



Bevor es losgeht



Einige Hinweise

Wir freuen uns, dass Ihr unser Methodenset nutzen möchtet. Ihr werdet sehen, es steckt voller Energie und Herzblut!

Viele der Methoden können in Kombination mit der passenden Materialbox der Servicestelle Jugendbeteiligung genutzt werden. Jugendeinrichtungen aus Berlin können sie kostenlos ausleihen und nutzen. Kontaktiert uns, wenn Ihr mehr dazu wissen möchtet!

Wir hoffen, dass Euch das Methodenset bei der Entwicklung spannender Kiezprojekte eine Hilfe ist. Nutzt es so, wie Ihr es braucht! Es steht unter einer Creative Commons Lizenz. Ihr könnt das Material also gern nach Eurem Bedarf anpassen, ergänzen & verbessern. Wenn Ihr mögt, berichtet uns gern davon!

Die Servicestelle Jugendbeteiligung wünscht Euch
Viel Spaß & tolle Projekte!



SERVICESTELLE
Jugendbeteiligung

Servicestelle Jugendbeteiligung e.V. Im Jugendbüro Mitte · Scharnhorststraße 28 · 10115 Berlin
Telefon 030 3087845 20 · post@jugendbeteiligung.info · www.servicestelle-jugendbeteiligung.de



Dieses Werk ist lizenziert unter einer Creative Commons Namensnennung - Nicht-kommerziell - Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 International Lizenz.



Testen & Verfeinern



Beschreibung

In der 5. Station geht es darum, den Kreis der Planungsgruppe zu öffnen und herauszufinden, was andere über die neuen Ideen denken. Dafür können bereits bestehende Projekte genutzt werden - oder die Ergebnisse der Station 4: z.B. Modelle, kleine Prototypen, Videos, Storyboards oder ausgearbeitete Projektpläne.

Die Ergebnisse werden erst für eine Präsentation vorbereitet. Sie können dann anderen Gruppen mit eigenen Projekten, Menschen aus der Zielgruppe oder vielleicht sogar völlig unbeteiligten Fremden vorgestellt werden. Alles mit dem Ziel, Menschen zu begeistern und Feedback zu erhalten.

Mit dem Feedback kann das Projekt verbessert und ergänzt werden, bevor es in die Umsetzung geht. Es ist sehr wichtig, offen und flexibel für Rückmeldungen zu sein. Das gilt vor allem, wenn Anregungen von Menschen kommen, die später von dem Projekt angesprochen werden sollen. Ansonsten könnte es passieren, dass die Idee keinen Anklang findet und nicht funktioniert.

Die Präsentation und das Einholen von Feedback kann ganz persönlich stattfinden. Aber auch Social Media bietet viele Möglichkeiten, und vielleicht gibt es ja sogar Plattformen, zu denen das Projekt besonders gut passt.



Methoden



Befragung	variabel	2 TN	mittel
Projektausstellung	30 min	6 TN	einfach
Elevator-Pitch	30 min	4+ TN	schwierig
Handlungsplan	45 min	3 TN	einfach



Materialliste

Plakatvorlage für Projektausstellung, Bodenpläne für Bodenzeitung oder Projektplanung, Klemmbrett, Stift, Papier, Marker, Flipchart, Kamera/Mikrofon oder Smartphone, Internet. Extra-Karten: Storytelling



Befragung

Schritt 1

Hier geht's darum, andere Menschen zu Deinem Projekt zu befragen. Sie können mitdenken, neue Ideen und Feedback geben. Wirf einen Blick in die Extra-Karten! Sie enthalten Tipps zur Vorbereitung.

Schritt 2

Du kannst bei Deiner Befragung auch vorbereitete Dinge zeigen oder ausprobieren lassen. Ebenso kannst Du auf einer Bodenzeitung Antworten auf verschiedene Fragen sammeln oder etwas abstimmen lassen. Oft werden die Leute neugierig, wenn sie an einer solchen Bodenzeitung vorbeigehen.

Schritt 3

Gehe das Feedback durch und überarbeite Dein Projekt. Überlege Dir dann, wofür Du noch weiteres Feedback brauchst. Mehrere Runden können hilfreich sein, weil immer wieder neue Gedanken und Fragen auftauchen.



