wenig oder gar keine Wahl, wie sie sich beteiligen können.
4. Zugewiesen, aber informiert	Erwachsene weisen Jugendlichen Rollen zu, aber Jugendliche verstehen den Zweck und stimmen ihm zu.
5. Konsultiert und informiert	Jugendliche bringen sich ein und werden angehört, aber die Entscheidungen treffen weiterhin die Erwachsenen.
6. Von Erwachsenen initiierte, gemeinsame Entscheidungen	Erwachsene führen, aber junge Menschen haben Mitentscheidungsbefugnis.
7. Von Jugendlichen initiiert und geleitet	Junge Menschen initiieren und leiten Projekte selbst.
8. Von Jugendlichen initiiert, mit Erwachsenen geteilt	Jugendliche initiieren und teilen sich die Führung mit Erwachsenen als gleichberechtigte Partner.

Gruppenaufgabe
Schritt 1: Lest die folgenden 6 Szenarien
Schritt 2: Besprecht jedes Szenario und entscheidet:

- Auf welche Sprosse der Leiter passt es am besten?
- Warum habt ihr diese Sprosse gewählt (achtet darauf, wer die Macht hat und Entscheidungen trifft?)
- Wie könnte es höher auf der Leiter platziert werden?

Verwendet die folgende Tabelle als Leitfaden für die Diskussion.

Szenarien zur Analyse
Szenario A – „Aufräumtag in der Schule"
Die Schulleitung kündigt einen Aufräumtag an. Die Schüler*innen müssen daran teilnehmen. Einige werden ausgewählt, um gemeinsam mit Vertreter*innen der Stadt auf Fotos zu erscheinen. Die Schüler*innen wurden zuvor nicht um ihre Meinung gefragt.

Szenario B – „Umfrage zur Jugendkultur"
Das örtliche Jugendamt bittet Teenager*innen, einen Fragebogen zu kulturellen Aktivitäten auszufüllen. Die Ergebnisse werden gesammelt, aber es gibt kein Feedback und es folgen keine Maßnahmen.

Szenario C – „Klimaposterwettbewerb"
Schüler*innen werden aufgefordert, Poster zum Thema Klimawandel einzureichen. Die besten werden im Rathaus ausgestellt. Es sind keine Folgemaßnahmen geplant, und die Schüler*innen werden nicht in die Veranstaltungsplanung einbezogen.

Szenario D – „Schülerausschuss für Kantinenessen"
Eine Gruppe von Schüler*innen wird ausgewählt, um in einem Lebensmittelausschuss mitzuarbeiten. Sie treffen sich monatlich mit Mitarbeitenden, schlagen Änderungen am Speiseplan vor, und einige Vorschläge werden tatsächlich umgesetzt.

Szenario E – "Jugendklimakonferenz"
Eine von Jugendlichen geleitete Gruppe organisiert ein Klimaforum. Sie legen die Tagesordnung fest, laden Expert*innen ein und präsentieren ihre Forderungen den Entscheidungsträgern. Die Bürgermeisterin erklärt sich bereit, die nächste Veranstaltung gemeinsam mit ihnen auszurichten.

Szenario F – „Von einer NGO geleitetes Projekt zur psychischen Gesundheit"
Eine NGO entwirft ein Projekt zur psychischen Gesundheit von Jugendlichen und lädt Schüler*innen ein, bei der Werbung dafür mitzuhelfen. Die Schüler*innen werden über ihre Aufgaben informiert, nehmen aber nicht an der Planung oder Entscheidungsfindung teil.

Szenario	Sprosse (1-8)	Warum? (kurze Erklärung)	Wie kann man sich verbessern/aufsteigen?

Handout

Arbeitsblatt zum Aktionsplan für bürgerschaftliches Engagement von Jugendlichen

Dieses Arbeitsblatt hilft Ihrem Team dabei, ein bürgerschaftliches Projekt zu planen, das sich mit einem realen Problem in Ihrer Gemeinde oder Schule befasst. Füllen Sie jeden Abschnitt klar und deutlich aus. Seien Sie bereit, Ihre Idee am Ende vorzustellen.

Projekttitel	Benennt das Projekt
Problem/ Fehler	Was ist das Problem? Warum ist es wichtig?
Ziel	Welche Veränderung möchten Sie erreichen?
Vorgeschlagene Lösung	Beschreibt eure Idee oder euren Ansatz
Wichtige Schritte	Was sind die wichtigsten Maßnahmen, die ihr ergreifen werdet?
Interessengruppen	Wer muss einbezogen werden?
Benötigte Ressourcen	Welche Materialien, Personen, Werkzeuge oder Mittel werden benötigt?
Jugendbeteiligung	Wie werden junge Menschen sinnvoll einbezogen?
Herausforderungen und Risiken	Welche Schwierigkeiten könnten auftreten? Wie könnt ihr damit umgehen?
Präsentationspunkte	Welche Kernpunkte werdet ihr vertreten?
Teammitglieder	Namen und Aufgaben der einzelnen Teammitglieder

3. “WIR”, die E-Bürger*innen!!

Angestrebte Fähigkeiten und Konzepte	• E-Partizipation und E-Governance • Digitale Kompetenzen • Problemlösungs- und Analysefähigkeiten • Aktive Bürgerschaft
Ziele	• Förderung & Verbesserung der Beteiligung der Bürger*innen an Regierungsprozessen durch E-Teilhabe • Nutzung digitaler Kompetenzen und E-Tools, um die Beteiligung zugänglicher, und effizienter zu gestalten
Benötigte Materialien	Flipchart, Farbstifte, A4-Blätter
Tools, Quellen	Drei ausgedruckte Rollenspielkarten
Dauer	60 Minuten
Anzahl der Teilnehmenden	20-30 Personen in zwei Gruppen, Alter 16-30
Handout	Drei Rollenspielkarten

Beschreibung

Die Moderation teilt die Teilnehmenden nach dem Zufallsprinzip in zwei Gruppen ein: E-Bürger*in und E-Government, und wählt einen Bereich aus, mit dem gearbeitet werden soll (basierend auf den Schulungsthemen).

Zu den Politikbereichen gehören Stadtplanung und -entwicklung, Umwelt- und Klimapolitik, Gesundheitswesen, Bildung, Verkehr, Landwirtschaft, Jugend, E-Government und öffentliche Haushaltsplanung sowie Sozialpolitik.

Die Gruppen erhalten die drei Rollenspielkarten und haben je nach ihrer Rolle (E-Bürger*in oder E-Government) 20 Minuten Zeit, um ihre Maßnahmen aufzulisten. Die E-Bürger*innen-Gruppe schreibt beispielsweise ihre Forderungen in Bezug auf E-Information, E-Konsultationen und E-Entscheidungsfindung auf, während die E-Government-Gruppe ihre geplanten Maßnahmen in den drei Bereichen des ausgewählten Politikbereichs auflistet.

Nachdem sie ihre Aufgaben erledigt haben, bestimmt jede Gruppe eine*n Sprecher*in und trifft sich, um eine gemeinsame Basis zwischen den Forderungen der E-Bürger*innen und den von der E-Government geplanten Maßnahmen zu finden. Die Diskussion wird fortgesetzt, bis sich die beiden Gruppen einigen.

Tipps für die Moderation: Je nach Größe der Gruppe kann die Moderation die Teilnehmenden in zwei Gruppen aufteilen, die sich mit einem Bereich befassen, oder in vier Gruppen, die sich mit zwei Bereichen befassen.

Fragen zur Nachbesprechung

- War es schwierig, die Hauptfunktionen der Regierung und der Bürger*innen zu erraten?
- War es schwierig, sich Tools der E-Partizipation auszudenken, als ihr die Rollenspielfiguren identifiziert habt?
- Inwieweit habt ihr das Konzept der E-Partizipation verstanden?

Quelle: Entwickelt von FECE im Rahmen des SHINE-Projekts.

Handout

Drei Rollenspielkarten

E-Information: *Zugang zu staatlichen Daten und politischen Informationen*	**Besondere Rollen:** Regierung: Information der Bürger*innen und Verbesserung der Transparenz Bürger*in: Empfang von Informationen (passive Rolle) **Merkmale:** • Regierungswebsites mit offenen Daten (z. B. Gesetze, Berichte, Haushalte) • Online-Datenbanken mit Rechtsvorschriften, öffentlichen Dienstleistungen und politischen Dokumenten • Live-Streaming von Parlamentsdebatten und öffentlichen Sitzungen
E-Konsultation: *Wechselseitige Kommunikation zwischen Bürger*innen und Regierung*	**Besondere Rollen:** Regierung: Passive Rolle bei der Einholung von Beiträgen der Bürger*innen vor oder während der Politikentwicklung Bürger*in: Aktive Teilnehmende (Abgabe von Meinungen, Feedback und Empfehlungen) **Merkmale:** • Online-Umfragen und Feedback-Formulare zu vorgeschlagenen politischen Maßnahmen oder Gesetzen • Online-Diskussionsforen, Fokusgruppen, Rundtischgespräche, die von öffentlichen Einrichtungen moderiert werden • Online-Plattformen für Gesetzesentwürfe und Vorschläge von Bürger*innen
E-Entscheidungsfindung: *Direkte Beteiligung an politischen und Entscheidungsprozessen*	**Besondere Rollen:** Regierung: Ermöglicht Bürgern, Entscheidungen zu beeinflussen oder zu treffen Bürger*in: Entscheidungsträger*in oder Mitgestalter*in **Merkmale:** • E-Voting und Online-Referenden • Digitale Plattformen für Vorschläge und Abstimmungen zu politischen Themenbereichen • Plattformen für partizipative Haushaltsplanung

4. EU-Wertebaum

Angestrebte Fähigkeiten und Konzepte	• Werte und Institutionen der EU • Geschichte und Errungenschaften der Europäischen Union
Ziele	• Junge Menschen mit den Werten der EU vertraut machen • Die Verträge und Rechtsvorschriften der EU kennenlernen • Ein tieferes Verständnis für die Funktionsweise der EU vermitteln
Benötigte Materialien	Flipchart, Farbstifte
Tools, Quellen	Gedruckt: EU-Wertebaum
Dauer	30-60 Minuten
Anzahl der Teilnehmenden	20-30 Personen, Alter 18-30
Handout	EU Wertebaum

Beschreibung

Diese Aktivität ist in drei Teile gegliedert.

TEIL I
Die Moderation beginnt die Sitzung mit einem spannenden Experiment und fordert die Teilnehmenden auf, das Gründungsjahr der Europäischen Union zu nennen. Sobald jemand die richtige Antwort (1951) gibt, weckt die Moderation die Neugier der Teilnehmenden, indem sie fragt, ob jemand weiß, wer Jean Monnet und Robert Schuman sind. Ist dies nicht der Fall, erläutert die Moderation kurz ihre Bedeutung.

Anschließend fordert die Moderation die Teilnehmenden auf, sich vorzustellen, dass Monnet und Schuman während einer Sitzung der Europäischen Wirtschaftsgemeinschaft (der späteren Europäischen Union) eingeschlafen sind und heute aufwachen. Die Moderation fragt die Teilnehmenden dann, was die Gründerväter der EU (Monnet und Schuman) über die Errungenschaften und Symbole der EU denken würden.

Liste der symbolträchtigen Zeichen:

- EU-Flagge
- EU-Motto: In Vielfalt geeint
- Eigene Währung - der EURO
- Eigene Hymne: Ode an die Freude
- Eigener Feiertag – Europatag (9. Mai)
- Eigene Institutionen, darunter die Europäische Zentralbank
- Eigenes Gericht – der Europäische Gerichtshof
- Friedensnobelpreis 2012

Teil II

Die Moderation bittet die Teilnehmenden, Ideen zu EU Werten zu sammeln und diese auf einem Flipchart zu notieren. Anschließend wählen die Teilnehmenden einen Wert aus, um ihren individuellen EU-Wertebaum zu erstellen.
Die Teilnehmenden müssen einen „EU-Wertebaum" (Handout 1) erstellen, um einen Wert darzustellen, der eine diskriminierungsfreie und inklusive Gesellschaft fördert.

Teil III:

Jeder Teilnehmende teilt mit, warum er oder sie sich für diesen Wert entschieden hat und was er für ihn oder sie bedeutet. Am Ende leitet die Moderation eine lebhafte Diskussion darüber, welchen EU-Wert die Gruppe am meisten schätzt und warum.

Fragen zur Nachbesprechung

- War es schwierig, das Experiment zu verstehen?
- War es schwierig, sich die Symbole der EU auszudenken?
- Wie wirken sich eurer Meinung nach die Werte der EU auf euer tägliches Leben aus?

Quelle: Entwickelt von FECE im Rahmen des SHINE-Projekts

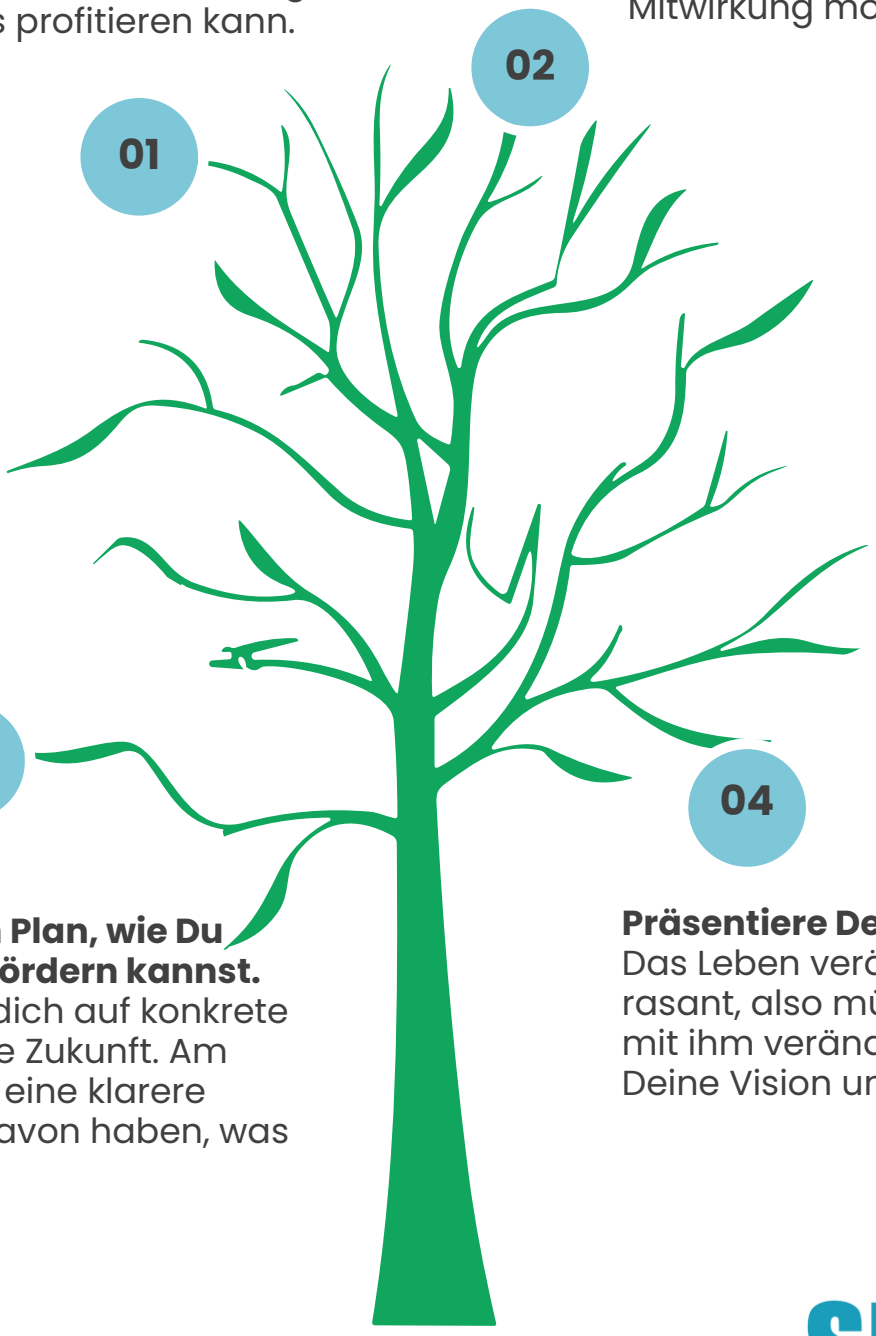
Handout

EU Wertebaum

Welcher EU-Wert ist dein Baum?

Erläutere warum dieser Wert für die Gesellschaft wichtig ist.
Erläutern, ausgehend vom gewählten Wert, wie die Gesellschaft von der Förderung dieses Wertes profitieren kann.

Wie kann ich zu diesem Wert beitragen?
Überlege, wie Du diesen Wert unterstützen und fördern kannst und wie Du andere junge Menschen zur Mitwirkung motivieren kannst.



Erstelle einen Plan, wie Du diesen Wert fördern kannst.
Konzentriere dich auf konkrete Schritte für die Zukunft. Am Ende wirst du eine klarere Vorstellung davon haben, was zu tun ist.

Präsentiere Deinen Wert
Das Leben verändert sich rasant, also müssen wir uns mit ihm verändern. Überprüfe Deine Vision und Werte.

5. Anwaltskanzlei für Menschenrechte

Angestrebte Fähigkeiten und Konzepte	• Allgemeine Menschenrechte • Menschenrechtsverletzungen • Europäischer Gerichtshof für Menschenrechte (EGMR) und Gesetzgebung
Ziele	• Ermittlung von Wissen über allgemeine Menschenrechte • Kennenlernen realer Fälle aus der EMRK und der Europäischen Charta der Grundrechte • Förderung analytischer, recherchierender und verhandelnder Fähigkeiten • Entwicklung der Fähigkeit, Informationen kritisch zu hinterfragen und mit Alltagserfahrungen in Verbindung zu bringen • Förderung von Verantwortungsbewusstsein, Empathie, Gerechtigkeitssinn und Gleichheitsgefühl
Benötigte Materialien	Flipchart-Papier, A4-Papier, Stifte und Marker
Tools, Quellen	Gedruckt: EMRK-Gerichtsverfahren
Dauer	60 Minuten
Anzahl der Teilnehmenden	20-30 Personen, Alter 18+
Handout	EMRK-Gerichtsverfahren

Beschreibung

Die Teilnehmenden werden in drei Gruppen eingeteilt, die die drei Hauptakteure in einem Rechtsstreit vor dem EGMR repräsentieren:

1. **Antragsteller*in:** Einzelpersonen, Gruppen von Einzelpersonen oder juristische Personen (wie Unternehmen oder NGOs), die behaupten, Opfer einer Verletzung der in der **Europäischen Menschenrechtskonvention** festgelegten Rechte zu sein. **Rolle:** *Einleitung des Verfahrens durch Einreichung einer Klage gegen einen Staat.*

2. **Beklagter Staat:** Ein Mitgliedstaat des Europarates, dem vorgeworfen wird, die Rechte des Beschwerdeführers gemäß der Konvention verletzt zu haben. **Rolle:** *Verteidigt sich gegen die Vorwürfe, antwortet auf die Beschwerde und nimmt an den Verfahren teil.*
3. **EGMR:** Ein internationales Gericht mit Sitz in Straßburg, das sich aus Richter*innen aus jedem Mitgliedstaat des Europarates zusammensetzt. **Rolle:** *Prüft die Beschwerde, entscheidet über die Zulässigkeit und Begründetheit und erlässt ein verbindliches Urteil.*

Anschließend muss jede Gruppe (durch Online-Recherche) die Gründe finden, auf denen sie ihre Argumentation zu den drei Fällen in den Handouts aufbauen kann.
*Es wird ein realer Fall des Europäischen Gerichtshofs für Menschenrechte diskutiert. Der Europäische Gerichtshof für Menschenrechte ist ein 1959 gegründetes internationales Gericht. Er entscheidet über Beschwerden von Einzelpersonen oder Staaten, die Verstöße gegen die in der Europäischen Menschenrechtskonvention festgelegten bürgerlichen und politischen Rechte geltend machen. Seit 1998 tagt er als Vollzeitgericht, und Einzelpersonen können sich direkt an ihn wenden.

Jede Gruppe hat 30 Minuten Zeit, um ihre Position vorzubereiten, und dann treffen sich alle drei Gruppen im Gerichtssaal. Auf der Grundlage ihrer individuellen Perspektive muss jede Gruppe Folgendes definieren:

- Die Klage
- Das Urteil des EGMR
- Die verletzten Artikel
- Die Bedeutung des Falles

Die Klage, das Urteil des EGMR und die verletzten Artikel müssen auf Flipchart-Papier geschrieben und im Gerichtssaal vorgelegt werden.

