

Handbuch zur Durchführung einer Jugendkonferenz im ländlichen Raum



Auftraggeber:

Servicestelle Vitale Orte
HA Hessen Agentur GmbH
Konradinallee 9
65189 Wiesbaden



Auftragnehmer:

kommunare GbR
Stefan Gothe
Sebastianstraße 24
53115 Bonn



Bildnachweis:

Fotos von kommunare GbR

Inhalt

1. Aufgabenstellung.....	4
2. Methodischer Ansatz	5
3. Vorbereitung einer Jugendkonferenz.....	7
4. Ablauf einer Jugendkonferenz	9
5. Ergebnisse der Jugendkonferenz in Bad Wildungen.....	16
6. Literaturtipps.....	25
7. Vorlagen.....	26

1. Aufgabenstellung

Die Aufgabe bestand in der Vorbereitung, Durchführung und Nachbereitung einer Jugendkonferenz für das Hessische Umweltministerium im Auftrag der Servicestelle Vitale Orte.

Die Veranstaltung hatte zum Ziel, Jugendliche in die Prozesse von Kommunal- und Regionalentwicklung einzubinden. Die Beteiligung diente dazu, eine Identifikation mit der Region zu schaffen, um die Jugendlichen z. B. nach der Ausbildung oder dem Studium für eine Rückkehr in ihre Heimat zu gewinnen. Die dazu in Bad Wildungen durchgeführte Konferenz soll Kommunen und Regionen als Modell für eigene Veranstaltungen dienen. Die Vorgehensweise wird in diesem Handbuch beschrieben.

Für das Vorhaben wurde die Kooperation mit einer Schule im ländlichen Raum gesucht. Das Gustav-Stresemann-Gymnasium Bad Wildungen konnte für die Mitarbeit gewonnen werden. 70 Jugendliche der Jahrgänge 10 und 11 nahmen an der Konferenz unter dem Titel „Bad Wildungen verWANDELn – wir gestalten unsere Zukunft im ländlichen Raum“ in der Wandelhalle von Bad Wildungen am 19.06.2019 teil.

Die Ergebnisse der Veranstaltung wurden in einem Protokoll für die teilnehmenden Jugendlichen dokumentiert und werden in diesem Handbuch exemplarisch dargestellt (siehe Kapitel 4).

Des Weiteren wurde das medienWERK Eschwege beauftragt, die Konferenz und ihre Ergebnisse in einem Film festzuhalten. Dazu wurden teilnehmende Personen und Jugendliche interviewt.

Der Film ist auf folgender Internetseite zu finden:

<https://vitale-orte.hessen-nachhaltig.de/de/Jugendkonferenz.html>



2. Methodischer Ansatz

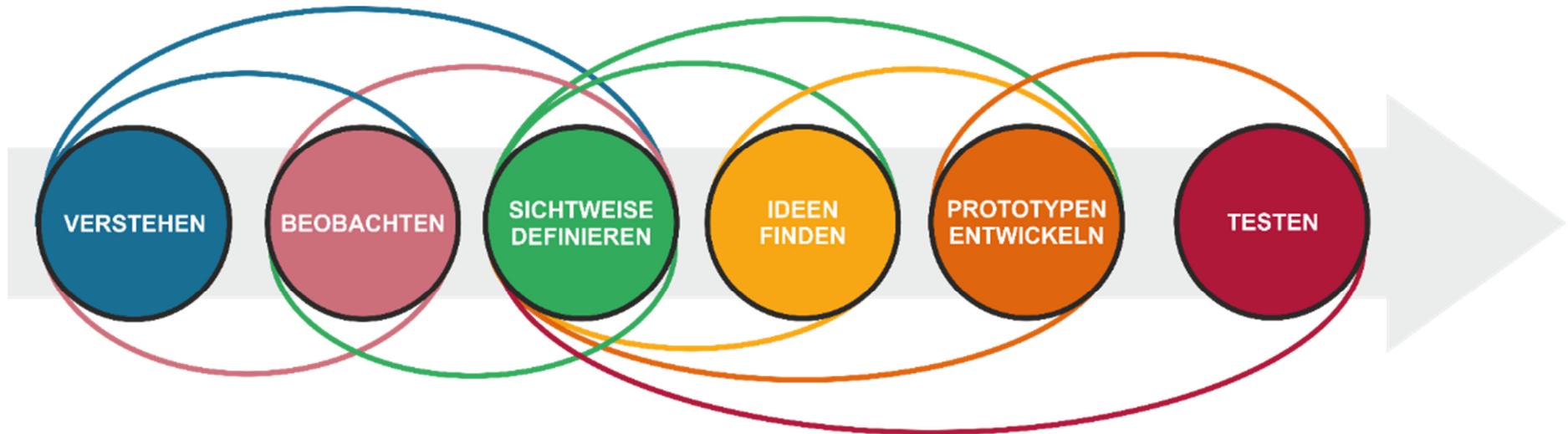


Abbildung 1: Design-Thinking Phasen, Quelle: eigene Darstellung

Für die Durchführung der Jugendkonferenz wurden Methoden aus dem „Design-Thinking“-Ansatz genutzt.

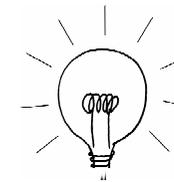
Design-Thinking ist eine Innovationsmethode, die auf Basis von sich wiederholenden Prozessen nutzer- und kundenorientierte Ergebnisse zur Lösung erarbeitet. Der Begriff „Design“ berücksichtigt neben den kreativen bzw. gestalterischen Aktivitäten auch die konzeptionellen und technischen Gestaltungen von Objekten und Systemen. Es werden dazu die folgenden sechs Phasen durchlaufen: „Verstehen“, „Beobachten“, „Sichtweise definieren“, „Ideen finden“, „Prototyp entwickeln“ und „Testen“.

In der nachfolgenden Tabelle sind den einzelnen Phasen die Methoden, die im Rahmen einer Jugendkonferenz eingesetzt werden können, zugeordnet.

Design-Thinking-Phasen	Methoden
Verstehen, Beobachten, Sichtweisen definieren	Impulse von Experten und Expertinnen mit Blick auf Jugendliche im ländlichen Raum
Ideen finden	Ideen-Karten & Projektideen-Steckbriefe
Prototypen entwickeln	Erste gemalte Ideen-Skizzen & Storyboards
Testen	Feedback von Entscheiderinnen und Entscheidern sowie Experten und Expertinnen aus der Region

„Fehler“ im Erarbeitungsprozess werden im Design-Thinking als entscheidender Bestandteil eines Lernprozesses gesehen. Durch sich wiederholende schnelle und kurze Auswertungen können diese „Fehler“ und Verbesserungsmöglichkeiten frühzeitig erkannt und durch entsprechende Anpassungen behoben werden. So entsteht bei den teilnehmenden Personen ein ständiger Lernprozess.

Ein weiterer wichtiger Ansatz des Design-Thinkings besteht darin, die entwickelten Produkte (im Sinne von ersten Prototypen) mit Nutzern und Kunden zu prüfen bzw. zu testen. Dadurch können schneller Entscheidungen zur weiteren Verfolgung oder zur Verwerfung der Idee erreicht werden.



Tipps & Hinweise

Bei eintägigen Veranstaltungen können inklusive der Vorbereitungsschritte in der Schule oder in den Jugendeinrichtungen (Phasen: „Verstehen“ und „Beobachten“, siehe vorige Seite) die Phasen „Sichtweise definieren“ und „Ideen finden“ durchlaufen werden.

Bei zweitägigen Jugendkonferenzen können zusätzlich die Phasen „Prototypen entwickeln“ und „Testen“ durchlaufen werden.

Im Rahmen der Jugendkonferenz werden Ideen-Karten, Projektideen-Steckbriefe, gemalte Skizzen, Storyboards und verschiedene Bastelmaterialien zum Bau von Prototypen in den entsprechenden Design-Thinking-Phasen eingesetzt.

