



Projekt zur Stärkung der politischen  
Jugendbildung und -beteiligung in der  
Verbandsgemeinde Montabaur



**Verbandsgemeinde Montabaur**

Konrad-Adenauer-Platz 8, 56410 Montabaur



**Haus der Jugend Montabaur e.V.**

Odenwaldstraße 7, 56410 Montabaur

# Inhalt

<b>Einleitung</b>	<b>1</b>
<b>A Was ist Jugendbeteiligung</b>	<b>2</b>
I Zielgruppe	2
II Rechtliche Grundlagen	3
III Kerninhalte und Formen der politischen Jugendbeteiligung	3
1. Kerninhalte der politischen Jugendbeteiligung	3
2. Formen der politischen Jugendbeteiligung	4
<b>B Gelebte Jugendbeteiligung</b>	<b>5</b>
I Politische Partizipation auf kommunaler Ebene	5
1. Schulen	5
2. Feuerwehr	5
3. Regionalentwicklung	6
4. Allgemeine politische Partizipation	6
II Politische Bildung im Haus der Jugend	7
III Ergänzungsmöglichkeiten	8
<b>C Besondere Herausforderungen der Jugendbeteiligung</b>	<b>10</b>
I Zugang	10
II Jugendgerechte Formen	11
III Komplexität der Themen	12
IV Nachhaltigkeit	12
<b>D Drei Säulen des Projektes JumaZu</b>	<b>14</b>
I Barcamps	14
1. Was ist ein Barcamp	15
2. Möglicher Ablauf eines Barcamps	16
3. Das digitale Barcamp	17
II Zentrale Plattform: JumaZu.de	18
1. Grundlage	18
2. Mitmachen	19
3. Umsetzung	20
III Selbstverpflichtung der Verbandsgemeinde und ihrer Organe	21

<b>E Organisation Rahmenbedingungen</b>	<b>24</b>
I Verortung	24
II Zeitplan	24
1. Umsetzungsphase (September 2021 bis März 2022)	24
2. Betriebsphase (April 2022 bis März 2024)	26
3. Abschluss der Projektphase (April 2024 bis September 2024)	26
III Personal	27
IV Finanzen und Sachmittel	28
V Modellprojekt	29

# Einleitung

Es ist ein demokratischer Grundsatz, dass Bürgerinnen und Bürger bei gesellschaftlichen Fragen, die sie selbst betreffen, ein unmittelbares oder mittelbares Mitspracherecht haben. Für Kinder und Jugendliche sind die Möglichkeiten, an politischen Entscheidungsfindungen mitzuwirken, eingeschränkt. Das entpflchtet jedoch nicht davon, die Belange von Kindern und Jugendlichen immer mit zu berücksichtigen und Möglichkeiten zu schaffen, mit denen sich auch junge Menschen Gehör verschaffen können. In diesem Sinne gibt es auch auf kommunaler Ebene zahlreiche Mitwirkungsmöglichkeiten, wie z.B. in den Jugendvertretungen der Feuerwehren oder als Mitglied im Schulträgerausschuss. Diese Mitwirkungsmöglichkeiten haben jedoch einen engen formalen und inhaltlichen Rahmen. Sie können zwar punktuelle Beteiligungen ermöglichen, führen Jugendliche jedoch nicht an eine allgemeinpolitische Partizipation heran.

Im Herbst 2019 beantragte die FDP-Fraktion im Verbandsgemeinderat die Einrichtung einer Jugendvertretung gem. § 56 b Abs. 1 Gemeindeordnung Rheinland-Pfalz (GemO). Ein Jugendbeirat wird durch regelmäßige Wahlen nach den Regeln des Kommunalwahlgesetzes gebildet. Er tagt nach den Regeln der Geschäftsordnung der Verbandsgemeinde. In Bezug auf Selbstverwaltungsangelegenheiten der Gemeinde besteht ein Initiativrecht gegenüber den ordentlichen Gremien. Trotz insgesamt kontroverser Debatte fand sich Einigkeit zwischen den Fraktionen, dass es erstrebenswert sei, die politische Jugendarbeit und -bildung zu stärken. Die Verwaltung wurde beauftragt gemeinsam mit dem Haus der Jugend e.V. (HdJ) einen Vorschlag hierfür zu erarbeiten.

Das vorliegende Konzept ist in gleicher Weise als Beitrag zur politischen Bildung wie zur politischen Partizipation Jugendlicher zu verstehen. Im Bereich der politischen Bildung liegen die Schwerpunkte nicht nur auf der Vermittlung der Kommunalverfassung, deren förmlichen Mitwirkungsmöglichkeiten und den tagespolitischen Themen vor Ort, sondern auch auf der Stärkung der Diskursfähigkeit, des Vermögens sich selbst in Gruppen zu organisieren und der Bereitschaft, Eigenverantwortung zu übernehmen. Die Verfasserinnen und Verfasser dieses Konzeptes sind der gemeinsamen Überzeugung, dass diese Fähigkeiten und Kenntnisse eine wichtige Grundlage dafür sind, dass Jugendliche ihre Lebenswelt selbst gestalten.

# A Was ist Jugendbeteiligung

Jugendbeteiligung ist die Teilhabe von Jugendlichen an Entscheidungen des öffentlichen Lebens und in ihrem unmittelbaren Lebensumfeld, z.B. in der Schule oder in Vereinen bis hin zum Familienleben. In der politischen Jugendbeteiligung stehen dabei die öffentlichen Entscheidungsprozesse im Vordergrund.

## I Zielgruppe

Die Zielgruppe der Jugendbeteiligungsprojekte in Rheinland-Pfalz sind Kinder, Jugendliche und junge Erwachsene im Alter von 6 bis 27 Jahren. Diese große Spannweite folgt durch die Definition aus dem Sozialgesetzbuch 8 § 7 (Auszug):

*“Im Sinne dieses Buches ist*

- 1. Kind, wer noch nicht 14 Jahre alt ist, soweit nicht die Absätze 2 bis 4 etwas anderes bestimmen,*
- 2. Jugendlicher, wer 14, aber noch nicht 18 Jahre alt ist,*
- 3. junger Volljähriger, wer 18, aber noch nicht 27 Jahre alt ist,*
- 4. junger Mensch, wer noch nicht 27 Jahre alt ist.”*

Die Kernzielgruppe der offenen Kinder- und Jugendarbeit vom HdJ Montabaur e.V. sind Kinder, Jugendliche und junge Erwachsene zwischen 12 und 27 Jahren. Es werden aber auch für Kinder unter 12 Jahren Angebote durchgeführt.

Aus den Erfahrungen der pädagogischen Mitarbeiter des HdJ wurde für JumaZu die Zielgruppe Jugendliche und junge Erwachsene zwischen 14 und 21 Jahren gewählt.

Diese Altersgruppe ist gewohnt in Arbeitsgruppen an Projekten zu arbeiten und braucht deshalb aus Erfahrung weniger Hilfestellungen bei den Barcamps. Diese Zielgruppe hat bereits gute Erfahrungen mit digitalen Medien und der direkten Beteiligung daran (z.B. youtube.com). Sie sind bereits gut vernetzt durch soziale Plattformen (Facebook, Instagram, Tic Toc) und sind durch ihr Alter auch rechtlich dazu befugt.

Trotzdem sollen sich auch Kinder unter 14 Jahren einbringen können. Durch die offene Plattform der Homepage können zuerst einmal alle Wünsche und Ideen geäußert werden. Bei Bedarf können dann aber auch Jüngere an den Barcamps teilnehmen oder es werden für diese Altersgruppe extra Barcamps durchgeführt.

## **II Rechtliche Grundlagen**

Rechtlich ist die Jugendbeteiligung in verschiedenen Gesetzeswerken verankert:

Die UN-Kinderrechtskonvention legt grundlegende Menschenrechte fest, die für alle Kinder auf der ganzen Welt gelten sollen.

Das EU-Weißbuch ist Ausgangsbasis für die Jugendpolitik in den EU-Mitgliedsstaaten.

Das SGB VIII formuliert u.a. Rechte für Kinder u. Jugendliche in Deutschland auf Bundesebene.

