HERAUSFORDERUNG DEMOKRATIEFÖRDERUNG

AK Ruhr
(Herausgeber)

HERAUSFORDERUNG DEMOKRATIEFÖRDERUNG

AK Ruhr
(Herausgeber)

06 EINLEITUNG

08 DISTANZ ZUR POLITIK

10 NÄHE UND DISTANZ JUNGER MENSCHEN ZUR POLITIK

14 POLITIK ZUM ANFASSEN: LUST AUF DEMOKRATIE? GEHT DAS?

18 POPULISMUS

20 HERAUSFORDERUNGEN IM UMGANG MIT RECHTEM POPULISMUS

28 DAS PRINZIP POPULISMUS – EIN INTERAKTIVER WORKSHOP VON PLANPOLITIK

34 DIGITALISIERUNG

36 ALGORITHMISCHE MACHT – ZUM WANDEL DEMOKRATISCHER ÖFFENTLICHKEIT UND PARTIZIPATION

42 SELBSTWIRKSAMKEIT STEIGERN – DIGITALE JUGENDBETEILIGUNG IN DER KOMMUNE

48 METHODENSAMMLUNG

62 IMPRESSUM / BILDNACHWEIS

Unser Zusammenleben folgt gemeinsamen Spielregeln. Normalerweise. Denn wie schnell sich diese ändern können, hat uns Corona gerade erst gezeigt. Müssen wir uns angesichts der aktuell geltenden Einschränkungen um unsere Demokratie sorgen?

Für fast alles haben wir demokratisch erarbeitete Verordnungen und Gesetze. Kinder müssen zur Schule gehen. Zum Autofahren braucht es einen Führerschein. Wählen dürfen wir erst mit dem Erreichen der Volljährigkeit (nur in Ausnahmefällen ab 16). So funktioniert unsere Gesellschaft. In der Familie. In der Schule. Auf kommunaler Ebene, deutschlandweit und in der europäischen Zusammenarbeit.

Jedoch wird unsere Demokratie mit immer neuen Herausforderungen konfrontiert. Das macht sie fragil und zerbrechlich. Um bei Covid-19 zu bleiben: Die Krise hat persönliche Ängste und teilweise sogar existenzbedrohliche Nöte mit sich gebracht. Und noch immer wissen wir nicht, ob wir den Peak überhaupt schon überstanden haben. Nicht nur in extremistischen Kreisen sind dadurch intensive Diskussionen entfacht: Wer darf aufgrund welcher Informationen Entscheidungen fällen, deren Konsequenzen uns alle betreffen? Ein weiteres Beispiel dafür war die europäische Flüchtlingskrise 2015. Unsere Willkommenskultur unter dem Motto „Wir schaffen das“ kippte schnell zu Verunsicherung – eine willkommene Plattform für Extremisten, um rechtsorientiertes Gedankengut gesellschaftsfähig zu machen.

Deshalb müssen immer wieder neu lernen, uns miteinander zu arrangieren. Politik ist immer das Handeln von Menschen. Jeder darf sich informieren, darf mitreden, darf mitentscheiden. Unsere Werte und Verhaltensregeln müssen demokratisch entstehen. So steht es im Grundgesetz. Das funktioniert aber nicht automatisch. Bildung ist hier der Schlüssel. Um Demokratie zu verstehen und zu leben, braucht es Kenntnisse über das Wesen der Demokratie, über die Regeln der Verfassung und geltendes Gesetz. Schon Kinder und Jugendliche sollen die demokratischen Regeln und deren Bedeutung in Gesellschaft und Politik verstehen. Sie sollen ermutigt und befähigt werden, in vielfältiger Weise Verantwortung zu übernehmen und zu partizipieren. Gerade in der digitalen Welt wird dies immer komplexer und damit aber auch immer wichtiger.

Die Verantwortung, die Demokratie zu sichern, tragen wir gemeinsam. Deshalb setzen sich Menschen und Organisationen auf allen Ebenen für den Schutz und die Fortentwicklung der Demokratie ein. So wie es auch die Expert*innen in der vorliegenden Broschüre tun: Felix Ludwig von der Universität Duisburg, Alexander Häusler von FORENA und Prof. Sigrid Baringhorst von der Universität Siegen. Ihnen und allen anderen Beteiligten danken wir an dieser Stelle für ihr Mitwirken.

In dieser Broschüre widmen wir uns konkret drei aktuellen Herausforderungen in der Demokratieförderung: Der Distanz gerade von Jugendlichen zur Politik, der Auseinandersetzung mit Populismus und der fortschreitenden Digitalisierung. Jede dieser Herausforderungen wird aus zunächst aus fachlicher Sicht erläutert und anschließend anhand eines Best Practice Projekts veranschaulicht, wie man diesem Problem in der Praxis begegnen kann. Aus Empfehlungen der Mitglieder des AK Ruhr entstand außerdem eine vielseitige Methodensammlung, die Anregungen zur Demokratieförderung in der Jugendbildungsarbeit geben soll.

Demokratieförderung ist ein Interaktionsprozess. Dazu gehören sicherheitsorientierte, präventive und demokratiefördernde Maßnahmen. Lassen Sie uns gemeinsam Zukunft demokratisch gestalten. Schaffen wir mehr präventive Angebote, die demokratisches Handeln stärken.

Stefan Woßmann für den Arbeitskreis Ruhr

DISTANZ ZUR POLITIK

NÄHE UND DISTANZ JUNGER MENSCHEN ZU POLITIK

SOZIALE UNGLEICHHEIT, SOZIALE BEWEGUNGEN UND POLITISCHE BILDUNG

Felix Ludwig

Der Diskurs um junge Menschen und ihr Verhältnis zur Politik bewegt sich häufig zwischen den beiden Polen einer attestierten „Politikverdrossenheit", häufig in Kontrast gesetzt zu früheren Generationen, und der sehr aufmerksam und häufig im Modus der Überraschung gekleideten Wahrnehmung von politisch engagierten jungen Menschen, wie dies zuletzt im Kontext von „Fridays for Future" beobachtet werden konnte. Es wird jedoch auch seit Langem beobachtet und thematisiert, dass sich politisches Engagement und gemessenes Interesse sehr ungleich über unterschiedliche Teile der jungen Bevölkerung verteilen. Nachgezeichnet wird dies auch unter anderem an der Erforschung zweier Bewegungen, die in den letzten Jahren offenbar viele „Neulinge" für die politische Aktion der Demonstration gewinnen konnten: „Fridays for Future" (FFF) und „Patriotische Europäer gegen die Islamisierung des Abendlandes" (Pegida).

Distanz zur Politik lässt sich charakterisieren als eine empfundene Nicht-Verbundenheit mit dem politischen Prozess, mit dem eine Ferne des dort Verhandelten beschrieben werden kann. Häufig handelt es sich dabei um eine Zuschreibung von außen oder eine als „Selbstausschluss" sich manifestierende Haltung und kann unter Rückgriff auf den Begriff des politischen Feldes (vgl. Bremer/Ludwig 2015; Bremer 2008) erklärt werden. Dies bedeutet jedoch nicht notwendigerweise, wie insbesondere qualitative Forschungsansätze zeigen (vgl. Calmbach/Borgstedt 2012), die Abwesenheit des Interesses an der Regelung der allgemeinen Angelegenheiten, aber dennoch Distanz zum Politikbetrieb, die jedoch auch als wechselseitig verstanden werden kann. In der Forschung wurde das Verhältnis von gemessenem politischen Interesse und insbesondere soziodemographischen Merkmalen verschiedentlich untersucht. Diese Untersuchungen zeigen insbesondere einen positiven Zusammenhang von – auch familiär vorhandenen – höheren Bildungsabschlüssen und der Zugehörigkeit zu höheren sozialen Milieus auf (vgl. etwa Albert u.a. 2011: 132; Weßels 2018: 353).

Demonstrationen können als Ausdruck sozialer Bewegungen gefasst werden und bieten dabei eine Möglichkeit des politischen Engagements, die Teil eines Hineinwachsens in diese Bewegungen und die mit ihnen verbundenen Lernräume (vgl. Trumann 2013) darstellen. Viele Demonstrationen bestehen dabei in erster Linie aus Menschen mit bereits großer Erfahrung mit dieser Aktionsform, jedoch konnten insbesondere in den letzten Jahren Pegida (Daphi u.a. 2015:15f.) und FFF (Sommer 2019: 21f.) eine große Anzahl von „Neulingen" mobilisieren. Im Kontext der Frage der Distanz zu politischem Engagement und ihrer Überwindung lohnt sich dabei ein Blick insbesondere auf die Teilnehmenden und auf die Frage, inwieweit diese Aktionen geeignet erscheinen Ungleichgewichte des politischen Engagements auszugleichen oder auch zu verstärken.

Die Bewegung „Fridays for Future" wurde auch wahrgenommen als eine Manifestation zunehmenden politischen Interesses und Engagements junger Menschen. Forschungsergebnisse zu den Teilnehmenden der für diese Bewegung sehr bedeutenden Demonstrationen zeigen zum einen den politisch aktivierenden Aspekt der Bewegung, liefern aber auch Anhaltspunkte für eine sozial ungleich verteilte Teilnahme. Sommer u.a. (2019) befragten die Teilnehmenden von Demonstrationen am 15. März 2019 in Berlin und Bremen (zur Methodik und Repräsentativität vgl. ebd.: 7ff.). Bei den Teilnehmer*innen war die deutliche Mehrheit weiblich, was für Demonstrationen eher ungewöhnlich erscheint. Die am stärksten vertretenen Altersgruppen waren Jugendliche und junge Erwachsene, was eine Differenz zur Charakterisierung als Schüler*innenbewegung, wie sie häufig erfolgt, aufweist und möglicherweise auch auf einer organisatorischen Ebene gezielt gefördert wird (vgl. Sommer u.a. 2019: 6). Dennoch ist FFF auf die Demonstrationsteilnehmer*innen bezogen eine im Vergleich ausgesprochen junge Bewegung (Sommer 2019: 12). Auffallend ist insbesondere, dass die Teilnehmenden überwiegend aus dem „Bildungsbürgertum" stammen (ebd.: 7); der Anteil der Eltern mit Hochschulabschluss ist bei den Teilnehmer*innen doppelt so hoch wie in der Gesamtbevölkerung. Ebenso überwiegen bei der Selbstverortung die obere und untere Mittelschicht. Die Bewegung hat dabei ein großes Mobilisierungspotential, insbesondere bei jüngeren Teilnehmer*innen, und scheint zu einem stärkeren berichteten Interesse an Politik beizutragen (ebd.: 21).

Die befragten Teilnehmer*innen einer PEGIDA-Demonstration in Dresden (Daphi u.a.:2015) sind demgegenüber zu über 70% männlich (ebd.: 11). Jedoch finden sich auch hier im Vergleich zur Gesamtbevölkerung überdurchschnittlich viele junge und jüngere Erwachsene und Menschen mit höherem formalem Bildungsniveau. Auch konnte Pegida ebenfalls einen hohen Anteil von „Demonstrationsneulingen“ gewinnen, was sie von anderen Organisationen, die Demonstrationen initiieren, unterscheidet. Dies stellt jedoch eine Parallele zu FFF darstellt. Dazu kommt, dass ein erheblicher Anteil der Befragten beider Demonstrationen ihre Anliegen bei der Regierung nicht gut aufgehoben sehen. Jedoch befürwortet ein Anteil von über 90% der befragten Pegida-Demonstrierenden die Idee der Demokratie (Daphi u.a.: 2015: 25). Mit der konkreten Umsetzung dieser sind sie jedoch deutlich unzufriedener als die Teilnehmenden an FFF-Demonstrationen (Sommer u.a. 2019: 27).

Eine wichtige Unterscheidung, die von Bedeutung in der Auseinandersetzung mit der Distanz junger Menschen zu Politik ist, ist, dass politisches Interesse nicht auch notwendigerweise demokratisches Interesse ist. Beispielsweise fanden Krüger/Pfaff (2002) heraus, dass die Angehörigen rechter Jugendkulturen sowohl politisch aktiv sind als auch über „mehr Erfahrung mit konkreten politischen Handlungsformen“ (ebd.: 84) verfügen.

Das Auftreten neuer politischer Bewegungen scheint vor diesem Hintergrund nur bedingt dazu geeignet zu sein, die soziale Selektivität des politischen Interesses oder der politischen Beteiligung zu überwinden. Diesen Aspekt hat bereits die Shell-Jugendstudie aufgezeigt (Albert u.a. 2011: 132).

Eine Möglichkeit des Umgangs mit der wahrgenommenen Distanz junger Menschen zu politischen Prozessen sind spezifische Angebote politischer Bildung, die insbesondere auch die jeweiligen Lebens- und Interessenlagen in den Blick nehmen. Das Projekt „Jugend für Politik gewinnen/Jugend partizipiert“ der Landeszentrale für politische Bildung NRW ging dabei den Weg der Kooperation von Institutionen der außerschulischen politischen Bildung mit Schulen; ein Modell, das auch andernorts umgesetzt wurde (vgl. Transferstelle politische Bildung 2017). Auch wenn in diesem Kontext Begegnungen etwa mit Mandatsträger*innen zur Reduzierung der Distanz beitragen konnten, so ist dies nicht als ein notwendiger Effekt zu deuten, sondern als eine Möglichkeit (vgl. Bremer u.a. 2017: 44f.).

LITERATUR

Albert, Mathias; Hurrelmann, Klaus; Quenzel, Gudrun (Hg.) (2011): Jugend 2010. Eine pragmatische Generation behauptet sich. Shell Deutschland Holding GmbH; TNS Infratest Sozialforschung. Orig.-Ausg., 2. Aufl. Frankfurt am Main: Fischer-Taschenbuch-Verl. (/Fischer], 18857).

Bremer, Helmut (2008): Das „politische Spiel“ zwischen Selbstausschließung und Fremdausschließung. In: Außerschulische Bildung (3-2008), S. 266 – 272.

Bremer, Helmut; Ludwig, Felix (2015): Inklusion und Exklusion im politischen Feld. Einsichten und Einblicke aus der Perspektive Bourdieus. In: Journal für politische Bildung (1), S. 28 – 37.

Bremer, Helmut; Schlitt, Laura; Zosel, Tim (2017): „Politikferne“ oder „ferne Politik“? Durch Beteiligungsorientierung Distanzen zwischen Jugend und Politik bearbeiten. In: Transferstelle politische Bildung (Hg.): Gemeinsam stärker!? Kooperationen zwischen außerschulischer politischer Bildung und Schule. Jahresthema 2017 der Transferstelle politische Bildung. Essen, S. 42 – 46.

Calmbach, Marc; Borgstedt, Silke (2012): „Unsichtbares Politikprogramm?“ Themenwelten und politisches Interesse von „bildungsfernen“ Jugendlichen. Unter Mitarbeit von Steffen Levermann. In: Wiebke Kohl und Anne Seibring (Hg.): „Unsichtbares“ Politikprogramm? Themenwelten und politisches Interesse von „bildungsfernen“ Jugendlichen. Bonn: Bundeszentrale für Politische Bildung (Schriftenreihe / Bundeszentrale für Politische Bildung, 1138), S. 43 – 80.