3. Vorbereitung einer Jugendkonferenz

Bei der Vorbereitung einer Jugendkonferenz muss mit einer Vorlaufzeit von mindestens 3 bis 6 Monaten geplant werden. Aus der Erfahrung bietet sich eine Kooperation mit Schulen oder bestehenden Jugendeinrichtungen an. Denn hier kann im Vorfeld gezielt für die Veranstaltung geworben werden und die Jugendlichen bzw. Schüler und Schülerinnen können schon vor der Veranstaltung eingebunden werden.

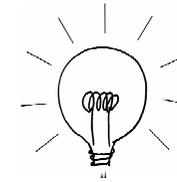
Vorgespräch

In einem Vorgespräch mit Vertretern und Vertreterinnen der Schule oder der Jugendeinrichtung können z.B. Themen der Jugendlichen im ländlichen Raum aufgenommen werden.

Im Unterricht oder bei den Gruppensitzungen können nachfolgende Beispielfragen zur Vorbereitung bearbeitet werden:

- Wo wohnt Ihr?
- Wo geht Ihr zur Schule oder Ausbildung?
- Wo verbringt Ihr Eure Freizeit?
- Wie sieht Eure Mobilität aus?

Im Rahmen der Konferenz können zudem lokale oder regionale Akteure oder Akteurinnen als Impulsgeber teilnehmen. Gemeinsam mit den Vertretern und Vertreterinnen der Schule oder der Jugendeinrichtung können hier geeignete Personen angesprochen und zur Jugendkonferenz eingeladen werden. Die Impulse dienen dazu, die Jugendlichen über bestehende Möglichkeiten vor Ort zu informieren oder Anregungen zur Ideenfindung zu geben.



Tipps & Hinweise

Leitfragen für die Impulsgeber und -geberinnen:

- Von welcher Organisation oder Einrichtung kommen Sie und was tun Sie da genau?
- Welches Potenzial gibt es für Jugendliche in der Stadt, Gemeinde oder im Landkreis?
- Welche Ideen hätten Sie gerne als Jugendlicher in der Stadt, Gemeinde oder im Landkreis umgesetzt?

Wenn die Veranstaltung z.B. von einem bekannten Politiker oder einer lokalen Persönlichkeit eröffnet wird, können die Jugendlichen auch Fragen für ein Interview mit dieser Person in der Schule oder Jugendeinrichtung vorbereiten.

Neben den Impulsgebern und -geberinnen können auch weitere Akteure und Entscheidungsträger eingebunden werden, die die Jugendlichen bei der Umsetzung ihrer entwickelten Ideen unterstützen.

Im Vorfeld sollte geklärt werden, ob finanzielle Mittel von Geldgebern zur Umsetzung der Ideen der Jugendlichen zur Verfügung gestellt werden können.

In der durchgeführten Jugendkonferenz in Bad Wildungen wurde die Kooperation mit nur einer Schule gesucht. Es ist aber auch möglich, dass an der Veranstaltung Jugendliche aus mehreren Schulen einer Stadt, Gemeinde oder Region teilnehmen. Dies bedeutet jedoch häufig einen größeren logistischen Aufwand, da die Jugendlichen an einen Veranstaltungsort gebracht werden müssen.

Auswahl der Teilnehmer und Teilnehmerinnen

Gute Erfahrung für die Durchführung von Jugendveranstaltungen wurden mit Teilnehmerinnen und Teilnehmer im Alter von 15 bis 18 Jahren bzw. aus den Jahrgangsstufen 10 bis 11 gemacht. In dieser Altersspanne sind die Jugendlichen „junge“ Erwachsene und so soll mit ihnen im Rahmen einer Konferenz auch gearbeitet werden. Dies bedeutet vor allem, sie „ernst“ zu nehmen und ihre Meinungen und Vorschläge „ernsthaft“ zu prüfen und bei einer Umsetzung zu unterstützen.

Das Interesse an der aktiven Mitgestaltung des Lebensumfeldes und auch die Planung für die Zeit nach Abschluss der Schule spielen in diesem Alter eine große Rolle, so dass Jugendliche für die Mitarbeit an Konferenzen in der durchgeführten Form gewonnen werden können.