Auf Landesebene (Rheinland-Pfalz) legt die Novellierung der Gemeindeordnung § 16 c und der Landkreisordnung § 11 c und § 49 c die Beteiligung von Kindern und Jugendlichen in Gemeinden und im Kreis im Detail fest. Danach soll die Gemeinde bei Planungen und Vorhaben, die die Interessen von Kindern und Jugendlichen berühren, diese in angemessener Weise beteiligen. Hierzu soll die Gemeinde über die in diesem Gesetz vorgesehene Beteiligung der Einwohnerinnen und Einwohner hinaus geeignete Verfahren entwickeln und durchführen.

## **III Kerninhalte und Formen der politischen Jugendbeteiligung**

### **1. Kerninhalte der politischen Jugendbeteiligung**

Das Hauptziel der politischen Jugendbeteiligung ist es, die Schul-, Berufs- und Freizeitsituation der Kinder und Jugendlichen in ihrer Region zu verbessern. Darüber hinaus ist sie auch das Sprachrohr der Kinder und Jugendlichen. Durch die Beteiligungsmöglichkeiten sollen sowohl die Öffentlichkeit als auch die Politik über die Meinung und die Bedürfnisse sowie Wünsche der jungen Menschen informiert und erst die Möglichkeit eröffnet werden, diese Interessen angemessen zu berücksichtigen.

Die politische Jugendbeteiligung dient nicht allein dazu den Jugendlichen und Kindern einer Gemeinde eine Stimme zu geben, sondern auch dazu Kindern und Jugendlichen Demokratie und Partizipation näher zu bringen. So sollen sie erleben, wie Politik funktioniert und Entscheidungen getroffen werden. Darüber hinaus sollen sie selbst an diesen Entscheidungen beteiligt werden.

Die jungen Menschen sollen auch inhaltlich an kommunalpolitische Themen herangeführt werden. Hierzu gehören neben der Kommunalverfassung, den Zuständigkeiten, den Geschäftsordnungen etc. auch relevante Themen aus dem kommunalen Tagesgeschäft, z.B. die Entwicklung von Vorschlägen zu Themen wie Naturschutz, Verkehrsplanung, Freizeit- und Spielplatzgestaltung.

## **2. Formen der politischen Jugendbeteiligung**

Die klassische politische Jugendbeteiligungsform der Gemeinden ist das Jugendparlament. In Rheinland-Pfalz finden die Wahlen dazu meist in den weiterführenden Schulen der betreffenden Gemeinden statt. Kinder und Jugendliche werden von Gleichaltrigen für einen begrenzten Zeitraum direkt als Vertreterinnen und Vertreter gewählt. Die Beteiligungsrate der Kinder und Jugendlichen an diesen liegt zwischen 3 bis 7 % (Zahlen 2019 auf Bundesebene vom BMFSFJ). In die Jugendparlamente werden durchschnittlich 5 bis 12 Vertreterinnen und Vertreter gewählt.

Die Struktur der Gemeinderäte übernehmen die Jugendparlamente. Dadurch erhalten Kinder und Jugendliche einen Einblick in die Politik der Erwachsenen. Bei Präsenzterminen werden die Themen besprochen, was sich für Jugendliche im ländlichen Raum als Problem darstellen kann (öffentliche Verkehrsmittel). Nachteilig sind der aufwendige Wahlvorgang und die Tatsache, dass nicht jedem die Möglichkeit gegeben ist, sich zu beteiligen.

Die digitale Jugendbeteiligung im Unterschied zu klassischen Formen der Beteiligung basiert auf elektronischen Medien und wird von diesen unterstützt. Das heißt, eine politische Teilhabe, bei der Jugendliche elektronische Informations- und Kommunikationstechnologien nutzen. Diese umfassen sowohl online-gestützte Tools (ePartizipation) als auch die Beteiligung mit Hilfe von digital erstelltem Video- und Audiomaterial.

# **B Gelebte Jugendbeteiligung**

## **I Politische Partizipation auf kommunaler Ebene**

Eine Beteiligung der Jugend findet im Bereich der Verbandsgemeinde Montabaur bereits in ganz unterschiedlichen Formen statt und reicht von der förmlichen Beteiligung in den Gremien bis zu allgemeinpolitischen Jugendinitiativen:

### **1. Schulen**

Schülervertretungen nach § 31 SchulG werden an allen Schulen der Sekundarstufe I und II gebildet. In der Primarstufe sollen Vertretungen für Schülerinnen und Schüler eingerichtet werden. Die Schülervertretungen stellen ein Bindeglied zwischen Lernenden, Lehrenden und Schulleitung dar. Die Vertretung wirkt sich grundsätzlich nur auf innerschulische Themen aus.

Schülervertreterinnen und Schülervertreter können an Sitzungen des Schulträgerausschusses (§ 90 SchulG) mit beratender Stimme teilnehmen und werden hierzu regelmäßig zu den Sitzungen geladen.

Damit orientiert sich die Schülervertretung am Leitbild der repräsentativen Demokratie und ermöglicht eine echte Mitsprache in den ordentlichen Gremien der Verbandsgemeinde. Thematisch ist die Beteiligung dabei auf das Schulleben beschränkt, außerhalb des Schulträgerausschusses auf die jeweils eigene Schule. Die Beteiligung findet in Formen der ordentlichen Gremienarbeit statt. Die Teilnahme am Schulträgerausschuss beschränkt sich in der Praxis regelmäßig auf Schülerinnen und Schüler weiterführender Schulen.

### **2. Feuerwehr**

Nach § 9 Abs. 6 LBKG können innerhalb der Feuerwehren Jugendwehren gebildet werden. Deren Angehörige sollen das 10. Lebensjahr vollendet haben. Unabhängig davon können Vorbereitungsgruppen für die Jugendwehren mit Zustimmung des Trägers der Feuerwehr gegründet werden. Mitglieder können Kinder zwischen sechs und zehn Jahren sein (Bambinis).

Die örtlichen Jugendwehren wählen in der Regel einen Sprecher oder eine Sprecherin und eine Vertretung. Diese stellen den Kontakt zur Wehrführung und den Jugendfeuerwarten her.



Die Vertreter der Ortsjugendwehren bilden das Jugendforum der Verbandsgemeinde Montabaur. Das Jugendforum der Verbandsgemeinde Montabaur wählt wiederum einen Sprecher oder eine Sprecherin und zwei gleichberechtigte Vertretungen. Sie sollen aus unterschiedlichen Ortsjugendwehren der Verbandsgemeinde Montabaur kommen.

Die Jugendvertretung der Feuerwehren handeln nur im internen, die Feuerwehr betreffenden Bereich. Ein obligatorisches Mitspracherecht besteht nicht.

### **3. Regionalentwicklung**

Nach § 16c GemO soll die Gemeinde bei Planungen und Vorhaben, die die Interessen von Kindern und Jugendlichen berühren, diese in angemessener Weise beteiligen.

Bei Dorferneuerungsmaßnahmen wird oftmals das Instrument der Dorfmoderation genutzt. Zentraler Bestandteil der Dorfmoderation ist die aktive Beteiligung aller Bevölkerungsschichten im Ort und somit auch von Kindern und Jugendlichen. Durch die Dorfmoderation wird auch bei Kindern und Jugendlichen das Interesse geweckt, an der Gestaltung des Wohnumfeldes mitzuwirken.

Die Dorfmoderation ist nicht auf Dauer angelegt. Nicht alle Gemeinden nutzen die Möglichkeit einer Dorfmoderation.

### **4. Allgemeine politische Partizipation**

Außerhalb der von öffentlicher Seite initiierten Partizipationsmöglichkeiten engagieren sich Kinder und Jugendliche immer wieder punktuell in Bezug auf Themen aus ihrem unmittelbaren Lebensbereich, z.B. indem sich mit Vorschlägen an Gemeindevertreterinnen und -vertreter wenden u.a.

Besonders wahrnehmbar war die Teilnahme von Jugendlichen an Aktionen der „Friday for Future“-Bewegung, einem globalen Streik von Schülerinnen und Schülern für eine Stärkung der Klimapolitik.

## II Politische Bildung im Haus der Jugend

Politische Bildung ist ein integrativer Bestandteil der Arbeit des HdJ. Dabei ist zum einen das Programm des HdJ darauf ausgerichtet, partizipative Formen zu erproben und einzuüben. Darüber hinaus veranstaltet das HdJ regelmäßig Veranstaltungen zu allgemeinpolitischen Themen.