Extra-Karte Befragung: Gute Vorbereitung

Gezielt fragen

Überlege Dir vorher, wie Dein aktueller Stand im Projekt ist, was Du von anderen wissen willst. Das hilft, um gezielt Fragen zu entwickeln. Vielleicht musst Du ja auch etwas erklären, damit die Menschen gute Antworten geben können? Manchmal ist es zudem hilfreich, nicht gleich alles zu erzählen: Vor allem dann, wenn die Leute etwas auch ohne Nachfragen verstehen sollen. Das kannst Du dann gut testen.

Fragen für Deine Vorbereitung:

- *Wie kannst Du das Projekt in einem Satz beschreiben?*
- *Was sind die sechs W-Fragen zu Deinem Projekt?*
- *Was zeigst Du den Leuten, die Du befragen möchtest?*
- *Was müssen sie zu Deinem Projekt wissen?*
- *Müssen sie sich in eine Situation oder Umgebung hinein-denken?*
- *Was für Feedback brauchst Du, damit Du weitermachen kannst?*
- *Wo kommst Du im Moment nicht weiter?*
- *Was gefällt Dir selbst schon gut – was noch nicht?*



Extra-Karte Befragung: Passende Fragen

Wege zum Ziel

*Du weißt also, wo Dein Projekt steht und was Du wissen möchtest? Überlege Dir einmal, wie Du das im Gespräch mit den Feedbackgeber*innen am besten rausfinden kannst. Für verschiedene Bereiche Deines Projektes helfen manchmal andere Personen und unterschiedliche Fragen.*

Du möchtest andere Menschen etwas ausprobieren lassen? Dann lass Dir währenddessen von Ihnen erzählen, was sie tun. Beobachte die Aktionen aufmerksam, aber greife nicht ein. Mache Dir Notizen.

Gute Fragen an Feedbackgeber*innen am Ende von Tests:

- *Was hat gut funktioniert?*
- *Was hat Dir gut gefallen?*
- *Was muss geändert werden?*
- *Was wünschst Du Dir anders?*
- *Wozu hast Du neue Ideen?*
- *Wozu hast Du noch Fragen?*
- *Was wäre wenn ... ?*



Projektausstellung

Darum geht's!

Mit einem Plakat kannst Du Deine ganzen Überlegungen und Ideen für Dein Projekt festhalten. Du zeigst damit, was schon geschafft wurde, kannst Vorbild für andere sein und Dir Feedback für Verbesserungen am Projekt holen.

Schritt 1

Nimm Dir die Vorlage „Eure Projektdokumentation“ oder ein leeres Blatt sowie einen Edding, Fotos und Bastelmaterial. Schreibe, klebe und zeichne und mach klar, was Du machen willst! Alternativ kannst Du die Plane nutzen und mithilfe der Fragen aus der Vorlage eine Bodenzeitung erstellen.

Schritt 2

Überlege, wie Du das Ergebnis präsentierst. Wenn es keine "echte" Ausstellung mit Rundgang gibt, kannst Du ein Video drehen, es auf Social Media hochladen oder im Messenger mit Freunden teilen.



Elevator-Pitch #1

Darum geht's!

Mit dem Elevator-Pitch (= Fahrstuhl-Präsentation), kannst Du dein Projekt kurz und knackig vorstellen und im Anschluss Feedback einholen. Stell Dir vor Du musst jemanden überzeugen Dein Projekt zu unterstützen: Eine Person, die etwas Wichtiges zu entscheiden hat, wie die Schulleitung oder ein*e Bürgermeister*in, oder eine Person, die bei Deinem Projekt mitmachen soll. Jetzt triffst Du sie zufällig in einem Fahrstuhl.

Vorbereitung

Baue eine kleine Kulisse auf, die einen Fahrstuhl darstellt. Du kannst z.B. zwei Pinnwände gegenüber aufstellen, um dann in den Fahrstuhl "einzusteigen".

Setze ein Zeitlimit

Bei einer Fahrstuhlfahrt hast Du nur wenige Minuten Zeit. Lege die Dauer Deiner Fahrt fest. 90 Sekunden sind ein guter Start.