Daphi, Priska; Kocyba, Piotr; Neuber, Michael; Roose, Jochen; Rucht, Dieter; Scholl, Franziska et al. (2015): Protestforschung am Limit. Eine soziologische Annäherung an Pegida. Hg. v. Verein für Protest- und Bewegungsforschung e.V. Berlin. Online verfügbar unter https://protestinstitut.eu/wp- content/uploads/2015/03/protestforschung-am-limit_ipb-working-paper_web.pdf, zuletzt geprüft am 26.04.2020.

Krüger, Heinz-Hermann; Pfaff, Nicolle (2002): (Rechte) jugendkulturelle Orientierungen, Gewaltaffinität und Ausländerfeindlichkeit als Probleme für die Schule. In: Heinz-Hermann Krüger, Sibylle Reinhardt, Catrin Kötters-König, Nicolle Pfaff, Ralf Schmidt, Adrienne Krappidel und Frank Tillmann (Hg.): Jugend und Demokratie - Politische Bildung auf dem Prüfstand. Eine quantitative und qualitative Studie aus Sachsen-Anhalt. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften; Imprint (Studien zur Schul- und Bildungsforschung, 18), S. 75 – 102.

Sommer, Moritz; Rucht, Dieter; Haunss, Sebastian; Zajak, Sabrina (2019): Fridays for Future. Profil, Entstehung und Perspektiven der Protestbewegung in Deutschland. Berlin (ipb working paper series, 2/2019). Online verfügbar unter https://www.boell.de/sites/default/files/fridays_for_future_studie_ipb.pdf, zuletzt geprüft am 26.04.2020.

Transferstelle politische Bildung (Hg.) (2017): Gemeinsam stärker!? Kooperationen zwischen außerschulischer politischer Bildung und Schule. Jahresthema 2017 der Transferstelle politische Bildung. Transferstelle politische Bildung. Essen. Online verfügbar unter https://transfer-politische- bildung.de/fileadmin/user_upload/Transferstelle_Jahresbroschueren_PDF/Jahresbroschuere-2017-TpB- Kooperationen-web.pdf, zuletzt geprüft am 26.04.2020.

Trumann, Jana (2013): Lernen in Bewegung(en): Politische Partizipation und Bildung in Bürgerinitiativen. Bielefeld: transcript Verlag.

Weßels, Bernhard (2018): Politische Integration und politisches Engagement. In: Bundeszentrale für politische Bildung (Hg.): Datenreport 2018. Ein Sozialbericht für die Bundesrepublik Deutschland. Bonn: bpb Bundeszentrale für Politische Bildung, S. 350 – 357.

POLITIK ZUM ANFASSEN: LUST AUF DEMOKRATIE? GEHT DAS?

Felix Bürgel (Politik zum Anfassen)

Was zeichnet eine Demokratie aus? Freiheit, Gleichheit, Rechtsstaatlichkeit, Gewaltenteilung, Partizipation. Das lernt jeder in der Schule. Jedes Jahr. Manche zehn, manche 13 Jahre lang. Aber was bedeutet das? Keine Ahnung. Partizipation? Komisches Wort, klingt wie Marzipan. Auch wenn es jedes Jahr in der Schule zigmal rauf und runter gepredigt wird, wissen die Wenigsten, was genau Demokratie eigentlich bedeutet. Genau das ändern wir, der gemeinnützige, überparteiliche Verein Politik zum Anfassen. Unser Slogan: Lust auf Demokratie und das nicht durch Schulbücher, sondern durch gelebte Partizipation.

Seit 2006 führen wir bundesweit zahlreiche Projekte zur Förderung von Jugendbeteiligung durch. Dabei haben wir folgende Grundsätze:

LASST SIE SPIELEN.

„Kompetenzverteilung zwischen Bund, Land und Kommune“ – Worte, bei denen so ziemlich jeder Schüler den unausweichlichen Drang verspürt, augenblicklich einzunicken – verständlicherweise. Deshalb gibt es aus unserer Sicht nur einen richtigen Zugang zu solch sperrigen Themen: Jede Menge Spaß! Aus diesem Grund beginnen wir unsere Projekte stets mit einer spielerischen, niedrigschwelligen Wissensvermittlung zu Fragen wie: Was ist überhaupt eine Kommune? Was darf die entscheiden? Wer darf mitbestimmen? So auch in unserem Spiel „Ebenen“, das sich mit besagter Kompetenzverteilung befasst.

Praktisches Beispiel? In unserem Projekt „WahlFUN“ setzen wir voll auf das spielerische Element. Wir gehen mit dem WahlFUN-Stand auf Volksfeste, Wochenmärkte oder Tagungen und machen Jung und Alt Lust auf Demokratie und Wahlen. Der Stand ist gespickt mit einer Vielzahl an Quizzen, Spielen und Partizipations-Tools. Ob Grundgesetz, Europawahl, Demokratie leben! oder Frauenwahlrecht – wir können unsere Mitmachausstellung mit jedem Thema bespielen. Hier gibt es ganz viele Beispiele, wie man Wissen spielerisch vermitteln kann – zum Nachbasteln oder Buchen: www.wahlfun.de

LASST SIE SPINNEN.

Bei uns ist keine Idee zu weit hergeholt, zu abstrakt, zu teuer oder zu aufwändig. Der Reiz an der Beteiligung von Jugendlichen jeden Alters liegt gerade in den abstrakten Ideen, auf die sonst kein Mensch kommt. Und dadurch entstehen Ideen wie: Sprechende Mülleimer, ein Elektro-Auto als Bürgermeister-Dienstwagen oder kostenloses Bahnfahren für Rentner, die ihren Führerschein abgeben. Alles Anträge aus unseren Projekten.

NEHMT SIE ERNST.

Es handelt sich bei uns nicht um fiktive Beteiligung. Die Schüler*innen bekommen ihre eigene richtige Tagesordnung, diskutieren mit den wirklichen Stadträt*innen und ihre Anträge gehen in die reale Kommunalpolitik über. So konnten seit 2009 über 500 Ideen in der Realität umgesetzt werden. So auch ein spezielles Jugend-Bahnticket in Hannover, das sich die Stadt jährlich 5 Millionen Euro kosten lässt. Eine Idee aus unserem Planspiel „Pimp Your Town!“, unserem Pop-Up-Jugendparlament, eine kompakte Möglichkeit zur Jugendbeteiligung, auch gern schon mit Grundschüler*innen. Anschauen kann man sich das auf unserem Youtube-Kanal oder auf: www.pimpyourtown.de

ZWINGT SIE.

Die Teilnahme an den Projekten erfolgt häufig im Klassenverband. Dadurch werden nicht immer nur diejenigen beteiligt, die sowieso in der Schülervertretung und im Vorstand des Sportvereins aktiv sind, sondern auch jene, die überhaupt keinen Bock auf Politik und Beteiligung haben. Spoiler: Genau diejenigen verteidigen in der abschließenden Sitzung ihre Ideen gegenüber den Mitschüler*innen oft am vehementesten.

BETEILIGUNG IST KEINE FRAGE VON ALTER, BILDUNG, SPRACHE HERKUNFT ODER SCHULFORM.

Ob Grundschule, Sekundarschule, Oberstufe, Sprachlernklasse oder nachholende Schulabschlüsse für Erwachsene in der Volkshochschule – Beteiligung ist für alle erlebbar. Viele Projekte funktionieren unabhängig von der Zielgruppe, man muss sich nur trauen und die Teilnehmer*innen ernst nehmen.

MACHT EINFACH BETEILIGUNG.

Geht nicht, gibt es nicht. Keine Räume zur Verfügung? Kein Problem, dann gehen wir in den Park oder auf den Marktplatz.

MACHT BETEILIGUNG EINFACH.

Wer hat uns eingeredet, dass Bürgerbeteiligung kompliziert und aufwändig sein muss? Bürgerbeteiligungsversuche von Kommunen enden häufig in einem Wirrwarr von Umfragen, Statistiken und Einschätzungen, deren Auswertung dann mehrere Jahre dauert und am Ende weiß niemand mehr als zuvor. Das wollten wir unbedingt ändern und mit unserer Mitrede-App „PLACEm“ Beteiligung einfach machen. Überall, wo die App eingesetzt wird, verbessert sie die Kommunikation: Zwischen Vorstand und Mitgliedern, Anbietenden und Teilnehmenden, Jugendwarten und Ehrenamtlichen, „Häuptlingen und Indianern“. „Die da oben interessieren sich eh nicht für meine Meinung?“ Quatsch! Sie wussten bislang nur nicht, wie sie Dich einfach und bequem beteiligen können. Mit der PLACEm-App ist Deine Meinung gefragt und das ohne Anmeldung und datenschutzkonform. Einfach die App downloaden, einen eigenen Place erstellen, Einladungs-QR-Code scannen lassen und los geht’s. Sofort können als Kommune, Sportverein, Schule, Jugendtreff oder Freiwillige Feuerwehr für die Mitglieder Umfragen, Aufgaben und Quizze erstellt und Informationen bereitgestellt werden. Und damit auch jeder und jede mitmacht, erhalten alle Teilnehmer*innen Punkte, die nicht nur in High-score-Listen Ruhm, Ehre und Auszeichnungen einbringen, sondern oft auch in richtige Dinge eingelöst werden können: Schwimmbad-Eintritte, Kaffeetassen, eine bunte Tüte am Kiosk oder eine Limo auf dem Sommerfest – ob und was es gibt, bestimmst du als Place selbst. Hier lohnt sich ein Blick auf unsere Facebook-Seite oder auf: www.placem.de

WAS KANN ICH PERSÖNLICH MACHEN?

Einfach loslegen! Ein Quiz für den Wochenmarkt basteln, einen Place für die eigene Einrichtung erstellen – oder mit uns gemeinsam etwas aushecken. Und wer noch mehr machen möchte, motiviert junge Menschen, einen Freiwilligendienst bei „Politik zum Anfassen“ zu machen!

Durch all das wird aus „Partizipation? Kann man das essen?“ ein „Partizipation bedeutet mitreden und vor allem einfach mal machen!“, wie es ein Schüler einmal während eines Projekts dem Rat der Stadt Langenhagen erklärte.

Für weitere Informationen oder Fragen melden Sie sich gerne unter politik@zumanfassen.de oder unter 0511 37 35 36 30 oder werfen Sie einen Blick auf unsere Website: www.politikzumanfassen.de

POPU-
LISMUS

HERAUSFORDERUNGEN IM UMGANG MIT RECHTEM POPULISMUS

Alexander Häusler

POPULISMUS

„Populismus" hat sich hierzulande seit dem Aufkommen der AfD zu einem oft benutzten Schlagwort entwickelt, mit dem vor der neuen Gefahr von rechts gewarnt wird. Doch der Populismus kann verschiedene Erscheinungsformen annehmen: Es gibt sowohl linke wie auch rechte populistische Ansprachen; auf dem rechten Feld gibt es sowohl nationalkonservative wie auch rechtsextreme populistische Erscheinungsformen.

Der Begriff des Rechtsextremismus kann allgemein als Sammelbegriff für die Bündelung autoritärer, nationalistischer und rassistischer Gesellschaftsvorstellungen verstanden werden. Dessen zentrale Merkmale lassen sich laut dem Politikwissenschaftler Hans-Gerd Jaschke aus der Gesamtheit von Einstellungen, Verhaltensweisen und Aktionen ableiten, „die von der rassisch oder ethnisch bedingten sozialen Ungleichheit der Menschen ausgehen, nach ethnischer Homogenität von Völkern verlangen und das Gleichheitsgebot der Menschenrechts-Deklaration ablehnen, die den Vorrang der Gemeinschaft vor dem Individuum betonen, von der Unterordnung des Bürgers unter die Staatsräson ausgehen und die den Wertepluralismus einer liberalen Demokratie ablehnen und Demokratisierung rückgängig machen wollen.“ (Jaschke 2001: 30) Der Neonazismus verkörpert den äußersten Rand des rechtsextremen Spektrums, das sich mehr oder weniger offen positiv auf weltanschauliche Grundmuster des Nationalsozialismus bezieht. Er wird größtenteils durch eine in sog. Kameradschaften organisierte Neonazi-Szene repräsentiert, die sich selbst als „Nationaler Widerstand“ begreift. Die neonazistische Szene hat großen Einfluss auf das Parteienspektrum der extremen Rechten. Dazu zählen neben der „NPD“ die Partei „Die Rechte“ und die Partei „Der III. Weg“.

Durch das Aufkommen der AfD sowie weiterer neuer rechter bzw. rechtsextremer Erscheinungsformen hat sich das Rechtsaußenspektrum grundlegend gewandelt.

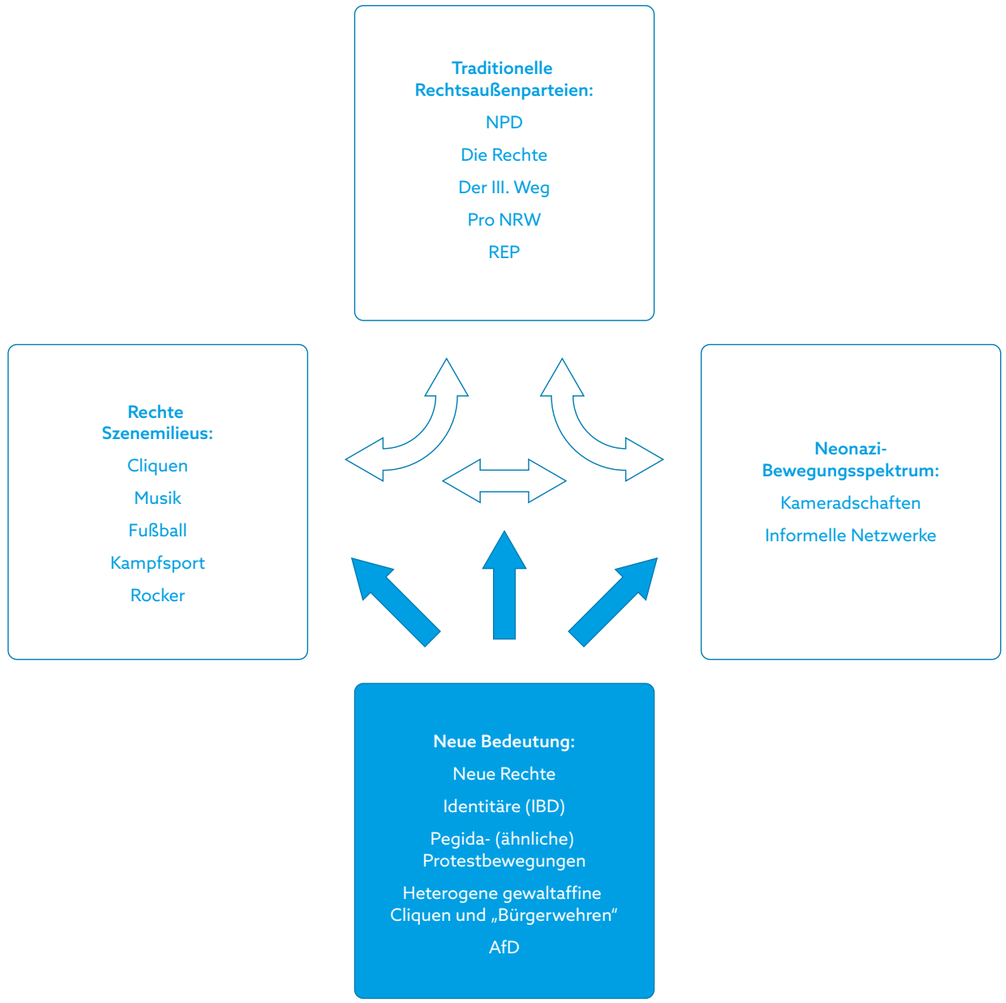


Schaubild: Neustrukturierung des Rechtsaußenspektrums (eigene Darstellung)