Einer der gesetzlichen Grundlagen der offenen Kinder- und Jugendarbeit des HdJ ist der § 11 SGB VIII und gibt die Ermöglichung von Partizipation als Ziel der Jugendarbeit vor:

*„Jungen Menschen sind die zur Förderung ihrer Entwicklung erforderlichen Angebote der Jugendarbeit zur Verfügung zu stellen. Sie sollen an den Interessen junger Menschen anknüpfen und von ihnen mitbestimmt und mitgestaltet werden, sie zur Selbstbestimmung befähigen und zur gesellschaftlichen Mitverantwortung und zu sozialem Engagement anregen und hinführen“ (§ 11 Abs. 1 SGB VIII).*

Danach baut die Arbeit vom HdJ auf die Interessen der Kinder und Jugendlichen der Verbandsgemeinde auf. Dabei geht es sowohl um die manifesten subjektiven Interessen der Jugendlichen, die sie direkt äußern und einbringen. Das Jugendcafé als zentraler Ort der offenen Jugendarbeit gibt einen Raum zur Entfaltung dieser Interessen. Der Raum wird von den Jugendlichen so genutzt, wie sie es möchten. Musikhören, Billard-, Kicker-, Dart- oder Brettspielen, Gespräche führen oder kreativ sein. Gruppierungen von Jugendlichen können bestimmte Aufgaben weitgehend selbstständig übernehmen (z.B. Konzertplanung, Vegane-Kochgruppe, Yo-GiOh-Gruppe, Tanzgruppen, Schach-AG usw.). Die Jugendlichen und junge Erwachsene bestimmen selbst die Inhalte, Termine und die Mitarbeiter vom HdJ sind unterstützend tätig.

Aber zu berücksichtigen sind auch die latenten „objektiven“ Interessen der Jugendlichen, die bestimmte Bedürfnisse in ihrer jetzigen Entwicklung mitbringen. So durchleben sie während der Pubertät eine starke Entwicklung im psychischen und körperlichen Bereich; das Finden der Identität stellt häufig ein zentrales Thema dar. Dies zeigt sich besonders in der direkten Auseinandersetzung mit der „Institution“ HdJ und ihren Mitarbeitenden. Daraus ergeben sich weitere Einflüsse auf die Arbeit vom HdJ, besonders im Hinblick auf die Präventionsarbeit (z.B. Sexualität, Familie, Drogenkonsum).

Das HdJ ist als ein Freiraumangebot an Kinder und Jugendliche entworfen, das ihnen Möglichkeit der Selbstorganisation und Partizipation eröffnet, dessen Grundlage diese Interessen und

Bedürfnisse sind. Sie fordert die Jugendlichen an einer Mitverantwortung an der Mitgestaltung auf. Mitverantwortung wird einerseits als Recht gewährt – Jugendliche können gesellschaftlich-politisch mitentscheiden – andererseits als Pflicht gefordert, sich auch verantwortlich für die Mitgestaltung vom HdJ zu engagieren. Dieses Ziel wird als „politische Bildung“ verstanden. Denn es ermöglicht Kompetenzen eines demokratischen Bürgers oder einer demokratischen Bürgerin sich als selbstbestimmtes, aber auch sozialverantwortliches und engagiertes Individuum zu erfahren. Es ermöglicht, dass sich Jugendliche in der Gesellschaft politisch einbringen und sich für ihre Interessen einsetzen.

Das HdJ ist ein soziales Übungsfeld für Mädchen und Jungen, in dem diese ihre eigenen sozialen Regeln aushandeln und den offenen Betrieb selbstbestimmend verwalten und gestalten können. Im HdJ haben männliche und weibliche Jugendliche aus verschiedenen sozialen Schichten und unterschiedlicher nationaler Abstammung die Möglichkeit, sich im Alltag zu begegnen. Es besteht folglich die Chance, sich bei der Bewältigung der unterschiedlichen Lebenslagen zu unterstützen und am Alltag der anderen teilzunehmen.

Darüber hinaus wird der politische Bildungsauftrag auch durch Veranstaltungen zu politischen Themen wahrgenommen. Beispiele finden sich im Anhang.

### **III Ergänzungsmöglichkeiten**

Im Bereich der Selbstverwaltungsaufgaben der Verbandsgemeinde bestehen für die Schulen und Feuerwehren Beteiligungsmöglichkeiten für Jugendliche. Diese Beteiligungsmöglichkeiten knüpfen inhaltlich an einen unmittelbaren Lebensbereich Jugendlicher an und führen in unterschiedlichem Maß an formale Entscheidungsprozesse heran, haben Einfluss auf kommunale Entscheidungen oder bewegen sich im Raum der klassischen Interessenvertretung. Damit werden in diesen Bereichen bereits wichtige Fähigkeiten vermittelt, die für Partizipationsprozesse von Bedeutung sind und es bestehen reale Partizipationsmöglichkeiten. Bei der Etablierung weiterer Beteiligungsmöglichkeiten ist es deshalb wichtig, die hier bestehenden Partizipationsformen nicht zu schwächen, etwa durch die Schaffung konkurrierender Strukturen.

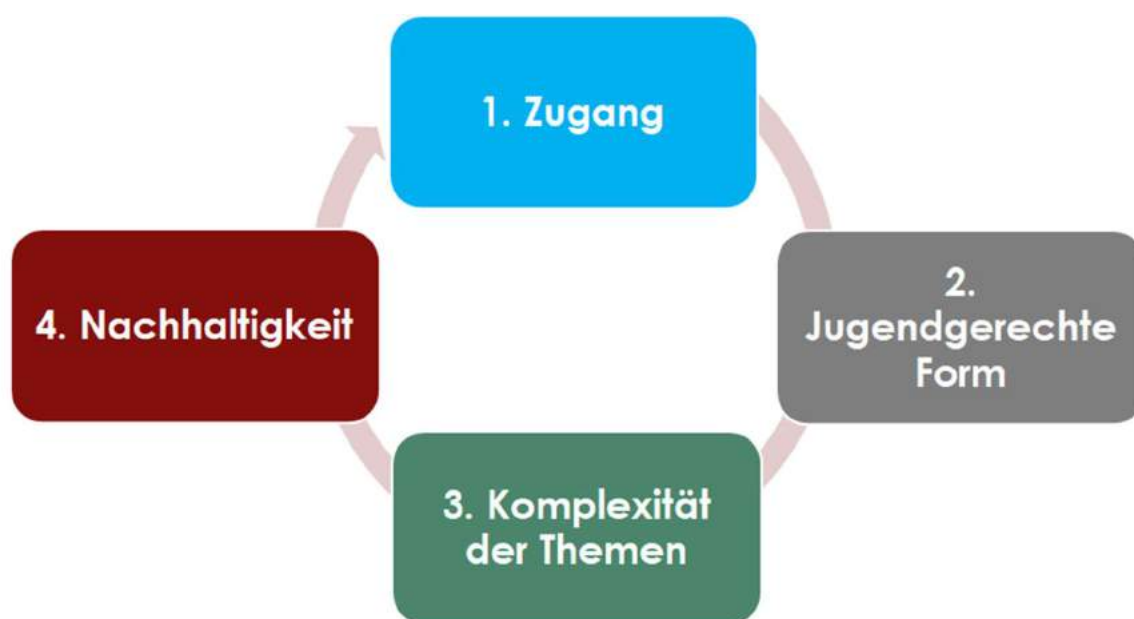
Demgegenüber ist die Jugendbeteiligung im Rahmen der Dorfmoderationen kein starrer Prozess. Daher könnten weitere Partizipationsmöglichkeiten in diesem Bereich in den bestehenden Rahmen der Dorfmoderation integriert werden. Darüber hinaus könnte eine „Jugend-

Dorfmoderation“ verstetigt und/oder als Angebot an die Mitgliedsgemeinden eine weitere Verbreitung finden.

Auch wenn die Angebote des HdJ sowohl die Befähigung zur Partizipation umfassen als auch allgemeinpolitische Themen aufgreifen, bestehen hier noch Möglichkeiten, einen stärkeren kommunalpolitischen Bezug zu schaffen und Lebenssachverhalte mit kommunalem Bezug in den Vordergrund zu stellen.