Eine Sitzung (oder Anhörung) vor dem Europäischen Gerichtshof für Menschenrechte (EGMR) ist eine formelle Phase in einem Verfahren, in der die Hauptakteure – der/die Antragsteller, der beklagte Staat und der Gerichtshof – in der Regel in mündlichen Verhandlungen zusammenkommen. Diese sind selten und finden in der Regel nur in komplexen oder bedeutenden Fällen statt, da die meisten Fälle auf der Grundlage schriftlicher Eingaben entschieden werden.

So verläuft eine typische Sitzung, an der alle drei Hauptparteien beteiligt sind:
1. **Eröffnungsanhörung**: Einer der Teilnehmenden, der die EMRK-Gruppe vertritt, wird zum*zur Präsidenten*Präsidentin der Kammer (eine*r der Richter*innen) ernannt und eröffnet die Sitzung.

- Die **Zusammensetzung des Gerichts** wird bekannt gegeben (die anderen Teilnehmenden aus der EMRK-Gruppe).
- Der **Gegenstand der Rechtssache** wird kurz vorgestellt.

2**. Vorbringen der Antragssteller*innen**
Der*die Antragsteller*in und/oder sein*ihr gesetzlicher Vertreter*in (oft ein*e Anwält*in) trägt seine*ihre Argumente vor (die Gruppe, die den*die Beklagte*n vertritt).

- Die Gruppe, die den*die Beklagte*n vertritt, erläutert den Sachverhalt des Falles und die Rechte gemäß der **Europäischen Menschenrechtskonvention**, die ihrer Meinung nach verletzt wurden.
- Warum stellen die Handlungen oder Unterlassungen des Staates einen Verstoß dar? Die Gruppe, die den Beklagten vertritt, sollte ihre Klage, die verletzten Rechte (in Artikeln) darlegen und Beweise zusammen mit der bisherigen Rechtsprechung und den weiterreichenden Auswirkungen (Bedeutung) des Falles vorlegen.

3.**Einlassung des beklagten Staates:** Der*die Regierungsvertrteter*in (der*die offizielle Vertreter*in des Staates, häufig aus dem Justiz- oder Außenministerium) trägt die Verteidigung vor.

Die Gruppe, die die Regierung vertritt, argumentiert:

- Es habe keinen Verstoß gegen die Konvention gegeben
- Die Tatsachen seien umstritten oder missverstanden worden
- Der Staat habe im Rahmen seines Ermessensspielraums gehandelt
- Die innerstaatlichen Rechtsbehelfe seien nicht ausgeschöpft worden (falls relevant)

4. **Fragen der Richter*innen (Gruppe EMRK)**
Die Richter*innen können beide Parteien zu folgenden Punkten befragen:

- rechtliche Fragen
- Sachliche Streitigkeiten
- Der Umfang der betroffenen Rechte aus der Konvention
- Der innerstaatliche Rechtsrahmen

Beide Seiten (der*die Beklagte und die Regierung) müssen direkt auf diese Fragen antworten.

5. **Erwiderung und Gegenargumentation**

- Beide Parteien können kurz auf die Ausführung der jeweils anderen Parteien reagieren.
- Der*die Antragssteller*in kann die Argumente der Regierung widerlegen.
- Der Staat kann Klarstellungen oder Gegenargumente vorbringen.

6. **Abschluss der Anhörung:**
   - Die Gruppe, die die EMRK vertritt, hat 15 Minuten Zeit, um eine Entscheidung zu treffen.

Fragen zur Nachbesprechung

- War es schwierig die am besten geeigneten Artikel zur Verteidigung des*der Angeklagten und die Artikel, gegen die verstoßen wurde, zu finden?
- Wie gut kanntet ihr euch mit der EMRK aus?
- War es schwierig, eure Klage zu formulieren (abhängig von jeder der drei Gruppen)?

Quelle: Entwickelt von FECE im Rahmen des SHINE-Projekts.

Handout

EMRK-Gerichtsverfahren

Fall 1: E.S. v. Austria

Der Fall E.S. gegen Österreich betraf Elisabeth Sabaditsch-Wolff, eine österreichische Frau, die von österreichischen Gerichten wegen öffentlicher Herabwürdigung religiöser Lehren verurteilt wurde, nachdem sie den islamischen Propheten Mohammed während Seminaren, die sie 2009 abhielt, als Pädophilen bezeichnet hatte. Die Beschwerdeführerin E.S. wurde von österreichischen Gerichten wegen Verunglimpfung religiöser Lehren verurteilt, nachdem sie in Seminaren Äußerungen über den Propheten Mohammed gemacht hatte, in denen sie insbesondere andeutete, dass er pädophil gewesen sei. Der EGMR bestätigte letztendlich das österreichische Urteil und befand, dass die Einschränkung der Meinungsfreiheit von E.S. zum Schutz des religiösen Friedens und der Rechte von Gläubigen gerechtfertigt sei.

Wer hat in diesem Fall Recht?

Fall 2: Verein KlimaSeniorinnen Schweiz v Switzerland

Der Fall Verein KlimaSeniorinnen Schweiz gegen die Schweiz (2024) ist ein wegweisendes Urteil des Europäischen Gerichtshofs für Menschenrechte (EGMR) zum Thema Klimawandel und Menschenrechte. Der Schweizer Verein KlimaSeniorinnen, der überwiegend ältere Frauen vertritt, reichte die Klage ein, nachdem alle nationalen Rechtsmittel ausgeschöpft waren, und argumentierte, dass die unzureichende Klimapolitik der Schweiz ihre Rechte verletze.

Welche Rechte wurden verletzt?

Fall 3: Refah Partisi v Turkey

Der Fall Refah Partisi (Wohlfahrtspartei) und andere gegen die Türkei betraf die Auflösung der Refah Partisi (Wohlfahrtspartei) durch das türkische Verfassungsgericht. Der Europäische Gerichtshof für Menschenrechte (EGMR) entschied letztendlich, dass die Auflösung nicht gegen welchen Artikel verstieß? Der EGMR befand, dass die Aktivitäten und Äußerungen der Partei, darunter die Befürwortung der Einführung der Scharia und die mögliche Anwendung von Gewalt, mit dem Konzept einer demokratischen Gesellschaft unvereinbar waren.

Wer hat hier Recht?

6. Die Zukunft, in der wir alle leben wollen

Angestrebte Fähigkeiten und Konzepte	• Kritisches und kreatives Denken • Optimismus und Hoffnung • Lösungsorientiertes und zukunftsorientiertes Denken • Resilienz und Problemlösungskompetenz • Mediengestaltung und Storytelling
Ziele	• Die Teilnehmenden dazu ermutigen, eine positive, lösungsorientierte Sichtweise auf aktuelle globale Probleme einzunehmen • Kreative, utopische Zukunftsvisionen entwickeln, die auf den Werten der Teilnehmenden basieren, mit einem Schwerpunkt auf Geschlechtergleichheit und Gleichbehandlung aller • Das Formulieren dieser Visionen durch gemeinsames Storytelling üben • Die emotionale Resilienz stärken, indem alternative Herangehensweisen an Krisen und Unsicherheiten erforscht werden • Förderung des bürgerschaftlichen Engagements durch reflektierende Bewertung und zukunftsorientiertes Denken • Einrichtung praxisorientierter Folgesitzungen, die an die von den Teilnehmenden in dieser Sitzung entwickelten Themen und Ideen anknüpfen können
Benötigte Materialien	Marker, Flipchart-Papier (3–4 pro Gruppe), Stifte Tische oder flexible Arbeitsflächen (1 pro 3–5 Teilnehmende) Geräte für Video-/Audioaufnahmen (optional)
Dauer	3 Stunden (einschließlich Pausen und Videoaufnahmen)
Anzahl der Teilnehmenden	Flexibel; empfohlene Mindestteilnehmerzahl 4 Personen, 1 Moderator pro 10–15 Teilnehmer; Jugendliche ab 16 Jahren

Beschreibung

Dieser Ansatz ermutigt die Teilnehmenden, sich eine Zukunft vorzustellen, die von Gleichheit und Inklusion geprägt ist. Er kann angepasst werden, um unterschiedliche Beratungsstufen zu bestimmten Themen anzubieten. Das Kernziel besteht darin, die Teilnehmenden zu befähigen, ihre eigenen Visionen zu entwickeln und so Sinn und Richtung für zukünftige Sitzungen zu fördern

Einleitung (10-15 Minuten)
Die Moderation erläutert die Ziele und den Ablauf der Übung. Um das Element des Zeitsprungs zu bewahren, sollte sich die Moderation darauf konzentrieren, die aktuellen Herausforderungen im Bereich der Gleichstellung detailliert darzustellen. Anschließend werden die Teilnehmenden in Gruppen von 3 bis 5 Personen aufgeteilt. Die Gruppen sollten groß genug für kurze Präsentationen sein, aber dennoch klein genug, um eine aktive Beteiligung aller Mitglieder zu gewährleisten.

Teil 1 – Unser Leben: Hier und Jetzt (45 Minuten)
Die Moderation bittet die Gruppen, Herausforderungen für die Gleichstellung im Privatleben, im Berufsleben und in der Populärkultur zu identifizieren. Die Gruppen sollten den aktuellen Status quo und die Herausforderungen für die Gleichstellung der Geschlechter in jedem Bereich auflisten (25 Minuten). Die Teilnehmenden werden ermutigt, eine Vielzahl von Herausforderungen zu sammeln; es gibt keine falschen Antworten.

Tipp: Eine kurze (5-minütige) individuelle Brainstorming-Runde vor den Gruppendiskussionen führt oft zu einer größeren Bandbreite an Antworten, kann jedoch den Prozess verlangsamen. Dieser Schritt ist Teil der allgemeinen Identifizierungsaufgabe. Die Moderation stellt A4-Papier für Notizen zur Verfügung.

Anschließend vertiefen die Gruppen ihre Analyse, indem sie die identifizierten Herausforderungen detailliert beschreiben (20 Minuten). Dieser Schritt dient dazu, jede Herausforderung zu verdeutlichen und zu konkretisieren. Die Moderation stellt bei Bedarf A4-Papier zur Verfügung.

Teil 2 – Leben in der Zukunft (90 Minuten)
Einführung in die Zeitreise: „Stellt euch eine Welt in 30 Jahren vor, in der die Probleme von heute gelöst sind – Willkommen in Utopia!“

Die Moderation stellt kurz das Gedankenexperiment der Zeitreise vor. Der Zeitraum von 30 Jahren wurde gewählt, um bedeutende Veränderungen zu ermöglichen, die noch innerhalb der Lebenszeit der Teilnehmenden liegen.

Die Gruppen haben die Aufgabe, ihre utopische, gleichberechtigte und inklusive Welt so detailliert wie möglich zu beschreiben (30 Minuten). In dieser Phase bleiben die Teilnehmenden in ihren bisherigen Gruppen und nutzen ihre bestehenden Definitionen und Gedanken zu Herausforderungen, um ihre Ideen dazu zu entwickeln, wie diese in Zukunft angegangen werden können. Diese Aufgabe hat kein vordefiniertes Ergebnis, außer Notizen zu der von ihnen vorgestellten Zukunft, die in der nächsten Aufgabe untersucht werden.

Die Moderation sollte erneut darauf hinweisen, dass sich die Teilnehmenden nicht auf die wahrscheinlichsten Szenarien konzentrieren sollten, sondern auf die bestmöglichen, die sie sich vorstellen können. Die Frage ist nicht, ob die Herausforderungen für die Gleichstellung überwunden wurden, sondern wie. Bei den Lösungen sollte der Fokus ebenfalls auf den bestmöglichen und nicht auf den wahrscheinlichsten liegen. Der Moderator verteilt bei Bedarf A4-Papier zum Notieren.

Anschließend sollten die Gruppen einen kurzen (2–5 Minuten) Zukunftsnachrichtenbeitrag erstellen und aufzeichnen (60 Minuten).

Alternativ können sie die Titelseite einer Zeitung mit Schlagzeilen, Ankündigungen und Anzeigen aus der von Ihnen geschaffenen Zukunftswelt erstellen (30 Minuten). Die Moderation verteilt für diese Aufgabe ein Blatt Flipchart-Papier pro Gruppe. Hier nehmen die Teilnehmenden ihre zuvor theoretischen Ideen zu Herausforderungen und Lösungen auf und formulieren sie kreativ neu. Dies gibt ihnen die Möglichkeit, ihre bisherige Arbeit zu zeigen und nach überwiegend theoretischen Übungen kreativ zu sein.

Teil 3 – Die Zukunftsshow (30 Minuten)
Die Moderation bittet die Gruppen, ihre Nachrichtenbeiträge oder Titelseiten im Plenum vorzustellen. Jede Gruppe stellt zunächst die von ihr entwickelte utopische Zukunft und ihre Überlegungen dazu vor und zeigt dann der Gruppe die Filme oder Titelseiten.

Gruppenbewertung und Reflexion
Die Hauptaufgabe der Moderation besteht hier darin, diese Sitzung mit früheren und zukünftigen Sitzungen der Veranstaltung zu verknüpfen, die Bedeutung von Utopien und positiven Ideen für die Zukunft hervorzuheben und den Prozess zu beginnen, in den folgenden Sitzungen Wege zu finden, um diese idealisierten Zukunftsvisionen zu erreichen.

Fragen zur Nachbesprechung

- Fühlt ihr euch dem Verständnis und der Verwirklichung von Veränderung in Richtung Geschlechtergleichstellung nähergekommen?
- Seid ihr optimistisch oder pessimistisch, was eine Zukunft mit echter Geschlechtergleichstellung angeht?
- Wie steht ihr dazu, eure utopischen Ideen mit den Visionen anderer zu kombinieren? Haltet ihr eine gemeinsame Utopie für möglich?
- Wie hat die Vorstellung einer besseren Zukunft eure Sicht auf die heutigen Probleme beeinflusst?
- Welche Lösungen empfandet ihr als realistisch oder inspirierend?
- Wie werdet ihr euch nach dieser Veranstaltung auf dem Weg zur Utopie bewegen? Könnt ihr eine Maßnahme nennen, die eure Realität zu Hause mit der Utopie verbindet, die ihr euch hier vorgestellt habt?

Fragen zur Nachbesprechung

- Fühlt ihr euch dem Verständnis und der Verwirklichung von Veränderung in Richtung Geschlechtergleichstellung nähergekommen?
- Seid ihr optimistisch oder pessimistisch, was eine Zukunft mit echter Geschlechtergleichstellung angeht?
- Wie steht ihr dazu, eure utopischen Ideen mit den Visionen anderer zu kombinieren? Haltet ihr eine gemeinsame Utopie für möglich?
- Wie hat die Vorstellung einer besseren Zukunft eure Sicht auf die heutigen Probleme beeinflusst?
- Welche Lösungen empfandet ihr als realistisch oder inspirierend?
- Wie werdet ihr euch nach dieser Veranstaltung auf dem Weg zur Utopie bewegen? Könnt ihr eine Maßnahme nennen, die eure Realität zu Hause mit der Utopie verbindet, die ihr euch hier vorgestellt habt?

Quelle: Entwickelt von KulturLife im Rahmen des SHINE-Projekts.

Medien und Informationen in der Demokratie

Dieser Abschnitt konzentriert sich auf Medien in demokratischen Gesellschaften und vermittelt Instrumente zum Erwerb von Wissen und Fähigkeiten, um die Aufmerksamkeit des Publikums zu gewinnen, indem Informationsbedürfnisse identifiziert und geeignete Informationsquellen gefunden werden. Besonderes Augenmerk wird darauf gelegt, zu verstehen, welchen Informationsquellen die Menschen vertrauen und wie dieses Wissen genutzt werden kann.

Das heutige digitale Zeitalter erfordert nicht nur ein Verständnis der Rechte und Pflichten innerhalb einer demokratischen Gesellschaft, sondern auch einen kritischen Umgang mit Medien und Informationen. In demokratischen Systemen spielen die Medien eine wichtige Rolle bei der Information der Öffentlichkeit, der Rechenschaftspflicht der Machthaber*innen und der Ermöglichung bürgerschaftlichen Engagements. Angesichts der Zunahme von Fake News, Desinformation und Hassreden müssen die Bürger*innen jedoch die Fähigkeit entwickeln, glaubwürdige Quellen zu erkennen, diskriminierende Narrative zu hinterfragen und integrative Werte zu verteidigen. Diese Kompetenzen befähigen den Einzelnen, einen sinnvollen Beitrag zum demokratischen Leben zu leisten und gleichzeitig einen besser informierten, respektvollen und gerechten öffentlichen Diskurs zu fördern.

7. Medienspiegel: Uns selbst in den Nachrichten sehen

Angestrebte Fähigkeiten und Konzepte	• Kritische Medienkompetenz • Bewusstsein für Repräsentation • Identitätsreflexion • Bürgerliches Engagement durch Medien
Ziele	• Den Teilnehmenden dabei helfen, kritisch zu beurteilen, wie Medien verschiedene Gemeinschaften darstellen oder falsch darstellen, insbesondere in Bezug auf Identitätsfaktoren (Geschlecht, ethnische Zugehörigkeit, Behinderung, soziale Schicht usw.) • Das Bewusstsein dafür fördern, wie Medien Identität und Zugehörigkeit beeinflussen • Den Teilnehmenden Werkzeuge an die Hand geben, mit denen sie Medienvoreingenommenheit erkennen und gemeinsam inklusive Narrative entwickeln können
Benötigte Materialien	Projektor und Leinwand, Haftnotizen und Marker, große Papierbögen oder digitale Whiteboards (Jamboard, Miro) Mobiltelefone oder Tablets (Internetzugang) Video-/Audioaufzeichnungsgeräte (optional)
Tools, Quellen	Gedruckte Nachrichtenartikel und Schlagzeilen (positive und problematische Darstellungen) Handout: Darstellung in den Medien
Dauer	75 Minuten
Anzahl der Teilnehmenden	12–30 Personen, Alter 16–26
Handout	Darstellung in den Medien

Beschreibung

Schritt 1: Eisbrecher - "Stereotype Drop" (10 Minuten)

Die Moderation verteilt kleine Zettel und bittet die Teilnehmenden, anonym ein Stereotyp aufzuschreiben, das sie in den Medien gesehen haben (in Bezug auf Alter, Geschlecht, ethnische Zugehörigkeit usw.). Die Zettel werden eingesammelt, gemischt und laut vorgelesen. Erinnern Sie die Teilnehmenden daran, sich mit Empathie und Respekt zu engagieren, um eine sichere und integrative Umgebung zu gewährleisten.

Der Moderator regt die Gruppe zum Nachdenken an:

- Warum halten sich diese Stereotypen in den Medien so hartnäckig?
- Wer profitiert davon und wer leidet darunter?

Dies hilft dabei, gemeinsame Erfahrungen zu Tage zu fördern und das Thema Medienvoreingenommenheit behutsam anzusprechen.

Schritt 2: Medienreflexionsgalerie (25 Minuten)
Vorbereitung (vor der Sitzung): Die Moderation bereitet 6–10 gedruckte Medienbeispiele vor, die Jugendliche aus verschiedenen Gemeinschaften sowohl positiv als auch negativ darstellen.

Gruppenaufgabe: Die Teilnehmenden werden in Gruppen von 3 bis 4 Personen aufgeteilt. Jede Gruppe erhält:

- 2–3 Medienbeispiele
- *Handout*: *Reflexionsbogen zur Darstellung in den Medien*

Die Moderation weist sie an:

- Die Darstellung von Identitätsgruppen zu analysieren.
- Den Ton und die Darstellung (positiv/negativ/stereotyp) zu bewerten.
- Bildunterschriften oder Medienkritiken zu verfassen, die zusammen mit den Beispielen ausgestellt werden.

Anschließend präsentieren die Gruppen ihre Analyse und fügen ihre Beispiele zu einer gemeinsamen „Mediengalerie-Wand" hinzu.

Schritt 3: Darstellung und Gruppendiskussion (20 Minuten)
Jede Gruppe erhält eine Identitätskategorie (z. B. Roma-Jugendliche, Mädchen in MINT-Fächern, LGBTQ+-Jugendliche). Sie reflektieren über Fragen wie:

- Wie wird diese Gruppe in den Mainstream-Medien normalerweise dargestellt?
- Werden sie als Leistungsträger*innen oder als Problem dargestellt?
- Welche Perspektiven fehlen?

Kleine Teams teilen 2–3 wichtige Erkenntnisse mit der gesamten Gruppe. Die Moderation hält wiederkehrende Muster oder fehlende Stimmen auf einem Flipchart fest.