Der Begriff des Populismus kann laut der Soziologin Karin Priester als ein „Syndrom diverser Protest- oder Anti-Haltungen“ verstanden werden: Er „nimmt eine bestimmte politische Färbung an, je nachdem, in welches politische Magnetfeld er gerät.“ (Priester 2012: 165)

POPULISMUS als ...	Merkmale	Exemplarische Aussagen
... Stil	Volksverbundenheit	„Wir sind in unserem Auftreten besonders volksnah!“
... Strategie	Mobilisierung	„Wir wollen durch unsere Handlungen im politischen Diskurs viel Aufmerksamkeit erreichen!“
... Ideologie	Pro-Volkssouveränität Anti-Establishment Anti-Pluralismus	„Wir und nur wir repräsentieren das Volk!“ „Wir gegen Establishment und korrupte Eliten!“ „Wir haben als „wahres Volk“ den moralisch-politischen Alleinvertretungsanspruch!“

Schaubild: Ausprägungen von Populismus (aus: Buchberger/Mittnik 2019)

Der konstruierte Gegensatz zwischen Volk und Elite kann hierbei als Basiserzählung des Rechtspopulismus verstanden werden (Geden 2007: 8). Dabei wird „das Volk“ propagandistisch ethnisch, sozial und politisch homogenisiert. Die Gegenüberstellung von Volk und Volksfeind*innen im Rechtspopulismus hat sowohl integrierenden wie zugleich ausschließenden Charakter: So werden einerseits Implikationen zwischen dem „Wir“ der „Leistungsträger*innen“ und dem „Volk“ hergestellt und anderseits zwischen „denen da oben“ und den „Fremden und Schmarotzer*innen, die damit gleichermaßen zum „Fremdkörper“ wie zur Bedrohung der „Wir“-Konstruktion stilisiert werden. Von Bedeutung ist, dass diese Abgrenzungen und Bedrohungskonstruktionen sowohl nach unten wie zugleich nach oben gegen die „Politiker*innen-Kaste“ gerichtet sind: Dies ermöglicht es der rechtspopulistischen Demagogie, Wohlfahrtschauvinismus, Anti-Sozialismus und Rassismus zu verknüpfen mit einem Sozialpopulismus, der den unteren Schichten ein Identifikationsangebot gegenüber „denen da oben“ zu bieten versucht. Das Narrativ der „Reinigung“ dient rechtspopulistischen Parteien als Metapher für eine autoritäre Mobilisierung zum Aufstand gegenüber vermeintlichen „Volksfeind*innen“, als welche die Einwander*innen, die von Rechtspopulist*innen verhasste „korrupte Elite“ sowie emanzipative Bewegungen und die bestehenden politischen Parteien identifiziert werden. Rechtspopulismus ist demnach als „exkludierender Anti-Establishment-Protest“ zu begreifen (Priester 2016: 546). Versteht man Rechtspopulismus in erster Linie als eine spezifische Form politischer Ansprache und Propaganda, so folgert dies, dass Rechtspopulismus sowohl bei Parteien extrem rechten Ursprungs wie auch bei Parteien nationalliberalen und/oder nationalkonservativen Ursprungs als merkmalsprägend für deren Erscheinungsbild gekennzeichnet werden kann.

Der Begriff des Rechtspopulismus dient deshalb in erster Linie zum Verständnis der Funktion und Wirkungsmächtigkeit spezifischer Formen politischer Ansprache. Er ist jedoch begrifflich unterkomplex zur politischen Verortung von Parteien und Bewegungen auf der politischen Links-Rechts-Skala.

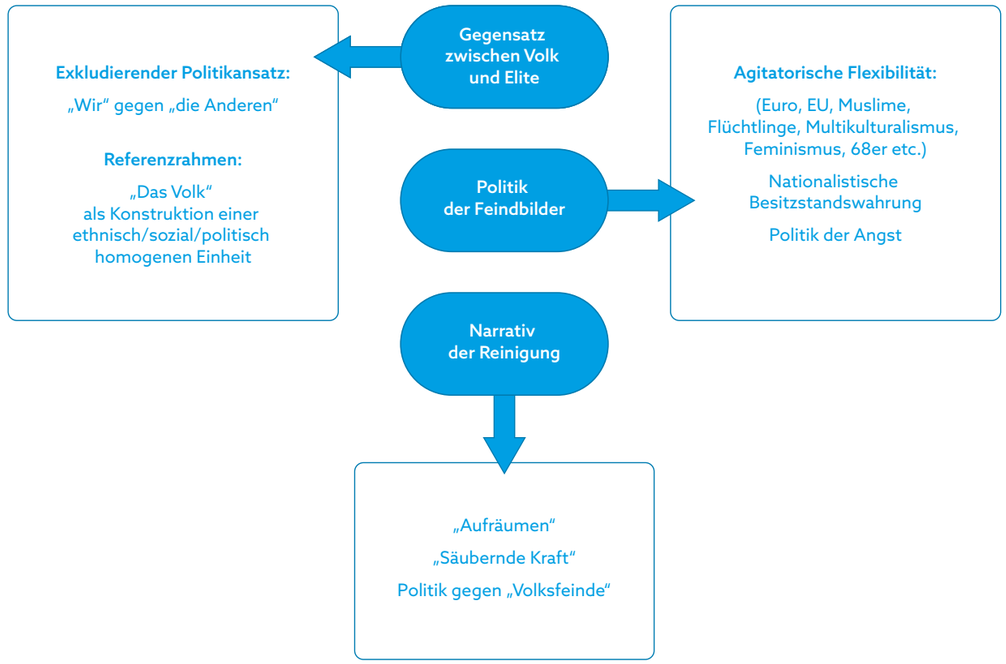


Schaubild:
Rechtspopulistische Ansprache
(eigene Darstellung)

Die AfD ist mittlerweile als rechtspopulistische Partei mit rechtsextremen Einflüssen und Merkmalen charakterisierbar. Der wirtschaftsliberalistische Rechtspopulismus der AfD-Gründer wurde im Laufe seiner politischen Entwicklung zunehmend angereichert mit völkisch-nationalistischen und autoritaristischen Positionierungen. In zunehmendem Maße operiert die AfD als ein parteipolitisches Dach eines neuen, milieuübergreifenden völkisch-autoritären Populismus (Häusler 2018).

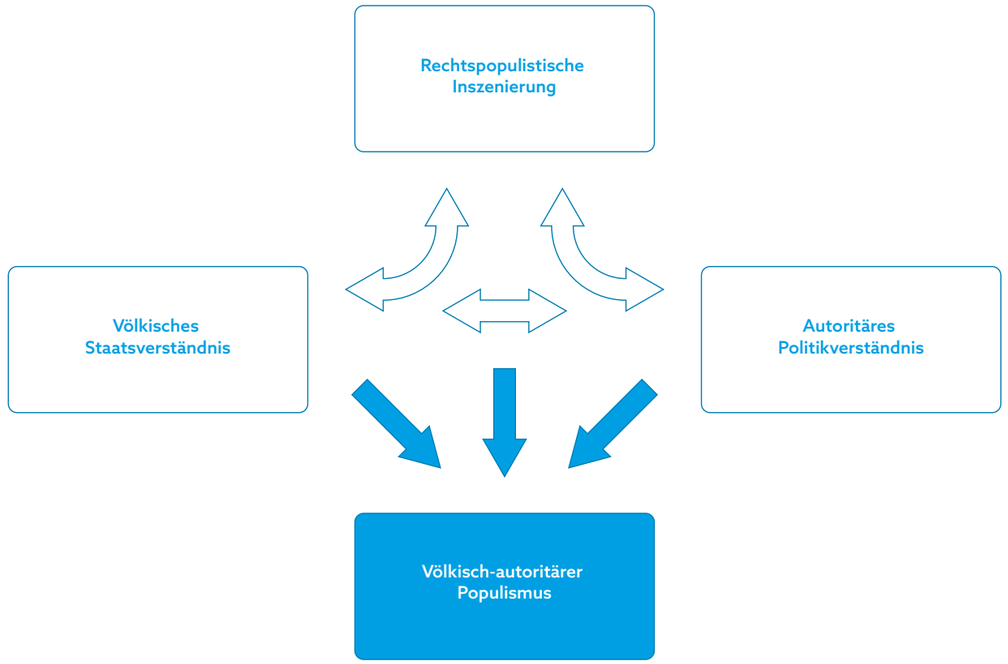


Schaubild:
Merkmale des völkisch-autoritären Populismus
(eigene Darstellung)

Der völkisch-autoritäre Populismus kann als spezifische Ausdrucksform des Rechtspopulismus verstanden werden, der sich einerseits vom Rechtsextremismus abzugrenzen versucht und anderseits zunehmend weltanschauliche und propagandistische Elemente des Rechtsextremismus übernimmt.

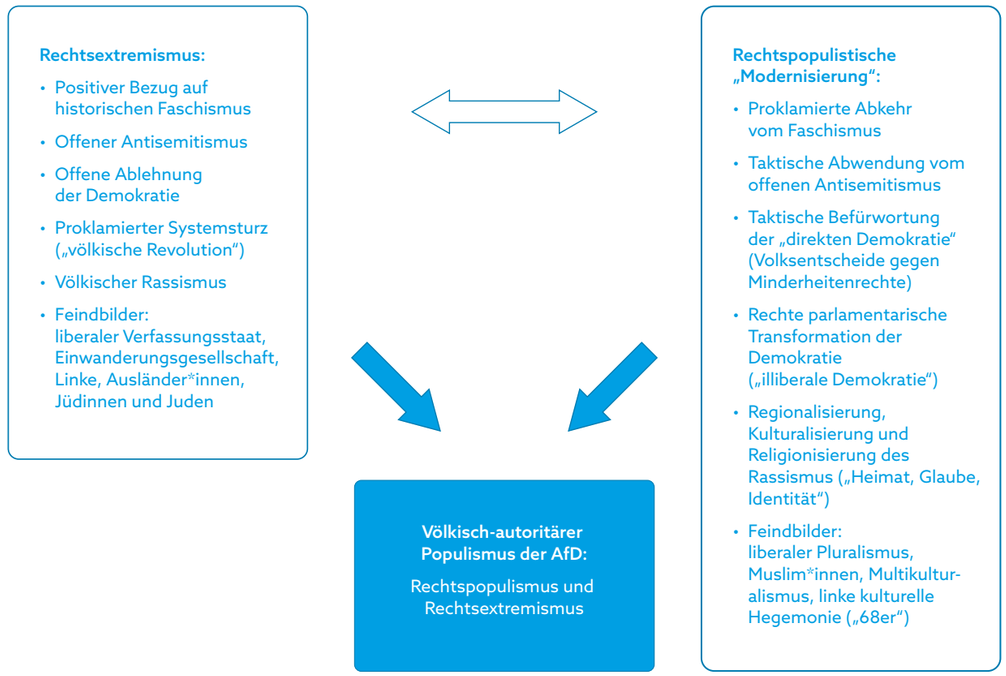


Schaubild: Abgrenzungen und Zusammenhänge zwischen Rechtsextremismus und Rechtspopulismus (eigene Darstellung)

UMGANG MIT POPULISMUS

Um dem rechten Populismus in der politischen Bildung wirkungsvoll begegnen zu können, müssen dessen Funktionsweisen dekonstruiert und dessen demokratiefeindliche Absichten kenntlich gemacht werden. Da rechtspopulistische Wahlerfolge zu großen Teilen auf medialen Einflussnahmen und Rezeptionen beruhen, beinhaltet der Umgang mit rechtem Populismus zugleich Medienkompetenz: Wichtig ist hierbei die kritische Auseinandersetzung mit sozialen Netzwerken und Online-Medien sowie mit Quellenanalyse und Quellenkritik. Da der rechte Populismus hierzulande völkische Ausprägungen und historische Tatsachenverdrehungen aufweist, ist zudem das Erlernen von kritisch-historischer Kontextualisierung von Bedeutung. Die Auseinandersetzung mit aktuellem Rechtspopulismus stellt deshalb auch eine Herausforderung für die historisch-politische Bildung dar.

Der aktuelle rechte Populismus weist zudem oftmals Überschneidungen mit dem Rechtsextremismus auf und trägt zu Veränderungen und Erneuerungen im politischen Rechtsaußenspektrum bei. Dies hat zur Folge, dass viele der Bildungsmaterialen zum Thema Rechtsextremismus inzwischen nicht mehr aktuelle Entwicklungen und Veränderungen abbilden und daher inhaltlich wie teilweise auch methodisch-didaktisch nicht mehr auf der Höhe der Zeit sind. Dies erfordert die Erarbeitung neuer, zeitgemäßer Materialien sowie eine zeitgemäße und kontinuierliche Fort- und Weiterbildung des Lehrkräftepersonals.

Der rechte Populismus stellt keine politische Randerscheinung mehr dar: Er ist in das Zentrum der politischen Debatte eingedrungen und stellt aus diesem Grunde eine gesamtgesellschaftliche Bedrohungslage für das demokratische Zusammenleben dar. Deshalb beinhaltet die Auseinandersetzung mit rechtem Populismus zugleich Demokratiekompetenz: Die „Erziehung zur Mündigkeit“ (Adorno) stellt dabei die wirkungsvollste Vorbeugung gegen rechtspopulistische Indoktrination dar.

Alexander Häusler ist wissenschaftlicher Mitarbeiter des Forschungsschwerpunktes Rechtsextremismus/ Neonazismus der Hochschule Düsseldorf.

LITERATUR

Buchberger, Wolfgang/Mittnik, Phillip (Hg.) (2019): Herausforderung Populismus. Multidisziplinäre Zugänge für die politische Bildung. Frankfurt a.M.

Geden, Oliver (2007): Rechtspopulismus. Funktionslogiken – Gelegenheitsstrukturen – Gegenstrategien, SWP-Studie 17, Berlin: Stiftung Wissenschaft und Politik

Häusler, Alexander (Hg.) (2018): Völkisch-autoritärer Populismus. Der Rechtsruck in Deutschland und die AfD. Hamburg

Häusler, Alexander / Küpper, Beate (2019): Neue rechte Mentalitäten in der Mitte der Gesellschaft. In: Andreas Zick/Beate Küpper/Wilhelm Berghan: Verlorene Mitte – Feindselige Zustände. Rechtsextreme Einstellungen in Deutschland 2018/19, hrsg. für die Friedrich-Ebert-Stiftung von Franziska Schröter. Berlin: 147 — 172.