# C Besondere Herausforderungen der Jugendbeteiligung

Die politische Partizipation und Bildung Jugendlicher birgt Herausforderungen, die zum Teil den Herausforderungen allgemeiner politischer Partizipation entsprechen, zum Teil aber auch spezifisch für die jugendliche Zielgruppe sind.



## I Zugang

Um demokratischen Anforderungen zu genügen, müssen Beteiligungsformen eine gewisse Reichweite entfalten. Insbesondere soll verhindert werden, dass sich die Beteiligung auf eine kleine, thematisch vorbefasste Gruppe beschränkt. Aus den Erfahrungen der Jugendparlamente setzen sich die Räte aus Schülerinnen und Schülern zusammen, die über 90 % aus weiterführenden Schulen sind. Diese Vertreterinnen und Vertreter kommen aus bildungsnahen Familien und/oder haben Personen mit Vorbildfunktion im familiären Umfeld, die sich selbst im politischen Bereich engagieren.

Auch stellt die regionale Zergliederung der Verbandsgemeinde und die vielfältigen sozialen Treffpunkte eine besondere Herausforderung dar. Es erfordert Zeit und Energie, sich eine fundierte Meinung zu bilden, diese mit anderen zu diskutieren und am Ende abzustimmen. Nicht

alle der Zielgruppe haben die Möglichkeit oder auch die Lust, sich zu einem festgesetzten Zeitpunkt (z.B. abends nach der Schule, Uni, Ausbildung) an einem festen, manchmal weit entfernten Ort zu treffen. Besonders im ländlichen Raum ist dies eine große Herausforderung für die Jugendlichen. Hier sind sie meist abhängig von Erwachsenen, um an einer Partizipation teilzuhaben.

Auch formale Hürden im Beteiligungsverfahren können die Reichweite erheblich einschränken. Nach der Bertelsmann Stiftung Studie (Kinder und Jugendpartizipation in Deutschland 2010) fühlen sich die Jugendlichen nicht durch ihre Jugendparlamente vertreten. Die Wahlberechtigten dürfen meist im 2-Jahres-Turnus wählen und werden dann aber nicht mehr beteiligt. Deshalb sind die Strukturen der Gemeindevertretungen für Jugendliche meist unattraktiv.

Sollen Jugendliche erreicht werden, die bisher wenig Kontakt mit den Ortsgemeinden, Stadt und Verbandsgemeinde oder politischen Themen hatten und erst einmal wenig damit anfangen können, ist es besonders wichtig niedrigschwellige Formen der Beteiligung zu finden.

## II Jugendgerechte Formen

*“Kommunen, die ihnen attraktive, moderne, digital unterstützte Wege der Mitsprache bieten, verschaffen sich dadurch einen Standortvorteil als beteiligungsfreundliche, digitale Gemeinden. Die Zufriedenheit und die Identifikation steigen, wenn junge Menschen sehen, dass ihr Engagement zu Ergebnissen führt.“*

(Auszug aus: [jugend.beteiligen.jetzt/digitale-partizipation/gute-gruende](https://jugend.beteiligen.jetzt/digitale-partizipation/gute-gruende))

Die etablierten Modi politischer Partizipation entsprechen nicht notwendigerweise den Formen politischer Beteiligung, die sich für eine konstruktive Meinungs- und Willensbildung bei Jugendlichen eignet oder Jugendliche anspricht. Hier können digitale Medien und Werkzeuge eine besondere Rolle spielen, denn sie entsprechen der Lebenswelt der Jugendlichen. Sie ermöglichen es Jugendlichen trotz ihres überaus verplanten Alltags sich in die Gestaltung ihrer Umwelt einzubringen.

Zur politischen Mündigkeit gehört auch die Fähigkeit der Partizipation als Selbstorganisation. Deshalb ist es einerseits wichtig, dass die politische Jugendarbeit einen sehr offenen Rahmen hat, indem durch wenige Impulse und eine jugendgerechte Moderation die Beteiligten auch eigenverantwortlich die Organisation der inhaltlichen Arbeit gestalten können.

So gut wie alle Jugendlichen nutzen tagtäglich digitale Medien. Sie teilen Bilder, Videos, Informationen und Meinungen, sie verhandeln miteinander und treffen Absprachen. Beteiligung mithilfe digitaler Tools ist somit nur konsequent, denn den Jugendlichen bekannte und vertraute Räume zu nutzen und gemeinsam mit ihnen auszugestalten, steigert die Akzeptanz. Darin steckt das Potenzial, gleichberechtigt zu handeln. Politik und Verwaltung kommen so leichter mit der für viele ihrer Planungen wichtigen Zielgruppe ins Gespräch.

Andererseits bleibt das Erfordernis bestehen, Jugendliche mit den bestehenden Formen der Kommunalverfassung vertraut zu machen. Hier kann eine jugendgerechte Plattform wie *JumaZu* eine besondere Rolle spielen, denn sie ermöglicht es den Jugendlichen, sich einfacher und von überall her in die Gestaltung ihres Lebensalltags einzubringen. Sie können von Zuhause aus und vor dem Computer sitzend ihre Meinungen und Ideen einbringen, anstatt sich in eine für sie unbekannte Situation begeben zu müssen.

### **III Komplexität der Themen**

Die Kompetenzverteilung für hoheitliches Handeln hat insbesondere auf kommunaler Ebene eine Komplexität, deren Kenntnis auch bei wahlberechtigten Bürgerinnen und Bürgern nicht mehr ohne weiteres vorausgesetzt werden kann. Die Frage stellt sich ob es genügend erkennbar ist, ob die Stadt, Verbandsgemeinde, Kreis oder Land für ihre Anliegen verantwortlich sind?

Die mitunter als „Kompetenzgerangel“ wahrgenommene Aufgabenverteilung frustriert mitunter Bürgerinnen und Bürger, die sich für ein bestimmtes Thema einsetzen wollen. Neben der Information über die unterschiedlichen Zuständigkeiten ist es deshalb wichtig, dass Impulse, die sich aus der politischen Jugendarbeit ergeben, ohne weiteres an die jeweils zur Entscheidung befugten Stellen weitergeleitet werden.

### **IV Nachhaltigkeit**

Um einen bloßen Eventcharakter zu vermeiden ist es wichtig, dass Impulse und Ergebnisse aus der politischen Jugendarbeit erhalten bleiben, öffentlich gemacht werden und Einzug in die politische Arbeit der kommunalen Gremien halten. Das setzt zugleich ein hohes Maß an Akzeptanz und Respekt auf Seiten der Gremienmitglieder voraus und eine jugendgerechte digitale Plattform kann die Aufgabe eines „Vermittlers“ übernehmen.

Die Nachhaltigkeit der politischen Jugendarbeit zeigt sich, ob Kinder auch als Jugendliche und Erwachsene sich in der Kommune engagieren möchten. Kinder und Jugendliche müssen die Selbstwirksamkeit - und auch deren Grenzen - im politischen Raum erfahren.



# D Drei Säulen des Projektes JumaZu

Um den besonderen Anforderungen einer erfolgreichen Jugendpartizipation gerecht zu werden, baut JumaZu auf drei Säulen auf:

1. Zentrale Plattform
2. Dezentrale Barcamps
3. Überführung in die Tagespolitik



## I Barcamps

Barcamps sind Unkonferenzen, die erstmals 2005 in San Francisco durchgeführt wurden. Das erste Barcamp im deutschsprachigen Raum fand 2006 in Wien statt. Die Bezeichnung „Unkonferenz“ zeigt zunächst auf, was Barcamps nicht sein wollen: Starre Konferenzen, mit festgelegten Rednerinnen und Rednern und Themen. Ein Barcamp ist somit eine Veranstaltung ohne festen Themenplan und ohne feste Rednerinnen und Redner, jedoch mit einem Themenrahmen.