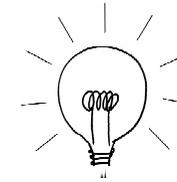
Tipps & Hinweise

Es können auch jüngere Kinder und Jugendliche zu einer Jugendkonferenz eingeladen werden. Hier ist es sinnvoll, Kleingruppen nach Altersgruppen zu bilden und wenn möglich für jede Gruppe einen Moderator oder eine Moderatorin zur Seite zu stellen. Mögliche Altersgruppen sind: 10-12 Jahre, 13-14 Jahre und 15 bis 18 Jahre.

4. Ablauf einer Jugendkonferenz

Der Ablauf der Jugendkonferenz orientiert sich an den im Kapitel 2 vorgestellten Phasen und Methoden des Design-Thinkings. Nachfolgend ist der Ablauf in Form eines beispielhaften Drehbuchs für eine 1-tägige Jugendkonferenz mit Zeiten und Arbeitsschritten beschrieben.

DREHBUCH der Jugendkonferenz	
Uhrzeit	Arbeitsschritte
bis 08:30 Uhr	ANKUNFT der Jugendlichen
08:30 Uhr	EINCHECKEN: Begrüßung und Vorstellung des Programms
08:45 Uhr	IMPULSE von Expertinnen und Experten (Blick auf die Jugendlichen und ihre Perspektiven im Ländlichen Raum sowie Vorstellung von Ideen) (4 Impulse á 10 Min.)
09:25 Uhr	ARBEITSPHASE 1: in den Teams Ideen der Expertinnen und Experten notieren + weitere Ideen sammeln + Projektideen-Wand erstellen
09:50 Uhr	ARBEITSPHASE 2: Team-Steckbrief erarbeiten
10:10 Uhr	Pause
10:30 Uhr	ARBEITSPHASE 3: Idee auswählen + Projektideen-Steckbrief erarbeiten ARBEITSPHASE 4: Story mit sechs Szenen entwickeln + Pitch vorbereiten
12:15 Uhr	Mittagspause
13:00 Uhr	PITCH: Vorstellung der Projektideen
13:40 Uhr	FEEDBACK der Expertinnen und Experten
14:15 Uhr	AUSCHECKEN: Speedback + Dank + Verabschiedung + Gruppenfoto
14:30 Uhr	ENDE



Tipps & Hinweise

Die Veranstaltung sollte in attraktiven Räumlichkeiten stattfinden, denn schon dadurch wird eine Wertschätzung für das Engagement der Jugendlichen zum Ausdruck gebracht. Eine gute Verpflegung der Jugendlichen während der Veranstaltung trägt zudem dazu bei. Bei der Versorgung sollte auf einen Anteil von vegetarischem und veganem Essen geachtet werden.

Nachfolgend werden die einzelnen Arbeitsschritte im Rahmen der Jugendkonferenz dargestellt.

ANKUNFT der Jugendlichen

Die Jugendlichen kommen am Veranstaltungsort an, werden an der Anmeldung begrüßt und tragen sich in einer Teilnahmeliste ein. Sie bekommen ein vorbereitetes Namensschild und können sich anschließend im Veranstaltungsraum auf vorbereitete Tischgruppen aufteilen. Die Jugendlichen an den jeweiligen Tischgruppen bilden später ein Team für die Ausarbeitung einer Idee. Ideal sind Tischgruppen mit 6 bis 10 Personen.

In Bad Wildungen starteten die Jugendlichen mit einem Frühstück in sechs Tischgruppen.

EINCHECKEN: Begrüßung und Vorstellung des Programms

Die Jugendlichen sowie eingeladene Gäste (Impulsgeber und Experten) werden zu Beginn der Veranstaltung vom Veranstalter der Jugendkonferenz und/ oder einem Moderator oder einer Moderatorin der Konferenz begrüßt.

Anschließend stellt der Moderator oder die Moderatorin das Programm der Jugendkonferenz vor.

In Bad Wildungen begrüßte zudem ein Referatsleiter des Hessischen Ministeriums für Umwelt, Klimaschutz, Landwirtschaft und Verbraucherschutz als Veranstalter die Jugendlichen. Die Jugendlichen hatten im Unterricht Fragen an den Vertreter des Ministeriums vorbereitet, die in einer Interviewrunde gestellt und beantwortet wurden.