Friedrich Huneke/Dirk Lange/Detlef Schmiechen-Ackermann u.a. (Hg.): Populismus und Schule. Historisch-politische Urteilsbildung und Wertorientierung in einem populistischen Umfeld. Frankfurt a.M.

Jaschke, Hans-Gerd (Hg.) (2001): Rechtsextremismus und Fremdenfeindlichkeit. Begriffe, Positionen, Praxisfelder. Wiesbaden

Priester, Karin (2012): Rechter und linker Populismus. Annäherung an ein Chamäleon. Frankfurt/New York

Priester, Karin (2016): Rechtspopulismus – ein umstrittenes theoretisches und politisches Phänomen, in: Virchow, Fabian/Langebach, Martin/Häusler, Alexander (Hrsg.): Handbuch Rechtsextremismus. Wiesbaden, S. 533 — 560

DAS PRINZIP POPULISMUS EIN INTERAKTIVER WORKSHOP VON PLANPOLITIK

Sandra Holtermann (planpolitik)

Fast jede Person über 15 Jahren hat schon einmal den Begriff „Populismus“ gehört. Geht es jedoch um die Definition des Phänomens „Populismus“ und dabei – mit Blick auf die deutsche Realität – insbesondere um die des Rechtspopulismus, kommen viele Jugendliche und junge Erwachsene über die Aufzählung von „AfD“, „Trump“ oder „rechts“ nicht hinaus. Mit dem Ziel, diese Wissenslücke zu verkleinern und Jugendliche in die Auseinandersetzung mit Merkmalen, Strukturen und Auswirkungen von Rechtspopulismus in Gesellschaft und Politik zu bringen, entstand der modulare Workshop „Das Prinzip Populismus“.

Der Workshop kann je nach Zeitbudget an einem Tag oder an zwei Tagen durchgeführt werden. In der kürzesten Variante besteht der Workshop aus einer Einführung in das Thema „Populismus“, der Videoanalyse einer rechtspopulistischen Rede sowie einem aktionsorientierten Planspiel.

In der umfassendsten Variante kommen Module hinzu, die sich mit grundlegenden Elementen der Demokratie (Demokratiebingo), dem Spannungsverhältnis von Mehrheitsprinzip und Minderheitenschutz (Spielfeld Demokratie) und Fake News sowie Verschwörungsideologien (Quizshow) befassen. In einem an die Kollegiale Beratung angelehnten Modul erarbeiten die Teilnehmenden zudem gemeinsam Lösungen für Probleme in Situationen, in denen sie selbst mit rechtspopulistischen Äußerungen konfrontiert waren. Das Ideenlabor bietet den Raum, Strategien gegen Rechts in Schulen oder Vereinen zu entwickeln.

Der Workshop ist für Jugendliche und junge Erwachsene ab 15 Jahre geeignet und für eine Gruppengröße von 18 bis 30 Teilnehmenden gedacht.

GRUNDWISSEN DEMOKRATIE

Damit die Teilnehmenden das Gefahrenpotential des Rechtspopulismus für liberale Demokratien verstehen können, stellt das Demokratiebingo zunächst auf spielerische Art und Weise sicher, dass elementare Aspekte liberaler Demokratien bekannt sind. Dabei erklären sich die Teilnehmenden u.a. Begriffe wie Gewaltenteilung, Meinungs- und Pressefreiheit und Verfassung in einem sehr dynamischen Bingo-Setting gegenseitig. Im Nachgang werden die korrekten Antworten gemeinsam aufgeführt.

Auf dem Spielfeld Demokratie erleben Teilnehmende, wie es sich anfühlt, zu einer Minderheit zu gehören, über die die Mehrheitsgesellschaft bestimmen kann. Merkmale wie Schuhgröße, Hosenfarbe oder Handymarke bestimmen über das Vorankommen auf dem Spielfeld – und schnell merken die Teilnehmenden, wie es ist, wenn Minderheiten zurückgelassen werden. Dieses Modul eignet sich gut für die Reflexion der Frage, was in einer Gesellschaft gerecht ist.

AUSEINANDERSETZUNG MIT (RECHTS-)POPULISMUS

Als Expert*innen für interaktive Methoden versuchen wir, Inputphasen so kurz wie möglich zu halten. Beim Thema Rechtspopulismus allerdings kommen wir nicht ohne Input aus, da das Wissen zu dem Phänomen sehr begrenzt ist. Wir beleuchten Populismus als Ideologie, spezifische Politikform und Rhetorik und führen in das populistische Verständnis von Gesellschaft und Politik (Volk vs. Eliten) ein. Darüber hinaus zeigen wir verschiedene Merkmale von Populismus auf, wie Personenkult und Opferrolle, Vereinfachung und Verschwörungsideologien, Moralisierung und Tabubruch sowie Untergangsstimmung und idealisierte Vergangenheit auf. Neben den gesellschaftlichen Folgen von rechtspopulistischer Mobilisierung, Argumentation und Politik (u.a. Angst und Unsicherheit, Polarisierung, Ausgrenzung von Minderheiten, Einschränkung der Rechtsstaatlichkeit und des politischen Diskurses) werden Links- und Rechtspopulismus voneinander abgegrenzt.

Der Input bildet die Basis für die anschließende Videoanalyse. In einer Rede von Alexander Gauland weisen die Teilnehmenden genau jene Aspekte von Rechtspopulismus nach, die sie zuvor im Input kennengelernt haben. Dieses Modul ist für die Teilnehmenden oft ein Highlight, scheint Gauland in der Rede doch (wie oft auch Trump in den USA) geradezu eine Checkliste des Populismus abzuarbeiten.

Im kurzweiligen Fake News Quiz treten die Teilnehmenden in Teams gegeneinander an, um Begrifflichkeiten korrekt zu erklären, Tweets zu bewerten und die Rolle von sozialen Medien bei der Verbreitung von Verschwörungsideologien zu bestimmen. Die Erfahrungen mit diesem Modul zeigen, dass Jugendliche im Umgang mit Informationen aus dem Internet ein immer größeres Bewusstsein zu entwickeln scheinen und zunehmend in der Lage sind, diese kritisch zu hinterfragen.

Im aktionsorientierten Planspiel „Wer ist das Volk?“ übernehmen die Teilnehmenden die Rollen von Politiker*innen und zivilgesellschaftlichen Akteur*innen in einem fiktiven Land. Dort hat eine rechtspopulistische Partei nach der letzten Wahl die Regierungsverantwortung übernommen und arbeitet daran, grundlegende Verfassungsänderungen, die Aushebelung rechtsstaatlicher Prinzipien und die Einschränkung der Pressefreiheit voranzutreiben. Zivilgesellschaftliche Akteur*innen versuchen diese Pläne zu durchkreuzen, verfolgen dabei aber aufgrund ihrer eigenen Interessen und Überzeugungen teils entgegengesetzte Ziele. In der Auswertungsphase des Planspiels reflektieren die Teilnehmenden neben dem eigenen Erleben in den unterschiedlichen Rollen die Dynamik und das Ergebnis des Planspiels, bevor sie sich der viel komplexeren Realität zuwenden und Parallelen und Unterschiede identifizieren.

HANDLUNGSOPTIONEN – AKTIV WERDEN

Spätestens nach dem Planspiel wollen viele Teilnehmende in den Austausch darüber gehen, wo sie selbst Situationen erlebt haben, die im Workshop thematisiert wurden. Dazu bietet das als Kollegiale Beratung angelegte Modul „Das wird man ja wohl noch sagen dürfen…“ ausreichend Gelegenheit. So werden einerseits als problematisch empfundene Erlebnisse geteilt und darüber hinaus Handlungsstrategien im Umgang mit rechtspopulistischen Äußerungen ausgelotet. So werden die Teilnehmenden befähigt und ermutigt, sich zu positionieren und für demokratische Grundwerte einzustehen.

Das Ideenlabor weitet den Aktionsradius aus und bietet den Raum, für die eigene Schule, den Sportverein oder den Jugendtreff Strategien zu erdenken, um die Demokratie zu stärken und Gefahren von Rechts entschieden entgegenzuwirken. Dazu werden konkrete Probleme benannt, Lösungsmöglichkeiten erarbeitet und als Prototypen tatsächlich hergestellt. Dies soll die Teilnehmenden motivieren, aktiv zu werden und so ihre Selbstwirksamkeit zu erfahren.

ERFAHRUNGEN

Das Feedback zu dem Workshop „Das Prinzip Populismus“ ist oft sehr gut. Die interaktive Natur des Angebots kommt den Interessen der jugendlichen Teilnehmenden entgegen, ohne auf inhaltliche Tiefe verzichten zu müssen. Durch den modularen Aufbau kann der Workshop sowohl an zeitliche Vorgaben als auch an die jeweilige Zielgruppe angepasst werden (für sehr junge oder leistungsschwächere Zielgruppen wird das oben beschriebene Planspiel durch ein weniger anspruchsvolles Planspiel ersetzt). Wiederholt haben Teilnehmende Verbindungen zum Elternhaus hergestellt („genau das sagt mein Vater auch immer“) und in der Kollegialen Beratung Handlungsstrategien diskutiert. Natürlich kann es vorkommen, dass Teilnehmende mit rechtspopulistischen Argumentationsstrategien aufwarten und den Workshop in Frage stellen – da der Fokus des Workshops auf der Vermittlung von Strategien, Merkmalen und Auswirkungen liegt, verfangen diese Angriffe nicht.

ÜBER PLANPOLITIK

planpolitik (www.planpolitik.de) gehört seit 2005 zu den wichtigsten Anbietern interaktiver und beteiligungsorientierter Veranstaltungsformaten zu politischen, wirtschaftlichen und gesellschaftlichen Themen. Mittels aktivierender Methoden sollen Teilnehmende ermuntert und befähigt werden, kritisch zu denken, Widersprüche und Komplexität auszuhalten und die Prinzipien des Zuhörens, gegenseitigen Respekts und des friedlichen Aushandelns von Konflikten zu verinnerlichen bzw. aktiv nutzen zu lernen.

Diese Ziele werden mit innovativen, aktivierenden und zielgruppengerechten Methoden und Formaten für Schüler*innen und Studierende, (Young) Professionals, Mitarbeitende in Verwaltungen und NGOs, Expert*innen und interessierte Bürger*innen kreativ umgesetzt.

Das Portfolio von planpolitik umfasst die Konzeption und Durchführung von Planspielen, interaktiven Workshops, Methoden wie Design Thinking, Szenarioentwicklung, Zukunfts- und Ideenlaboren, Fortbildungen und Trainings u. v. m. Für Schulen und Universitäten erarbeiten wir maßgeschneiderte interaktive Lehrmaterialien. Europaweit führend sind wir bei der Konzeption und Umsetzung politischer Online-Planspiele und weiterer digitaler oder digital gestützter Bildungsformate.

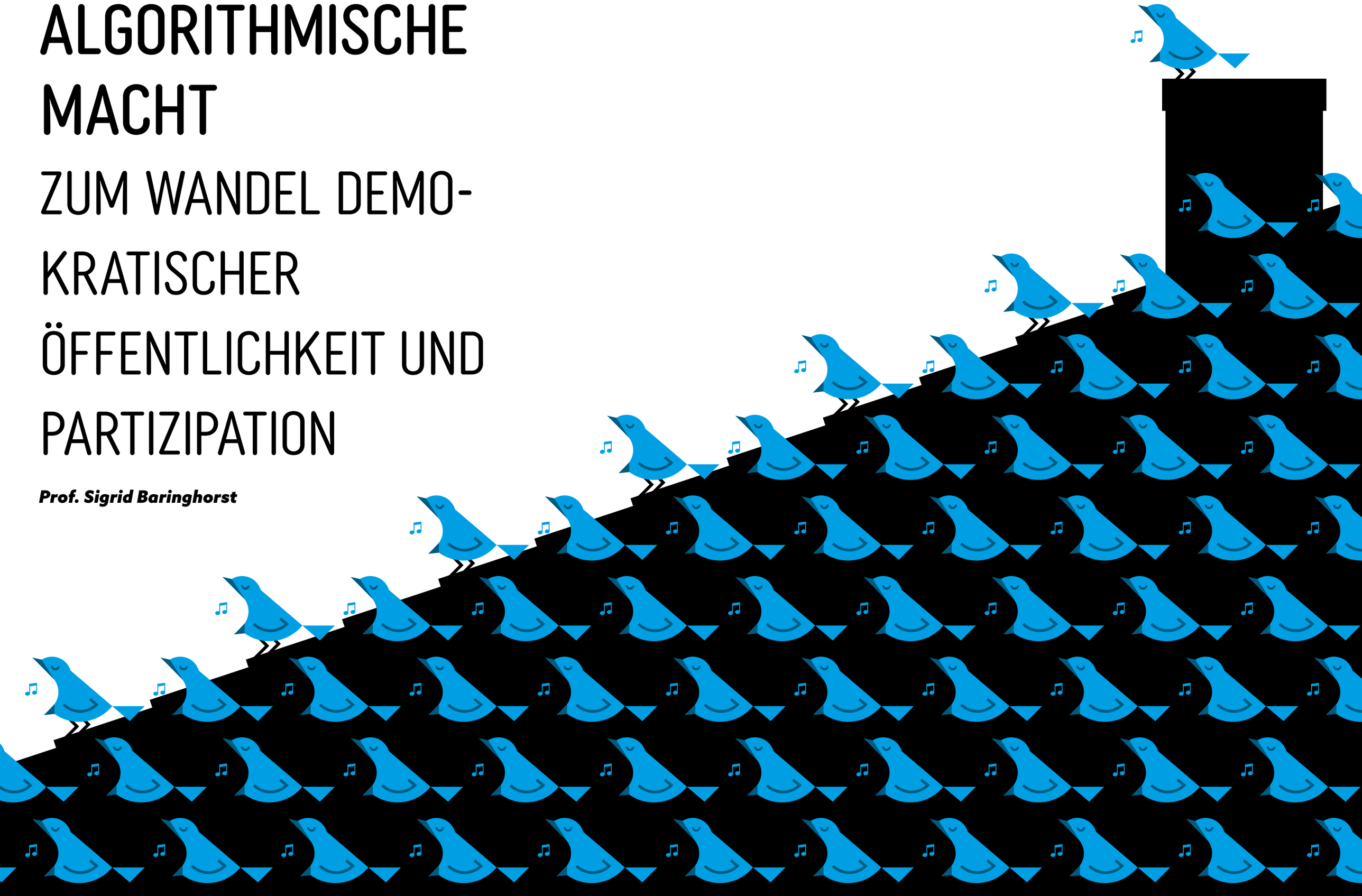
DIGITALI-
ISIERUNG

DIGITALISIERUNG

ALGORITHMISCHE MACHT

ZUM WANDEL DEMOKRATISCHER ÖFFENTLICHKEIT UND PARTIZIPATION

Prof. Sigrid Baringhorst



Die Entwicklung des World Wide Web in den 1990er Jahren sowie insbesondere die Entstehung sog. sozialer Medien Mitte der 2000er Jahre waren mit ausgeprägten Hoffnungen auf eine Revitalisierung der Demokratie verbunden. Erwartet wurde eine Senkung der Zugangsschwellen zu politisch relevanten Informationen, eine erleichterte Kommunikation und Interaktion und damit auch politische Diskussion unter den Bürger*innen, wie auch verbesserte Möglichkeiten der Herrschaftskontrolle im Sinne von mehr Transparenz gegenüber Politik und Staat. Vermutet wurde, dass digitale Medien die Mobilisierung zu und Teilnahme an politischen Aktivitäten erleichtern würden. Denn, so die plausible Annahme, Aufwandsarbeit und Ressourcen, die für die Handlungsabstimmung kollektiver wie für die Partizipationspraxis individueller Akteure*innen notwendig sind, würden durch das Internet verringert. Die Digitalisierung von Medien bewirke darüber hinaus einen Wandel der Organisationsstruktur politischer Teilhabe zugunsten der Stärkung weniger hierarchischer und stärker dezentraler und bottom-up strukturierter Graswurzelinitiativen und -bewegungen.