Barcamps sind aus dem Bedürfnis heraus entstanden, dass sich Menschen in einer offenen Umgebung austauschen und voneinander lernen können. Es ist eine intensive Veranstaltung

mit Diskussionen, Präsentationen und Interaktion der Teilnehmerinnen und Teilnehmer untereinander. Die Teilnehmende eines Barcamps sorgen größtenteils selbst für die Organisation des Events und bringen ihre eigenen Themen und Ideen mit, indem sie selbst Vorträge halten oder Diskussionsrunden ins Leben rufen – also sogenannte Sessions leiten.

## **1. Was ist ein Barcamp**

Barcamps leben von ihren Teilnehmenden. Es gibt keine Planung im Vorfeld, keine Einladungen und keine festen Redner. Sessions werden nach einer kurzen Einführungsrunde, bei der sich jeder kurz vorstellt und drei Tags gibt, abgestimmt. Diejenigen Teilnehmer die eine Session leiten möchten, stellen das Thema am Morgen kurz vor, per Aufzeigen wird die Zahl der Interessenten ermittelt und ein passender Raum zugewiesen. Es laufen immer so viele Sessions gleichzeitig wie Räume zur Verfügung stehen. Die Sessions sind in der Regel 30 Minuten lang, man kann aber einen zweiten Slot belegen. Alle Teilnehmende sind dazu angehalten, die Sessions aufzuzeichnen, darüber zu bloggen oder in einer sonstigen Form der Allgemeinheit zugänglich zu machen.

Die Themen werden also ganz allein von den Teilnehmenden erstellt. Neben klassischen Vorträgen sind hierbei aber auch die zur Diskussion gestellten Themen und Fragestellungen, die die Teilnehmenden mitbringen, sehr interessant. Denn gerade hier löst sich das Barcamp noch mehr von klassischen Konferenzen und der sehr steifen Lehrenden-Lernenden-Form.

Dass es sich beim Barcamp eben nicht um dieses belehrende Lernen handelt, sieht man auch im Umgang der Teilnehmenden untereinander. Im Mittelpunkt eines jeden Barcamps stehen der Austausch und die Kommunikation der Teilnehmerinnen und Teilnehmer, sowie deren Vernetzung untereinander. Auf einem Barcamp wird fast immer geduzt und das Verhältnis ist sehr freundschaftlich. Oft entstehen Ideen für Sessions in den kurzen Pausen zwischen den einzelnen Programmpunkten in Gesprächen, sodass hier schnell auf aktuelle Themen, die die Teilnehmenden interessieren, eingegangen werden kann. Dies macht Barcamps nicht nur zu sehr lockeren, offenen Veranstaltungen, sondern zeigt auch, dass flexibel auf aktuelle Themen reagiert werden kann.

Die Vernetzung der Teilnehmerinnen und Teilnehmer endet nicht mit dem Ende des Barcamps. Nach dem Barcamp wird "gebloggt", "getwittert" und "gefacebookt". Manche Diskussionen werden fortgesetzt, neue Projekte können entstehen.

## **2. Möglicher Ablauf eines Barcamps**

### **1. Kurze Begrüßung**

Der erste Tag eines Barcamps beginnt in der Regel mit einer kurzen Begrüßung durch den Veranstaltenden oder Organisierenden. Alle Teilnehmerinnen und Teilnehmer werden willkommen geheißen, es wird noch einmal das grundsätzliche Thema der Veranstaltung und ein grober Zeitplan vorgestellt.

### **2. Vorstellungsrunde**

Die ein oder andere Persönlichkeit aus der Branche kennt man vielleicht, doch um den Einstieg für alle Teilnehmende zu erleichtern, stellt sich jeder kurz vor. Hier sind keine langen Lebensläufe gefragt, sondern die wichtigsten Informationen auf den Punkt gebracht in drei Stichworten, die Ihre Interessen beschreiben.

### **3. Sessionplanung**

Nach dieser Vorstellung hat jeder die Gelegenheit, einen Workshop, einen Vortrag, eine Diskussion oder ähnliches anzubieten. Meist wird per Handzeichen ermittelt, wie viele Teilnehmende es für eine Session ungefähr geben wird. Entsprechend werden ein Raum und eine Uhrzeit zugewiesen und die Session in einem Plan festgehalten. Das ermöglicht jedem Teilnehmenden die individuelle Gestaltung seines Tags

### **4. Sessions: Workshops, Vorträge, Diskussionen**

Nachdem alle Sessions vorgestellt und verteilt wurden, beginnen die ersten Vorträge oder Diskussionen und die folgenden Stunden sind für den Ablauf der einzelnen Sessions eingeplant. Oft ist für einen Beitrag ein zeitlicher Rahmen von 30 Minuten vorgesehen, bei größeren Themen kann dieser aber auch verlängert werden.

## 5. Abschluss

In einem Barcamp wird nicht auf ein konkretes Ziel hingearbeitet, das am Ende vorgestellt werden muss. Den Abschluss bilden daher meist eine kurze Zusammenfassung und der weitere Austausch der Teilnehmer in lockerer Atmosphäre.

### **Die BarCamp-Regeln:**

1. BarCamps sind per Du!
2. Sprich und blogge über das BarCamp!
3. Es gibt keine vorher festgelegten Präsentationen und keine Zuschauenden (Jede und jeder ist Teilnehmender!)
4. Wenn du etwas präsentieren möchtest, schreibe Dein Thema und Deinen Namen in die Präsentationsfenster ("Sessionboard")!
5. Stelle dich mit drei Worten vor (Die drei "Hashtags" / Schlagworte bei der Vorstellungsrunde).
6. Es werden so viele zeitgleiche Präsentationen gehalten wie es Räume gibt.
7. Präsentationen dauern so lange, wie sie dauern oder bis das nächste Präsentationsfenster beginnt.
8. Wenn du zum ersten Mal bei einem BarCamp bist, wäre es toll, wenn du eine Session halten würdest. (DU MUSST nicht, aber versuche, zusammen mit jemand eine Session zu halten oder stelle Fragen und sei ein interaktiver Teilnehmender).
9. Zwei-Füße-Regel: Bleibe nur solange in der Session, wie du es für sinnvoll erachtest. Wenn du nichts mehr lernen oder beitragen kannst, nutze deine zwei Füße!
10. BarCamps sind jedoch keine Werbeveranstaltung! "Wissen teilen um das eigene Wissen zu vermehren" ist das Leitmotiv!

## **3. Das digitale Barcamp**

Barcamps sind offene Veranstaltungsformate ohne starre Agenda, bei der die Teilnehmenden selbst das Programm bestimmen. Auch in der Erwachsenenbildung hat das Format bereits Einzug gehalten. Im Corona-Jahr 2020 gingen Online-Barcamps wie etwa das #ebcamp20 der KEBÖ, das #CLC20Digital der Corporate Learning Community oder zuletzt das #ebonlinecamp von *WerdeDigital* und Partnerinnen und Partner über die Bühne. Um ein solches innovatives Format erfolgreich zu planen und durchzuführen kann es helfen, einige Punkte zu berücksichtigen.

Ein Online-Barcamp anzulegen beginnt mit einer guten Vorbereitung. Es gibt thematisch offene Barcamps innerhalb bestimmter Berufsgruppen ebenso wie Barcamps rund um bestimmte Themen, die vermutlich häufiger vorkommen. Wichtig für ein Barcamp ist das rechtzeitige Erstellen einer geeigneten Webpräsenz ebenso wie eine gute Öffentlichkeitsarbeit einschließlich der Info und Ankündigung in Netzwerken und sozialen Medien – eine Infrastruktur mit ausreichend großen Online-Räumen kommt natürlich dazu. Barcamps können mit etwa 30 bis zu 150 Personen gut stattfinden.

Die Webpräsenz für ein Barcamp erfüllt idealerweise folgende Voraussetzungen: Sie informiert über die Veranstaltung und über das Format selbst, gibt technische Hinweise für die Teilnahme und bereitet mit konkreten Barcamp Regeln auf die Veranstaltung vor; Sie informiert über die zeitliche Struktur und über den umgesetzten Datenschutz; Sie bietet eine Anmeldemöglichkeit, bei der auch schon Session-Vorschläge eingebracht werden können, und sie erlaubt im Idealfall auch eine Vorstellung der Teilnehmenden, z.B. über ein eingebundenes Padlet, also eine digitale Pinnwand, auf der Texte, Bilder, Videos, Links, Sprachaufnahmen, Bildschirmaufnahmen und Zeichnungen abgelegt werden können. Dabei werden verschiedene Vorlagen geboten, um in die kooperative Arbeit zu starten. Im besten Fall werden die Session-Vorschläge übersichtlich auf der Website angezeigt und sorgen für Interesse und Orientierung bei den (potenziellen) Teilnehmenden.