Schritt 4: Kreative Reflexion – „Mirror the Missing" (20 Minuten)
Die Teilnehmenden schreiben eine imaginäre Schlagzeile für die Medien oder eine Bildunterschrift für soziale Medien, die ihre persönliche Identität oder Gemeinschaft so widerspiegelt, wie sie gerne gesehen werden möchten. Zulässige Formate:

- Schlagzeile (z. B. „Roma-Studierende führen Klimabewegung an")
- Kurzer Absatz, Zitat oder Bildunterschrift

Die Teilnehmenden bringen ihre Reflexionen an einer Wand an oder erstellen, wenn es die Zeit erlaubt, ein gemeinsames „Zine" oder ein digitales Poster.

Fragen zur Nachbesprechung

- Wie hast du dich gefühlt, als du gesehen oder gehört hast, wie deine Identität/Gemeinschaft in den Medien dargestellt wird?
- Gab es Stereotypen, die dich überrascht oder herausgefordert haben?
- Warum fehlen bestimmte Stimmen in den Mainstream-Erzählungen?
- Was können junge Menschen tun, um genauere oder inklusivere Geschichten zu erzählen?
- Fühlst du dich jetzt sicherer darin, Vorurteile in den Medien zu erkennen?

Quelle: Entwickelt von PIF im Rahmen des SHINE-Projekts.

Handout

Darstellung in den Medien

Reflexionsbogen Abschnitt 1:

Tipps für Moderator*innen: Dieses Handout kann ausgedruckt oder digital angepasst werden (z. B. Google Forms oder kollaborative Whiteboards)

Grundlegende Informationen

- Titel/Überschrift der Nachricht
- Quelle/Plattform (Fernsehen, Website, soziale Medien)
- Hauptthema(en) der Meldung
- Allgemeiner Tonfall (positiv / neutral / negativ)
- War die Meldung ausgewogen und sachlich? (Ja / Nein)

Abschnitt 2: Checkliste zur Darstellung

Markiere oder beschreibe, welche Gruppen vertreten waren und wie:

- **Frauen**
  □ Ja □ Nein
  Darstellung: positiv / neutral / negativ / stereotyp
- **Ethnische Minderheiten**
  □ Ja □ Nein
  Darstellung: positiv / neutral / negativ / stereotyp
- **LGBTQ+-Personen**
  □ Ja □ Nein
  Darstellung: positiv / neutral / negativ / stereotyp
- **Jugendliche**
  □ Ja □ Nein
  Darstellung: positiv / neutral / negativ / stereotyp
- **Menschen mit Behinderungen**
  □ Ja □ Nein
  Darstellung: positiv / neutral / negativ / stereotyp
- **Sonstiges (bitte angeben):**
  □ Ja □ Nein
  Darstellung: positiv / neutral / negativ / stereotyp

Habt ihr Stereotype bemerkt?

.....

Wessen Stimmen fehlten oder wurden ausgeschlossen?

.....

Abschnitt 3: Fragen zur Gruppenreflexion

- Spiegelt dieser Artikel die Vielfalt eurer Gemeinschaft wider?
- Wie würdet ihr euch fühlen, wenn diese Geschichte von eurer Gruppe handeln würde?
- Was würde die Fairness oder Inklusivität verbessern?

Optionale Hausaufgabe

- Bringt einen Medienartikel mit, der eine positive Darstellung einer marginalisierten Gruppe zeigt.
- Schreibt einen Beitrag oder eine Bildunterschrift, die eure Lebenserfahrung widerspiegelt.

8. Fake Me Not: Die KI-Illusion überleben

Angestrebte Fähigkeiten und Konzepte	• KI-Videokompetenz • Kritisches Betrachten • Digitale Verifizierung • Ethischer Umgang mit Medien • Empathie und Bewusstsein für Auswirkungen
Ziele	• Sensibilisierung von Jugendarbeiter*innen und Jugendlichen für die wachsenden Risiken von durch KI generierter Desinformation • Aufklärung der Teilnehmenden über den ethischen Umgang mit Medien und die Gefahren der Manipulation durch KI • Ausstattung von Jugendlichen mit praktischen Werkzeugen zur Erkennung und Reaktion auf Deepfakes • Förderung der digitalen Verantwortung beim Umgang mit und Teilen von Medieninhalten • Untersuchung der emotionalen und gesellschaftlichen Auswirkungen von Deepfakes anhand von Beispielen aus dem realen Leben
Benötigte Materialien	Projektor und Lautsprecher, Laptop mit Internetzugang, Smartphones/Tablets (optional). Flipchart oder Whiteboard mit Markern. Vorab heruntergeladene Deepfake-Videobeispiele Zugang zu Tools: Fact Check Tools (google.com), Deepware Scanner, Snopes. Quizbögen und Stifte
Tools, Quellen	Fallstudien-Ausdrucke (reale Beispiele für deepfake-bezogene Schäden); Ausgedruckt: Checkliste „So erkennst du einen Deepfake“; Schnellübersicht zum Tool; Impulsfragen für verantwortungsvolles Teilen
Dauer	85 Minuten
Anzahl der Teilnehmenden	10–35 Personen, ab 18 Jahren
Handout	Checkliste zum Erkennen von Deepfakes Schnellübersicht über Tools Hinweise zum verantwortungsvollen Teilen Einstiegsquiz – „Kennst du Deepfakes?“ Rollenspiel-Szenarien – „Was würdest du tun?“

Beschreibung

Schritt 1: Eisbrecher Quiz (10 Minuten)
Die Moderation beginnt die Sitzung mit einem kurzen interaktiven Quiz (Handout 4), um das Vorwissen der Teilnehmenden über KI-generierte Videos und Desinformation zu ermitteln.

Tipps für die Moderation: Dies kann auch mit einer Online-Quizplattform wie Kahoot oder Mentimeter durchgeführt werden, um es dynamischer und wettbewerbsorientierter zu gestalten.
Die Teilnehmenden bearbeiten das Quiz einzeln. Anschließend geht die Moderation mit der Gruppe 5 Minuten lang kurz jede Frage durch und regt eine Diskussion über überraschende Antworten oder Missverständnisse an. Ziel ist es, kritisches Denken und Neugier zu wecken und gleichzeitig das Bewusstsein der Teilnehmenden für Deepfakes und manipulierte Inhalte zu testen.

Schritt 2: Vergleich zwischen echten und gefälschten Videos (15 Minuten)
Die Moderation zeigt 3–4 kurze Videoclips (echte und KI-generierte).

- Nach jedem Video stimmen die Teilnehmenden darüber ab, ob es sich um „echt" oder „gefälscht" handelt.
- Die Moderation gibt die richtige Antwort bekannt und erklärt die verwendete Manipulationstechnik.
- Kurze offene Diskussion darüber, was Verdacht erregt hat oder glaubwürdig erschien.

Schritt 3: Gruppendiskussion über Ethik und soziale Auswirkungen (15 Minuten)
Die Moderation leitet eine Diskussion anhand der folgenden Fragen:

- *Was passiert, wenn Menschen gefälschte Videos von Personen des öffentlichen Lebens glauben?*
- *Wie wirken sich Deepfakes auf das Vertrauen in den Journalismus und Institutionen aus?*
- *Warum teilen Menschen gefälschte Inhalte? Die Teilnehmenden reflektieren über die gesellschaftlichen Folgen und psychologischen Auswirkungen.*

Schritt 4: Erkundung der Tools in Gruppen (30 Minuten)
Die Moderation teilt die Teilnehmenden in drei Gruppen ein. Jede Gruppe erkundet ein Tool anhand einer praktischen Aufgabe.

Gruppe 1: Deepware Scanner

- Analysiert ein Beispielsvideo mit Deepfakes
- Identifiziert die Hinweise auf Manipulationen
- Zieht ein Fazit: Ist das Video vertrauenswürdig?

Gruppe 2: Tools zur Faktenprüfung (google.com)

- Findet Faktencheck-Artikel von verifizierten und seriösen Faktencheck-Organisationen
- Verwendet diese, indem ihr Stichwörter, ein Zitat oder sogar den Namen einer Person eingebt
- Diskutiert gefundene Unstimmigkeiten

Gruppe 3: Snopes

- Analysiert eine virale Videogeschichte
- Verwendet Faktenchecks, um die Glaubwürdigkeit zu überprüfen
- Diskutiert, wie sich die Geschichte verbreitet hat

Jede Gruppe ernennt eine*n Sprecher*in, der*die die Ergebnisse zusammenfasst.

Schritt 5: Reflexion & Jugendmedien-Charta (10 Minuten)
Die Moderation fordert jeden Teilnehmenden auf, zu reflektieren und eine persönliche Verpflichtung auf einen Post-it-Zettel zu schreiben (z. B. „Ich werde Informationen überprüfen, bevor ich sie weitergebe“). Die Verpflichtungen werden auf einem Flipchart oder an der Wand ausgehängt, um eine gemeinsame „Jugendcharta für wahrheitsgemäße Medien“ zu bilden. Einige Teilnehmende können ihre Verpflichtungen laut vorlesen. Diese Reflexion hilft dabei, Werte zu verankern, bevor es zum Rollenspiel übergeht.

Schritt 6: Rollenspiel – Unsere Verpflichtungen umsetzen (5 Minuten)
Die Moderation verteilt zwei kurze Szenarien (Handout 5) zum Thema Desinformation durch KI. In kleinen Gruppen wählen die Teilnehmenden ein Szenario aus oder bekommen eines zugewiesen. Jede Gruppe spielt ein kurzes Rollenspiel, in dem sie auf der Grundlage ihrer zuvor festgelegten Verpflichtungen ethisch handelt. Die Darbietungen sind kurz (1 Minute pro Gruppe), gefolgt von einer 1–2-minütigen offenen Nachbesprechung.

Fragen zur Nachbesprechung

- Was hat euch bei dieser Aktivität am meisten überrascht?
- Konntet ihr die gefälschten Videos leicht erkennen? Warum oder warum nicht?
- Welche sozialen Risiken bergen Deepfake-Videos?
- Welche Tools waren für euch am hilfreichsten?
- Welche Maßnahmen werdet ihr ergreifen, um verantwortungsbewusster Medien zu konsumieren?

Quelle: Entwickelt von PIF im Rahmen des SHINE-Projekts.

Handout

Handout 1: Wie man Deepfakes erkennt

Checkliste für die Videoanalyse:

- Unnatürliches Blinzeln oder verschwommene Gesichtszüge?
- Inkonsistente Beleuchtung/Schatten?
- Audio-Synchronisation stimmt nicht mit den Lippenbewegungen überein?
- Roboterhafte Stimmlage oder Störgeräusche?
- Statischer/nicht passender Hintergrund?
- Ist eine umgekehrte Bildersuche möglich?
- Wurden Erkennungswerkzeuge verwendet?

Handout 2: Schnellübersicht über Tools

- Deepware.ai – KI-Videos scannen
- Fact Check Tools (google.com) – Deepfake-Inhalte verstehen und verfolgen
- Snopes.com – Virale Inhalte auf ihre Richtigkeit überprüfen

Handout 3: Hinweise zum verantwortungsvollen Teilen

Bevor Sie etwas teilen, fragen Sie sich:

- Wer hat das erstellt?
- Was ist der Zweck?
- Könnte dies jemandem schaden?
- Habe ich es überprüft?

Handout 4: Eisbrecher-Quiz: Kennen Sie Deepfakes?

Anleitung:
Kreuze die richtige Antwort für jede der folgenden Fragen an. Nach dem Quiz wirst du deine Antworten mit der Gruppe besprechen.

1. **Was ist ein Deepfake-Video?**
   a) Ein Video, das mit Soundeffekten verändert wurde
   b) Ein Video, das mit künstlicher Intelligenz erstellt oder verändert wurde
   c) Ein Video, das mit einer versteckten Kamera aufgenommen wurde

2. **Kann KI ein Video erstellen, in dem jemand etwas zu sagen scheint, was er in Wirklichkeit nie gesagt hat?**
   a) Nein, das ist unmöglich
   b) Nur in Filmen
   c) Ja, mit Deepfake-Technologie

3. **Was ist ein häufiges Anzeichen für ein manipuliertes Video?**
a) Eine dunkle Umgebung
b) Seltsame Gesichtsbewegungen oder Probleme mit der Lippensynchronisation
c) Text auf dem Bildschirm

4. **Hast du jemals ein Video überprüft, bevor du es geteilt hast?**
a) Ja
b) Nein
c) Ich bin nicht sicher

5. **Wie stehst du zu KI-generierten Videos?**
a) Neugierig
b) Besorgt oder unsicher
c) Ich habe noch nie darüber nachgedacht

Handout 5: Rollenspielszenarien – "Was würdest du tun?"

Zweck: In kleinen Gruppen lesen die Teilnehmenden eines der folgenden Szenarien und diskutieren, wie man ethisch und verantwortungsbewusst reagieren kann. Bereitet anschließend ein dreiminütiges Rollenspiel vor, um eure Reaktion auf der Grundlage euer zuvor getroffenen persönlichen Verpflichtung zu demonstrieren.

Leset euer Szenario und beantworten die Fragen als Gruppe.

Bereitet ein kurzes Rollenspiel (maximal 1 Minute) vor, in dem eure Gruppe ethisch und verantwortungsbewusst auf die Situation reagiert.

Bestimmt jemanden, der das Szenario vorstellt, bevor es gespielt wird.

Szenario A: Der falsche Aktivist
Ein Video, in dem ein bekannter Jugendaktivist hasserfüllte Äußerungen über eine andere ethnische Gruppe macht, verbreitet sich viral. Es verbreitet sich schnell in den sozialen Medien und sorgt für große Empörung. Später bestätigen Digitalexperten, dass es sich bei dem Video um eine Fälschung handelt – aber viele Menschen glauben weiterhin, dass es echt ist.

Diskutiert:
- Wie sollte der Aktivist reagieren?
- Was könnt ihr als verantwortungsbewusste Mediennutzer*innen tun?
- Was ist ethisch richtig, wenn andere in eurem Umfeld das Video weiterverbreiten?

Szenario B: Klassenkamerad in Schwierigkeiten
In eurem Gruppenchat teilt jemand ein Video, das einen Klassenkameraden beim Schummeln während einer Prüfung zu zeigen scheint. Die Leute lachen und leiten es weiter. Euer Klassenkamerad ist verärgert und behauptet, es sei eine Fälschung. Ihr vermutet, dass es sich um ein KI-generiertes Video handelt.

Diskutiert:

- Wie würdet ihr in diesem Moment reagieren?
- Was könnet ihr tun, um euren Klassenkameraden zu unterstützen?
- Wie überprüft ihr die Echtheit des Videos, bevor ihr ein Urteil fällt?

9. Dem Echo entkommen: Aus digitalen Blasen ausbrechen

Angestrebte Fähigkeiten und Konzepte	• Medienkompetenz • Algorithmusbewusstsein • Kritisches Denken • Digitale Bürgerschaft
Ziele	• Den Einfluss von Algorithmen und Echokammern auf die Wahrnehmung und die Verstärkung von Vorurteilen verstehen • Die Medienvielfalt und die kritische Reflexion über die eigenen digitalen Gewohnheiten fördern • Junge Menschen befähigen, sich aktiv und ethisch in der digitalen Öffentlichkeit zu engagieren
Benötigte Materialien	Projektor oder Smartboard (für kurze Videos und Simulationswerkzeuge); Mit dem Internet verbundene Laptops/Tablets, Marker, Haftnotizen, Flipcharts; Nachrichtenartikel (digital oder gedruckt) aus verschiedenen Medien (links/Mitte/rechts); KI-gestützter Content-Feed-Simulator (optional: z. B. TheirTube); Timer/Stoppuhr; Lautsprecher oder Kopfhörer (optional)
Tools, Quellen	Ausgedrucktes Handout 1: Reflexionsbogen „Echokammer“ Handout 2: Zusammenfassung des Fluchtplans
Dauer	90 Minuten
Anzahl der Teilnehmenden	8-20 Personen, Alter 18+
Handout	Reflexionsbogen „Echokammer” Zusammenfassung des Fluchtplans – Aus der Blase ausbrechen

Beschreibung

Schritt 1: Eisbrecher-Quiz & Einführung in Echokammern (10 Minuten)

Die Moderation führt eine Live-Umfrage oder ein Quiz (über Kahoot oder Mentimeter) mit Fragen wie den folgenden durch:

- *Welche Social-Media-Plattformen nutzt ihr am häufigsten?*
- *Habt ihr jemals etwas geteilt, das sich als falsch herausgestellt hat?*
- *Wie sicher seid ihr euch, Fake News zu erkennen?*

Anschließend werden die Kernkonzepte vorgestellt: Echokammern, Filterblasen und Desinformation.

Die Moderation sollte 1–2 konkrete Beispiele (z. B. TikTok-Video oder Manipulation von Schlagzeilen) verwenden und darauf achten, sensible Meinungen mit Respekt und Sorgfalt zu behandeln. Die Moderation kann den Teilnehmenden Handout 1 zur Selbstreflexion aushändigen.

Schritt 2: Vergleich von Fake News (25 Minuten)
Die Moderation teilt die Teilnehmenden in kleine Gruppen ein. Jede Gruppe erhält zwei gegensätzliche Nachrichten zum gleichen Thema (eine neutrale/sachliche und eine irreführende).

Die Teilnehmenden müssen analysieren:

- *Ist diese Nachricht sachlich oder irreführend? Warum?*
- *Werden Emotionen zur Manipulation eingesetzt?*
- *Übertreiben oder verzerren die Überschriften/Bilder die Botschaft?*
- *Inwiefern würde dies die bereits bestehenden Überzeugungen einer Person verstärken?*

Die Moderation leitet eine kurze Rückmeldung und betont, wie Echokammern dazu beitragen, dass solche Inhalte ungehindert verbreitet werden können.

Schritt 3: Medien-Spiegel-Mapping (20 Minuten)
Jeder Teilnehmende erstellt eine persönliche „Medien-Blasenkarte" mit folgenden Angaben:

- Bevorzugte Nachrichtenquellen oder Influencer*innen
- Die von ihnen genutzten Plattformen
- Arten von Inhalten, die ihre Aufmerksamkeit erregen (sachlich, emotional, sensationell)

Anschließend bilden sie Paare oder Gruppen (gleiche Gruppe wie in Schritt 2), um Muster zu vergleichen:

- *Sind eure Quellen vielfältig?*
- *Folgt ihr Stimmen, die eure Ansichten in Frage stellen?*
- *Welche Inhalte meidet ihr oder entfolgt ihr?*

Optional: Visualisiert ideologische Cluster auf einem gemeinsamen Flipchart.

Während der Gruppenaktivität zum Medienvergleich können die Teilnehmenden ein aktuelles Ereignis (z. B. Migration, Proteste, Klimawandel) auswählen und vergleichen, wie es von drei verschiedenen Medien behandelt wird.

Für jedes Medium diskutieren die Teilnehmenden und notieren:

- Name des Medienunternehmens
- Verwendeter Tonfall: neutral/ emotional
- Framing: Wer wird als “richtig“ oder „falsch“ dargestellt?
- Verwendete Bilder oder Schlagzeilen
- Was wurde ausgelassen oder ignoriert?

Anregung für die Gruppendiskussion: Wie beeinflussen verschiedene Medien unser Verständnis desselben Ereignisses?

Schritt 4: Geführte Diskussion und Planung der Gruppenstrategie (20 Minuten)
Die Moderation leitet die Diskussion:

- *Wie gedeiht Desinformation in polarisierten Umgebungen?*
- *Welche Risiken bergen emotional überzeugende, aber falsche Inhalte?*
- *Tun Plattformen genug, um Fake News zu verhindern?*
- *Was könnt ihr tun, um deren Verbreitung zu verhindern?*

Bitten Sie dann jede Gruppe (die gleichen Gruppen wie in Schritt 2 & 3), 2–3 Strategien zum „Durchbrechen der Blase” und zur Diversifizierung von Inhalten zu entwickeln.

Schritt 5: Persönliche Reflexion & Fluchtplan (15 Minuten)
Verteilen Sie Handout 2: Zusammenfassung des Fluchtplans.
Jeder Teilnehmende reflektiert über:

- Eine falsche Darstellung, die sie kürzlich gesehen haben
- Drei Maßnahmen, zu denen sie sich verpflichten, um ihre Medien zu diversifizieren
- Eine neue Quelle oder Stimme, der sie folgen möchten

Die Teilnehmenden teilen ihre Verpflichtungen freiwillig im Kreis mit oder posten sie an einer „Media Pledge Wall” (Medien-Versprechen-Wand)

Fragen zur Nachbesprechung

- Wie hat es sich angefühlt, verschiedene Medienperspektiven zu vergleichen?
- Habt ihr Voreingenommenheit oder emotionale Manipulation bemerkt?
- Welche Muster habt ihr in eurer Medienblase entdeckt?
- Glaubt ihr, dass eure digitalen Gewohnheiten eure Weltanschauung einschränken?
- Wie können junge Menschen einen respektvollen und informierten Dialog fördern?
- Zu welcher Maßnahme werdet ihr euch nach dieser Sitzung verpflichten?