Mit der Identifikation von Protesten im Iran im Jahr 2009 als „Twitter-Revolution" und der Aufstände im Rahmen des Arabischen Frühlings als „Facebook-Revolution" wuchsen Hoffnungen auf ein Erstarken weltweiter Mobilisierung für die globale Durchsetzung liberaler Demokratien. Die Ernüchterung über die Kurzlebigkeit dieser Proteste, die Rückschläge der Demokratisierungsprozesse im gesamten arabischen Raum, sowie das Erstarken rechtspopulistischer Bewegungen weltweit führten in den letzten Jahren jedoch zu einer weitaus skeptischeren Bewertung der Auswirkungen der Digitalisierung auf Demokratien.

DEMOKRATISCHE LEGITIMATIONSDEFIZITE ALGORITHMISCHER MACHT.

»Während die Sammlung umfassender persönlicher Daten von Nutzer*innen in autokratischen Regimen primär zu staatlichen Herrschaftszwecken genutzt wird, ist in westlichen Demokratien mit den großen kommerziellen Internetfirmen wie Google, Facebook, Amazon, Microsoft u.a. eine algorithmische Macht entstanden, die die politischen Grundrechte der Bürger*innen zunehmend bedroht. Insbesondere seit der Skandalisierung der Ausspähung und Instrumentalisierung von User-Daten zum Zwecke der Wahlmanipulation in den amerikanischen Präsidentschaftswahlen 2016 ist die Sorge um die Entstehung einer demokratiegefährdenden partizipativen Überwachungspraxis nicht unberechtigt. Soziale Medien wie Facebook sind werbefinanziert; ihr algorithmisches Geschäftsmodell basiert auf der Datafizierung sozialer Beziehungen und der wirtschaftlichen Nutzung personenbezogener Daten.

Sogenannte soziale Medien besitzen Kontrollwissen und sind zu politischen Machtfaktoren geworden, deren Legitimität zunehmend hinterfragt wird. Ihre algorithmische Macht, nach der Daten strukturiert, gefiltert und priorisiert werden, ist die informationelle Basis für Online-Information und Kommunikation. Ihre Relevanzkriterien bestimmen, welche Nachrichten für uns in welcher Reihung auf den von uns genutzten Social Media-Plattformen sichtbar werden, und zwar, ohne dass der Operationsmodus, nach dem diese Auswahlentscheidungen automatisiert erfolgen, transparent wird. Damit Handlungen politisch reguliert werden können, müssen sie zunächst einmal politisch zurechenbar sein. Doch die für Demokratien unverzichtbare Bindung von Macht an zur Rechenschaft zu ziehende Akteure ist im Falle der algorithmischen Macht nicht eindeutig: Wer besitzt welche Macht im Internet? Softwareentwickler, Unternehmen, staatliche Agenturen?

Die Nutzung von Algorithmen und Big Data durch kommerzielle Plattformbetreiber führt dazu, dass auf der Basis von Scores (Likes, Sharing etc.) Cluster von Bürger*innen entstehen, die im Mikro-Targeting gezielt und personalisiert adressiert werden. Diese Clusterbildung durch Algorithmen machen sich aber auch Staaten zunutze. Nicht nur in autoritären Staaten entstehen z.B. Formen eines Predictive Policing, indem Nutzerdaten polizeiliche Selektionsentscheidungen beeinflussen, die ob intendiert oder nicht, soziale Diskriminierungsprozesse verstärken können.

AUSWIRKUNGEN AUF DIE TRANSFORMATION POLITISCHER ÖFFENTLICHKEIT

Im Gegensatz zur Selektion von Nachrichten in traditionellen Massenmedien führt die algorithmische Kuratierung von Medieninhalten zur Gefahr einer extremen Aufsplitterung der politischen Öffentlichkeit: Schon Mitte der 1990er Jahren warnte Nicolas Negroponte vor einer Personalisierung des Medienkonsums im Sinne eines „Daily Me". Das Design der Software von Apps und sogenannten sozialen Medien folgt den Maximen einer den Usern zumeist unbewussten Aufmerksamkeitssteuerung, die auf eine möglichst lange Verweildauer auf Apps, Plattformen und Webseiten verbunden mit einer interaktiven Generierung personenbezogener Daten zielt. Benachrichtigungsfunktionen von Apps oder die Scrollmöglichkeiten von Feeds sozialer Medien sind Beispiele manipulativer Softwaredesignoptionen, die der Userüberwachung und kommerziellen Datenausbeutung dienen. Der Like-Button, der von Facebook 2009 eingeführt wurde, illustriert darüber hinaus, dass informatische Infrastrukturen nicht nur dazu dienen, personenbezogene Daten systematisch zu sammeln und zur Optimierung kommerzieller und/oder politischer, meinungsmachender Nutzeradressierung auszuwerten. Durch die statistische Sichtbarmachung der gelikten Präferenzen etwa von guten Freund*innen oder Influencer*innen wirken diese zugleich selbst handlungsorientierend auf das Verhalten anderer Nutzer*innen ein.

Statt der für demokratische Meinungsbildung notwendigen Konfrontation mit einer Vielfalt an Themen, Meinungen und Erfahrungen, so die Kritik, werden Nutzer*innen im Internet nur noch mit solchen Geschichten und Erfahrungen konfrontiert, die am ehesten ihren eigenen Interessen und Erfahrungen entsprechen. Im Kontext dieser gegenwärtig unter dem Stichwort „Filterblasen" diskutierten Gefahr des Verlusts einer sozialen und politischen Integration heterogener digitaler Gesellschaften werden auch eine stärkere Polarisierung, Radikalisierung und Emotionalisierung (Stichwort: hate speech) der Kommunikation in sog. sozialen Medien problematisiert und staatlich reglementierende Eingriffen in Netzkommunikation gefordert.

Die Kommunikation auf Social Media-Plattformen beeinflusst auch die sozialen Reputationssysteme und allgemeinen Sozialbeziehungen unter User*innen. Digitale Vernetztheit, die Anzahl von Followern und Facebook-Freund*innen, ist der neue Gradmesser für Popularität und Prominenz und zugleich die Grundlage für eine virale Medienlogik, nach der Informationen blitzschnell in den Netzwerken der Netzwerke Verbreitung finden.

Damit sind neue Herausforderungen und Probleme hinsichtlich der mangelnden Überprüfbarkeit von Nachrichten und der Identifizierung von Autor*innen, insbesondere die Schwierigkeit der Unterscheidung zwischen Botschaften von realen Personen und Social Bots, d. h. von Algorithmen gesteuerten Programmen, die in sozialen Netzwerken menschliches Verhalten nur simulieren, verbunden. Der Verlust des Vertrauens in mediale Inhalte führt auch zu einem Verlust des Vertrauens in diejenigen Akteure, die diese Inhalte erzeugen und verbreiten. Bezogen auf politische Inhalte verstärkt die Digitalisierung der Kommunikation insofern das schon seit der Kommerzialisierung der Rundfunkmedien in den 1980er Jahren wachsende Misstrauen gegenüber gewählten politischen Repräsentant*innen und politischen Parteien. Digitalisierungsprozesse tragen wesentlich zu einer Transformation liberaler Demokratien, insbesondere zu einem Strukturwandel politischer Öffentlichkeit(en) bei und bedürfen dringend einer stärkeren politischen Regulierung zur Gewährleistung grundlegender Schutzrechte des Einzelnen wie auch zur Ermöglichung einer pluralistischen öffentlichen Meinungsbildung. Dennoch widersprechen allzu pessimistische Warnungen vor netzbasierten Filterblasen und einem allgemeinen Verlust von Sozial- und Medienvertrauen den Befunden der empirischen Sozial- und Medienforschung: In Deutschland ist das Fernsehen noch immer die wichtigste Nachrichtenquelle. Doch zeigen sich deutliche Differenzen im Nachrichtenkonsum von älteren und jungen Medienkonsumenten: Zwar ist auch unter den 18- bis 24-Jährigen das Fernsehen noch immer für 59 Prozent relevant, für 33 Prozent sogar noch immer die wichtigste Nachrichtenquelle (Hans-Bredow-Institut 2017). Doch während nur für 1,6 Prozent der erwachsenen Internetnutzer*innen soziale Medien die einzige Nachrichtenquelle sind, nutzen 23 Prozent der 18- bis 24-Jährigen soziale Medien und Blogs als Hauptnachrichtenquelle, für 2,8 Prozent stellen sie sogar nur die einzige Nachrichtenquelle dar. Die Meinungsmacht der Algorithmen ist somit keineswegs absolut, sondern wird durch den Medienmix der Rezipienten relativiert. Studien zum Medienvertrauen zeigen darüber hinaus eine deutliche Vertrauenskluft: Während 80 Prozent der Deutschen das öffentlich-rechtliche Fernsehen für vertrauenswürdig halten, halten nur 14 Prozent soziale Netzwerke für vertrauenswürdig.

DIGITALISIERUNG

AUSWIRKUNGEN AUF POLITISCHE PARTIZIPATION UND ZIVILGESELLSCHAFTLICHES ENGAGEMENT

Problematisch und in ihren Konsequenzen für eine digitale Zivilgesellschaft noch kaum abzuschätzen ist die Nutzung kommerzieller Social Media-Plattformen wie Facebook für zivilgesellschaftliches Engagement. Die Zivilgesellschaft ist definiert als autonomer Handlungsbereich jenseits von Staat und Markt. Mit der Nutzung kommerzieller Plattformen für gemeinwohlorientiertes Engagement droht jedoch diese Autonomie zivilgesellschaftlicher Handlungsräume zu erodieren. Nicht wenige Kritiker*innen fordern deshalb ein grundlegendes Umdenken: Solange zivilgesellschaftliche Aktivitäten wie etwa das Teilen von Wissen und Gütern auf kommerziellen Plattformen praktiziert werden, so die Kritik, stiften sie keinen Gemeinsinn. Empirische Untersuchungen von Zusammenhängen zwischen der Nutzung sozialer Medien und politischer Partizipation und zivilgesellschaftlichem Engagement bestätigen jedoch weder euphorische Hoffnungen auf eine Stärkung von Demokratie und Zivilgesellschaft noch erhärten sie Befürchtungen einer drohenden Erosion von Gemeinsinn und Sozialkapital. Empirisch belegt sind nur schwache, im Allgemeinen aber eher positive Medieneffekte. Dabei zeigt sich ein positiver Zusammenhang zwischen Internetnutzung und gemeinwohlorientierten Einstellungen und sozialem Engagement insbesondere bei einer informationsbezogenen Nutzung sozialer Medien.

Eine stärkere Personalisierung von Mediennutzung im Internet geht einher mit zunehmenden Tendenzen zur Individualisierung des politischen und zivilgesellschaftlichen Engagements sowie zu lockeren sozialen Bindungen in Engagement-Netzwerken. In gewisser Hinsicht wird der Mangel an persönlicher Verbindlichkeit von Interaktionen im Internet durch eine neue Kultur der Sichtbarkeit bzw. des Sich-Sichtbarmachens kompensiert. Das gilt für Sozialbeziehungen im Netz allgemein, wird aber besonders deutlich in zunehmend individualisierten kollektiven Solidaritätsaktionen. Ein solcher Trend zum „me going public“, zur visuellen und oft auch kreativen Dokumentation persönlicher Bekenntnisse, zeigte sich 2020 insbesondere in der viralen Verbreitung von Bildern und Videos mit Solidaritätserklärungen und Handlungsappellen im Rahmen der Corona-Krise. Gerade in der persönlichen Adressierung von Mitmachappellen und der Möglichkeit, sich schnell einen Eindruck über die Resonanz etwa von Aufrufen unter anderen Nutzer*innen verschaffen zu können, liegt ein nicht zu unterschätzender Vorteil kollektiver Mobilisierung in Social Media. Webgestützte soziale Netzwerke erleichtern Organisatoren kollektiver Aktionen eine direktere Ansprache potentieller Unterstützer*innen wie auch deren kontinuierliche Einbeziehung in die Aktionsvorbereitung, -dokumentation und -nachbereitung. Doch sind kategorische Trennungen zwischen Online- und Offline-Aktionen oft wenig sinnvoll. Häufig erinnern Akteure nicht genau, durch welchen kommunikativen Akt und durch welches Medium sie etwa von einem Aufruf gehört haben. Zur Herausbildung dauerhafter Gemeinschaftsgefühle und kollektiver Identitäten ist eine allein webbasierte Kommunikation jedoch wenig geeignet. Dauerhafte gemeinschaftliche Bindungen entstehen erst in solidarischen Unterstützungsaktionen, Kundgebungen und Protestdemonstrationen vor Ort. Erst wenn Vertrauen Face-to-Face aufgebaut ist, können soziale Netzwerke wie Facebook den Austausch in der Zeit zwischen Offline-Meetings sowie den Austausch zwischen lokalen Gruppen in nationalen und transnationalen Bewegungsnetzwerken erheblich erleichtern.

Frühe Annahmen zum Wandel der Protestpartizipation gingen davon aus, dass die Senkung der Partizipationskosten im Zuge der Digitalisierung zu einer Stärkung von Graswurzelbewegungen und einer generellen Zunahme von und an Protestaktionen führen würde. Die empirische Forschung lässt hinsichtlich einer solchen Verstärker-Hypothese bezogen auf individuelles politisches Engagement keine eindeutigen Schlüsse zu: In Individual-Ebenen-Studien sind Effekte der Internetnutzung auf politische Partizipation gering bis nicht vorhanden und zudem im längeren Zeitverlauf nicht stabil. Ob das Netz zur Kommunikation politischer Botschaften und für zivilgesellschaftliches Engagement genutzt wird, hängt zudem eng mit dem schon vorhandenen politischen Interesse zusammen. Je höher das Interesse, desto höher auch die Nutzung von Partizipationsformen im Netz. Demografische Faktoren wie Alter und Geschlecht, Bildung und familiärer Hintergrund sind dabei wichtige Einflussfaktoren für die Herausbildung politischen Interesses.