## **II Zentrale Plattform: JumaZu.de**

### **1. Grundlage**

Die Homepage *JumaZu.de* soll als zentrale Plattform das Bindemitglied zwischen den Barcamps und deren Ergebnissen und der Überführung in die Tagespolitik sein.

Die Angebote dieser Plattform müssen niedrigschwellig sein; ohne Zugangsrechte und –daten können die Interessierten die allgemeine Homepage nutzen. Die Inhalte sollen informativ, fokussiert und unterhaltend sein. Sie zeichnen sich durch Übersichtlichkeit und Transparenz aus. Die Nutzerinnen und Nutzer können erkennen woher die Informationen stammen. Die Kontaktdaten der direkten Ansprechpartnerinnen und Ansprechpartner sind zu finden. Die Nutzenden werden informiert was mit ihren Beiträgen geschieht.

Die Ergebnisse der einzelnen Barcamps und anderen Veranstaltungen sollen auf dieser zentralen Plattform zusammengeführt und veröffentlicht werden. Es sollen zum einen auch allgemeine Informationen zur Kommunalverfassung und aktuellen Kommunalpolitik zur Verfügung gestellt werden, zum anderen soll auf dieser Plattform eine Online-Partizipation im Sinne eines ständigen Barcamps ermöglicht werden.

Informationen zur Kommunalpolitik können in Zusammenarbeit mit der Verwaltung generiert aber auch durch Weiterleitung zu anderen Webseiten (z.B. Ortsgemeinden, Ausbildung, Freizeitangeboten) die Plattform ein breites Informationsspektrum für Jugendliche und junge Erwachsene bieten. Die Jugendlichen und jungen Erwachsenen sollen auch Einfluss auf diese Inhalte nehmen können. So bleibt die Homepage für die Zielgruppe interessant und aktuell.

Auch wenn die Betreuung der Plattform maßgeblich durch eine Kraft im HdJ erfolgen soll, ist es das Ziel, dass Jugendliche und junge Erwachsene unterstützend diese Aufgaben mittragen.

## **2. Mitmachen**

Die Homepage [JumaZu.de](http://JumaZu.de) soll einige interaktive Möglichkeiten für die Jugendlichen und jungen Erwachsenen bieten.

- Bei der "Wunschbox" können Wünsche und Ideen ohne Abfragen von Daten (z.B. Name, E-Mail-Adresse) eingetragen werden. Diese Anregungen können auch von anderen Nutzerinnen und Nutzern gelesen und diskutiert werden. Bevor Inhalte sichtbar für die Nutzenden werden, müssen diese von der Administration freigegeben werden. Jugendgefährdende, sexistische, gewaltverherrlichende, rassistische oder Motive, die gegen die Menschenwürde verstoßen, werden nicht freigegeben.
- Ein Kalender zeigt die Daten der Barcamps und anderer Veranstaltungen von [JumaZu](http://JumaZu.de). Die Nutzenden können sich direkt für diese anmelden.
- Ein Link folgt zu den Barcamps. Hier können die Nutzenden sich ohne Zugangsberechtigung über Inhalte und Ergebnisse der Barcamps informieren. Mit Zugangsrechten können die Barcampteilnehmerinnen und -teilnehmer Inhalte verändern, ggf. andere Barcampteilnehmende kontaktieren und zusammenarbeiten.
- Bestehende Projekte bzw. Projektideen werden vorgestellt und es besteht die Möglichkeit sich direkt an diesen zu beteiligen (Zugangsrechte wie bei Barcamps).

- Darüber hinaus besteht die Möglichkeit sich aktiv an der Gestaltung der Homepage zu beteiligen. Es werden nach Bedarf kostenlose Fortbildungen im Bereich digitale Medien, Videobearbeitung für die mitarbeitenden Jugendlichen angeboten.

### 3. Umsetzung

Die Plattform *JumaZu* wird auf einem vergleichbaren Content-Management-System (kurz: CMS) wie "joomla!" zur Erstellung und Verwaltung von Webseiten erstellt. Ein CMS ermöglicht es dem Nutzer, eine Webseite und dessen Inhalte ohne Programmierkenntnisse zu erstellen und zu pflegen. So können zum Beispiel Inhalte über einen Editor verändert werden, der ähnliche Funktionen wie ein Textverarbeitungsprogramm zur Verfügung stellt. Zum Beispiel ist die Homepage [www.juzmt.de](http://www.juzmt.de) vom HdJ unter "joomla!" erstellt. Diese CM-Systeme bieten bereits Module auf der Homepage zum Einbinden, wie z.B. Chaträume, Kalender, Galerien.

Die Barcamps und andere Online-Veranstaltungen werden über weitere kostenlose Toolboxen (Werkzeugkasten) umgesetzt, die von anderen Internetplattformen (z.B. [www.opin.me](http://www.opin.me) von der EU geförderte Plattform) angeboten werden. Die Webseite *JumaZu.de* und die Barcamps werden mit diesen Toolboxen verknüpft. (Beispiele weiterer Tools-Plattformen unter: <https://jugend.beteiligen.jetzt/werkzeuge>)

Mit den Toolboxen kann der gesamte Beteiligungsprozess (z.B. Barcamps) initiiert, durchgeführt und übersichtlich abgebildet werden und die Jugendlichen und jungen Erwachsenen mit den jeweiligen Zugangsrechten können diese nutzen. Diese Tools-Plattformen bieten wie "opin" für Gruppen folgende Werkzeuge zum Kombinieren an:

- Textverarbeitung – gemeinschaftliches Erstellen und Diskutieren von Statements, etc.
- Brainstorming – Sammeln von Anregungen und Vorschläge zur gemeinsamen Ideenentwicklung
- Ideenwettbewerb – Abstimmen über Ideen, die von Beteiligten eingebracht werden
- Agenda Setting - Organisieren von offline-Treffen – Festlegen von Terminen und Inhalten (zum Beispiel der Tagesordnung) für das nächste Treffen
- Erstellen von Umfragen, anpassbar an die jeweilige Situation mit unterschiedlichen Frageformaten

In der Praxis wird auf [www.opin.me](http://www.opin.me) ein Barcamp eingerichtet. Hier wird das Datum und die Dauer (kann auch auf mehrere Wochen bei längeren Projekten eingerichtet werden) z.B. eines Barcamps angegeben. Dann werden verschiedene Räume eingerichtet. Denn z.B. bei einem Barcamp können sich die Jugendlichen in verschiedene Gruppen aufteilen und sich nach Interesse dann in den jeweiligen Raum einloggen. Hierfür werden die Nutzerinnen und Nutzer Zugangsdaten von der päd. Fachkraft erhalten. In diesen Räumen besteht die Möglichkeit zu chatten (unterhalten), Dokumente und Bilder auszutauschen und zu bearbeiten. Die Ergebnisse dieser Online-Veranstaltung werden dann auf der Homepage [JumaZu.de](http://JumaZu.de) veröffentlicht.

Nach Bedarf können weitere Plattformen eingebunden werden, wie z.B. *“Kahoot!”* eine spielbasierte Lernplattform, die auch als App auf mobilen Geräten verfügbar ist. Hier können sehr einfach Abfragespiele für Gruppen erstellt werden.

Die Nutzerinnen und Nutzer sollen zum größten Teil die Angebote der Homepage [JumaZu.de](http://JumaZu.de) auch mit ihrem Mobiltelefon nutzen können. Das verhindert, dass erst durch eine teure Hardware, die Teilnahme an den Angeboten möglich ist.

Die Homepage [JumaZu.de](http://JumaZu.de) muss der Datenschutz-Grundverordnung (DSGVO) gerecht werden und natürlich auch die genutzten Werkzeuge, Plattformen usw. müssen dieser Grundverordnung entsprechen.

Diese Umsetzung ist nur durch die stetige Administration einer zuständigen Kraft möglich. Sie ist für die Kontrolle, Weiterentwicklung und Planung der Homepage und Motivation und Beratung der Nutzerinnen und Nutzer verantwortlich.