Quelle: Entwickelt von PIF im Rahmen des SHINE-Projekts.

Handout

Handout 1: Reflexionsbogen „Echokammer"

- Was sind deine drei wichtigsten Nachrichten- und Informationsquellen?
  _____
  _____
  _____
- Wie oft beschäftigst du dich mit Inhalten, die deine Ansichten in Frage stellen?
  ☐ Sehr oft ☐ Manchmal ☐ Selten ☐ Nie
- Folgst du Accounts oder Seiten mit anderen politischen oder sozialen Ansichten?
  ☐ Ja ☐ Nein ☐ Ich bin nicht sicher
- Hast du jemals jemanden aufgrund seiner Meinung entfolgt oder blockiert?
  ☐ Ja ☐ Nein
- Wenn ja, warum? _____

Handout 2: Zusammenfassung des Fluchtplans – Aus der Blase ausbrechen

- Nenne drei Maßnahmen, die du ergreifen wirst, um deinen Medienkonsum zu diversifizieren und Echokammer-Effekte zu reduzieren:
  a. _____
  b. _____
  c. _____

Optionale Aufforderung:

- Nenne ein neues Medienunternehmen oder eine neue Stimme, die du erkunden möchtest:
  _____

10. Entschlüsseln und demontieren: Gemeinsam gegen Hassreden vorgehen

Angestrebte Fähigkeiten und Konzepte	• Bewusstsein für die Formen, Kanäle und Auswirkungen von Hassreden (online und offline) • Menschenrechtsgrundsätze, Meinungsfreiheit und bürgerliche Verantwortung • Kollaborative Problemlösung und teamorientiertes kritisches Denken • Medienkompetenz: Entschlüsseln von Botschaften, Erkennen von Voreingenommenheit, emotionaler Manipulation und Stereotypen • Kreativität und bürgerschaftliches Engagement • Stärkung von Empathie und Führungsqualitäten bei Jugendlichen
Ziele	• Jungen Menschen dabei helfen, verschiedene Formen von Hassrede zu erkennen und kritisch zu analysieren. • Das Verständnis für die rechtlichen, sozialen und emotionalen Folgen von Hassrede fördern. • Die Fähigkeit junger Menschen entwickeln, gemeinsam reale Beispiele zu interpretieren, zu bewerten und darauf zu reagieren. • Junge Menschen befähigen, gemeinsam positive, auf Rechten basierende Alternativen und Peer-to-Peer-Aktionsbotschaften zu entwickeln. • Solidarität, aktives Zuhören und einen inklusiven Dialog innerhalb von Peer-Gruppen fördern
Benötigte Materialien	A3-Blätter oder Flipchart-Papier, farbige Marker, Haftnotizen, Internetzugang, Telefone/Tablets/Laptops für Recherchen, Projektor (optional) zur Darstellung der von Jugendlichen erstellten Gegenbotschaften
Tools, Quellen	Großformatige „Szenario-Karten“ (realistische, anonymisierte Beispiele aus sozialen Medien, Schule, öffentlichen Räumen) Reflexions- und Aktionsblätter für jede Gruppe
Dauer	90 Minuten
Anzahl der Teilnehmenden	20-30 Personen, Alter 18+
Handout	Leitfaden zum Entschlüsseln von Hassrede Szenario-Karten

Beschreibung

Einleitung (10 Minuten)
Die Moderation begrüßt die Teilnehmenden, legt gemeinsam mit ihnen Grundregeln für Respekt und Sicherheit fest und führt in das Thema ein, indem sie erklärt, dass Hassrede nicht immer offensichtlich ist. Barrierefreiheit und Inklusion werden durch die Anpassung der Sprache, das Anbieten visueller/schriftlicher Hilfen, das Geben von Inhaltswarnungen und das Einräumen von Opt-out-Optionen unterstützt.

Entschlüsselungsphase (25 Minuten)
Die Teilnehmenden werden in kleine Gruppen aufgeteilt und erhalten Szenario-Karten mit fiktiven, aber realistischen Beispielen für Hassrede im Internet und im realen Leben. Ihre Aufgabe ist es, die Botschaften zu interpretieren, indem sie das Ziel, die Absicht und die Auswirkungen identifizieren, bewerten, ob es sich um Hassrede, beleidigende Äußerungen oder freie Meinungsäußerung handelt, und auf Stereotypen oder Fehlinformationen überprüfen. Die Antworten werden auf Flipchart-Blättern festgehalten.

Gallery Walk & Feedback (15 Minuten)
Die Gruppen präsentieren ihre Analysen bei einem Galeriebesuch, bei dem die Teilnehmenden sie lesen, kommentieren oder mit Aufklebern reagieren können. Die Moderation hebt Unterschiede in der Interpretation hervor und lädt zu kurzen Reflexionen ein.

Kreative Gegenrede (20 Minuten)
Jede Gruppe wählt ein Beispiel aus und entwickelt eine kreative Gegenrede (z. B. ein Meme, einen Slogan, ein Poster, ein Videoskript oder eine Bildunterschrift), die sich auf Solidarität und Empathie konzentriert.

Gruppenpräsentationen und Diskussion (10 Minuten)
Die Gruppen präsentieren oder zeigen ihre Produkte, gefolgt von einer Diskussion darüber, was sie überrascht hat, was ihre Botschaften verändern sollen und welche Auswirkungen sie sich in ihren Gemeinschaften vorstellen.

Reflexion und Aktionsplanung (10 Minuten)
Die Sitzung endet mit einer Reflexion über Emotionen, Meinungsverschiedenheiten und übertragbare Fähigkeiten für respektvolle digitale und soziale Räume. Als optionale Erweiterung können die Gruppen ihre Gegenrede über die Sitzung hinaus teilen (z. B. in sozialen Medien mit einem Projekt-Hashtag oder in Schulen/Jugendclubs), um das Gelernte mit Veränderungen in der realen Welt zu verbinden.

Fragen zur Nachbesprechung

- Was macht es schwierig, Hassrede im realen Leben zu definieren?
- Wie ist eure Gruppe mit Meinungsverschiedenheiten über die Nachrichten umgegangen?
- Welche Emotionen kamen bei der Analyse realer Inhalte auf?
- Wie reagieren wir auf Hassrede, ohne andere zum Schweigen zu bringen?
- Welche Rolle können wir bei der Schaffung respektvollerer digitaler Räume spielen?

Quelle: Entwickelt von EAAD im Rahmen des SHINE-Projekts.

Handout

Handout: Leitfaden zum Entschlüsseln von Hassrede

Definitionen

HASSREDE

Hassrede umfasst alle Formen des Ausdrucks, die Rassenhass, Fremdenfeindlichkeit, Antisemitismus oder andere Formen des Hasses aufgrund von Intoleranz verbreiten, anstacheln, fördern oder rechtfertigen, einschließlich Intoleranz, die sich in aggressivem Nationalismus und Ethnozentrismus, Diskriminierung und Feindseligkeit gegenüber Minderheiten, Migrant*innen und Menschen mit Migrationshintergrund äußert. Europarat (Empfehlung R(97)20 des Ministerkomitees).

BELEIDIGENDE ÄUSSERUNGEN

Beleidigende Äußerungen beziehen sich auf Äußerungen, die Einzelpersonen oder Gruppen beleidigen, provozieren oder verärgern können, häufig aufgrund starker Meinungen, Satire oder kontroverser Ansichten. Obwohl solche Äußerungen sozial schädlich oder spaltend sein können, überschreiten sie nicht die gesetzliche Schwelle der Anstiftung zu Hass, Diskriminierung oder Gewalt und sind in der Regel durch die Meinungsfreiheit geschützt. Entspricht den Grundprinzipien der EMRK und der UN-Rahmenwerke.

GESCHÜTZTE ÄUSSERUNGEN

Geschützte Äußerungen sind Äußerungen, die durch internationale und nationale Gesetze zur Gewährleistung der Meinungsfreiheit rechtlich geschützt sind, einschließlich Meinungen oder Ideen, die kritisch, unpopulär oder beleidigend sein können. Sie bleiben geschützt, solange sie nicht zu Gewalt, Hass oder Diskriminierung aufrufen oder die Rechte und die Sicherheit anderer verletzen.

AUFSTACHELUNG

Aufstachelung zu Gewalt bezieht sich auf jede Form des Ausdrucks – mündlich, schriftlich, visuell oder digital –, die andere aktiv dazu ermutigt, fördert oder auffordert, Gewalttaten, Hass oder Diskriminierung gegen Einzelpersonen oder Gruppen aufgrund von Identitätsmerkmalen (wie ethnische Zugehörigkeit, Religion, Geschlecht, sexuelle Orientierung oder Nationalität) zu begehen.Sie überschreitet die gesetzliche Grenze der geschützten Meinungsäußerung und kann nach internationalem und nationalem Recht eine Straftat darstellen

GEGENREDE

Gegenrede ist eine gewaltfreie, auf Rechten basierende Antwort auf Hassrede, bei der Worte, Bilder, Geschichten oder Fakten verwendet werden, um hasserfüllte Ideen in Frage zu stellen, betroffene Gemeinschaften zu verteidigen und positive Werte wie Respekt, Empathie und Inklusion zu fördern. Sie zielt nicht auf Zensur ab, sondern darauf, mit Wahrheit, Kreativität und Solidarität zurückzuschlagen – und zu zeigen, dass Hass mit Menschlichkeit beantwortet werden kann.

Hassrede-Decoder – 4-Stufen-Analyse-Tool

Nutzt diese vier Blickwinkel als Leitfaden für Ihre Gruppenarbeit:

1. **ZIEL**

- Über wen wird gesprochen oder wer wird angegriffen?
- Handelt es sich um eine Einzelperson oder eine Gruppe?
- Handelt es sich um eine marginalisierte oder geschützte Gruppe?

2. **ABSICHT**

- Versucht die Botschaft zu provozieren, auszugrenzen oder zu schaden?
- Soll sie lustig, politisch, schockierend oder hasserfüllt sein?
- Könnte sie von verschiedenen Menschen unterschiedlich interpretiert werden?

3. **AUSWIRKUNGEN**

- Wie könnte diese Botschaft jemanden beeinflussen, der sie sieht?
- Verstärkt sie schädliche Stereotypen oder Ängste?
- Könnte sie zu realen Schäden oder Diskriminierung führen?

4. **KONTEXT**

- Wer hat sie gesagt und wo? (Anonym? Influencer? Schule? Öffentlich?)
- Befindet sich diese Person in einer Machtposition gegenüber der Zielgruppe?
- Was ist der soziale oder politische Kontext der Botschaft?

Handout: Szenario-Karten

TikTok-Kommentar – „Nur ein Scherz"
„Entspann dich, das ist nur ein Scherz. Wenn du damit nicht umgehen kannst, gehörst du vielleicht nicht ins Internet."
Kontext: Antwort auf einen Nutzer, der in den Kommentaren auf ein transphobes Meme hingewiesen hat.

YouTube-Kommentar zu einem Behindertenaktivisten
„Warum sollen wir sie nur wegen ihrer Existenz wie Helden behandeln?"
Kontext: Kommentar unter einem TED-Vortrag eines Redners mit einer körperlichen Behinderung.

Kommentarbereich eines Nachrichtenartikels
„Wenn dir unsere Traditionen nicht gefallen, geh zurück in dein Land."
Kontext: Kommentar unter einem lokalen Nachrichtenartikel über religiöse Sonderregelungen an öffentlichen Schulen.

YouTube-Kommentar
„Menschen mit psychischen Problemen sollten nicht unterrichten dürfen. Sie sind zu labil."
Kontext: Kommentar zu einem TED-Talk-Video einer Lehrerin über Angstzustände. Der Kommentator gibt an, Elternteil zu sein.

Tweet eines Komikers
„Ich identifiziere mich als Milliardär – wo ist mein Geld, ihr snowflakes?"
Kontext: Eine öffentliche Persönlichkeit verspottet Identitätspolitik. Einige lachen darüber, andere bezeichnen es als transphob und abwertend.

Kommentar zu einem YouTube-Reaktionsvideo
„Frauen weinen heutzutage wegen allem. Mann zu sein ist schwieriger – niemand gibt uns eine Chance."
Kontext: Kommentar unter einem Video über Frauen, die am Arbeitsplatz belästigt werden.

Zitat au seiner Klassendiskussion
„Ich bin kein Rassist – ich finde nur, dass Menschen in ihren eigenen Ländern bleiben sollten. Das ist kein Hass, das ist gesunder Menschenverstand."
Kontext: Gesagt während einer Gruppendiskussion über Migrationspolitik.

Reddit-Thread zum Thema Wohnen
„Komisch, wie die Nachbarschaft direkt nach dem Einzug bestimmter Leute auseinanderzufallen begann."
Kontext: Kommentar in einem Reddit-Thread über steigende Kriminalität und Lärmbelästigung in einem Stadtgebiet.

Vielfalt, Frieden und nachhaltige Entwicklung

Dieser Abschnitt des Schulungs-Toolkits wurde speziell entwickelt, um Jugendbetreuer*innen und Pädagog*innen dabei zu unterstützen, jungen Menschen ein tieferes Verständnis für die Prinzipien der Vielfalt, des Friedens und der nachhaltigen Entwicklung zu vermitteln und sie zu einem aktiven Engagement dafür zu motivieren. Er bietet praktische Instrumente, Aktivitäten und Ressourcen, die sich darauf konzentrieren, soziale und kulturelle Vielfalt zu fördern, eine Kultur des Friedens und der Gewaltfreiheit zu unterstützen, nachhaltige Lebensweisen zu fördern und ein starkes Verantwortungsbewusstsein für die Umwelt zu entwickeln. Durch die Integration dieser wichtigen Themen in die Jugendbildung und -entwicklung soll dieser Abschnitt den Moderatoren die Mittel an die Hand geben, um kritisches Denken, Empathie und verantwortungsbewusstes Handeln bei der nächsten Generation globaler Bürger zu fördern.

Das Hauptaugenmerk liegt auf der Entwicklung von Fähigkeiten zur Teilnahme an Debatten, zum Entdecken und Kommunizieren von Argumenten und zur Verteidigung der eigenen Position. In diesem Teil liegt der Schwerpunkt auf der Entwicklung grundlegender Kommunikationsfähigkeiten und deren Einsatz zum Aufbau einer Gemeinschaft rund um bestimmte soziale und ethische Themen.

11. Die Kluft überbrücken: Jugend und Gemeinschaft im Dialog

Angestrebte Fähigkeiten und Konzepte	• Kritisches Denken • Empathie und interkulturelles Bewusstsein • Konfliktlösung und Friedensförderung • Kommunikation und Teamarbeit • Verständnis für soziale Inklusion und Teilhabe an demokratischen Prozessen
Ziele	• Jugendliche und lokale Entscheidungsträger*innen dazu anzuregen, gemeinsam über die Bedürfnisse und Wünsche der Gemeinschaft nachzudenken • Raum für einen offenen Dialog zwischen verschiedenen gesellschaftlichen Gruppen schaffen • Das gegenseitige Verständnis und die gemeinsame Entscheidungsfindung stärken • Inklusion und Repräsentation im öffentlichen Diskurs fördern • Die praktische Anwendung von Werten wie Respekt für Vielfalt und Gleichheit unterstützen
Benötigte Materialien	Flipcharts oder große Papierbögen, Marker, Stifte, Haftnotizen Visuelle Tools für die Zusammenarbeit (optional: Canva, Miro) Projektor oder Whiteboard (falls verfügbar)
Tools, Quellen	Ausgedrucktes Arbeitsblatt „Von der Vision zur Umsetzung“
Dauer	120 Minuten
Anzahl der Teilnehmenden	20-30 Personen
Handout	Arbeitsblatt „Von der Vision zur Umsetzung“

Beschreibung

„Jugend und Gemeinschaft im Dialog“ ist eine dialogbasierte Simulationsaktivität, bei der Jugendliche, die als lokale Behörden dargestellt werden, gemeinsam Visionen für eine integrativere Zukunft erarbeiten. Die Teilnehmenden entwickeln gemeinsam Lösungen durch Geschichtenerzählen, Perspektivaustausch und visuelles Denken.

Schritt 1: Einführung (10 Minuten)
Die Moderation erklärt den Zweck und die Grundwerte der Sitzung (Teilnahme, Vielfalt, Integration).

Schnelle Eisbrecher-Übung: „Zwei Wahrheiten und eine Zukunft" – jeder Teilnehmende teilt zwei Fakten über seine Gemeinschaft und eine Hoffnung für die Zukunft mit.

Schritt 2: Darstellung der aktuellen Situation (40 Minuten)
Die Moderation teilt die Teilnehmenden in zwei Gruppen ein: Jugendliche und Gemeindevorsteher.

Jede Gruppe identifiziert und diskutiert:
- Die größten Herausforderungen, denen die Gemeinde gegenübersteht.
- Was Inklusion in ihrem täglichen Leben bedeutet.
- Was in Bezug auf Teilhabe oder Repräsentation fehlt.

Jede Gruppe stellt kurz die wichtigsten Punkte vor (5 Minuten pro Gruppe). Die Moderation erstellt ein gemeinsames Flipchart.

Schritt 3: Zukunftsvisionen entwerfen (40 Minuten)
Es werden gemischte Kleingruppen gebildet (3–5 Personen, beide Hintergründe kombiniert).

Jede Gruppe wird gebeten, sich vorzustellen:
- Wie würde eine ideale, inklusive Gemeinschaft aussehen?
- Was würde dazu beitragen, dass sich alle sicher, gehört und einbezogen fühlen?

Mithilfe von Zeichenmaterialien oder Online-Tools müssen die Teilnehmenden ihre Zukunftsvision visuell darstellen (z. B. als Mindmap, Symbolbaum oder Miniposter).

Schritt 4: Gemeinsame Erarbeitung von Lösungen (30 Minuten)
Die Teilnehmenden bleiben in gemischten Gruppen und legen nun Folgendes fest:
- Eine kleine und eine mutige Maßnahme, die sie ihrer Vision für die Zukunft näherbringen könnte.
- Wer sollte an dieser Veränderung beteiligt sein?
- Wie kann sichergestellt werden, dass niemand ausgeschlossen wird?

Die Gruppen stellen ihre Maßnahmen wie in einem „TED Talk für die Gemeinschaft" vor.

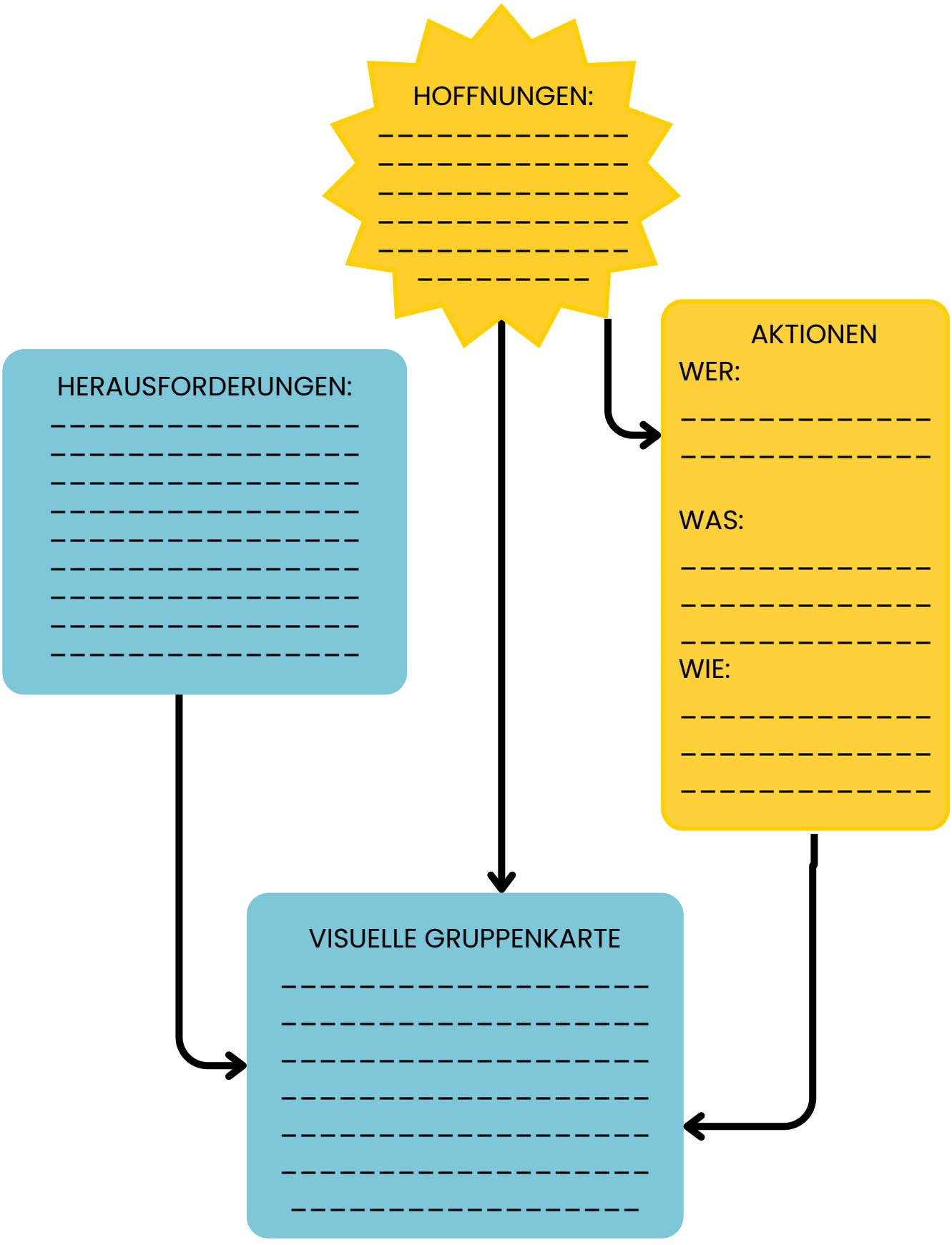
Fragen zur Nachbesprechung

- Was hat euch während der heutigen Diskussionen überrascht?
- Habt ihr Perspektiven gehört, die ihr zuvor nicht in Betracht gezogen hattet?
- Welche Rolle können junge Menschen bei der Gestaltung integrativerer Gemeinschaften spielen?
- Wie können lokale Führungskräfte gegenüber den von euch geteilten Visionen rechenschaftspflichtig bleiben?
- Zu welcher Maßnahme könnt ihr euch nach dieser Sitzung verpflichten?