SELBSTWIRKSAMKEIT STEIGERN

DIGITALE JUGENDBETEILIGUNG IN DER KOMMUNE

Frank Segert

Woran denken Sie als Erstes, wenn Sie von der Stadt Moers hören? Vielleicht an den Niederrhein? An die A40 oder an jemanden, den sie dort gut kennen? Bei *jugend.beteiligen.jetzt* ist die Stadt mit den gut 100.000 Einwohner*innen als digitaler Hotspot bekannt – dank seiner ausgeprägten Open-Government-Strategie und dank des Hackathons „Code for Niederrhein", der hier jährlich stattfindet. Bei einem Hackathon treffen sich Menschen aller Couleur mit Interesse an einem gemeinsamen Thema, um innerhalb von kurzer Zeit Lösungsansätze für soziale Probleme mithilfe von Technologie, Programmierung oder haptischen Bauteilen zu entwickeln.

Bei der Veranstaltung werden Jugendliche aktiv in die Programmgestaltung einbezogen; auch die App „Mein Moers" hat ihren Ursprung bei einem der Hackathons der letzten Jahre. Die Kommunalverwaltung holt sich hier Impulse bei den Teilnehmenden, welche Datensätze als offene Daten von der Kommune bereitgestellt werden sollten. Einige davon stehen dann im nächsten Jahr für Daten-Visualisierungen und App-Projekte des nächsten Hackathons zur Verfügung. Die Anstrengungen in Moers werden von sehr engagierten Menschen aus der Kommunalverwaltung und von Ehrenamtlichen getragen.

Da Jugend-Hackathons und ähnliche Projekte zur Auseinandersetzung mit dem lokalen Gemeinwesen anregen und die Selbstwirksamkeit von Jugendlichen stärken, stellen sie auch im Rahmen der Demokratieförderung einen wichtigen Baustein dar. Die Teilnehmenden sorgen dafür, dass Informationslücken keine Leerstellen bleiben müssen; im Gegenteil – sie füllen diese mittels technischer Werkzeuge zum Wohle eines größeren Kreises. Solche Selbstwirksamkeitserfahrungen im bestehenden Gemeinwesen können Schlüsselerlebnisse für junge Menschen darstellen, um demokratische Werte zu festigen und die Initiative Einzelner zu fördern.

EINE SOLL-BESTIMMUNG FÜR NRW

Das Kooperationsprojekt *jugend.beteiligen.jetzt* möchte solche Projekte sichtbar machen, zum Nachmachen anregen und Fachkräften aus Jugendverwaltung und Jugendarbeit Qualifizierungsangebote machen. So sollen in einem digital getragenen Zusammenspiel von Jugendarbeit, Jugendverwaltung und Jugendlichen selbst, die Stimmen von jungen Menschen in der Kommune und Institutionen gestärkt werden.

Das Dritte Ausführungsgesetz zum nordrhein-westfälischen Kinder- und Jugendhilfegesetz steckt dabei den Rahmen für Kommunen in NRW ab, und geht dabei klar über die Jugendhilfe hinaus: „Kinder und Jugendliche sollen an allen ihre Interessen berührenden Planungen, Entscheidungen und Maßnahmen, insbesondere bei der Wohnumfeld- und Verkehrsplanung, der bedarfsgerechten Anlage und Unterhaltung von Spielflächen sowie der baulichen Ausgestaltung öffentlicher Einrichtungen in angemessener Weise beteiligt werden" (§ 6 (2), 3. AG-KJHG – KJFöG NRW).

An den im Gesetz genannten Themenfeldern hängen Fragen von Ökologie und Demografie, von Netzpolitik und Infrastruktur, vom Öffentlichen Nahverkehr bis hin zur Planung von Umgehungsstraßen oder Radwegen. Unsere Erfahrung zeigt: Junge Menschen in die Entscheidungsprozesse auf kommunaler Ebene mit einzubeziehen lohnt sich! Sie haben meist sehr reflektierte Meinungen, die Debatten durch neue Perspektiven bereichern können, vorausgesetzt die Jugendlichen werden zielgruppengerecht angesprochen und ernst genommen. Um die Beteiligung junger Menschen zu ermöglichen, sollten Fachkräfte also jugendgerechte Beteiligungsverfahren entwickeln. Dabei hilft das Kooperationsprojekt *jugend.beteiligen.jetzt – für die Praxis digitaler Partizipation*.

JUGEND.BETEILIGEN.JETZT – FÜR DIE PRAXIS DIGITALER PARTIZIPATION

Das von der Deutschen Kinder- und Jugendstiftung (DKJS), dem Deutschen Bundesjugendring (DBJR) und IJAB – Fachstelle für Internationale Jugendarbeit der Bundesrepublik Deutschland e. V. durchgeführte Projekt entstand 2016 auf Initiative des Bundesministeriums für Familie, Senioren, Frauen und Jugend (BMFSFJ). Es bietet seitdem Hilfestellungen für die Praxis digitaler Jugendbeteiligung.

jugend.beteiligen.jetzt verfolgt das Ziel, digitale Jugendbeteiligung als Element politischer Entscheidungsfindung in der Kommune zu etablieren. Mit seiner Plattform *jugend.beteiligen.jetzt* bietet das Projekt Beratung, Qualifizierung und praktische Hilfe an. Um Inspiration zur thematischen Vielfalt von Jugendbeteiligungsprozessen und zum Einsatz digitaler Werkzeuge, sogenannter Tools, zu bieten, führt die Plattform auf ihrer Gute-Praxis-Karte anschauliche Beispiele erfolgreicher, kreativer Jugendbeteiligungsprojekte in ganz Deutschland auf. Eine Vielzahl der dort eingesetzten digitalen Tools sind auf der Plattform zudem praxisnah beschrieben. Eine Entscheidungshilfe bietet Fachkräften darüber hinaus Leitfragen zur Orientierung: Welche Funktion soll ein Tool erfüllen? Und unter welchen Bedingungen soll es eingesetzt werden?

TOOLS FÜR DIE UNTERSCHIEDLICHSTEN BETEILIGUNGSKONTEXTE

jugend.beteiligen.jetzt entwickelt überdies eine ganze Reihe dieser digitalen Werkzeuge selbst. Das **ePartool** ermöglicht transparente, rundenbasierte Mitwirkung an Entscheidungsprozessen und macht Reaktionen auf Ergebnisse sichtbar. Das Barcamptool **Camper** unterstützt die Vorbereitung, Durchführung und Dokumentation eines Barcamps oder ähnlicher Seminare und Workshops. Ein Barcamp in der Kommune eignet sich zum Beispiel hervorragend, um Themen für Jugendbeteiligungsprozesse zu identifizieren und diese anschließend zu bearbeiten. Das **Yopad Etherpad** macht ein gemeinsames Arbeiten an Texten, simultan und online, direkt möglich. **Antragsgrün** geht noch einen Schritt weiter und bietet ein noch wesentlich breiteres Funktionsspektrum zur inhaltlichen Erarbeitung abzustimmender Texte und Anträge, wie sie in Jugendverbänden oder Jugendparlamenten diskutiert werden.

In diesen Kontexten ist auch die Verwendung von **votAR** erprobt. Das Tool macht Abstimmungen bei Versammlungen mit farbeigenen Stimmkarten zu einer bunten Angelegenheit. Damit in einer Diskussion wirklich alle zu Wort kommen, sorgt das Tool **Redelisten-Watch** für Fairness. Damit Arbeitsgruppen auch nach Sitzungen Projekte managen können, bietet **WeChange** digitale Arbeitsräume. Alle Tools sind mit höchstem Anspruch an Datensparsamkeit und Sicherheit entwickelt worden und sind auf die Bedürfnisse junger Menschen zugeschnitten. So bieten sie eine gewinnbringende Alternative zu kommerziellen Angeboten.

FORTBILDEN MIT DEN ANGEBOTEN VON JUGEND.BETEILIGEN.JETZT

Gute digitale Jugendbeteiligung sollte qualifiziert begleitet werden. Neben klassischen Präsenzformaten hat *jugend.beteiligen.jetzt* weitere digitale Formate entwickelt, die sich flexibel und individuell in den Arbeitsalltag von Fachkräften in der Kommune integrieren lassen.

Eines dieser Formate ist der jbjMOOC (MOOC steht für Massive Open Online Courses), der in einfachen Selbstlerneinheiten aufzeigt, wie Beteiligungsideen digital umgesetzt werden können. Ein zweiter Online-Kurs namens jbjMOOCrecht widmet sich allen rechtlichen Fragen rund um digitale Jugendbeteiligung, von der kommunalen Gesetzgebung über Urheber-, Nutzungs- und Persönlichkeitsrechte bis zum Datenschutz.

Im Rahmen des Projektes haben Expert*innen darüber hinaus das Fortbildungscurriculum „Praxis Digitale Jugendbeteiligung“ entwickelt. Die dort vorgestellten Inhalte können Fortbildner*innen in Gänze oder modulweise aufgreifen und weiterentwickeln, um Seminare und Workshops, etwa zu Haltungsfragen oder zur Konzeptentwicklung von digitalen Jugendbeteiligungsprozessen, anzubieten.

ABSCHAUEN ERLAUBT: GUTE PRAXIS

Wichtig für den Einstieg in digitale Beteiligungsformate sind außerdem, die Lust am Ausprobieren und ein wenig Mut auch ungewöhnliche Formate zuzulassen. So lohnt es sich zum Beispiel, Fragen der Raumplanung einmal durch die Brille des Computerspiels Minecraft zu betrachten. Die Spieloberfläche erinnert grafisch an digitale Lego-Blöcke, die wahlweise auf einer grünen Wiese oder in ein digital nachgebautes, real existierendes Umfeld eingefügt werden können. Minecraft gehört laut Mediennutzungsstudien zu den beliebtesten Spielen unter Jugendlichen (Vgl. JIM-Studien, mfps.). Das gemeinsame Bauen auf einem Minecraft-Server kann junge Menschen, die sich freiwillig niemals an einer Debatte um eine Raumordnung beteiligt hätten, zu sehr aufschlussreichen Diskussionen anregen: Braucht es auf der Spielfläche eher ein Jugendzentrum oder ein Ärztehaus? Werden verkehrsberuhigte Zonen benötigt? Wie muss der öffentliche Nahverkehr aufgebaut sein?

Es ist wichtig, dass die begleitenden Erwachsenen dabei in einer Anwaltschaft für die Jugendlichen den Transport der enthaltenen politischen Forderungen an Politik und Verwaltung unterstützen: Wer ist zuständig? In welchem Format müssen die Beteiligungsergebnisse vorliegen? Was hat sich nach zwei Wochen getan? Nach drei Monaten? Nach sechs Monaten?

AUFWAND? LOHNT SICH!

Was nach großem Aufwand klingt, kann in kleinen Schritten angegangen werden. So können digitale Beteiligungstools intern getestet werden. Auch bringen Kommunen oftmals Erfahrungswerte zur Mediennutzung durch die Jugend aus der offenen Jugendarbeit und der kommunalen Öffentlichkeitsarbeit mit. Unter Einbeziehung von Jugendlichen und relevanten Akteur*innen in der Kommune können die Inhalte für einen Beteiligungsprozess sowie geeignete Kommunikationswege leicht identifiziert werden. Die benötigten Ressourcen für moderne, digitale Jugendbeteiligung stehen also meist bereits zur Verfügung – und müssen lediglich aktiviert und gezielt eingesetzt werden.

Wenn die Planung für einen Jugendbeteiligungsprozess dann steht, kann anhand der von *jugend.beteiligen.jetzt* auf der Plattform bereitgestellten Checkliste überprüft werden, ob alle wichtigen Faktoren bedacht wurden. So sollte der Umsetzung digitaler Jugendbeteiligung nichts mehr im Wege stehen!

Sie arbeiten in einer Stadt oder Gemeinde und möchten Beteiligungsprozesse für junge Menschen fördern? Dann fassen Sie Mut – damit jüngere Stimmen in ihrer Kommune gehört werden; damit junge Menschen realisieren, dass sie echten Einfluss auf das Zusammenleben in ihrem Gemeinwesen haben; und um das demokratische Miteinander mit innovativen Methoden zu beleben.

Frank Segert arbeitet als Programmleitung in Berlin für die Deutsche Kinder- und Jugendstiftung (DKJS) im Kooperationsprojekt jugend.beteiligen.jetzt – für die Praxis digitaler Partizipation.

LITERATUR

Deutsches Kinderhilfswerk (2019): Beteiligungsrechte von Kindern und Jugendlichen in Deutschland, 3. Aufl.