IMPULSE von Expertinnen und Experten der Region

Als Impulsgeber und -geberinnen können für den Einstieg lokale Akteure gewonnen werden. Hierbei geht es um den Blick von Erwachsenen aus der jeweiligen Stadt, Gemeinde oder Region, die auf die Potenziale und Perspektiven von Jugendlichen im ländlichen Raum schauen. Als Impuls können diese auch ein bis zwei Ideen, die sie spannend für die Umsetzung vor Ort finden, vorstellen. Damit werden die Jugendlichen angeregt, selber über Ideen nachzudenken.

Die Impulsgeberinnen und Impulsgeber können z. B. aus den folgenden Organisationen und Bereichen kommen:

- Soziale Einrichtungen (z. B. Jugendhäuser)
- National- oder Naturparke
- Kunst, Kultur, Freizeit
- Wirtschaft (Einzelhandel, Handwerk, Industrie, Tourismus etc.)

ARBEITSPHASE 1: Ideen sammeln

In den Teams werden von den Teammitgliedern interessante Ideen der Impulsgeberinnen und -geber sowie eigene Ideen auf Ideen-Karten gesammelt. Alle aufgeschriebenen Ideen werden anschließend innerhalb der Gesamtgruppe vorgestellt und zur Übersicht an eine Moderationswand gehängt. Die Erstellung der Übersicht dient dazu, gleiche oder zusammenpassende Ideen zu clustern.



ARBEITSPHASE 2: Team-Steckbrief erarbeiten

An jedem Tisch erarbeiten die Team-Mitglieder einen Team-Steckbrief. Der Team-Steckbrief ist als Einstieg in die Team-Arbeit gedacht. So lernen sich die Mitglieder mit ihren Fähigkeiten kennen. Das Wissen über die genannten Fähigkeiten kann für die Ausarbeitung oder auch die spätere Umsetzung der Idee hilfreich bzw. nützlich sein. Dazu notiert das Team auf dem Steckbrief die Namen der Teammitglieder und sammelt deren Superfähigkeiten.

Zum Teambuilding und zur Identifikation mit dem Team gibt sich das Team zusätzlich einen Team-Namen und fotografiert sich als Team (Team-Selfie). Das Foto wird z.B. per Whats-App- oder Email-Nachricht für die Dokumentation an den Veranstalter geschickt.

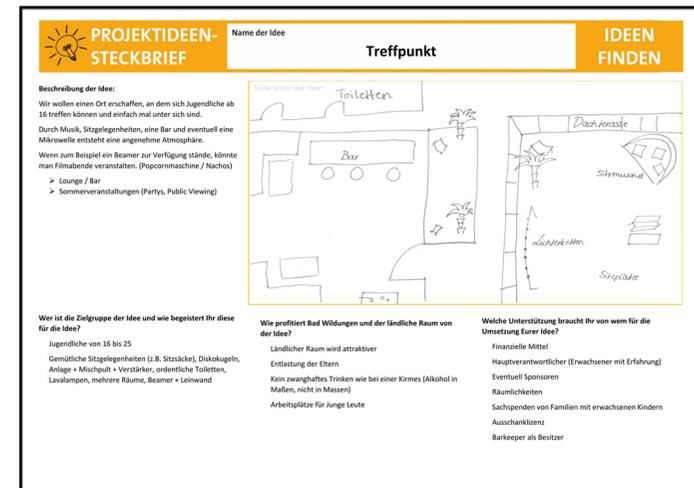
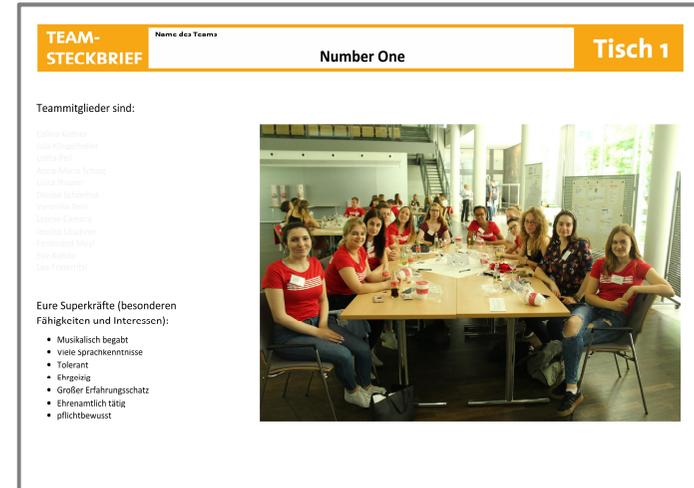
ARBEITSPHASE 3: Idee auswählen + Projektideen-Steckbrief erarbeiten