Quelle: Entwickelt von NH im Rahmen des SHINE-Projekts.

Handout

ARBEITSBLATT „VON DER VISION ZUR UMSETZUNG“



12. Mission Unmöglich: STIMMEN IM KREIS

Angestrebte Fähigkeiten und Konzepte	• Aktives Zuhören • Einfühlungsvermögen und Reflexion • Respekt für unterschiedliche Perspektiven • Zusammenarbeit • Inklusive Kommunikation • Gruppenzusammenhalt und Vertrauensbildung
Ziele	• Förderung des kreativen Ausdrucks und der spontanen Zusammenarbeit • Förderung von Vertrauen, Zusammenhalt und gegenseitiger Unterstützung innerhalb der Gruppe • Entwicklung von aktivem Zuhören und Anpassungsfähigkeit • Vermittlung wichtiger europäischer Werte auf unterhaltsame und ansprechende Weise
Benötigte Materialien	Stühle im Kreis angeordnet; Ruhiger, komfortabler Raum Optional: Flipchart oder Post-its für Gruppenvereinbarungen oder Story-Themen
Tools, Quellen	Twist-Karten (Vorlage) Ein einseitiges Reflexionsblatt: „Was habe ich während des Geschichtenkreises über mich selbst und andere gelernt?“ Vorschläge für Themen und Einstiegsfragen für zukünftige Sitzungen
Dauer	60 Minuten
Anzahl der Teilnehmenden	Bis zu 30 Personen, Alter 16+
Handout	Twist-Karten

Beschreibung

Bei dieser Aktivität geht es darum, Kreativität und Chaos sprechen zu lassen. Durch das Erzählen von Geschichten tauchen junge Menschen in ein imaginäres Szenario ein, das in einer sehr realen und vertrauten Umgebung beginnt: *Sie kommen zu einem Projekt oder Austausch, treffen neue Leute aus ganz Europa und versuchen, sich einen Reim darauf zu machen.*

Aber hier kommt die Wendung: Es bleibt nicht lange realistisch.

Im Verlauf der Geschichte kommt es zu unerwarteten Ereignissen. Es macht Spaß, ist schnell und völlig unvorhersehbar. Aber hinter dem Humor lernen die Teilnehmenden etwas Tieferes: wie man zuhört, zusammenarbeitet, offen bleibt und das Unerwartete annimmt, wenn man interkulturell arbeitet.

Man muss kein*e „Geschichtenerzähler*in" sein, um mitzumachen – man braucht nur ein bisschen Fantasie und Humor.

Schritt 1 – Warm-up (10 Minuten)
Die Moderation leitet die Veranstaltung ein, indem sie die Situation beschreibt:
„Dies ist eine Storytelling-Herausforderung. Gemeinsam werden wir ein absurdes, aber irgendwie vertrautes Abenteuer erschaffen. Es beginnt in einer Situation, die euch vielleicht bekannt ist – ihr kommt für ein Projekt in ein neues Land, trefft ein Team aus verschiedenen Ländern, und dann … werden die Dinge seltsam."

Anschließend stellt die Moderation der Gruppe einige Aufwärmfragen, um Ideen anzuregen:

„Was ist euch auf einer Reise oder während eines Austauschs schon einmal Lustiges oder Unerwartetes passiert?"
„Was scheint jedes Projekt zu haben – oder immer zu vergessen? (z. B. verspätete Busse, unangenehme Eisbrecher, kein WLAN, endlose Flipcharts …) "

Es gibt ein paar Grundregeln, damit sich die Gruppe sicher und unterstützt fühlt:

- Auf dem aufbauen, was andere sagen – „Ja, und …"
- Freundlich und inklusiv sein – alle Ideen sind willkommen
- Es ist okay, albern zu sein – Verrücktheit gehört zum Spaß dazu

Schritt 2 – Beginne die Geschichte (45 Minuten)
Bitten Sie einen Teilnehmenden, die Geschichte mit einem einfachen, realistischen Satz zu beginnen. Etwas, das sich wie die erste Zeile eines ganz normalen Gesprächs oder einer ganz normalen Schulungserfahrung anfühlt … das aber auch in Chaos ausarten kann.

Einige Beispiele für den Anfang:

- *„Wir kamen im Projektzentrum an, aber es war niemand sonst da …"*
- *„Es war der erste Tag unserer Schulung, und das Team bestand aus 16 Personen aus 12 Ländern."*
- *„Wir dachten, es wäre nur ein ganz normaler Kulturabend …"*

Jede Person fügt einen Satz hinzu, indem sie im Uhrzeigersinn um den Kreis herumgeht und die Geschichte fortsetzt.

Die Moderation stellt die Twist-Karten vor.

Jetzt kommt der spaßige Teil. Während die Geschichte voranschreitet, übernimmt die Moderation die Rolle des „Chaosgenerators“ und zieht alle paar Runden eine Twist-Karte – oder immer dann, wenn die Gruppe einen kreativen Schub braucht. Jede Twist-Karte führt zu einer neuen, unerwarteten Entwicklung, die von diesem Punkt an in die Geschichte integriert werden muss.

Beispiele für Twist-Karten:

- *„Ihr wurdet mit offiziellen Delegierten eines europäischen Gipfeltreffens verwechselt. Der Sicherheitsdienst sucht nach euch.“*
- *„Eine Ziege in einem Erasmus+-Hoodie hat die Situation übernommen.“*
- *„Ihr seid in den falschen Zug gestiegen. Jetzt seid ihr auf dem Weg zu einem geheimnisvollen Ort – und niemand hat Internet.“*
- *„Um weiterzukommen, muss Ihr Team ein Lied aus mindestens drei Mitgliedstaaten vortragen.“*
- *„Der Zoll lässt Sie nicht passieren, wenn Sie Ihr Projekt nicht erklären … durch Ausdruckstanz.“*

Tipp für die Moderation: Sie können Ihre eigenen Karten erstellen oder die Teilnehmenden bitten, vor Beginn der Geschichte einige zu entwerfen. Je spielerischer und unerwarteter, desto besser.

Schritt 3 – Beenden Sie das Abenteuer (5 Minuten)
Helfen Sie der Gruppe, die Geschichte zu einem Ende zu bringen. Dies kann geschehen, nachdem jeder mindestens einmal gesprochen hat oder wenn die Geschichte auf natürliche Weise zu einem bizarren, aber zufriedenstellenden Ende kommt.

Sie können diesen Teil mit folgenden Worten einleiten:
„Lasst uns einen guten Schlusspunkt finden – wie endet die Geschichte? Schaffen sie es bis zur Abschlusspräsentation? Retten sie den Tag? …“

Das Ziel ist hier nicht eine perfekte Geschichte – es geht darum, mit einem Lächeln und einem Gefühl der gemeinsamen Leistung zu enden.

Fragen zur Nachbesprechung

- Wie hat sich die Geschichte entwickelt? Hat sie euch überrascht?
- Was hat zum Erfolg beigetragen – oder ihn erschwert?
- Hat euch etwas daran an reale Erfahrungen erinnert?
- Was sagt uns diese Art der Gruppenkreativität über die Zusammenarbeit mit Menschen unterschiedlicher Herkunft?

Quelle: Entwickelt von Novi Horizont im Rahmen des SHINE-Projekts

Handout

Twist-Karten

Mission Unmöglich: Twist-Karten
Twist 1: Ihr wurdet mit offiziellen Delegierten eines europäischen Gipfeltreffens verwechselt. Der Sicherheitsdienst sucht nach euch.
Twist 2: Eine Ziege in einem Erasmus+-Hoodie hat die Situation übernommen
Twist 3: Ihr seid in den falschen Zug gestiegen. Jetzt seid ihr auf dem Weg zu einem geheimnisvollen Ort – und niemand hat Internet.
Twist 4: Um weiterzukommen, muss euer Team ein Lied aus mindestens drei Mitgliedstaaten vortragen.
Twist 5: Der Zoll lässt euch nicht passieren, wenn ihr euer Projekt nicht erklärt … durch interaktiven Tanz.
Twist 6: Außerirdische sind gerade gelandet. Sie wollen sich eurem Gemeinschaftsprojekt anschließen – welche Rolle bekommen sie?
Twist 7: Ihr entdeckt, dass euer Budget komplett durch Schokoladenmünzen ersetzt wurde.
Twist 8: Plötzlich sprechen alle nur noch in Reimen – wie setzt ihr die Diskussion fort?
Twist 9: Der Strom fällt aus. Jetzt muss eure Idee ohne jegliche Technologie funktionieren.
Twist 10: Ihr müsst euer Projekt präsentieren … als Kochrezept.
Twist ??: Platz für eigenen Twist
Twist ??: Platz für eigenen Twist

13. Können wir die zukünftigen Herausforderungen vorhersagen?

Angestrebte Fähigkeiten und Konzepte	• Kritisches Denken und Problemlösungskompetenz • Aktives Zuhören • Teamarbeit und Empathie • Interkultureller Dialog
Ziele	• Das Bewusstsein für gemeinsame Herausforderungen und mögliche soziale Lösungen schärfen • Soziale Inklusion durch kollektive Reflexion fördern • Die persönlichen Perspektiven junger Menschen mit den europäischen Grundwerten Frieden, Gewaltfreiheit und Vielfalt verbinden • Mit kreativen Methoden zeigen, wie sozialer Wandel durch kollektives Handeln gestaltet werden kann
Benötigte Materialien	Flipchart-Papier, A4-Papier, Farbstifte und Marker, Laptops/Tablets oder Smartphones, Zugang zu Canva (oder ähnlichen visuellen Tools).
Dauer	120 Minuten
Anzahl der Teilnehmenden	20 Personen, Alter 18+

Beschreibung

Bei dieser kreativen Aktivität schlüpfen die Teilnehmenden in die Rolle von Journalist*innen aus dem Jahr 2040. Ihre Aufgabe ist es, darüber zu berichten, wie die sozialen Herausforderungen von heute – wie Diskriminierung, Ungleichheit oder digitale Ausgrenzung – durch integrative, friedliche und innovative Lösungen erfolgreich bewältigt wurden.

Eine Gruppe könnte beispielsweise „Jugendarbeitslosigkeit" als Thema wählen. In ihrer Zukunftsnachricht könnte sie beschreiben, wie junge Menschen in ganz Europa bis 2040 durch digitale Bildungsprogramme, von Jugendlichen geführte Unternehmen und Investitionen in die Gemeinschaft Zugang zu Arbeit erhalten haben, was zu einer stärkeren, gleichberechtigten und vernetzten Gesellschaft geführt hat.

Durch das Erstellen von fiktiven Schlagzeilen, Artikeln oder Podcast-Episoden beschäftigen sich junge Menschen auf spielerische und fantasievolle Weise mit Zukunftsdenken, kritischer Reflexion und den Werten Vielfalt, Frieden und soziale Gerechtigkeit.

Schritt 1: Aufwärmübung – „Zukunftsbilder" (5 Minuten)
Die Moderation bittet die Teilnehmenden, die Augen zu schließen und sich anhand von Stichworten ihre Gemeinschaft im Jahr 2040 vorzustellen:

- Welche Herausforderungen habt ihr bewältigt?
- Welche neuen Möglichkeiten gibt es?

Die Teilnehmenden nennen jeweils ein Wort oder einen Satz, der ihre Vorstellung von der Zukunft beschreibt.

Beispiel: Eine Teilnehmerin sagt „Chance" und stellt sich eine Zukunft vor, in der alle jungen Menschen unabhängig von ihrem Hintergrund Zugang zu Arbeitsplätzen haben.

Schritt 2: Gruppenbildung und Auswahl der Herausforderung (10 Minuten)
Die Moderation teilt die Teilnehmenden in kleine Gruppen (3–5 Personen) ein. Jede Gruppe wählt ein soziales Problem aus, das sie bis 2040 angehen und „lösen" möchte.

Beispiel: Eine Gruppe konzentriert sich auf „Jugendarbeitslosigkeit", insbesondere in marginalisierten Gemeinschaften.

Die Moderation stellt Karteikarten zu Themen wie „Soziale und kulturelle Herausforderungen", „Wirtschaftliche und digitale Herausforderungen" sowie „Frieden, Sicherheit und psychische Gesundheit" zur Verfügung oder regt die Gruppen zu einem Brainstorming an, um ihnen bei der Auswahl zu helfen.

Schritt 3: Entwerfen der „Zukunftsgeschichte" (75 Minuten)
Die Gruppen stellen sich vor, sie befänden sich im Jahr 2040 und ihr Problem sei erfolgreich gelöst worden. Sie diskutieren:

- Was war die Lösung?
- Wer hat sie geleitet oder dazu beigetragen?
- Was ist jetzt in der Gesellschaft anders?

Die Gruppen entwickeln eine Überschrift und einen kurzen Artikel oder ein Podcast-Skript, in dem sie die Erfolgsgeschichte beschreiben, und verwenden dabei Hilfsmittel wie Flipcharts, Canva, Zeichenwerkzeuge, Sprachmemos oder fiktive Zitate.

Beispiel für eine Überschrift: „Europas Jugend übernimmt die Führung: 98 % Beschäftigungsquote durch digitale Inklusion und soziale Innovation erreicht".

Beispiel für einen Inhalt: Die Gruppe schreibt einen Artikel über eine europaweite Initiative, die 2025 ins Leben gerufen wurde und benachteiligten Jugendlichen kostenlose Programmier- und Entrepreneurship-Kurse anbot. Bis 2040 führte das Programm zur Gründung Tausender von Jugendlichen geführter Sozialunternehmen, wodurch die Arbeitslosigkeit drastisch gesenkt und die Gemeinden gestärkt wurden.

Schritt 4: Präsentation ihrer Nachrichten (30 Minuten)
Jede Gruppe präsentiert ihre zukünftige Nachricht vor der gesamten Gruppe, z.B.:

- Eine Live-Performance (im Stil einer Nachrichtensendung)
- Eine Lesung ihres Artikels
- Eine kurze Audio-Podcast-Wiedergabe
- Eine visuelle Präsentation oder ein Sketch

Beispiel: Die Gruppe zum Thema Jugendarbeitslosigkeit führt einen „Breaking News"-Beitrag mit zwei Moderator*innen und einem Gast-„Interview" auf – einer fiktiven Jungunternehmerin aus dem Jahr 2040, die erklärt, wie inklusive Bildung ihr Leben verändert hat.

Fragen zur Nachbesprechung

- Welche Werte spiegeln sich in eurer Geschichte wider?
- Was müsste heute geschehen, damit eure vorgestellte Zukunft möglich wird?
- Wie können junge Menschen jetzt Teil dieses Wandels sein?
- Inwiefern umfasst eure Lösung Frieden, Vielfalt oder Inklusion?

Quelle: Entwickelt von Novi Horizont im Rahmen des SHINE-Projekts.

14. Der Gender Gap Walk

Angestrebte Fähigkeiten und Konzepte	• Kritisches Denken • Perspektivübernahme und emotionale Intelligenz • Selbstbewusstsein in Bezug auf Gleichberechtigung und Inklusion
Ziele	• Den Teilnehmenden ermöglichen, sich in die Lebenserfahrungen von Menschen unterschiedlichen Geschlechts hineinzuversetzen und sich mit geschlechtsspezifischen sozialen Realitäten und Herausforderungen auseinanderzusetzen • Den Teilnehmenden helfen, die konkreten Vor- und Nachteile zu erkennen, die mit Geschlechterrollen, Erwartungen und systemischen Ungleichheiten verbunden sind • Die Perspektivübernahme erleichtern, indem die Teilnehmenden emotional nachempfinden können, wie das Geschlecht Chancen, Sicherheit, Wahlfreiheit und soziale Wahrnehmung beeinflusst • Die Teilnehmenden dazu anzuregen, ihre eigenen geschlechtsspezifischen Annahmen, Vorurteile und Positionen kritisch zu hinterfragen. • Zum Nachdenken über alltägliche Verhaltensweisen und Einstellungen anzuregen, die die Gleichstellung der Geschlechter in verschiedenen Kontexten fördern oder behindern können.
Benötigte Materialien	Marker, Klebeband, Ausgedruckte „Rollenkarten“ und „Privilegienblumen“ (so viele wie Teilnehmer), Ein sorgfältig ausgewählter Hintergrundsong für den interaktiven Teil, Bonbons/Schokoladenstückchen (oder alles, was als physische Darstellung von „Punkten“ verwendet werden kann)
Tools, Quellen	Privilegien Blumen Handouts Rollenkarten
Dauer	75-90 Minuten
Anzahl der Teilnehmenden	15 – 30 junge Personen, Anleiter*innen, Pädagog*innen
Handout	Privilegienblumen, Rollenkarten

Beschreibung

Phase 1: Gender Gap Walk – Einzelteil
Jeder Teilnehmende erhält eine Rollenkarte, auf der sein Charakter für die Dauer der Aktivität beschrieben ist. Die Teilnehmenden werden dann gebeten, sich nach dem Lesen ihrer Rolle einen Namen für ihren Charakter auszudenken.

Jeder Teilnehmende erhält ein Handout mit dem Titel „Privilegienblume". Die Moderation weist sie darauf hin, dass ihnen eine Reihe von Fragen gestellt wird – je nachdem, ob die Antwort „Ja" oder „Nein" lautet, erhalten sie Plus- oder Minuspunkte. Wenn die Antwort unklar ist und sowohl „Ja" als auch „Nein" lauten könnte, sollten sie 0 notieren.