### **III Selbstverpflichtung der Verbandsgemeinde und ihrer Organe**

Neben der Wirksamkeit der einzelnen Beiträge für den Entscheidungsprozess bei der Themenfindung und der Ausgestaltung des Prozesses spielt die Wirksamkeit nach außen eine entscheidende Rolle für die Jugendbeteiligung. Von politischer Beteiligung kann überhaupt nur gesprochen werden, wenn das Ergebnis des Meinungsbildungsprozesses auch Wirkung nach außen entfalten kann.

Die unterschiedlichen Formen der Beteiligung umfassen als schwächste Möglichkeit die Gelegenheit zur Stellungnahme im Rahmen von Entscheidungsprozessen Dritter und gehen über



Anhörungs- und Initiationsrechte sowie Mitbestimmungsmöglichkeiten bis hin zu eigenen Entscheidungskompetenzen.

Der rechtliche Rahmen der Kommunal-, Landes- und Bundespolitik schränkt die Möglichkeiten der allgemeinen Beteiligung für Jugendliche ein. Politische Entscheidungskompetenzen werden von gewählten Gremien und Amtspersonen wahrgenommen. Voraussetzung für das passive Wahlrecht ist dabei regelmäßig die Volljährigkeit. Auch für die Teilnahme an einem Bürgerbegehren muss das 18. Lebensjahr vollendet sein.

Minderjährige können sich im Rahmen der Einwohnerfragestunden an die Gemeinderäte wenden und ihre Anliegen vortragen. Und Jugendlichen steht das Petitionsrecht zu. Beiden Möglichkeiten kommt in der Praxis keine Relevanz zu.

Die Beteiligungen im Rahmen von Jugendvertretungen, des Schulträgerausschusses oder etwaigen Beiräten sind inhaltlich und im Hinblick auf die einzuhaltenden Verfahren stark eingeschränkt (s. o.).

Auch das hier vorgestellte Projekt zur Jugendbeteiligung muss sich im Rahmen der Kommunal- und Staatsverfassung bewegen. Um jedoch den Impulsen und Vorschlägen aus dem Beteiligungsprozess größtmögliche Wirkung zu verschaffen, gilt es, die Möglichkeiten der Kommunalverfassung auszuschöpfen. Das kann zum einen dadurch erreicht werden, dass die Jugendlichen in der Wahrnehmung der bestehenden Beteiligungsmöglichkeiten beraten werden, zum anderen indem sich politische Organe selbst verpflichten, die Eingaben der Jugendlichen weiterzutragen.

Die Unterstützung der Jugendlichen in der Ausschöpfung ihrer Beteiligungsmöglichkeiten soll zum einen darin bestehen, dass bereits vorab die Möglichkeiten, eigene Themen einzubringen und voranzutreiben, auf der Beteiligungsplattform beschrieben werden. Darüber hinaus muss die Frage danach, wie gemeinsam erarbeiteten Ziele umgesetzt werden können auch Gegenstand jedes Barcamps sein. Schließlich kann auch eine unmittelbare Beratung einzelner Jugendlicher durch die Projektleitung, dem Team des HdJ und der Verwaltung erfolgen. Diese Beratung muss unabhängig davon erfolgen, ob der Träger das konkrete Vorhaben politisch billigt, solange es auf dem Boden der freiheitlichen demokratischen Grundordnung steht.

Darüber hinaus können politische Organe der Verbandsgemeinde sich freiwillig selbst dazu verpflichten, Inhalte aus dem Beteiligungsprozess aufzugreifen und ggf. weiterzutragen. Hierzu schlagen wir vor, dass der Rat und der Bürgermeister der Verbandsgemeinde folgende Selbstverpflichtung eingehen:

Der Rat der Verbandsgemeinde verpflichtet sich,

Im Rahmen seiner Zuständigkeiten mindestens einmal im Jahr zu den Positionen und Vorschlägen, die aus dem Beteiligungsprozess hervorgehen, insbesondere solchen, die im Rahmen des Beteiligungsprozesses starke Unterstützung gefunden haben, öffentlich Aussprache zu halten.

Der Bürgermeister der Verbandsgemeinde verpflichtet sich,

1. dem Rat der Verbandsgemeinde und den Räten der Mitgliedsgemeinden im Rahmen der jeweiligen Zuständigkeit Positionen und Vorschläge zu berichten, die aus dem Beteiligungsprozess hervorgehen, insbesondere solche, die im Rahmen des Beteiligungsprozesses starke Unterstützung gefunden haben.

2. anderen Hoheitsträgern gegenüber im Rahmen derer Zuständigkeit Positionen und Vorschläge vorzutragen, die aus dem Beteiligungsprozess hervorgehen, insbesondere solche, die im Rahmen des Beteiligungsprozesses starke Unterstützung gefunden haben.

Durch die Befassung der Gremien kann nicht nur die Wirksamkeit der Beteiligung gefördert, sondern ggf. können für die Angelegenheiten der Kommunen wertvolle Vorschläge gewonnen werden.

Darüber hinaus setzt der Bürgermeister sein auch gegenüber den Mitgliedsgemeinden umfassendes Rede- und Vorschlagsrecht ein, um die Wirksamkeit der Beteiligung zu fördern. Im Hinblick auf anderen Hoheitsträger bestehen zwar regelmäßig keine besonderen Befugnisse, hier kann der Vorschlag der Jugendlichen jedoch politisch ein größeres Gewicht dadurch bekommen, dass er von der Verbandsgemeinde vorgetragen wird.

# E Organisation Rahmenbedingungen

## I Verortung

Die politische Bildung ist ein wichtiges Element der Aufgaben des HdJ. In diesem Kontext ist es zielführend, das Projekt JumaZu in den Tätigkeitsbereich des HdJ anzusiedeln und dem Verein "Haus der Jugend" die Trägerschaft des Projektes JumaZu zu übertragen. Es soll eine Abstimmung mit dem Generationenbüro der Verbandsgemeinde erfolgen.

Die Stelle wird personell beim HdJ verortet und dem Teamleiter unterstellt. Die zusätzliche Kraft erhält ein Büroraum im Gebäude des HdJ in der Odenwaldstraße 7 in Montabaur.

## II Zeitplan

Nachdem die zuständigen Gremien dem Konzept zugestimmt haben, erfolgt die Umsetzungs- und Betriebsphase.

### 1. Umsetzungsphase (September 2021 bis März 2022)

Für eine erfolgreiche Durchführung des Projektes besteht zusätzlicher Personalbedarf (Vollzeitstelle). Der oder die neue Mitarbeitende soll frühzeitig in die Projektumsetzung eingebunden werden, sodass die Stellenbesetzung als nächster Schritt erfolgen muss.

Die Stelle ist – wie bereits erwähnt – beim Verein Haus der Jugend Montabaur e. V. verortet. Da für die Einstellung hauptamtlicher Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter das Votum der Mitgliederversammlung erforderlich ist, wird eine Ausschreibung der Stelle unverzüglich nach der erforderlichen Mitgliederversammlung erfolgen.

Welche Anforderungen an die Stellenbewerberinnen und -bewerber gesetzt werden, ist unter Punkt III Personal definiert.

Die Stellenausschreibung sollte im Laufe des Monats September 2021 starten und neben den gewöhnlichen Veröffentlichungsmedien auch in den umliegenden Hochschulen publiziert werden. Aufgrund der gestellten Anforderungen, der zu erreichenden Zielgruppe und der zu lösenden Aufgaben eignet sich besonders eine jüngere Person mit abgeschlossenem Studium für diese Stelle.

Die Bewerbungsfrist sollte einen Zeitraum von vier Wochen nicht übersteigen, so dass im Laufe des Monats Oktober 2021 das Auswahlerfahren starten kann. Das Anforderungsprofil bildet die Grundlage bei der Bewerberauswahl.

Die Stellenbesetzung sollte zeitnah nach der Auswahl eines geeigneten Bewerbers oder einer geeigneten Bewerberin erfolgen, da der oder die neue Mitarbeitende einen wesentlichen Anteil an der Umsetzung des Projektes tragen muss.