Die Teams wählen aus den gesammelten Ideen eine Idee zur Bearbeitung aus. Die Leitfrage dazu ist „Welche Idee wollt Ihr in Eurem Team bearbeiten?“

Anschließend füllen die Teams einen Projektidee-Steckbrief aus. Dieser beinhaltet folgende Aspekte:

- Name der Idee
- Beschreibung der Idee
- Wer ist die Zielgruppe der Idee und wie begeistert Ihr diese für die Idee?
- Wie profitiert die Stadt, Region oder Kommune x und der ländliche Raum von der Idee?
- Welche Unterstützung braucht Ihr von wem für die Umsetzung Eurer Idee?

Des Weiteren sollen die Teams eine Skizze bzw. ein Bild der Idee anfertigen, damit diese anschaulicher wird.



ARBEITSPHASE 4: Story mit sechs Szenen entwickeln + Pitch vorbereiten

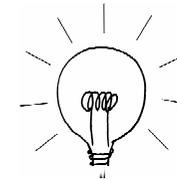
Damit die Projektidee konkreter und mit Leben gefüllt wird, erarbeiten die Jugendlichen nach der Ausarbeitung der Projektideen eine Story zu der entwickelten Idee. Anhand der Frage „Was kann man zu der Idee sehen und erleben?“ wird ein Storyboard mit 6-8 Szenen entwickelt und gemalt. Die Anzahl der Szenen ist entsprechend der Anzahl der Teilnehmenden pro Gruppe (Anzahl 6-10 Personen) festzulegen. Die Idee dabei ist es, dass (fast) alle Teammitglieder jeweils 1 Szene malen. Mehr als 8 Szenen gibt jedoch eine Projektidee oft nicht her. Die Umsetzung der Idee in gemalten Szenen wird gewählt, da die Bilder und die damit verbundene Geschichte die jeweilige Präsentation interessanter und kreativer machen.

Anhand der entwickelten Szenen bereiten die Teams die Vorstellung ihrer Projektidee für einen Pitch vor, in dem sie ihre Idee kurz und prägnant präsentieren.

PITCH

Im Plenum werden die Ideen u.a. Experten und Expertinnen aus der Region aber auch den anderen Gruppen präsentiert. Die einzelnen Gruppen präsentieren gemeinsam anhand der 6-8 gemalten Szenen ihre Idee.

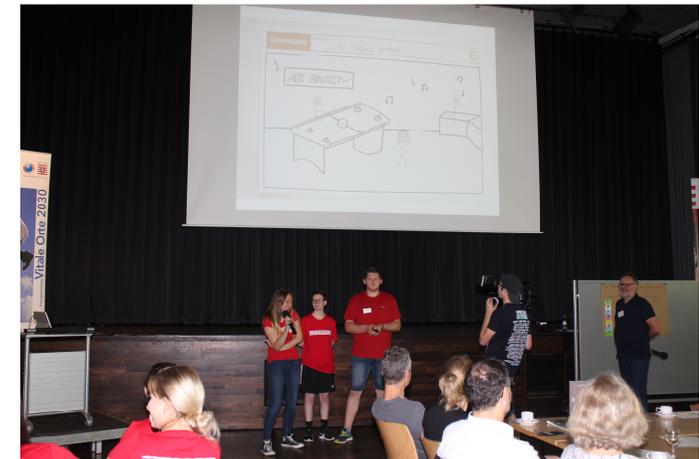
Die Gruppen bekommen für ihren Pitch je Szene 1 Minute Zeit, d.h. der Zeitrahmen beträgt 6-8 Min.