METHODEN-SAMMLUNG

GESCHICHTE MEINES NAMENS

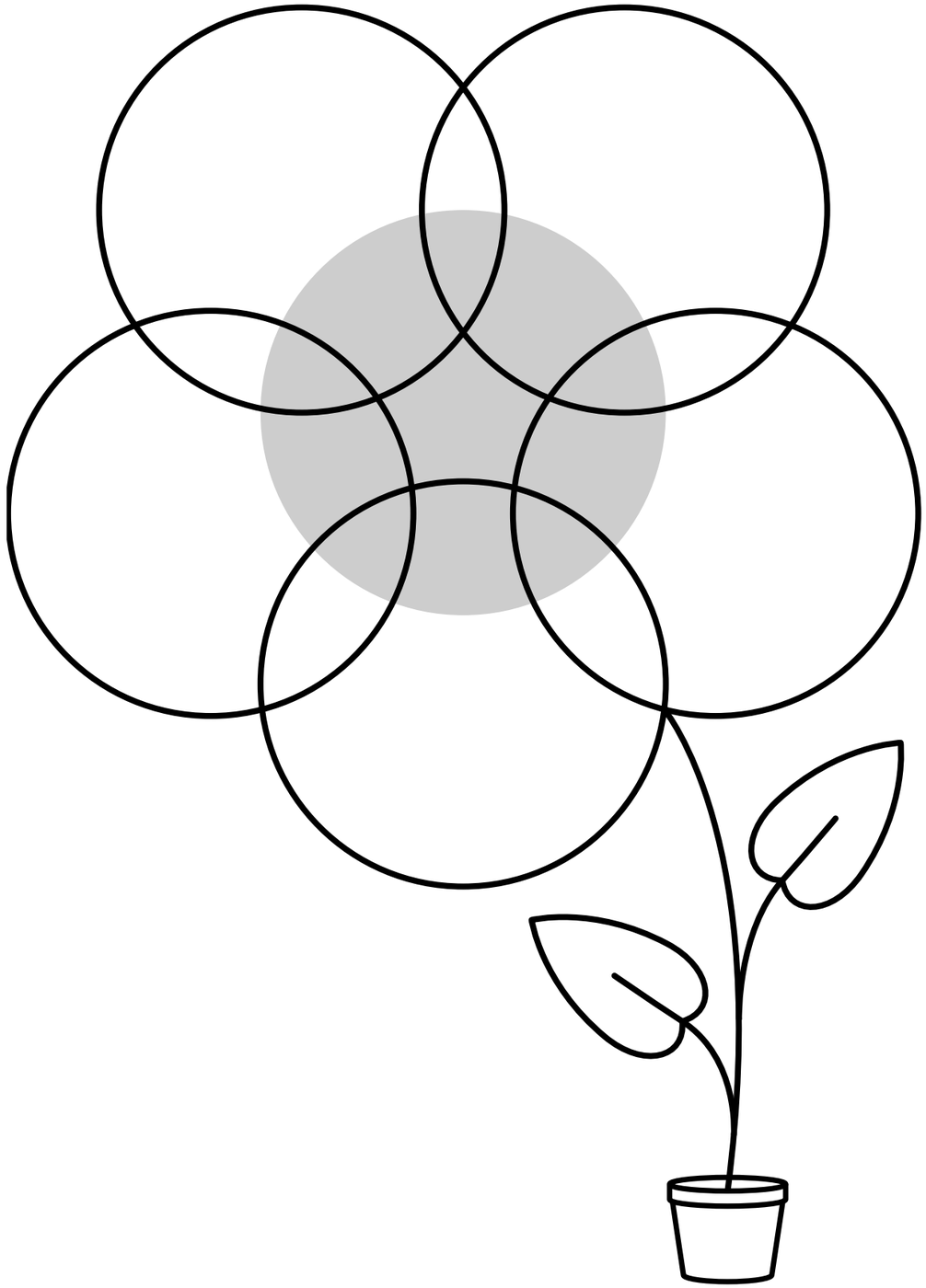
Ziel der Übung	Kennenlernen: Die Teilnehmenden und die Teamleiter*innen stellen sich mit dieser Übung nicht nur namentlich gegenseitig vor, sondern erzählen von sich und zeigen die Vielfalt in der Gruppe.
Anzahl der Teilnehmenden	Unbegrenzt
Dauer	Ca. 15 bis 30 Minuten (je nach Anzahl der TN)
Material	Bei Bedarf eine Liste mit den zu stellenden Fragen auf einer Flipchart oder mit Beamer an die Wand projiziert.
Räumliche Anforderungen	Stuhlkreis
Vorbereitung	Keine
Durchführung	Der Reihe nach stellt sich jeder der Teilnehmenden vor. Es geht darum, sich nicht nur namentlich vorzustellen, sondern mehr über sich selbst zu erzählen. So sagen die Schüler wie sie heißen und beantworten dann noch weitere Fragen zu ihrer Person wie z.B.: „Gefällt dir dein Name?“ „Ist dir dein Name wichtig?“ „Was bedeutet dein Name?“ „Kannst du deinen Namen in einer anderen Sprache schreiben?“ „Hast du einen Spitznamen?“ „Wer hat dir den Namen gegeben?“ Um zu zeigen wie es geht, kann ein Teamleiter starten.
Quellenangabe	Bildungsteam Berlin-Brandenburg e.V.

ZOLLSTOCKÜBUNG

Ziel der Übung	Zusammenarbeit in Gruppen verdeutlichen und auf Demokratie übertragen.
Anzahl der Teilnehmenden	10 – 25
Dauer	15 – 20 Minuten
Material	Zwei Zollstöcke
Räumliche Anforderungen	Ein Raum, in dem sich die Teilnehmenden frei bewegen können.
Vorbereitung	Die Teilnehmenden werden in zwei Gruppen eingeteilt, die je einen Zollstock bekommen
Durchführung	Die beiden Gruppen sollen den Zollstock auf Brusthöhe halten, wobei jede*r Teilnehmende jederzeit beide Finger am Zollstock haben sollte. Die Aufgabe besteht darin, den Zollstock auf den Boden zu legen – doch sobald jemand den Zollstock nicht mehr mit beiden Fingern berührt, muss wieder auf Brusthöhe begonnen werden. Nach einer kurzen Übungsphase treten die beiden Gruppen gegeneinander an. Erfahrungsgemäß ist die Erfolgsquote gering, deshalb sollte die Übung mit einem Unentschieden beendet werden, bevor die Frustration zu groß wird. In der Auswertung geht es darum, wie das Team die Aufgabe bewältigt hat: Hat jemand die Leitung übernommen? Wie wurde mit Frustration umgegangen? Wie wurden Probleme angegangen? Anschließend kann gefragt werden, was die Übung mit Demokratie zu tun haben könnte. Oft kommen die Teilnehmenden dann darauf, dass schwierige demokratische Entscheidungsprozesse, bei denen alle zu einer gemeinsamen Lösung kommen müssen, ähnliche Herausforderungen bieten.
Quellenangabe	Angelehnt an: Rainer Franke. PTI-Nordelbien. 2010.

TEAMBLUME

Ziel der Übung	Die Teilnehmenden lernen sich gegenseitig (besser) kennen und reflektieren über Gemeinsamkeiten und Unterschiede in Gruppen.
Anzahl der Teilnehmenden	20 – 25
Dauer	30 – 40 Minuten
Material	Kopiervorlage (siehe gegenüberliegende Seite) mit leerer Teamblume und Stifte für jede Kleingruppe, Klebeband
Räumliche Anforderungen	Ein leerer Raum, in dem ein großer Stuhlkreis für alle TN möglich ist.
Vorbereitung	Die Teilnehmenden werden in Kleingruppen von je 4 bis 5 Personen eingeteilt. Je nach Anzahl der Personen pro Kleingruppe muss die Anzahl der Blütenblätter der Blume auf der Kopiervorlage angepasst werden.
Durchführung	Die Kleingruppen verteilen sich im Raum und füllen die Teamblume aus. In die Mitte sollen die Teilnehmenden etwas schreiben, was sie alle gemeinsam haben. Die einzelnen Blüten stehen für die Teilnehmenden. Hier soll stehen, was sie individuell ausmacht. Haben sie z. B. ein Hobby, das sonst keine*r in der Kleingruppe verfolgt, sprechen sie als einzige Person eine bestimmte Sprache oder waren sie schon einmal in einem Land, in dem sonst keine*r aus der Gruppe war. Wichtig ist, dass diese Eigenschaft sonst nicht mehr in der Kleingruppe zu finden ist. Da die Blüten sich rechts und links überschneiden, sollen die Teilnehmenden jeweils eine Eigenschaft, Hobby o. Ä. mit der Person finden, die rechts und links neben ihnen durch ein Blütenblatt repräsentiert wird. Auch hier darf diese Gemeinsamkeit bei keiner anderen Person in der Kleingruppe vorkommen. Alle Gruppen erhalten dafür 15 Minuten Zeit. Im Anschluss stellen die Kleingruppen sich und ihre Teamblume der gesamten Gruppe vor.
Quellenangabe	„Was ist dir eigentlich wichtig …?" Übungshandbuch für Peer-Education in der Rechtsextremismusprävention und Demokratieförderung (RE/init e.V., 2019, S. 36 f.)



Kopiervorlage »Teamblume« aus:
»Herausforderung Demokratieförderung«, AK Ruhr (Herausgeber), 2020

INTERKULTURELLES MAU-MAU

Ziel der Übung	Dynamik von Gruppenprozessen in fremden Situationen simulieren und reflektieren; Umgang mit Irritationsmomenten trainieren; Bedeutung von ungeschriebenen Regeln in der Gesellschaft verdeutlichen; für interkulturelle Begegnungen sensibilisieren.
Anzahl der Teilnehmenden	12 – 30
Dauer	40 – 45 Minuten
Material	Je ein Kartenspiel pro Kleingruppe, je eine Anleitung pro Kleingruppe (siehe Kopiervorlage rechts)
Räumliche Anforderungen	Je ein Tisch pro Kleingruppe mit möglichst großem Abstand zwischen den Tischen.
Vorbereitung	Die Teilnehmenden werden in Kleingruppen von je 4 bis 6 Personen eingeteilt und auf die Gruppentische verteilt. Jede Gruppe erhält ein Kartenspiel.
Durchführung	Zunächst werden die Regeln der Übung erklärt: Jede Gruppe bekommt eine Spielanleitung und hat fünf Minuten Zeit, sich mit den Regeln vertraut zu machen. Wichtig ist, dass ab dem Austeilen der Regeln bis zur Auswertung nicht geredet werden darf! Nachdem die Regeln erlernt wurden, werden die Anleitungen wieder eingesammelt und das erste Spiel beginnt. Nach fünf Minuten geben die Teamenden ein Zeichen und die Gewinnenden der ersten Runde (die Teams sollen weiterspielen, sobald ein Spiel zuende ist) wechseln im Uhrzeigersinn zur nächsten Gruppe. Nach fünf Minuten wird erneut gewechselt. Nach drei bis vier Runden wird das Spiel beendet und die Übung besprochen. Das Besondere ist, dass es vier verschiedene Anleitungen gibt und somit für die Gruppen unterschiedliche Regeln gelten. In der Auswertung wird besprochen, wie es geklappt hat. Wann haben die Gruppen begriffen, dass es unterschiedliche Regeln gibt? Wie wurden die Teilnehmenden aus anderen Gruppen empfangen? Wie erging es den Gewinnenden, die in eine andere Gruppe wechseln mussten? Wie wurden die Konflikte um die Regeln ausgetragen? Anschließend wird auf eine gesellschaftliche Ebene abstrahiert: Gibt es dort auch ungeschriebene Regeln in Gruppen? Wie gehen wir mit Menschen um, die andere Regeln kennen? Wie sollte man die Konflikte dort angehen?
Quellenangabe	transfer e.V. (Hrsg.): Reader zu dem trägerübergreifenden Grundkurs für Leiter/innen der internationalen Jugendbegegnung. Köln 2000.

Spielregeln A:

1. Jede*r Mitspieler*in erhält fünf Karten.
2. Eine Karte wird offen auf den Tisch gelegt, der restliche Stapel verdeckt daneben.
3. Wie bei „Mau-Mau“ können Karten abgelegt werden: Farbe auf Farbe (z.B. Kreuz auf Kreuz) und Bild auf Bild (z.B. sieben auf sieben, Dame auf Dame ...).
4. Der/die kleinste Spieler*in fängt an.
5. Wird ein König gespielt, setzt der/die Nachfolgende eine Runde aus.
6. Wird ein Bube gespielt, muss der/die Nachfolgende eine Karte aufnehmen, es sei denn, er/sie kann einen weiteren Buben ausspielen. Dann nimmt der/die nächste zwei Karten auf.
7. Wenn eine Zehn gelegt wird, darf der/die Spieler*in zwei Karten an eine*n Mitspielenden freier Wahl abgeben.
8. Wer keine passende Karte ausspielen kann, nimmt die oberste Karte vom verdeckten Stapel. Kann auch diese Karte nicht gespielt werden, setzt der/die Spieler*in eine Runde aus.
9. Ist der Stapel der verdeckten Karten verbraucht, werden die bereits ausgespielten Karten – außer der zuletzt gespielten – gemischt und wieder verdeckt auf den Tisch gelegt.
10. Es gewinnt, wer als Erste*r nur noch eine Karte auf der Hand hat.

Spielregeln B:

1. Jede*r Mitspieler*in erhält fünf Karten.
2. Eine Karte wird offen auf den Tisch gelegt, der restliche Stapel verdeckt daneben.
3. Wie bei „Mau-Mau“ können Karten abgelegt werden: Farbe auf Farbe (z.B. Kreuz auf Kreuz) und Bild auf Bild (z.B. sieben auf sieben, Dame auf Dame ...).
4. Der/die Spieler*in links vom dem/der Gebenden fängt an.
5. Wenn ein Bube gespielt wird, wird das Spiel in umgekehrter Richtung fortgesetzt (bei dem ersten Buben also gegen den Uhrzeigersinn, beim nächsten wieder im Uhrzeiger-sinn usw.).
6. Wird eine Dame gespielt, darf der/die Spieler*in sich eine*n Mitspieler*in aussuchen und ihm/ihr zwei Karten ziehen.
7. Wird eine Zehn gespielt, setzt der/die nachfolgende Spieler*in eine Runde aus.
8. Wer keine passende Karte ausspielen kann, nimmt die oberste Karte vom verdeckten Stapel. Kann auch diese Karte nicht gespielt werden, setzt der/die Spieler*in eine Runde aus.
9. Ist der Stapel der verdeckten Karten verbraucht, werden die bereits ausgespielten Karten – außer der zuletzt gespielten – gemischt und wieder verdeckt auf den Tisch gelegt.
10. Es gewinnt, wer als Erste*r keine Karte mehr auf der Hand hat.

Spielregeln C:

1. Jede*r Mitspieler*in erhält fünf Karten.
2. Eine Karte wird offen auf den Tisch gelegt, der restliche Stapel verdeckt daneben.
3. Wie bei „Mau-Mau“ können Karten abgelegt werden: Farbe auf Farbe (z.B. Kreuz auf Kreuz) und Bild auf Bild (z.B. sieben auf sieben, Dame auf Dame ...).
4. Der/die Älteste fängt an.
5. Wenn eine Dame gespielt wird, muss der/die Spieler*in zwei Karten ziehen, es sei denn, er/sie kann eine weitere Dame ausspielen. Dann nimmt der/die nächste vier Karten auf.
6. Wird ein König gespielt, darf der/die Folgende keine Karte ausspielen.
7. Wird ein Bube gespielt, gilt das als Trumpf: Der/die Spieler*in darf direkt noch eine Karte freier Wahl ausspielen.
8. Wer keine passende Karte ausspielen kann, nimmt die oberste Karte vom verdeckten Stapel. Kann auch diese Karte nicht gespielt werden, setzt der/die Spieler*in eine Runde aus.
9. Ist der Stapel der verdeckten Karten verbraucht, werden die bereits ausgespielten Karten – außer der zuletzt gespielten – gemischt und wieder verdeckt auf den Tisch gelegt.
10. Es wird solange gespielt, bis der/die Erste keine Karten mehr auf der Hand hat. Wer dann noch die meisten Karten hat, hat gewonnen!

Spielregeln D:

1. Jede*r Mitspieler*in erhält fünf Karten.
2. Eine Karte wird offen auf den Tisch gelegt, der restliche Stapel verdeckt daneben.
3. Wie bei „Mau-Mau“ können Karten abgelegt werden: Farbe auf Farbe (z.B. Kreuz auf Kreuz) und Bild auf Bild (z.B. sieben auf sieben, Dame auf Dame ...)
4. Der/die Spieler*in mit den hellsten Augen fängt an.
5. Wenn eine Dame gespielt wird, darf der/die Nachfolgende eine Karte völlig freier Wahl ausspielen.
6. Wird ein As gespielt, darf der/die Spieler*in zwei Karten unter den verdeckten Stapel zurückschieben.
7. Wird ein König gespielt, wird das Spiel in umgekehrter Richtung fortgesetzt (bei dem ersten König also gegen den Uhrzeigersinn, beim nächsten wieder im Uhrzeigersinn usw.)
8. Wer keine passende Karte ausspielen kann, nimmt die oberste Karte vom verdeckten Stapel. Kann auch diese Karte nicht gespielt werden, setzt der/die Spieler*in eine Runde aus.
9. Ist der Stapel der verdeckten Karten verbraucht, werden die bereits ausgespielten Karten – außer der zuletzt gespielten – gemischt und wieder verdeckt auf den Tisch gelegt.
10. Es gewinnt, wer zuerst seine/ihre zweitletzte Karte ausspielt.