Elevator-Pitch #2

Schritt 1

Nimm dir 15 Minuten Vorbereitungszeit. Überlege Dir, was bei Deinem Projekt wichtig ist, z.B. mithilfe der sechs W-Fragen. Bedenke aber, dass Dein Pitch begeistern soll: Rattere nicht alles runter, mache Sprechpausen und gehe auf die Person ein!

Schritt 2

Los geht's: Sprich die Person im Fahrstuhl an! Am Ende sollte eine Aufforderung oder Frage kommen, z.B. „Wir brauchen Sie dafür, können Sie helfen?“ oder „Na, bist du dabei?“. Du kannst auch Hilfsmittel wie ein Modell, ein Plakat o.ä. nutzen.

Schritt 3

Konntest Du überzeugen? Was könntest Du noch verbessern? Höre Dir das Feedback der mitfahrenden Person an. Auch das Publikum kann etwas sagen oder auf farbige Zettel schreiben: Grüne für das, was gefällt, und Gelbe für Verbesserungen.



Extra-Karte: Storytelling #1

**Darum
geht's**

Vielleicht geht es Dir auch so – kleine Geschichten, die uns jemand erzählt, bleiben oft ziemlich gut in Erinnerung. Und man kann sich auch gleich besser in etwas oder jemanden hineinversetzen. Genau so funktioniert Storytelling. Hier erfährst Du, wie Du selbst Storytelling üben und in Deine Präsentation einbauen kannst.

*Bei dieser Variante verwenden wir eine Struktur, wie Du sie aus Büchern, Geschichten über Held*innen oder aus Märchen kennst. Dafür ist es wichtig, die wichtigsten Teile einer solchen Geschichte zu kennen. Auf der nächsten Karte findest Du die Bestandteile, die Du für eine gute Geschichte brauchst.*

Lies Dir die einzelnen Bestandteile gut durch und überlege Dir, wie Du mit ihnen eine eigene Geschichte füllen könntest.



Extra-Karte: Storytelling #2

Story- Elemente

In einer Geschichte findest Du verschiedene Elemente, die immer wiederkehren. Auch für Deine Story können sie sehr hilfreich sein:

Es gibt ein **Thema** (z.B. Träume und Wünsche), einen **Konflikt** oder ein **Problem** (schlechte Freizeitmöglichkeiten), eine*n **Held*in** (entweder Du, weil Du das Problem mit deinem Projekt löst oder Deine Zuhörer*in, weil sie mithelfen kann oder wichtig für das Projekt ist), **Werte** oder **Emotionen** (z.B. Langeweile, Ärger, Hoffnung) und eine **Bühne** (z.B. der öde und leere Sportplatz).

Dann gibt es in einer Geschichte Abschnitte, die nacheinander passieren. Das sind der **Aufbruch** (z.B. Freunde besuchen den Sportplatz), die **Herausforderung** (z.B. die Freunde stellen fest, dass es kein richtiges Fußballtor gibt), die **Zuspitzung** (z.B. einige Freunde gehen enttäuscht nach Hause), die **Rettung** (z.B. es wird ein neues Fußballtor aufgebaut) und der **Abschluss** (z. B. die Freunde kommen zurück und das Spiel kann stattfinden).



Extra-Karte: Storytelling #3

Erzähl- weise

Die Bestandteile einer Geschichte kennst Du nun. Wähle jetzt aus, wie Du die Geschichte erzählen möchtest. Du kannst sie aus Deiner eigenen Sicht erzählen („Als ich letztens ...“) oder so, als würde sie von der Person handeln, die Du ansprechen oder überzeugen willst („Stell Dir vor, Du ...“).

Und los!

Beginne Deine Geschichte zu erzählen und beachte die vorher festgelegten Elemente und Abschnitte. Beginne wie eben vorgestellt mit Satzanfängen wie “Stell dir vor ...” oder “Kennst Du die Situation ...” oder “Weißt Du, als ich letztens ...”.



Extra-Karte: Impro-Storytelling #2

So geht's

Vielleicht geht es Dir auch so – kleine Geschichten, die uns jemand erzählt, bleiben oft ziemlich gut in Erinnerung. Und man kann sich auch gleich besser in etwas oder jemanden hineinversetzen. Genau so funktioniert Storytelling. Hier erfährst Du, wie Du beim Storytelling mit Improvisationen kreativ werden kannst.