Tipps & Hinweise

Die Szenen der Storyboards werden vor dem Pitch fotografiert oder eingescannt und für die einzelnen Gruppen zu einer Präsentation zusammengestellt, die dann per Beamer gezeigt wird.

Die Jugendlichen sollen in der entsprechenden Arbeitsphase ihren Pitch testen, denn dabei merken die Jugendlichen was gut funktioniert und was noch verbessert werden muss.



FEEDBACK

Als Expertinnen und Experten können Personen aus der Kommunalpolitik, Verwaltung und Regionalentwicklung, aktive Bürgerinnen und Bürger sowie engagierte Akteurinnen und Akteure aus der Region für die Teilnahme an der Veranstaltung angefragt werden. Ihre Aufgabe ist es, nach allen Präsentationen ein Feedback zu den ausgearbeiteten und vorgestellten Projektideen anhand der folgenden Leitfragen zu geben:

- Warum gefallen Ihnen die Ideen?
- Welche Fragen haben Sie noch zu den Ideen?
- Welche Ideen können Sie wie unterstützen?
- Welche Anregungen können Sie zur Umsetzung der Idee geben?



AUSCHECKEN

Um die Veranstaltung abzurunden, werden zum Abschluss in einem schnellen Feedback (Methode: Speedback) Statements von den teilnehmenden Jugendlichen eingesammelt. Die Methode ermöglicht, eine gute und kurze Rückmeldung bei einer Veranstaltung mit mehr als 40 teilnehmenden Personen. Hierbei ist es wichtig, dass nicht alle Teilnehmerinnen und Teilnehmer etwas sagen müssen. Hilfreich ist es, wenn der Moderator oder die Moderatorin Statements von den einzelnen (Tisch-)gruppen bzw. Teams einfängt.

Leitfragen:

- Wie hat Euch der heutige Tag gefallen?
- Was nehmt Ihr mit?

Die Veranstaltung wird anschließend mit einem Dank an die Organisatoren, Veranstalter und Partner und einer Verabschiedung beendet.

Eine schöne Erinnerung an die Veranstaltung ist ein abschließendes Gruppenfoto aller teilnehmenden Personen.



Tipps & Hinweise

Ein kleines Präsent als Erinnerung an die Veranstaltung motiviert die Jugendliche sich auch nach der Veranstaltung bei der Umsetzung der entwickelten Ideen zu beteiligen.

Bei der Jugendkonferenz in Bad Wildungen erhielten die Jugendlichen ein T-Shirt und einen Coffee-to-go-Becher.

5. Ergebnisse der Jugendkonferenz in Bad Wildungen

Die Jugendkonferenz in Bad Wildungen stand unter dem Titel „Bad Wildungen verWANDELn – wir gestalten unsere Zukunft im ländlichen Raum“. Sie wurde mit 70 Schülerinnen und Schülern des Gustav-Stresemann-Gymnasiums am 19.06.2019 in der Wandelhalle Bad Wildungen durchgeführt. Nachfolgend wird zur Anschauung beispielhaft das Ergebnis eines Teams dargestellt.

TEAM-STECKBRIEF

TEAM- STECKBRIEF	Name des Teams Number One	Tisch 1
Teammitglieder sind:		
Eure Superkräfte (besonderen Fähigkeiten und Interessen):	<ul style="list-style-type: none">• Musikalisch begabt• Viele Sprachkenntnisse• Tolerant• Ehrgeizig• Großer Erfahrungsschatz• Ehrenamtlich tätig• pflichtbewusst	