Kopiervorlage »Interkulturelles Mau-Mau« aus:
»Herausforderung Demokratieförderung«, AK Ruhr (Herausgeber), 2020

ICH – ICH NICHT

Ziel der Übung	Sichtbarmachen und Reflexion von Gruppen- und Mehrfachzugehörigkeiten in einer Gesellschaft.
Anzahl der Teilnehmenden	15 — 30
Dauer	20 — 30 Minuten
Material	Zwei Zettel, jeweils beschriftet mit „Ich“ bzw. „Ich nicht“
Räumliche Anforderungen	Ein Raum, in dem sich die Teilnehmenden frei bewegen können.
Vorbereitung	Die beiden Zettel werden gegenüber voneinander im Raum hingelegt.
Durchführung	Die Teamenden stellen eine Reihe von Fragen, zu denen sich die Teilnehmenden jeweils zu dem entsprechenden Zettel stellen sollen – ein „Dazwischen“ gibt es nicht. Da die Fragen persönlich sind, ist Lügen ausdrücklich erlaubt. Die Fragen können thematisch und altersgerecht angepasst werden, z. B.: • Wer kann ein Musikinstrument spielen? • Wer besucht regelmäßig ein Gotteshaus? • Wer hat einen deutschen Pass? • Wer hat mehr als zwei Geschwister? • Wer hat schon mal illegale Drogen konsumiert? • Wer fährt jedes Jahr in den Urlaub? • Wer hat schon mal leidenschaftlich einen Mann geküsst? • Wer hat schon mal leidenschaftliche eine Frau geküsst? • Wer singt gerne? • Wer fühlt sich einer gesellschaftlich diskriminierten Gruppe zugehörig? • Wer fühlt sich diskriminiert? Anschließend können die Teilnehmenden auch selbst Fragen formulieren. Wichtig ist, nach jeder Frage einen Moment zu verweilen, so wird die Aufmerksamkeit der Teilnehmenden auf die sich ändernden Zugehörigkeiten gerichtet. Die Teamenden fragen bei den Teilnehmenden nach, wie sich das Gefühl je nach Frage und Konstellation ändert. Bei der Auswertung soll es zunächst darum gehen, wie die Teilnehmenden die Positionierung erlebt haben. Wie ist es, in einer großen Gruppe zu stehen? Möglicherweise alleine auf einer Seite zu stehen? Anschließend werden die Zugehörigkeiten thematisiert: Haben alle Zugehörigkeiten die gleiche Bedeutung? Wie werden die Zugehörigkeiten individuell/gesellschaftlich bewertet?
Quellenangabe	Anti-Bias-Werkstatt e.V.

RESPEKT-SKALA

Ziel der Übung	Reflexion über Gründe für das Entgegenbringen von Respekt: Die Teilnehmenden sollen erkennen, dass die Maßstäbe für Respekt und Anerkennung subjektiv sind. Sie sollen erkennen, welches Verhalten sie bei Menschen in ihrem Umfeld respektvoll finden. Bestenfalls sollen sie erkennen, dass alle Menschen vor unterschiedlichen Dingen Respekt haben. Teilnehmende sollen den Begriff Respekt in ihrer eigenen Sprache definieren und mit Leben füllen. Sie sollen bei sich Eigenschaften erkennen, die ihrer Meinung nach Respekt verdienen.
Anzahl der Teilnehmenden	10 — 15
Dauer	1 — 2 Stunden
Material	Pinnwand/Flipchart, Moderationskarten, Bilder von Persönlichkeiten, Kordel (Schnur), Klammern, Stifte.
Räumliche Anforderungen	Stuhlkreis und evtl. eine Möglichkeit, die Skala aufzuhängen. Notfalls kann man die Skala jedoch auch auf dem Fußboden ausbreiten.
Vorbereitung	10-15 Stühle im Halbkreis um eine Pinnwand herum aufbauen. Moderationskarten vorbereiten. Bilder von ca. 10-15 unterschiedlichen berühmten Persönlichkeiten ausdrucken.
Durchführung	Die Teilnehmenden erhalten in Dreierteams die Fotos von drei Persönlichkeiten. Sie tauschen sich zu folgenden Fragen aus: 1. Was macht diese Person besonders? 2. Warum hast du vor dieser Person Respekt/keinen Respekt? Anschließend stellen die Teilnehmenden ihre Persönlichkeiten kurz im Plenum vor und sortieren ihre Bilder in die Skala „Respekt/kein Respekt“ auf einer Pinnwand oder auf dem Boden ein. Die Teilnehmenden notieren die Gründe für Respekt/keinen Respekt. Diese werden an einer Pinnwand gesammelt. (An dieser Stelle beginnt der Aufbau der Respektwand, welche sich in mehreren Methoden durch den Tag ziehen lässt). In der anschließenden Auswertung werden die Teilnehmenden gefragt, ob alle mit der Einteilung einverstanden sind bzw. ob sie einzelne Bilder umsortieren würden. Dabei kann verdeutlicht werden, dass es Menschen gibt, vor denen die einen Respekt haben, die anderen jedoch nicht. Die Teilnehmenden erkennen, dass sie Respekt vor unterschiedlichen Menschen haben.
Quellenangabe	https://www.bpb.de/veranstaltungen/netzwerke/ verstaerker/164872/respekt-und-anerkennung

DEMOKRATIE IM ALLTAG

Ziel der Übung	Erkennen, welche Rolle Demokratie im Alltag spielt.
Anzahl der Teilnehmenden	10 — 30
Dauer	10 — 20 Minuten
Material	Ein langer Zeitstrahl von der Geburt bis hin zum Alter der Teilnehmenden, Klebeband o.ä., Klebepunkte.
Räumliche Anforderungen	Eine Wand zum Anheften des Zeitstrahls.
Vorbereitung	Der Zeitstrahl wird an die Wand (o.ä.) geheftet.
Durchführung	Die Teilnehmenden bekommen je einen Klebepunkt und sollen damit auf dem Zeitstrahl kennzeichnen, wann sie in ihrem Leben das erste Mal mit Demokratie in Kontakt gekommen ist. Erfahrungsgemäß wählen viele Teilnehmende den Zeitpunkt, an dem sie das erste Mal wählen durften. Anschließend erhalten einige Teilnehmende die Möglichkeit, die Position ihres Klebepunktes zu begründen. Im anschließenden Austausch soll erklärt werden, dass Demokratie nicht nur demokratische Institutionen sind, sondern eine Gesellschaftsform, die den Alltag aller Deutschen beeinflusst: Wie man Konflikte löst, dass alle Menschen gleich sind, demokratische Erziehung ...
Quellenangabe	Projekt Democrazy des Respekt-Büros (2017 — 2018)

DIE KUNST, EINEN KÜRBIS ZU TEILEN

Ziel der Übung	Demokratische Entscheidungsfindung: Erfahren, wie mit gegensätzlichen Bedürfnissen so umgegangen werden kann, dass das Prinzip des gleichen Rechts aller Beteiligten so weit wie möglich berücksichtigt wird.
Anzahl der Teilnehmenden	10 — 30
Dauer	60 Minuten
Material	Kürbis oder ähnlicher (symbolischer) Gegenstand, Aufgabenkarten.
Räumliche Anforderungen	Ein Stuhlkreis.
Vorbereitung	Drei Freiwillige erhalten je eine Aufgabenkarte, die sie sich in Ruhe ansehen sollen. Folgende Aufgaben gibt es: 1. Du bist ein Wissenschaftler und benötigst die Kerne von dem Kürbis, um ein Mittel gegen Krebs herzustellen. 2. Du bist ein religiöser Fanatiker und musst den Kürbis opfern, um den Weltuntergang zu verhindern. 3. Du bist die Leitung eines Museums und möchtest den Kürbis ausstellen und für die Nachwelt bewahren.
Durchführung	Während die drei Freiwilligen sich in ihre Rolle hineinfinden, bekommt der Rest der Gruppe die Aufgabe, die Verhandlung zu beobachten. Anschließend setzen sich die drei Freiwilligen in die Mitte um den Kürbis und sollen diskutieren, wer von ihnen den Kürbis bekommt. Kommen die drei zu einer Einigung oder führt die Diskussion nicht mehr weiter, setzen sich alle zurück in den Stuhlkreis. Zunächst berichten die drei Freiwilligen von ihren Erfahrungen und Gefühlen. Anschließend wird die Diskussion im größeren Rahmen besprochen: Welche Ideen/Vorschläge waren hilfreich? Was war nicht hilfreich? Wer konnte am ehesten überzeugen? Gibt es überhaupt eine zufriedenstellende Lösung?
Quellenangabe	Angelehnt an die gleichnamige Betzavta-Übung

DAS VORURTEILSSPIEL

Ziel der Übung	Diskussion von gesellschaftlich relevanten Themen.
Anzahl der Teilnehmenden	10 – 30
Dauer	30 – 60 Minuten (je nach Anzahl Fragen)
Material	„Weiße können nicht rappen“. Das Positionierungsspiel gegen Vorurteile. (erhältlich unter https://www.gesichtzeigen.de/angebote/material/spiele/)
Räumliche Anforderungen	Ein großer Raum, in dem sich die Teilnehmenden frei bewegen können.
Vorbereitung	Die Positionierungskarten werden im Raum verteilt. Je nach Schwerpunkt des Workshops ist es erfahrungsgemäß sinnvoll, eine Auswahl zu treffen. Die Karten reichen dabei von „Gut so!“ bis „Übelst rassistisch!“. Es ist ebenfalls sinnvoll, sich vor Beginn des Spiels einige Karten mit Statements zurecht zu legen, die besonders gut zur Gruppe und zum Workshopthema passen.
Durchführung	Die Teamenden lesen die Statements vor und die Teilnehmenden positionieren sich entsprechend. Wichtig ist zu betonen, dass es keine falsche Antwort gibt. Haben sich die Teilnehmenden zu einem Statement positioniert, können sie anschließend ihre Position begründen. Idealerweise kommt eine Diskussion über gesellschaftliche Themen in Gang, in welche die Teamenden so wenig wie möglich eingreifen sollten (es sei denn, menschenfeindliche Äußerungen werden getätigt o.ä.). Es ist auch erlaubt, die Meinung in der Diskussion zu ändern. Bevor zum nächsten Statement übergegangen wird, werden die Hintergrundinformationen auf der Rückseite der Statement-Karten vorgestellt und bei Bedarf besprochen.
Quellenangabe	Gesicht Zeigen! Für ein weltoffenes Deutschland

MEINE MEDIEN & ICH

Ziel der Übung	Jugendliche sollen angeregt werden, über die Funktion und Diversität von Medien in unserer demokratischen Gesellschaft nachzudenken und zu diskutieren und ihre eigene Mediennutzung kritisch zu reflektieren. Durch die offenen Fragen sollen die Jugendlichen selbst als Expert*innen auftreten, sich untereinander über ihre Erfahrungen in der digitalen Welt austauschen und voneinander lernen.
Anzahl der Teilnehmenden	Die Übung sollte mit mindestens 8 Teilnehmenden durchgeführt werden, sodass es insgesamt 4 Gruppe a min. 2 Teilnehmenden gibt.
Dauer	Ca. 30 – 60 min (je nach Gruppengröße)
Material	Stifte, Flipchart-Papier, Fragebogen (pro Gruppe) Fragen für den Fragebogen: • Was sind Medien? • Welche Medien gibt es? Welche Medien nutzt du/ihr? • Welche Möglichkeiten haben wir durch die Medien? • Welche Gefahren/Risiken haben Medien? (beliebig veränderbar/erweiterbar)
Räumliche Anforderungen	Für die Gruppenarbeit im Schritt 3 (s.u.) sind mehrere Räume ideal, auf die sich die Gruppen zur Diskussion verteilen können.
Vorbereitung	Die Teilnehmenden werden in vier gleichgroße Gruppen eingeteilt. Die Einteilung kann hierbei entweder nach dem Zufallsprinzip oder freiwillig erfolgen. Jede*r Teilnehmende einer Kleingruppe bekommt zur Vorbereitung auf die anschließende Diskussion innerhalb der Gruppe einen Fragebogen. Diese Fragen gilt es zunächst für sich alleine zu beantworten.
Durchführung	Nach dem Ausfüllen der Fragebögen startet jede der vier Gruppen die Diskussion über den jeweiligen Fragebogen der Gruppenteilnehmer*innen. Dabei soll kurz über jede der aufgeführten Fragen gemeinsam diskutiert werden. In der anschließenden Auswertungsrunde kommen alle vier Gruppen wieder zusammen in einen Stuhlkreis. Gemeinsam werden die Fragen des Fragebogens und die Diskussionsergebnisse aus den jeweiligen Gruppen besprochen und diskutiert. Mögliche Fragen für die Reflexion: • Ist es euch leichtgefallen, die Fragen zu beantworten? Konntet ihr alle Fragen eindeutig beantworten? • Welche Gemeinsamkeiten habt ihr mit anderen Teilnehmenden entdeckt? • Welche der behandelten Fragen werden euch auch in Zukunft interessieren?
Quellenangabe	Multikulturelles Forum e.V.

IMPRESSUM

Herausforderung Demokratieförderung

Herausgeber: AK Ruhr – Arbeitskreis Ruhr gegen rechtsextreme Tendenzen bei Jugendlichen

(Geschäftsführung: Stadt Dortmund, Jugendamt, 44122 Dortmund)

Redaktion: Stefan Woßmann (verantwortlich), Johanna Bärhold

Gestaltung und Satz: Jens Oliver Robbers, robbers.eu

Gesamtherstellung: Druckerei Hitzegrad, Wuppertal

Oktober 2020

BILDNACHWEIS

Seiten 14, 15 und 17: Politik zum Anfassen e.V.

Seiten 28 und 29: Sharon McCutcheon; Unsplash

Seite 33: planpolitik GbR

Seiten 36 und 37: Jens Oliver Robbers, robbers.eu

Seiten 42 und 43: Einstieg Spiele Programmierung; Credit: Coderdojo; Ars Electronica; flickr; CC BY-SA 2.0 https://creativecommons.org/licenses/by-sa/2.0/deed.de

Seite 45: Credit: Mike Ngo; WOCinTech (Microsoft); flickr; CC BY https://creativecommons.org/licenses/by/2.0/deed.de

Seiten 46 und 47: Credit: Martin Hieslmair; Ars Electronica; flickr; CC BY-NC-ND https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/2.0/deed.de

Ministerium für Kinder, Familie, Flüchtlinge und Integration des Landes Nordrhein-Westfalen

Der AK-Ruhr wird aus Mitteln des Kinder- und Jugendförderplans des Landes NRW gefördert.