1. Kannst du nachts alleine sicher unterwegs sein, ohne Angst zu haben? *Ja: +3, Nein: -3, Unsicher: 0*
2. Kannst du offen Traurigkeit, Angst oder Verletzlichkeit zeigen, ohne als schwach beurteilt zu werden? *Ja: +2, Nein: -2, Unsicher: 0*
3. Erwarten andere Menschen von dir, dass du aufgrund deines Geschlechts mehr Verantwortung im Haushalt oder bei der Pflege übernimmst als andere? *Ja: -1, Nein: +1, Unsicher: 0*
4. Wurde dir bei einem Vorstellungsgespräch jemals Fragen zu deinen Familienplänen gestellt? *Ja: -2, Nein: +2, Unsicher: 0*
5. Stellen Medien, Unterhaltungsindustrie und Führungskräfte Menschen deines Geschlechts fair und respektvoll dar? *Ja: +2, Nein: -2, Unsicher: 0*
6. Wird deine Geschlechtsidentität in offiziellen Dokumenten und öffentlichen Räumen (z. B. Toiletten, Formularen) korrekt dargestellt? *Ja: +2, Nein: -2, Unsicher: 0*
7. Kannst du Zeit mit Kindern verbringen (z. B. auf Spielplätzen oder in Schulen), ohne befürchten zu müssen, dass du misstrauisch beäugt wirst? *Ja: +2, Nein: -2, Unsicher: 0*
8. Bist du frei von Angst vor häuslicher Gewalt oder Gewalt durch deinen Partner? *Ja: +3, Nein: -3, Unsicher: 0*
9. Kannst du dich ungezwungen mit jemandem unterhalten, den du gerade erst kennengelernt hast, ohne befürchten zu müssen, dass er „das Falsche denkt"? *Ja: +1, Nein: -1, Unsicher: 0*
10. Kannst du mit deiner Familie, deinen Kollegen oder Lehrern über deine Geschlechtsidentität sprechen, ohne Angst vor Ablehnung oder Spott zu haben? *Ja: +3, Nein: -3, Unsicher: 0*
11. Wenn du Schmerzen oder Unwohlsein beschreibst, nehmen die Menschen das ernst, anstatt anzunehmen, dass du übertreibst oder dir das nur einbildest? *Ja: -2, Nein: +2, Unsicher: 0*
12. Bist du zuversichtlich, dass dein Wert/Ihre Attraktivität nicht an deinen finanziellen Erfolg oder beruflichen Status gebunden ist? *Ja: +2, Nein: -2, Unsicher: 0*

13. Vermitteln deine gesellschaftliche Erwartungen das Gefühl, dass Teile deines natürlichen Körpers/normale Körperfunktionen versteckt, entfernt oder „korrigiert" werden sollten? *Ja: -2, Nein: +2, Unsicher: 0*
14. Kannst du in deinem Körper leben, ohne das Gefühl zu haben, dass einige seiner Merkmale oder Funktionen deinem Selbstverständnis widersprechen? *Ja: +3, Nein: -3, Unsicher: 0*
15. Kannst du persönliche Entscheidungen treffen oder dich auf eine Weise verhalten, die nicht den traditionellen Geschlechterrollen entspricht, ohne deswegen als „minderwertig" angesehen zu werden? *Ja: +2, Nein: -2, Unsicher: 0*

Nachdem alle Fragen gestellt wurden, berechnen die Teilnehmenden ihre Gesamtpunktzahl und notieren sie in der Mitte der Blume. Jeder Teilnehmende erhält eine kleine Geschenktüte. Anschließend gibt die Moderation jedem Teilnehmenden so viele Schokoladenstücke/Bonbons, wie seine Gesamtpunktzahl beträgt.

Phase 2: Der Gender Gap Walk – interaktiver Teil
Die Moderation bittet die Teilnehmenden, sich im Raum zu verteilen, und teilt ihnen mit, dass sie gleich ein Spiel spielen werden. Die Moderation erklärt die Regeln klar und deutlich:

- *Betonen Sie, dass die Teilnehmenden ihre Rollenkarten auf die Brust kleben, die Privilegienblumen behalten und ihre Rollen während der gesamten Aktivität weiter verkörpern sollen.*
- *Die Teilnehmenden bewegen sich im Raum und müssen, wenn die Musik stoppt, einen Partner finden.*
- *Sobald sie sich zu Paaren zusammengetan haben, sollen sie sich als ihre Figur vorstellen und ihre Privilegienblumen zeigen.*
- *Die Person mit der höheren Gesamtpunktzahl erhält zwei Stück Schokolade/Bonbons von der anderen Person.*
- *Wiederholen Sie diesen Vorgang 7-8 Mal.*
- *Wenn einem Teilnehmenden die Bonbons ausgehen, scheidet er aus dem Spiel aus und muss sich in eine Ecke des Raumes begeben.*
- *Wenn Teilnehmende eine negative Gesamtpunktzahl auf ihrer Blume haben, scheiden sie automatisch aus dem Spiel aus und müssen sich in die Ecke begeben und zuschauen.*

Am Ende der Aktivität bittet die Moderation die Teilnehmenden, zu zählen, wie viele Bonbons (Punkte) sie in ihren Tüten haben, und sich in einer Reihe von der höchsten zur niedrigsten Zahl aufzustellen (mit Ausnahme der Teilnehmenden, die aus dem Spiel ausgeschieden sind; diese bleiben in ihrer Ecke). Jeder sollte kurz seine Rolle vorstellen. Die Aktivität endet mit einer Nachbesprechung.

Tipps für die Moderation: Als Hintergrundmusik für die Aktivität in Zweiergruppen empfiehlt es sich, einen Song mit einer relevanten sozialen Botschaft

auszuwählen, der die Menschen zu Empathie und Offenheit inspirieren kann (z. B. „Imagine" von John Lennon oder „Where Is the Love" von den Black Eyed Peas).

Nach den ersten 2–3 Runden der Partneraktivität können Sie den Teilnehmenden sagen, dass sie ihre Karten austauschen und die Rolle ihres Partners lesen können, wenn sie möchten, um Wiederholungen zu vermeiden.

Anmerkungen zum Bewertungssystem von „Privilegien"- und „Benachteiligungs"-Punkten:
Der Gender Gap Walk verwendet ein Bewertungssystem, um zu veranschaulichen, wie bestimmte geschlechtsspezifische Erfahrungen oder soziale Umstände größere Hindernisse oder Privilegien schaffen können als andere. Dieser Prozess ist vorab festgelegt und in seiner Auflösung etwas begrenzt (max. 3 Punkte, min. 1 Punkt).

Der Grund für diesen begrenzten Bereich ist rein praktischer Natur: Bei einer Skala von -10 bis +10 wäre die Wahrscheinlichkeit höher, dass viele Menschen negative Gesamtpunktzahlen erzielen und von Anfang an aus dem Spiel ausscheiden würden. Außerdem könnten Teilnehmer mit eher privilegierten Rollenkarten mit 60, 70 oder 90 Bonbons starten, was logistisch unmöglich ist.

Dieses begrenzte Bewertungssystem kann jedoch zu Fehlinterpretationen führen, bei denen bestimmte Erfahrungen als „schlimmer" als andere wahrgenommen werden, wodurch die Nuancen und die subjektive Natur dieser Themen nicht erfasst werden. Das Hauptproblem des Bewertungssystems besteht darin, dass es eine Hierarchie der Unterdrückung impliziert, in der beispielsweise die Angst, nachts allein nach Hause zu gehen, als „schlimmer" angesehen wird als die Angst, beurteilt zu werden, wenn man Verletzlichkeit zeigt.

Falls solche Einwände oder Fragen aufkommen, sollten Sie die Bedenken der Teilnehmenden ernst nehmen und offen über die Mängel des Konzepts dieser Aktivität sprechen. Erläutern Sie, wie schwierig es ist, die Nuancen dieser Erfahrungen auf einer begrenzten numerischen Skala zu erfassen. Jeder Versuch, die „Schwere" verschiedener Formen von Privilegien und Unterdrückung zu quantifizieren, ist von Natur aus subjektiv und anfällig für Verzerrungen. Was für eine Person als zutiefst marginalisierende Erfahrung empfunden wird, kann von einer anderen Person aufgrund ihres eigenen Bezugsrahmens, ihrer gelebten Realitäten und des Vorhandenseins anderer marginalisierender Faktoren anders wahrgenommen werden.

Falls Sie es für notwendig halten, können Sie die Teilnehmenden bitten, ihre eigenen Bewertungssysteme für die Fragen anzugeben, um eine offene Diskussion über die verschiedenen Faktoren anzuregen, die sie in Bezug auf Privilegien und Marginalisierung für am wichtigsten halten. Dies würde ein tieferes Engagement und kritisches Nachdenken fördern, aber auch die Vielfalt der Perspektiven und die Subjektivität dieser Bewertungen hervorheben.

Fragen zur Nachbesprechung

Emotionale Reflexion

- Wie habt ihr euch in eurer Rolle gefühlt?
- Habt ihr euch sicher, selbstbewusst oder in irgendeiner Weise eingeschränkt/ausgeschlossen gefühlt? In welchen Momenten sind diese Gefühle aufgekommen?

Die Erfahrung verstehen – Symbole mit dem realen Leben verbinden

- Hat die Aktivität euer Meinung nach das reale Leben widergespiegelt? Inwiefern? Welche Symbole habt ihr erkannt?
- Was symbolisierte das „Teilen der Süßigkeiten" aus einer externen Quelle, nachdem ihr eure Blumen fertiggestellt hattet? Was symbolisierte der Austausch der Süßigkeiten zu zweit?
- Einige Personen mussten das Spiel verlassen und sich in die Ecke begeben. Welche Situation symbolisiert diese Ecke?
- (Für diejenigen, denen die Süßigkeiten ausgegangen sind und die sich in die Ecke begeben haben) Habt ihr euch „stigmatisiert" gefühlt?

Bewusstsein für geschlechtsspezifische Erfahrungen

- Welche Hindernisse oder Vorteile ergaben sich für deine Figur aufgrund von Geschlechtererwartungen?
- Wie hat das Geschlecht die Freiheit, Sicherheit oder Chancen in deinem Charakter beeinflusst?

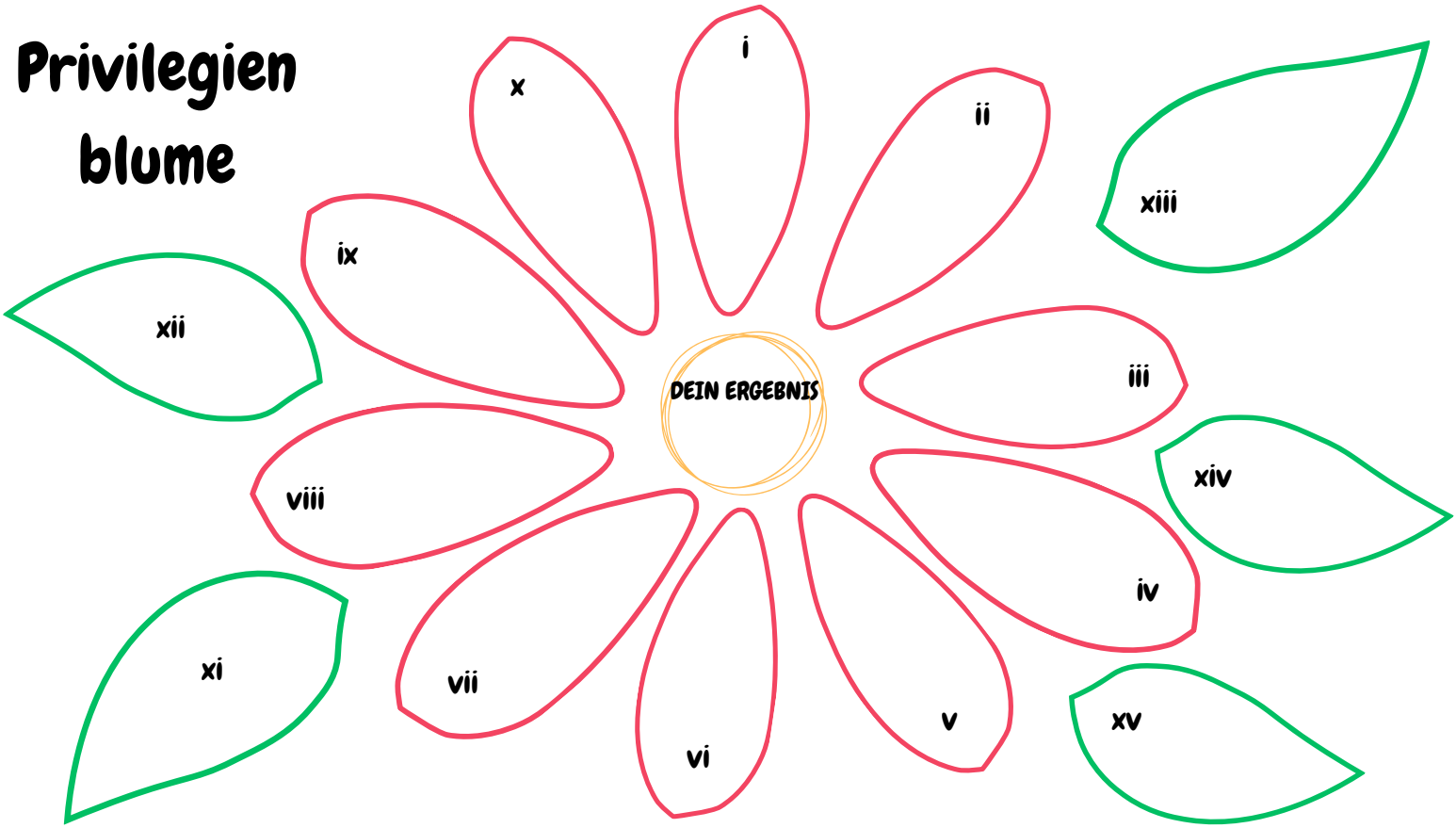
Bezug zum realen Leben

- Welche Fragen spiegelten reale Probleme wider, die ihr im Alltag gesehen oder erlebt habt? Inwiefern beeinflussen Geschlechterstereotypen oder soziale Normen noch immer die täglichen Entscheidungen und Chancen?
- Welche Privilegien könnten Menschen bestimmter Geschlechter unbewusst bleiben?
- Welche Veränderungen könntet ihr in eurem täglichen Verhalten, eurer Kommunikation oder euren Entscheidungen vornehmen, um die Gleichstellung der Geschlechter zu fördern?

Quelle: Entwickelt von KulturLife im Rahmen des SHINE-Projekts

Handout

Privilegienblumen



Rollenkarten

1. Du bist eine 28-jährige Journalistin, die für eine überregionale Zeitung arbeitet. Du liebst deinen Job, erhältst jedoch häufig Online-Nachrichten, in denen dein Aussehen statt deiner Arbeit kommentiert wird. Wenn du Abendveranstaltungen besuchst, raten dir deine Kollegen, nicht „alleine zu gehen“. Du träumst davon, Chefredakteurin zu werden, wirst jedoch bereits gefragt, wann du vorhast, „dich niederzulassen“.
2. Du bist eine 35-jährige Krankenschwester und Mutter von zwei Kindern. Dein Beruf gibt dir Sinn und dein Team im Krankenhaus ist wie eine zweite Familie für dich. Zu Hause jedoch geht jeder davon aus, dass du dich um das Kochen, Putzen und die Schulaufgaben kümmerst. Du bist dankbar für dein regelmäßiges Einkommen und deinen unterstützenden Ehemann, aber Erschöpfung ist für dich zur Normalität geworden.
3. Du bist ein 64-jähriger pensionierter Fabrikarbeiter. Du besitzt dein eigenes Haus und hast treue Freunde aus der Arbeit. Dennoch fühlst du dich ohne deine berufliche Identität verloren. Du sprichst selten über Einsamkeit … Es ist einfacher zu sagen, dass alles in Ordnung ist.
4. Du bist ein 28-jähriger Tourmusiker. Du hast eine wachsende Fangemeinde und unterstützende Bandkollegen. Dennoch mangelt es einigen Veranstaltungsorten an geschlechtsneutralen Räumen. Auf der Bühne blühst du auf, fühlst dich aber in einigen Backstage-Bereichen unsicher.
5. Du bist ein 24-jähriger Erzieher. Du liebst die Arbeit mit Kindern, aber Eltern zögern manchmal, ihre Kleinkinder bei dir zu lassen. Du kannst ruhig mit Weinen und Chaos umgehen, bist dir aber der Seitenblicke schmerzlich bewusst. Du hast unterstützende Kolleginnen, aber als „einziger Mann” musst du ständig beweisen, dass du vertrauenswürdig und nicht verdächtig bist.
6. Du bist eine 58-jährige Lehrerin. Deine Schüler lieben dich und du wirst für deine lange Karriere respektiert. Dennoch ging die Beförderung zum Schulleiter an einen viel jüngeren männlichen Kollegen von dir. Du hast enge Freundschaften aufgebaut und bist finanziell abgesichert, aber du fühlst dich unsichtbar, wenn es um „frisches Talent” geht.
7. Du bist eine 25-jährige Bauingenieurin, die gerade ihre Karriere beginnt. Du bist die einzige Frau auf deiner Baustelle, und einige Kollegen nennen dich immer noch scherzhaft „Prinzessin“. Bei deiner ersten Leistungsbeurteilung wurdest du gefragt, wann du vorhast, „eine Familie zu gründen“. Du bist begeistert von deinem Beruf, wirst von einem Mentor unterstützt und bist entschlossen, zu bleiben, aber du fühlst dich ständig beobachtet, während deine Kollegen ungehindert Fehler machen dürfen.

8. Du bist ein 39-jähriger Handelsvertreter, der sich kürzlich getrennt hat. Du liebst deine beiden Kinder über alles, aber dein Ex-Partner hat das alleinige Sorgerecht beantragt und behauptet, du seist zu sehr auf deine Arbeit fixiert. Du hast noch nie ein Wochenende mit ihnen verpasst, doch das Gerichtsverfahren scheint gegen dich zu laufen. Du verdienst gut und besitzt ein eigenes Haus, aber du lernst gerade, wie fragil Vaterschaft sein kann, wenn die Verantwortung für die Kinderbetreuung von den meisten als Aufgabe der Mutter angesehen wird.
9. Du bist eine 19-jährige nicht-binäre Person, die in einer kleinen ländlichen Stadt lebt. Nachdem du dich letztes Jahr geoutet hast, versuchen deine Eltern, dich zu unterstützen, aber sie sagen dir oft, dass es besser ist, „nicht darüber zu sprechen" und dich entsprechend deinem zugewiesenen Geschlecht zu kleiden. Online-Foren geben dir Trost und Verbundenheit, aber dein Alltag fühlt sich immer noch an, als würdest du auf Eierschalen laufen. Du sehnst dich danach, weit weg zu studieren ... in einer großen Stadt, wo du einfach du selbst sein kannst.
10. Du bist eine 37-jährige Projektmanagerin, die sich kürzlich nach acht Jahren Ehe getrennt hat, weil die Wutausbrüche deines Ex-Mannes immer unberechenbarer wurden. Er hat jedoch Schwierigkeiten, die Trennung zu akzeptieren, und taucht immer noch in der Nähe deines Zuhauses auf, „nur um zu reden". Sie haben begonnen, andere Wege zur Arbeit zu nehmen und vermeiden es, Ihren Standort online zu posten. Sie haben ein stabiles Einkommen und unterstützende Freunde, aber die Angst, verfolgt zu werden, lässt Sie nie ganz los. Sie halten Ihr Handy aufgeladen und Ihre Vorhänge nachts geschlossen.
11. Du bist ein 44-jähriger Lehrer, der mit Depressionen zu kämpfen hat. Du hast es niemandem erzählt – nicht einmal deiner Frau –, weil du befürchtest, als schwach angesehen zu werden. Du gibst dich nach außen hin fröhlich und deine Schüler lieben dich, aber die Energie, die du aufbringen musst, um so zu tun, als wäre alles in Ordnung, geht langsam zur Neige. Du hast Schlafstörungen und selbst kleine Aufgaben fallen dir in letzter Zeit schwer. Du hast darüber nachgedacht, einen Therapeuten aufzusuchen, aber zuzugeben, dass du Hilfe brauchst, kommt dir wie ein noch größeres Versagen vor.
12. Du bist eine 45-jährige Architektin und leitest ein erfolgreiches Unternehmen. Du hast Auszeichnungen erhalten und das Vertrauen deiner Kunden gewonnen, doch in Besprechungen unterbrechen dich Männer immer noch mitten im Satz. Jüngere Kollegen bezeichnen dich als „inspirierend", aber du bemerkst, dass sie deine Ideen wiederholen und dafür die Anerkennung erhalten. Du hast Status, Wohlstand und Erfahrung, musst aber ständig deine Autorität behaupten, die eigentlich selbstverständlich sein sollte.
13. Du bist ein 41-jähriger Künstler. Du hattest schon immer eine sanfte Art und eine von Natur aus hohe Stimme, was manchmal zu neckischen Kommentaren von Bekannten führt. Du hast dir in lokalen Galerien einen soliden Ruf aufgebaut und kannst von deiner Kunst gut leben. Dennoch bezeichnen dich die Leute als „sensibel", als wäre das eine Beleidigung. Du schätzt emotionale Offenheit, aber einige Freunde stellen deswegen deine Männlichkeit in Frage

14. Du bist ein 26-jähriger Influencer und Fitnesstrainer. Du liebst es, für Gesundheit zu werben, aber die Besessenheit des Internets von Perfektion nagt an dir. Täglich wird dein Körper in Kommentaren auseinandergenommen. Du weißt, dass dein Online-Erfolg dir finanzielle Freiheit und Sichtbarkeit verschafft, aber er fesselt dein Selbstvertrauen auch an Likes und Filter. Du wachst, trainierst und polierst dich, selbst wenn du erschöpft bist, denn „natürlich" verkauft sich nicht.
15. Du bist ein 39-jähriger Marketing-Spezialist und stolzer Vater. Du hast um eine Teilzeitstelle gebeten, um mehr Zeit mit deinem Neugeborenen verbringen zu können, aber dein Chef bezeichnete dies als „Karriere-Selbstmord". Du liebst deine Familie und möchtest für sie da sein, fühlst dich aber dafür verurteilt, dass du nicht der „Ernährer" bist. Du bist finanziell abgesichert, aber die Witze deiner Kollegen darüber, dass du „dein eigenes Kind babysittest", ärgern dich mehr, als du zugeben möchtest.
16. Du bist ein 29-jähriger freiberuflicher Fotograf mit einer kleinen Statur und einer großen Kameratasche, die sich manchmal schwerer anfühlt als du selbst. Du liebst es, die Stadt zu erkunden und bist oft bis spät in die Nacht unterwegs, um die Lichter der Stadt einzufangen. Du hast gelernt, deine Schlüssel und eine Waffe zu tragen und deinen Standort vorher an Freunde zu senden. Du liebst deine Unabhängigkeit und kreative Freiheit, aber jeder Schritt in der Dunkelheit wird bewusst gemacht. Sicherheit ist ein Privileg, das du nicht vollständig hast.
17. Du bist eine 41-jährige Transgender-Frau, die als Grafikdesignerin in einer mittelgroßen Stadt arbeitet. Sie leben seit vier Jahren offen und fühlen sich endlich wohl in Ihrer Haut. Ihre Kollegen unterstützen Sie im Allgemeinen, aber Sie sind immer noch angespannt, wenn jemand Neues zum Team stößt – unsicher, wie diese Person reagieren wird, wenn sie Sie zum ersten Mal sieht oder wenn sie merkt, dass Sie trans sind. Der Alltag kann immer noch kompliziert sein: die Wahl der Toilette, die Aktualisierung von Dokumenten, in denen Ihr alter Name steht, oder die Blicke, wenn Ihr Ausweis nicht zu Ihrem Aussehen passt.
18. Du bist eine 15-jährige Schülerin. Jedes Mal, wenn du auf die Toilette gehst, versteckst du eine Binde in deinem Ärmel, weil deine Klassenkameraden über „Mädchensachen" kichern. Einmal hat ein Junge eine Binde in einem gemeinsamen Schreibtisch gefunden und sie lachend herumgewedelt. Seitdem schwänzt du während deiner Periode den Sportunterricht und tust so, als hättest du eine Erkältung. Du wünschst dir, dass Lehrer*innen über Menstruation sprechen würden, ohne zu flüstern.
19. Du bist eine 20-jährige nicht-binäre Person. Du bekommst jeden Monat deine Periode, und das ist emotional die schwerste Woche. Die Krämpfe sind schmerzhaft, aber was noch mehr wehtut, ist das Gefühl, dass dein Körper deine Identität verrät. Du vermeidest es, Menstruationsprodukte im Laden zu kaufen, weil du nicht willst, dass die Kassiererin dich mit „Fräulein" anspricht. Du wünschst dir, dass etwas so Normales wie Blutungen dich nicht so fremd in deiner eigenen Haut fühlen lassen würden.