Geplant ist als Einstellungsdatum der zeitliche Bereich zwischen 1. November bis 1. Dezember 2021.

Sodann ist eine umgehende Einarbeitung in das Konzept erforderlich.

Ein wesentlicher Baustein ist die Einrichtung einer digitalen Plattform. Hierzu sind die Auswahl eines Dienstleisters, die Auswahl von Modulen und das Erstellen einer Plattform und Einpflege der Inhalte notwendig. Die zentrale Plattform sollte sowohl für die Jugendlichen Möglichkeiten des Austausches bieten als auch informativ und aktuell sein. In Bezug auf die politische Bildung sollte sie Informationen und Erklärungen vor allem über die Kommunalpolitik enthalten.

In der Umsetzungsphase werden noch erforderliche Fortbildungen und Schulungen notwendig sein. So bieten sich Fortbildungen im Bereich der Durchführung von Barcamps an. Es handelt sich bei dem Projekt um eine Form der politischen Jugendpartizipation und politischen Bildung im kommunalen Bereich. Auch hier wird entsprechender Schulungsbedarf in Bezug auf kommunale Strukturen und soziale Gegebenheiten bestehen.

Ein Schwerpunkt der Umsetzungsphase bildet die Bewerbung des Projektes. Das Modell kann nur Erfolg haben, wenn es der Zielgruppe der Kinder und Jugendlichen bekannt ist. Hierbei sind die Gewohnheiten der Kinder und Jugendlichen zu beachten. Man muss sie dort „abholen“, wo sie sich aufhalten. Das ist neben Orten wie Schulen, Vereine, Haus der Jugend vor allem Social Media. Es muss eine Ansprache der Stakeholder (Mitgliedsgemeinden, Schulen, Vereine, etc.) stattfinden. Dadurch wird der Stakeholder je nach Strategie in das Projekt eingebunden, beteiligt oder zumindest informiert und somit die Akzeptanz des Modells erhöht.

In Bezug auf die Barcamps sind Planungen vor allem in Bezug auf Veranstaltungsorte, Veranstaltungsstätten und Zeitpunkte der Veranstaltungen abzuschließen.

## **2. Betriebsphase (April 2022 bis März 2024)**

Die Betriebsphase beginnt ab April 2022.

In dieser Zeit beginnt das eigentliche Projekt der Jugendbeteiligung basierend auf dem Modell der drei Säulen:

- Dezentrale Barcamps,
- zentrale Plattform und
- Überführung in die Tagespolitik.

Nun werden regelmäßige Barcamps durchgeführt. Die zentrale Plattform ist ständig erreichbar. Themen, die die Jugendlichen interessieren, werden an die richtige Adresse weitergeleitet.

Die Betriebsphase bzw. die Beteiligung der Zielgruppe an diesem Modell entscheidet über den Erfolg des Projektes. Es ist für den Bereich der Verbandsgemeinde Montabaur eine völlig neue Form der Jugendpartizipation. Schon während dieser Phase muss eine ständige Evaluation und ggf. Justierung des Modells erfolgen. Die politischen Gremien sind regelmäßig über das Projekt zu informieren.

## **3. Abschluss der Projektphase (April 2024 bis September 2024)**

Bei diesem Modell handelt es sich um ein befristetes Modellprojekt, welches insgesamt auf einen Zeitraum von drei Jahren angelegt ist. Das letzte halbe Jahr dient neben der Fortführung des laufenden Betriebes auch der Auswertung und Beurteilung des Projektes. Informationen wie die Anzahl der Teilnehmerinnen und Teilnehmer sowie deren Resonanz, die Bekanntheit des Projektes bei der Zielgruppe und der Eingang von Vorschlägen in die Gremienarbeit dienen als wesentliche Grundlagen für die Evaluation.

Nach der Auswertung entscheidet sich, ob den politischen Gremien eine Fortsetzung des Projektes empfohlen wird.

### III Personal

Für die Umsetzung und den Betrieb dieses Modells wird zusätzliches Personal (Vollzeit) benötigt. Die zusätzliche Kraft soll folgende Aufgaben übernehmen:

- Konzeption und Durchführung von Workshops/Vorträgen/Veranstaltungen/ Webinaren und Barcamps
- Aufbau einer Partizipations-Plattform für Jugendliche im Netz
- Öffentliche Präsentationen des Projekts
- Aktualisierung und Weiterentwicklung von Konzepten und Programmen
- Erstellung neuer Medienmaterialien

Sie sollte folgenden Anforderungen entsprechen:

- Studium in Medienpädagogik, Pädagogik oder Sozialpädagogik
- Schwerpunkt auf Social Media und digitale Kompetenzen
- Erfahrung in der Präventionsarbeit
- Interesse an einer Weiterbildung im Themenbereich Medienkompetenzen
- Erfahrung und Affinität für neue Medien
- Spaß an der Entwicklung von neuen Materialien und Programmen
- Hohes Engagement und Belastbarkeit
- Selbstbewusstes Auftreten und Durchsetzungsfähigkeit
- Freude an der Arbeit mit jungen Menschen

Die Einstufung der Stelle soll in der Entgeltgruppe S11b erfolgen.

## IV Finanzen und Sachmittel

Durch die Nutzung bestehender Ressourcen wie Büroraum, Schulen, Dorfgemeinschaftsräume können hohe Sachkosten vermieden werden.

Kopierer und Drucker sind im HdJ bereits vorhanden. Ebenso sind 15 Tablettis im HdJ im Bestand, die als Ausstattung für Barcamps erforderlich sind.

Wie bereits beschrieben, ist für die Betreuung dieses Projektes eine zusätzliche Stelle erforderlich. Hierfür entstehen Personalkosten von ca. 66.000 € jährlich.

Büroeinrichtung	<b>einmalig:</b> Tisch, Stuhl, Schränke, Lampe, Zubehör	ca. 2.500,00 €
Bürotechnik	<b>einmalig:</b> Notebook, PC + Monitor, Mobiltelefon	ca. 2.500,00 €
Videotechnik	<b>einmalig:</b> Kamera, kleines mobiles Studio (Lichttechnik, Stativ, usw.)	ca. 2.000,00 €
Für Barcamps und andere Außenaktionen	<b>einmalig:</b> Moderationskoffer, Beamer, mobile Leinwand, Zubehör <b>jährlich:</b> Raummiete, Verpflegung, Getränke, Schreibutensilien	ca. 2.000,00 € ca. 10.000,00 €
Digitale Plattform	<b>einmalig:</b> Erstellung der Plattform <b>jährlich:</b> Betreuung	ca. 10.000 € ca. 2.000 €
<b>Gesamtausgaben</b>	<b>einmalig:</b> <b>jährlich (inklusive Personalkosten):</b>	ca. 19.000 € ca. 78.000 €

## V Modellprojekt

Die Anstrengungen, auf kommunaler Ebene das Interesse und die Beteiligungsmöglichkeiten von Jugendlichen zu fördern, sind vielfältig. Die Projekte müssen den konkreten Gegebenheiten vor Ort entsprechen und sich mit dem Wandel der Jugendkultur weiterentwickeln. Vor diesem Hintergrund ist es schwierig vorherzusagen, wie das hier vorgestellte Angebot angenommen wird.

Deshalb ist das Projekt als Modellprojekt für die Dauer auf drei Jahre und anschließender Evaluation angelegt. Die Projektdauer ergibt sich aus der Durchführung des Projektes über eine Dauer von mindestens zwei Jahren zuzüglich der Zeiten für die Einarbeitung der Fachkraft, Bekanntmachung und Etablierung des Modells und der Evaluation.

Vor Abschluss der Probephase soll eine Evaluation erstellt werden. Dabei sollen insbesondere

- die Zahl der Barcamps
- die Zahl der Teilnehmerinnen und Teilnehmer
- die Resonanz der Teilnehmerinnen und Teilnehmer
- die Bekanntheit des Projektes bei der Zielgruppe und
- der Eingang von Vorschlägen in die Gremienarbeit

berücksichtigt werden.

Die politischen Gremien sind in regelmäßigen Abständen über die Tätigkeit, Veranstaltungen und die Akzeptanz dieser Idee bei der gewünschten Zielgruppe - Kinder und Jugendlichen - zu informieren.