Wenn Du Storytelling aus dem Stehgreif versuchst, ist Spontaneität gefragt. Um das erst einmal zu üben, nimm Dir einfach etwas mehr Zeit und schreibst Deine Geschichte vorher für Dich selbst auf. Dann kannst Du sie danach frei erzählen und dabei eventuell weiter improvisieren.

Was Du zum Starten brauchst, ist eine Sammlung von Wörtern, Namen, Begriffen, Zahlen oder Zeichen. Es könnten auch Satzanfänge sein wie "Jedes Mal wenn ich ...", "Es gibt immer Ärger mit ..." oder "Ich wünschte mir, dass ...". Wenn Du schon ein Thema hast, fallen Dir bestimmt einige Sachen ein. Willst Du ganz von vorn loslegen, gibt es auch Webseiten, auf denen Dir völlig zufällige Begriffe angezeigt werden.



Extra-Karte: Impro-Storytelling #2

Zufalls- prinzip

Um die Elemente Deiner Geschichte zu kombinieren, kannst Du einfach Zettelchen ziehen. Spaß macht es, einen gekauften oder beschreibbaren Storytellingwürfel verwenden und den Verlauf der Geschichte „auszuwürfeln“. Oder Du nutzt zum Lösen ein Tool aus dem Internet.

Und los!

Damit es losgehen kann, ziehst oder würfelst Du entweder Stück für Stück, während Deiner Erzählung oder aber auf einmal eine bestimmte Anzahl von Story-Elementen. So sieben oder acht Stück sind ein guter Start. Erzähle die Geschichte, indem Du die Reihenfolge einhältst und alle Elemente unterbringst.

Ja, völlig richtig: Das ist nicht ganz easy!



Handlungsplan #1

Die Idee steht?

Durch Vorarbeit mithilfe der anderen Schritte hast Du bereits eine entwickelte Idee? Du hast sie sogar schon getestet und verbessert? Super – Dann gibt's jetzt zwei gute Möglichkeiten!

Option 1

Erstelle eine Tabelle mit den Fragen "Was? Macht Wer? Mit Wem? Für wen? Mit welchem Ziel? Bis Wann?" Jede Zeile enthält eine der Fragen. Du kannst das auf einem Flipchart, auf einer Bodenplane oder digital machen.

Option 2

Oder Du nutzt die Vorlage "Projekt Canvas". Diese enthält einige Fragen mehr und ist etwas komplizierter, aber wirklich hilfreich.



Handlungsplan #2

Schritt 1

Als Vorbereitung kannst Du ein Plakat erstellen, auf dem Du in wenigen Worten die Ziele, Wege dorthin, Unterstützung und Herausforderungen notierst.

Schritt 2

Fülle nun die einzelnen Bereiche in der Tabelle oder im Canvas nacheinander aus. Wichtig ist nur Leute einzuplanen, die anwesend sind. Bei mehreren Personen sollte eine*r die Hauptverantwortung tragen. Du kannst sie mit einem Hutsymbol kennzeichnen. Wenn für eine Aktion keine Personen, keine Zeit oder andere Mittel da sind, markiere das. Überlege realistisch, ob der Plan so wirklich klappen kann!

Los geht's!

Fertig? Dann kann's ja losgehen! Vergesst nicht: Eine regelmäßige Kommunikation untereinander, feste Treffen und eine Auswertung der einzelnen Schritte zum Erfolg werden Euch echt helfen!



Projekt. entwicklungs. labor



SERVICESTELLE

Jugendbeteiligung

Servicestelle Jugendbeteiligung e.V. Im Jugendbüro Mitte · Schamhorststraße 28 · 10115 Berlin
Telefon 030 3087845 20 · post@jugendbeteiligung.info · www.servicestelle-jugendbeteiligung.de

Gefördert vom



Bundesministerium
für Familie, Senioren, Frauen
und Jugend

im Rahmen des Bundesprogramms

Demokratie **Leb&K!**



Demokratie in der Mitte

Partnerschaften für Demokratie in Wedding & Moabit

be  **Berlin**