20. Du bist eine 67-jährige Mutter von drei erwachsenen Kindern, die heute glückliche und erfolgreiche Erwachsene sind. Jahrzehntelang hast du den Haushalt geführt, Schulveranstaltungen organisiert und spät in der Nacht still und leise die Artikel deines Mannes redigiert, während du die Kinder großgezogen hast. Er wurde ein angesehener Journalist, der auf nationaler Ebene bekannt war und für seine Einsichten und sein Engagement bewundert wurde. Bei Zusammenkünften loben die Leute immer noch seine „brillante Karriere" und sagen dir, wie „glücklich du dich schätzen kannst", einen so erfolgreichen Ehemann zu haben. Du lächelst stolz, aber du kannst nicht umhin zu bemerken, wie leicht seine Leistungen zu einem Vermächtnis wurden, während deine zu einer Hintergrundgeschichte wurden.
21. Du bist eine 31-jährige Frau, die mit starken Menstruationsschmerzen zum Arzt geht. Er lächelt und sagt: „Das ist normal, meine Liebe, viele Frauen müssen einfach damit leben." Du nickst, obwohl du kaum stehen kannst. Du hast Ärzten immer vertraut und jede Empfehlung befolgt, aber verlässt die Klinik mit dem Gefühl, abgewimmelt und unsichtbar zu sein.
22. Du bist eine 56-jährige Frau, die in der Werbebranche arbeitet. Deine Kreativität ist so ausgeprägt wie eh und je, aber seit kurzem nennen dich jüngere Kunden „Ma'am". Du stellst fest, dass deine männlichen Kollegen im gleichen Alter als „erfahren" und „distinguiert" beschrieben werden, während du als „süß" oder „gut erhalten" bezeichnet wirst. Du liebst deine Arbeit immer noch und betreust jüngere Frauen, aber du hast wieder angefangen, dir die Haare zu färben, nicht aus Eitelkeit, sondern um glaubwürdig zu wirken. Du redest dir ein, dass das einfach zum Job gehört, aber tief in deinem Inneren weißt du, dass das Alter ein Geschlecht hat.
23. Du bist ein 23-jähriger Hochschulabsolvent, der schon immer davon geträumt hat, Mechaniker zu werden. Dein Vater, stolz, aber traditionell, hat dich gebeten, „etwas Saubereres zu wählen". Schließlich hast du dich für einen Automobilkurs eingeschrieben, in dem die Lehrer die Klasse immer noch mit „Meine Herren" begrüßen. Bei Vorstellungsgesprächen fragen dich Manager, ob du „stark genug für die Arbeit" bist, und bemerken, dass „Kunden sich möglicherweise unwohl fühlen könnten". Du bist gut in deinem Job und liebst es, Probleme mit deinen Händen zu lösen, doch du fragst dich, wie lange es dauern wird, bis deine Fähigkeiten mehr zählen als dein Geschlecht.
24. Du bist ein 21-jähriger Student, der noch nie eine ernsthafte Beziehung hatte. Deine Freunde scherzen, dass du „zu nett" bist und „männlicher" werden solltest. Du unterhältst dich gerne mit Frauen, befürchtest aber, dass sie dich für harmlos und unattraktiv halten. Wenn du vulgäre Sprüche ablehnst, halten dich die Leute für naiv. Du weißt, dass Respekt wichtiger ist als Ansehen, aber bist es leid, immer wieder beweisen zu müssen, dass Anstand keine Schwäche ist.
25. Du bist 42 Jahre alt und hast deinen Job in einem Unternehmen aufgegeben, um Koch zu werden. Kochen hat dir schon immer Spaß gemacht, aber deine ehemaligen Kollegen halten das für eine Midlife-Crisis. Du verdienst weniger Geld, aber endlich kannst du nachts gut schlafen. Bei Familienfeiern fragen dich Verwandte, ob du dir „eine Auszeit" nimmst, bevor du wieder in einen richtigen Beruf zurückkehrst. Wenn du den Leuten erzählst, dass du jetzt glücklicher bist, nicken sie höflich, aber du merkst, dass sie dich meistens nur bemitleiden.

15. Tiny Habits

Angestrebte Fähigkeiten und Konzepte	• Kritisches Denken • Verhaltensänderung • Gewohnheitsbildung • Selbstreflexion
Ziele	• Einführung der Tiny Habits-Methode als Instrument zur Verhaltensänderung • Förderung der Reflexion über Routinen und Motivation • Entwicklung personalisierter Tiny Habits für kritisches Denken • Sensibilisierung für den Datenschutz online und offline
Benötigte Materialien	Benötigte Materialien Flipcharts, Marker, Haftnotizen oder Karteikarten Vorbereitetes Online-Dokument, in das alle Gruppen ihre endgültigen Tiny Habits kopieren/eintragen können Ausgedruckte Vorlagen für Gewohnheiten (optional)
Tools, Quellen	Ausgedruckte Tiny Habits-Vorlagen (optional)
Dauer	3 Stunden
Anzahl der Teilnehmenden	Flexibel; empfohlene Mindestteilnehmerzahl 4 Personen, 1 Moderator pro 10–15 Teilnehmer; Jugendliche ab 16 Jahren
Handout	Tiny Habits Vorlage

Beschreibung

Diese Methode vermittelt den Teilnehmenden die Prinzipien von Tiny Habits und deren Fähigkeit, individuelle und kollektive Veränderungen anzustoßen. Die Sitzung beginnt mit dem Verständnis von Gewohnheitsbildung und Motivation, geht dann zur praktischen Anwendung über und reflektiert schließlich, wie kleine, bewusste Verhaltensweisen einen umfassenderen kulturellen Wandel bewirken können – insbesondere in Bezug auf Privatsphäre, Respekt und Datensicherheit.

Der Ansatz leitet die Teilnehmenden dazu an, persönliche Handlungen mit dem Wohlergehen der Gemeinschaft zu verknüpfen und bewusst nachhaltige Gewohnheiten zu entwickeln, die ein sichereres und respektvolleres digitales und physisches Umfeld fördern.

Die Moderator*innen werden aufgefordert, sich mit dem Grundkonzept der Tiny Habits von B.J. Fogg vertraut zu machen, z. B. über seinen TED-Vortrag.

Phase 1: Einführung in Tiny Habits (60 Minuten)
Die Moderation beginnt mit einer Vorstellung der Ziele und der Struktur der Sitzung. Die Teilnehmenden werden darüber informiert, dass sie untersuchen werden, wie kleine, konsequente Handlungen – Tiny Habits – sowohl persönliche Routinen als auch die kollektive Kultur beeinflussen können.

Motivation, Routinen und Gewohnheiten verstehen (30 Minuten)

- Input (10 Minuten): Die Moderation definiert die Begriffe Motivation, Routinen und Gewohnheiten und erläutert deren Unterschiede.
- Plenumsdiskussion (10 Minuten): Die Teilnehmenden tauschen Beispiele für gute und schlechte Gewohnheiten aus, identifizieren, was manche Gewohnheiten leichter aufrechtzuerhalten macht, und geben Tipps, wie dies gelingen kann.
- Input (10 Minuten): Einführung in das Konzept der Tiny Habits (entwickelt von BJ Fogg). Die Moderation erklärt, wie kleine, fest verankerte Handlungen zu einer bedeutenden Verhaltensänderung führen können.

Entwicklung persönlicher Tiny Habits (30 Minuten): Das Hauptziel dieses Blocks ist es, die Teilnehmenden mit dem Vokabular und der Struktur von Tiny Habits vertraut zu machen, damit sie sowohl das Erstellen als auch das Bewerten einfacher Verhaltensänderungen erleben können.

Einzelarbeit (15 Minuten): Die Teilnehmenden entwerfen fünf oder mehr Tiny Habits für ihren persönlichen Kontext, wobei sie die Formel „Nachdem ich [Auslöser], werde ich [neues Verhalten] und feiere dies mit [positive Verstärkung]" verwenden.

Gruppenaustausch und Feedback (15 Minuten): Die Moderation teilt die Teilnehmenden in Gruppen von 2 bis 4 Personen ein. Die Teilnehmenden stellen ihre Gewohnheiten in diesen kleinen Gruppen vor und geben Feedback anhand von drei Bewertungskriterien:

- Wie einfach ist es, jede Gewohnheit auszuführen? (Einen Handstand zu machen, während man Zahnseide benutzt, ist vielleicht nicht immer machbar.)
- Passen die Komponenten gut zusammen? (Eine gute Idee wäre es, Dinge zu kombinieren, die man im selben Raum machen kann.)
- Würden andere Leute auch Lust haben, diese Gewohnheit zu übernehmen? (Ist diese Gewohnheit für alle sinnvoll oder eher nur für die Person, die sie entwickelt hat?)

Tipp für die Moderation: Fordern Sie die Teilnehmenden auf, ihre Auslöser und Belohnungen zu konkretisieren, um jede Gewohnheit konkreter und nachhaltiger zu gestalten.

Phase 2: Reflexion: Vom individuellen zum kollektiven Handeln (45 Minuten)
Diese Phase der Methode hilft den Teilnehmenden, ihren Fokus von individuellen Belangen auf gemeinschaftsorientiertes Denken zu verlagern. Außerdem vertieft sie ihr Verständnis von Respekt, Einverständnis und digitaler Ethik und bereitet sie auf die anschließende kreative Gruppenarbeit vor.

Die Moderation leitet den zweiten Teil ein, indem si erklärt, dass Tiny Habits auch komplexe soziale und ethische Herausforderungen angehen können. Die Teilnehmenden werden aufgefordert, darüber nachzudenken, wie kleine Handlungen zum kollektiven Wohlbefinden beitragen können.
Die Teilnehmenden kehren zu den Gruppen zurück, in denen sie vor der Pause gearbeitet haben. Alternativ können an dieser Stelle auch neue Gruppen gebildet oder zugewiesen werden.

Gruppenarbeit (20 Minuten): Die Gruppen untersuchen, wie Tiny Habits Probleme wie die folgenden angehen können:

- Online- und Offline-Privatsphäre
- Datensicherheit und digitale Grenzen
- Respekt und sichere Räume für andere
- Klatsch und ethische Kommunikation
- (andere, verwandte Themen können ebenfalls verwendet/hinzugefügt werden)

Plenumsdiskussion (10 Minuten): Die Gruppen tauschen ihre Überlegungen aus und identifizieren wichtige Erkenntnisse über die Möglichkeiten und Grenzen von Tiny Habits bei der Bewältigung größerer Herausforderungen sowie ihre Erkenntnisse über die Durchführbarkeit von Tiny Habits für jedes Thema.

Input und Diskussion (15 Minuten): Die Moderation stellt die Idee vor, Tiny Habits für gemeinschaftliches Handeln neu zu definieren. Die Teilnehmer werden ermutigt, gemeinschaftsorientierte Gewohnheiten unter Verwendung der angepassten Struktur zu formulieren:
„Nach X werde ich Y tun und das mit Z feiern“,
wobei Y eine gemeinschaftsorientierte Handlung ist.

Beispiel:
„Nachdem ich ein Foto mit Freunden gemacht habe, werde ich sie um Erlaubnis bitten, bevor ich es poste, dem Beitrag den Hinweis „Alle Beteiligten haben der Veröffentlichung dieses Bildes zugestimmt“ hinzufügen und das mit einem High Five mit meinen Freunden feiern.“

Pause (10 Minuten)

Phase 3 – Entwicklung kleiner Gewohnheiten für Sicherheit und Gemeinschaft (60 Minuten)
Die Teilnehmenden kehren zu den Gruppen zurück, in denen sie vor der Pause gearbeitet haben. Alternativ können an dieser Stelle auch neue Gruppen gebildet oder zugewiesen werden.

Gruppen-Brainstorming (15 Minuten): Die Gruppen identifizieren Möglichkeiten, wie sie durch kleine Gewohnheiten die Privatsphäre, den Respekt und die Sicherheit verbessern können. Sie werden dazu angeregt, potenzielle Hindernisse, Zielgruppen (z. B. die allgemeine Öffentlichkeit, bestimmte Interessengruppen) und Möglichkeiten für Veränderungen zu notieren.

Gewohnheitsentwicklung (15–20 Minuten): Anhand der Ergebnisse ihres Brainstormings entwickeln die Gruppen neue kleine Gewohnheiten, um digitale Sicherheit und respektvolles Verhalten zu fördern.

Präsentationen und Feedback (15 Minuten): Jede Gruppe präsentiert ihre vorgeschlagenen Gewohnheiten im Plenum. Der Moderator leitet konstruktives Feedback an und legt dabei Wert auf Klarheit, Machbarkeit und Relevanz für die Gemeinschaft.

Zusammenfassung und abschließende Reflexion (verbleibende Zeit): Alle entwickelten Gewohnheiten werden in einem gemeinsamen Dokument gesammelt, das den Teilnehmenden und Organisatoren zugänglich ist. Jeder Teilnehmende wählt dann eine Gewohnheit aus, zu deren Umsetzung er sich persönlich für die nächste Woche verpflichtet.

In dieser letzten Phase werden kollektive Erkenntnisse in greifbare Ergebnisse umgesetzt. Indem sich die Teilnehmenden zu einer kleinen Gewohnheit verpflichten, verbinden sie ihr persönliches Wachstum mit den übergeordneten Themen Respekt, Privatsphäre und digitale Verantwortung. Das gemeinsame Dokument dient sowohl als Protokoll als auch als zukünftige Ressource für weiteres Engagement.

Die Moderation schließt die Sitzung ab, indem:
- diese Übung mit übergeordneten Veranstaltungsthemen wie Wohlbefinden, Inklusion und verantwortungsbewusstem digitalen Verhalten verknüpft wird.
- hervorhebt, wie kleine, konsequente Handlungen zu einem kulturellen Wandel führen können.
- die Teilnehmenden ermutigt, in zukünftigen Sitzungen über ihre Fortschritte oder Überlegungen zu den von ihnen gewählten Gewohnheiten zu berichten.

Fragen zur Nachbesprechung

- Was hat euch an euren eigenen Gewohnheiten überrascht? Was war einfach oder schwierig daran, eure eigenen Tiny Habits zu entwickeln?
- Wie können kleine Handlungen zu bedeutenden Veränderungen führen?
- Wie können wir die Auswirkungen individueller Handlungen auf die Gemeinschaft sehen/messen?
- Wo liegen die Grenzen dieser Methode in eurem persönlichen Kontext oder für die Anliegen, die euch am Herzen liegen?

Quelle: Entwickelt von KulturLife im Rahmen des SHINE-Projekts. Das ursprüngliche Konzept der Tiny Habits wurde von B.J. Fogg entwickelt.

Handout

Tiny Habits Vorlage

Nachdem ich _____, (mache ich) I _____ und feiere das mit _____.
[Auslöser] [neues Verhalten] [positive Verstärkung]

Definitionen und Beispiele:

Motivation
Motivation ist ein Prozess, der zielgerichtetes Verhalten initiiert, leitet und aufrechterhält.

Beispiel: Ich möchte eine Veranstaltung organisieren, weil ich gerne mit Menschen über Dinge spreche, die mir wichtig sind.

Routine
Eine Routine ist eine Reihe von Verhaltensweisen, die häufig wiederholt werden.

Beispiel: Vor Homeoffice-Tagen und freitags nehme ich meine Sporttasche mit zur Arbeit und gehe nach Feierabend ins Fitnessstudio.

Gewohnheit (Habit)
Eine Gewohnheit ist der Impuls, eine Handlung ohne oder mit nur geringem bewussten Nachdenken auszuführen.

Beispiel: Wenn ich von der Arbeit nach Hause komme, setze ich mich an meinen Schreibtisch, schalte das Radio ein und male ein Bild.

16. REUSE – Intelligenter mit Abfall

Angestrebte Fähigkeiten und Konzepte	• Kritisches Denken • Kreative Wiederverwendung von Ressourcen • Umweltbewusstsein • Entwicklung von ökologischem Einfühlungsvermögen und Verantwortung
Ziele	• Verständnis des Recyclingprozesses und der Auswirkungen der Textilindustrie • Sensibilisierung für die Bedeutung von Recycling und einem nachhaltigen Umgang mit Abfall • Einführung der Teilnehmenden in die vier grundlegenden Abfallkategorien (Recycling, Wiederverwendung, Kompostierung, nicht recycelbarer Abfall) • Untersuchung der negativen Auswirkungen der Textilindustrie auf die Umwelt • Förderung des kreativen Denkens durch Upcycling-Aufgaben • Entwicklung praktischer Fähigkeiten für ökologisches Handeln im Alltag
Benötigte Materialien	Ein Korb mit verschiedenen Gegenständen/Fotos verschiedener Gegenstände in einer PowerPoint-Präsentation (Zahnbürste, altes T-Shirt, Dose, Plastiktüte, Banane, Zeitung, Feuchttücher…) Projektor oder Tablet zur Vorführung eines kurzen Videos über Textilverschmutzung und zur Präsentation
Tools, Quellen	Recycling-Handbücher (lokale/nationale Leitfäden für jedes Land) oder Recycling-Richtlinien nationaler Abfallentsorgungsdienste usw.) Weghmann, V. (2023, February). Waste Management in Europe. EPSU. Chang, A. (2025, January 1). The life cycle of a t-shirt [Video]. YouTube.
Dauer	60 Minuten
Anzahl der Teilnehmenden	15 - 30 Personen, Alter 16+
Handout	Öko-Quiz

Beschreibung

Vorbereitung für die Trainer*innen: Bitten Sie die Teilnehmenden, einen kleinen Gegenstand aus dem Abfall mitzubringen (z. B. Plastikverpackung, alte Socke, Bananenschale usw.).

Ablauf der Aktivität (60 Minuten)
Teil 1 – Eisbrecher: „Was ist mein Abfall?“ (10–15 Minuten)
Die Teilnehmenden tauschen Gegenstände aus und versuchen zu erraten, zu welcher Kategorie der Gegenstand gehört:
recycelbar, wiederverwendbar, kompostierbar oder nicht recycelbar.
Die Teilnehmenden müssen sich gegenseitig Fragen stellen und sich mit anderen austauschen, um die beste Zuordnung zu finden. Anschließend fasst die Moderation zusammen, warum manche Gegenstände schwer zu klassifizieren sind.

Teil 2 – Öko-Quiz (10–15 Minuten)
In kleinen Gruppen schätzen die Teilnehmenden die Zersetzungszeiten von 5–6 ausgewählten Gegenständen. Die Trainer*innen gibt die richtigen Antworten bekannt und leiten eine kurze Reflexion.
Tipp für die Moderation: Stellen Sie den Teilnehmenden Fragen wie: *Was hat euch überrascht? Wie verändert dies eure Denkweise? Warum bleiben manche Gegenstände Hunderte von Jahren in der Natur? Wie verändert dies deine Einstellung zu deinen täglichen Gewohnheiten?*

Der Moderator zeigt den Teilnehmern den Kurzfilm *“The Life of a T-Shirt”.*

Teil 3 – Kreative Mini-Herausforderung: Zweites Leben (25–30 Minuten)
Jedes Team wählt einen Gegenstand (vorzugsweise Textilien) aus und hat die Aufgabe, eine praktische und nachhaltige Möglichkeit zu finden, diesen wiederzuverwenden.
Sie sollten ihre Idee mit folgenden Elementen präsentieren:

- Eine kurze Geschichte über das neue Leben des Gegenstands
- Ein Slogan
- Eine einfache visuelle Darstellung (Zeichnung oder Skizze)

Tipps für die Moderation: Konzentrieren Sie sich auf Funktionalität, Abfallreduzierung und Auswirkungen.

Lernziele Zusammenfassung (2–3 Minuten)

Trainer*innen fassen die wichtigsten Erkenntnisse zusammen:

- Wir alle produzieren Abfall – aber wir können auch Veränderungen bewirken.
- Kreativität und Bewusstsein sind Werkzeuge für Nachhaltigkeit.
- Kleine Maßnahmen sind wichtig!

Fragen zur Nachbesprechung

- Welche Information hat euch heute am meisten überrascht?
- Seht ihr die Dinge, die ihr wegwerft, jetzt mit anderen Augen?
- Wie könnt ihr das, was ihr heute gelernt habt, in eurem Alltag anwenden?
- Was hat euch motiviert, an der Herstellung eines neuen Gegenstands mitzuwirken?
- Könnet ihr euch vorstellen, jemandem ein Geschenk aus Upcycling-Materialien zu basteln?
- Was hat euch überrascht? Wie verändert dies eure Denkweise? Warum bleiben manche Gegenstände Hunderte von Jahren in der Natur? Wie verändert dies eure Einstellung zu euren täglichen Gewohnheiten?

Quelle: Entwickelt von UGNV im Rahmen des SHINE-Projekts

Handout

Öko Quiz

1. Farbiger! Zersetzungszeit: _____ Jahre
2. Einweg-Plastikbecher! Zersetzungszeit: _____ Jahre
3. Wegwerfwindeln für Babys! Zersetzungszeit: _____ Jahre
4. Gummistiefel! Zersetzungszeit: _____ Jahre
5. Baumwoll-T-Shirt! Zersetzungszeit: _____ Jahre
6. Wollmütze! Zersetzungszeit: _____ Jahre
7. Normales Papier! Zersetzungszeit: _____ Jahre
8. Braune Pappe! Zersetzungszeit: _____ Jahre
9. Aluminiumdose! Zersetzungszeit: _____ Jahre
10. Flip-flops! Zersetzungszeit: _____ Jahre
11. Kunststoffkanister! Zersetzungszeit: _____ Jahre
12. Autoreifen! Zersetzungszeit: _____ Jahre
13. Plastikstrohhalm! Zersetzungszeit: _____ Jahre
14. Glas! Zersetzungszeit: _____ Jahre
15. Plastikstäbchen! Zersetzungszeit: _____ Jahre
16. Plastikzahnbürste! Zersetzungszeit: _____ Jahre
17. Lederschuhe! Zersetzungszeit: _____ Jahre

Richtige Antworten:
1. 13 Jahre
2.50 Jahre
3.200-500 Jahre
4.50-80 Jahre
5.2-5 Monate
6.1-5 Jahre
7.2-6 Wochen
8.2 Monate
9.80-250 Jahre
10. 50-80 Jahre
11. 400+ Jahre
12. 50-80 Jahre
13. 200+ Jahre
14. 1,000,000 Jahre oder nie
15. 450+ Jahre
16. 500 Jahre
17. 25-40 Jahre

17. Öko-Ampel – Öko-Shopper

Angestrebte Fähigkeiten und Konzepte	• Selbstreflexion und Selbstbewusstsein • Kritisches und analytisches Denken • Fundierte Entscheidungsfindung • Aktives Zuhören und Kommunikation • Praktische Fähigkeiten und Problemlösungskompetenz • Kollektives Lernen
Ziele	• Junge Menschen in die Lage versetzen, Etiketten auf Lebensmitteln und anderen Produkten kritisch zu lesen und zu verstehen • Ermöglichen einer visuellen Bewertung ihrer eigenen Gewohnheiten mithilfe eines Farbsystems • Sensibilisierung für die ökologischen und gesundheitlichen Auswirkungen verschiedener Produkte • Schaffung einer dynamischen, ansprechenden und interaktiven Lernumgebung zum Thema nachhaltiger Konsum • Befähigung junger Menschen, verantwortungsbewusste und fundierte Konsumentscheidungen zu treffen
Benötigte Materialien	Flipchart-Papier, A4-Papier, Stifte und Marker
Tools, Quellen	Präsentationsfolien mit Informationen zu: Ökologischen Zertifizierungen (EU-Umweltzeichen, Fairtrade, Vegan usw.), angepasst an das jeweilige Land Beispiele für Etiketten (Originale, Kopien oder Ausschnitte) Empfohlenes Video: Everything You Need to Know About Greenwashing. (2025, May 5). YouTube. Backup: Fall in love with the EU Ecolabel – EN 1. (2023, Aug 21). YouTube. Fall in love with the EU Ecolabel – EN 2. (2023, Aug 21). YouTube.
Dauer	60 - 90 Minuten
Anzahl der Teilnehmenden	12 – 24 Personen, Alter 15 – 30
Handout	Ökologische Zertifizierungen

Beschreibung

Phase 1: Vorbereitung (40 Minuten)
Die Moderation führt die Teilnehmenden mit einer kurzen Präsentation über die Bedeutung von Produktlabels und ökologischen Zertifizierungen in das Thema ein. Zu verwendende Beispiele: **EU-Umweltzeichen, Fairtrade, FSC, Vegan, Cruelty-Free, Bio** usw. (10 Minuten). Anschließend zeigt die Moderation ein kurzes Video zum Thema Greenwashing und bittet die Teilnehmenden, die folgenden Fragen zu beantworten (10 Minuten):

- Was kommt euch als Erstes in den Sinn, wenn ihr das Wort Greenwashing hören?
- Wurdet ihr jemals durch Marketingtricks in die Irre geführt?
- Könnt ihr euch an ein persönliches Beispiel erinnern?

Die Moderation präsentiert mehrere reale Beispiele für lokale Produkte mit Labels (oder verwendet ausgedruckte Fotos/Karten von Produkten). Die Teilnehmenden arbeiten zu zweit oder in kleinen Gruppen, um die Labels zu analysieren und zu diskutieren. Die Teilnehmenden erhalten Bilder von Barcodes und versuchen, das Herkunftsland zu identifizieren (10 Minuten).

Tipps für die Moderation: Erklären Sie, wie Barcodes das Herkunftsland des Produkts angeben können, z. B. 385 = Kroatien; 387 = Bosnien und Herzegowina; 860 = Serbien; 400–440 = Deutschland. Bereiten Sie mindestens 4–5 Beispiele für Produkte oder gedruckte Karten aus lokalen Geschäften mit verschiedenen Etiketten und Logos vor.

In den nächsten 10 Minuten bittet die Moderation die Teilnehmenden, 2–3 Minuten lang individuell nachzudenken, und leitet dann eine kurze Gruppendiskussion ein:

- *Lest ihr die Etiketten, bevor ihr ein Produkt kaufen?*
- *Wenn dort „ECO" oder „BIO" steht, lest ihr dann den Rest des Etiketts weiter?*
- *Vertraut ihr der Richtigkeit der Angaben auf dem Etikett?*
- *Glaubt ihr, dass Etiketten nur als Marketingtrick verwendet werden?*

Phase 2: Öko-Ampel-Spiel (30 Minuten)
Die Teilnehmenden werden in Teams aufgeteilt, die jeweils einen Satz Produktetiketten oder echte Produktverpackungen erhalten. Anhand bestimmter Kriterien besteht die Aufgabe darin, die Produkte in folgende Kategorien einzuteilen:

- **Rot:** ökologisch inakzeptabel
- **Gelb:** durchschnittliche Produkte
- **Grün:** ökologisch akzeptabel

Die Moderation steht vor den Teilnehmenden und symbolisiert eine Ampel. Die rechte Hand (rechte Seite) steht für die roten und orangefarbenen Zonen (inakzeptabel/fragwürdig), während die linke Hand (linke Seite) die grüne Zone (akzeptabel) darstellt.

Die Teams stellen sich hintereinander auf, wie Fahrzeuge an einer Ampel. Nacheinander treten die Teammitglieder an den oder die Moderator*in heran, präsentieren ein Produkt, erläutern kurz ihre Überlegungen und legen es je nach Bewertung auf die rechte oder linke Seite. Wenn die Teilnehmenden sich bei der Einstufung unsicher sind, kann die Moderation ihnen mit zusätzlichen Fakten helfen, da die Materialien bereits im Vorfeld recherchiert wurden.

Wenn alle Teams fertig sind, bleiben die Teilnehmenden rechts und links aufgeteilt, was visuell die Bühne für eine anschließende Gruppendiskussion bereitet.

Bewertungskriterien für die Klassifizierung:

- Verpackung (recycelbar, wiederverwendbar, Kunststoff usw.)
- Herkunft (lokal/importiert)
- Zertifizierungen und Labels
- Produktzusammensetzung (schädliche Inhaltsstoffe, Zucker, Zusatzstoffe, vegan, biologisch usw.)

Phase 3: Problemlösung (45 Minuten)

Jedes Team zieht ein Problem im Zusammenhang mit umweltbewusstem Konsumverhalten.
Beispiele für Herausforderungen können sein:

- Übermäßiger Einsatz von Kunststoff in Lebensmittelverpackungen
- Mangelnde Kenntnisse über das Lesen von Produktetiketten
- Kinder essen in der Schule ungesunde/verarbeitete Lebensmittel.
- Mangel an gesunden oder lokalen Lebensmitteln in Geschäften

Die Teams arbeiten gemeinsam an einer konkreten und realistischen Lösung.
Ihr Plan sollte Folgendes enthalten:

- Kollektive Maßnahmen, die sie initiieren können (z. B. Kampagnen, Bildungsaktivitäten)
- Potenzielle Kooperationspartner oder Unterstützer (Schulen, Unternehmen, lokale Gemeinschaften)
- Geschätzter Zeitaufwand für die Umsetzung
- Langfristige Nachhaltigkeit ihrer Idee

Nach der Brainstorming-Sitzung präsentiert jedes Team seine Lösung in einem Pitch (5 Minuten).

Fragen zur Nachbesprechung

- Was fandest du am interessantesten und was hast du Neues gelernt?
- Auf welche Produkte werdet ihr von nun an mehr achten (Lebensmittel, Kosmetika, Kleidung usw.)?
- Werdet ihr in Zukunft Etiketten genauer lesen?
- Würdet ihr auf den Kauf eines umweltschädlichen Produkts verzichten, auch wenn es für deine Gesundheit unbedenklich ist?
- Könnt ihr jetzt Umweltzeichen erkennen? Könnt ihr mindestens eines nennen?

Quelle: Entwickelt von UGNV im Rahmen des SHINE-Projekts.

Handout

Ökologische Zertifizierungen

EU-Umweltzeichen
- Offizielle EU-Zertifizierung
- Produkte und Dienstleistungen mit geringeren Umweltauswirkungen
- Deckt den gesamten Lebenszyklus ab: Produktion → Nutzung → Entsorgung

Fairtrade
- Gewährleistet faire Löhne und ethische Arbeitsbedingungen
- Unterstützt Kleinbauer*innen und Arbeiter*innen
- Fördert nachhaltige Anbaumethoden

FSC – Forest Stewardship Council
- Holz, Papier und Waldprodukte aus verantwortungsvoll bewirtschafteten Wäldern
- Schützt die Artenvielfalt und lokale Gemeinschaften
- Verhindert illegalen Holzeinschlag

Vegan label
- Garantiert, dass keine tierischen Inhaltsstoffe oder Nebenprodukte enthalten sind
- Fokus auf pflanzlichen Alternativen
- Beliebt bei Kosmetika, Lebensmitteln und Lifestyle-Produkten

Cruelty-Free
- Produkte und Inhaltsstoffe, die nicht an Tieren getestet wurden
- Häufig bei Kosmetika und Haushaltsprodukten

Bio-Zertifizierung
- Lebensmittel und Landwirtschaft ohne synthetische Pestizide, Düngemittel oder GVO
- Fördert die Bodengesundheit und Biodiversität
- EU-Bio-Label + andere nationale Standards

18. Ökologischer Fußabdruck

Angestrebte Fähigkeiten und Konzepte	• Ökologische Kompetenz • Kritisches Denken • Selbstreflexion • Nachhaltige Planung und Handeln • Aktive Bürgerschaft
Ziele	• Das Bewusstsein junger Menschen für alltägliche Gewohnheiten, die sich auf die Umwelt auswirken, schärfen • Möglichkeiten für nachhaltigeres Verhalten aufzeigen • Konkrete lokale Maßnahmen fördern, die das Umweltbewusstsein stärken
Benötigte Materialien	Flipchart, Farbstifte, A4-Papier
Tools, Quellen	Handout zum Thema „Nachhaltiges Bingo“
Dauer	60-90 Minuten
Anzahl der Teilnehmenden	15-30 Personen, Alter 16+
Handout	Nachhaltiges Bingo

Beschreibung

Die Moderation verteilt das Handout „Nachhaltiges Bingo“ an alle Teilnehmenden und gibt ihnen 10 Minuten Zeit, um es auszufüllen.

Nach Abschluss der Aufgabe wenden sich die Teilnehmenden an ihren Nachbar*innen, suchen nach Gemeinsamkeiten in ihren täglichen Gesundheitsgewohnheiten und markieren diese mit einem Kreis (5 Minuten). Danach schließen sich jeweils zwei Paare zu einer Vierergruppe zusammen.

Die gebildeten Gruppen identifizieren dann gemeinsame tägliche Gewohnheiten und reflektieren ihr tägliches Verhalten. In einer Gruppendiskussion (15 Minuten) identifizieren sie Muster, die zu einem größeren ökologischen Fußabdruck beitragen, und erkunden Bereiche, in denen Veränderungen möglich sind.

Im nächsten Teil der Aktivität müssen die Gruppen ein Projekt für eine umweltfreundliche Aktion in ihrer Gemeinde erstellen (30 Minuten) und es dann den anderen Gruppen vorstellen (15 Minuten).

Beispiele hierfür sind:

- Ein Kleidertausch oder Flohmarkt (Verkauf oder Tausch von Secondhand-Kleidung)
- Eine Mini-Kampagne gegen Lebensmittelverschwendung in Restaurants (z. B. Spende von Essensresten an Obdachlose oder streunende Tiere)
- Eine kleine Wohltätigkeitsveranstaltung (möglicherweise als Teil des Flohmarkts), um Spenden für das Pflanzen von Bäumen oder die Begrünung öffentlicher Bereiche zu sammeln
- Eine Kampagne gegen Plastikverpackungen, z. B. die Herstellung wiederverwendbarer Einkaufstaschen als Ersatz für Plastiktüten
- Das Nähen kleiner Netzbeutel als Ersatz für Einweg-Plastiktüten für Obst und Gemüse

Fragen zur Nachbesprechung

- Welche Veränderungen fielen euch am leichtesten?
- Welche waren am schwierigsten?
- Was hat euch am meisten an eurem eigenen Verhalten überrascht, als ihr euer Tagebuch geführt habt?
- Welche langfristigen Veränderungen könnten uns helfen, nachhaltiger zu leben?
- Wie können wir in unseren Gemeinden zu Trägern des Wandels werden?

Quelle: Entwickelt von UGNV im Rahmen des SHINE-Projekts

Handout

NACHHALTIGES BINGO

Male jede Aktivität aus, sobald du sie abgeschlossen hast. Gib dir eine Belohnung, wenn du das gesamte Spielfeld ausgefüllt hast!

Meine Belohnung .....

Iss eine Frucht oder Gemüse	Mach einen Spaziergang	Schließ eine 21-Tage Challenge erfolgreich ab	Probier ein neues gesundes Kochrezept aus	Frühstück vor dem Morgen vorbereiten
Führe eine Woche lang ein Ernährungs-tagebuch	Teile Essensreste, um Lebensmittel-verschwen-dung zu reduzieren	Genieße eine Bildschirm-freie Mahlzeit	Wähle einen protein- und ballaststoff-reichen Snack	Meditiere/ Treibe Sport
Kein Dessert gegessen	Pflanze einen Baum	FREIES FELD	Sehe dir eine Doku an	Spende alte Kleidung
Spende an wohltägige Zwecke	Hör dir einen Podcast an	Mache einen Essensplan für eine Woche	Trenne den Müll	Übe Yoga
Verzichte einen Tag lang auf Zucker	Recycle	Spare Energie	Gönn dir etwas	Geh wandern

Fazit

Die in diesem Toolkit behandelten Themen decken verschiedene Aspekte des Kompetenzrahmens für Bürgerkompetenz der Europäischen Kommission ab. Sie sind so gruppiert, dass sie die Vermittlung von Wissen und Fähigkeiten, Einstellungen und Werten ermöglichen, die Einzelpersonen benötigen, um sich als verantwortungsbewusste, informierte und engagierte Bürger*innen aktiv an der Gesellschaft zu beteiligen. Es geht darum, gesellschaftliche Themen zu verstehen, die Rechte anderer zu respektieren, verantwortungsvolle Entscheidungen zu treffen und einen positiven Beitrag zum demokratischen Leben zu leisten.

Das Schulungs-Toolkit wurde entwickelt, um Pädagog*innen, Anleiter*innen und Gemeindevorstehenden die Instrumente, Strategien und Erkenntnisse an die Hand zu geben, die sie benötigen, um Bürgerkompetenz in verschiedenen Lernumgebungen zu entwickeln. Durch die Konzentration auf Wissen, Fähigkeiten, Einstellungen und Werte zielt das Toolkit darauf ab, eine Generation von Menschen zu fördern, die informiert, verantwortungsbewusst und aktiv in ihren Gemeinden und im demokratischen Leben engagiert sind. Ausbilder, die die in diesem Toolkit vorgeschlagenen Methoden, Techniken und Spiele einsetzen, stehen vor einer schwierigen Aufgabe. Sie müssen nämlich diejenigen Elemente auswählen, die den Bedürfnissen junger Menschen, die Lebenskompetenzen erwerben und ethische und engagierte Mitglieder der Gesellschaft werden wollen, am besten entsprechen.

Durch interaktive Aktivitäten, Diskussionen und reale Szenarien bietet das Toolkit praktische und anpassungsfähige Ressourcen, die kritisches Denken, Partizipation, Empathie und Respekt für Vielfalt fördern. Es ermutigt die Lernenden, nicht nur ihre Rechte und Pflichten zu verstehen, sondern auch aktive Bürgerschaft auf sinnvolle und konstruktive Weise zu praktizieren. Daher umfassen viele der hier angebotenen Tools Methoden, die Fähigkeiten entwickeln, die für jeden jungen Menschen, Meinungsführer und Aktivisten wichtig sind – kritisches Denken, Kreativität und Problemlösung. Denken Sie bei der Umsetzung dieser Tools daran, dass der Aufbau von Bürgerkompetenz ein fortlaufender Prozess ist, der durch Dialog, Reflexion und praktische Anwendung wächst.

SHINE Trainingstoolkit zur Bürgerkompetenz

Diese Publikation wird unter einer Creative-Commons-Lizenz veröffentlicht:
https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/
Diese Publikation steht im offenen Zugang zum Download zur Verfügung unter:
https://shine-europe.eu/