PROJEKTIDEEN-STECKBRIEF



PROJEKTIDEEN-STECKBRIEF

Name der Idee

Treffpunkt

IDEEN FINDEN

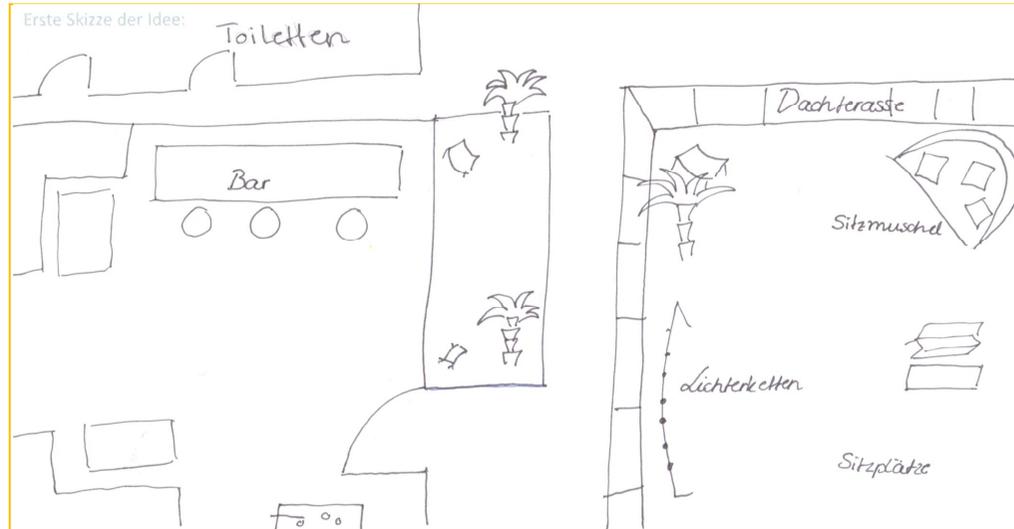
Beschreibung der Idee:

Wir wollen einen Ort erschaffen, an dem sich Jugendliche ab 16 treffen können und einfach mal unter sich sind.

Durch Musik, Sitzgelegenheiten, eine Bar und eventuell eine Mikrowelle entsteht eine angenehme Atmosphäre.

Wenn zum Beispiel ein Beamer zur Verfügung stände, könnte man Filmabende veranstalten. (Popcornmaschine / Nachos)

- Lounge / Bar
- Sommerveranstaltungen (Partys, Public Viewing)



Wer ist die Zielgruppe der Idee und wie begeistert Ihr diese für die Idee?

- Jugendliche von 16 bis 25
- Gemütliche Sitzgelegenheiten (z.B. Sitzsäcke), Diskokugeln, Anlage + Mischpult + Verstärker, ordentliche Toiletten, Lavalampen, mehrere Räume, Beamer + Leinwand

Wie profitiert Bad Wildungen und der ländliche Raum von der Idee?

- Ländlicher Raum wird attraktiver
- Entlastung der Eltern
- Kein zwanghaftes Trinken wie bei einer Kirme (Alkohol in Maßen, nicht in Massen)
- Arbeitsplätze für Junge Leute

Welche Unterstützung braucht Ihr von wem für die Umsetzung Eurer Idee?

- Finanzielle Mittel, eventuell Sponsoren
- Hauptverantwortlicher (Erwachsener mit Erfahrung)
- Räumlichkeiten
- Sachspenden von Familien mit erwachsenen Kindern
- Ausschanklizenz und Barkeeper als Besitzer

STORYBOARDING (6 Szenen)

STORYBOARD Name der Szene *Aufmerksamkeit durch Werbung erhalten* **1**

The storyboard depicts a scene where an Instagram post leads to a bar. On the left, a hand-drawn Instagram post is shown. The post has the word 'Instagram' at the top, followed by a row of seven pink circles representing a progress bar. The main text of the post reads 'Bist du auch dabei?' (Are you also there?). The post is decorated with a sun wearing sunglasses, a palm tree, a beach chair, and a beach ball. Below the text, it says 'gefällt 4000' (likes 4000) with a red heart icon. At the bottom of the post, there are four circles, each followed by a wavy line representing a comment. A large red arrow points from the Instagram post to the right, where a bar scene is drawn. The bar has a sign that says 'WELL COME' above the entrance and another sign that says 'BAR' above the bar area. There are several stick figures sitting at the bar and standing around. In the foreground, there are tables with chairs, a fire pit with a flame, and some circular objects on the ground. A sun is visible in the upper right corner of the scene.

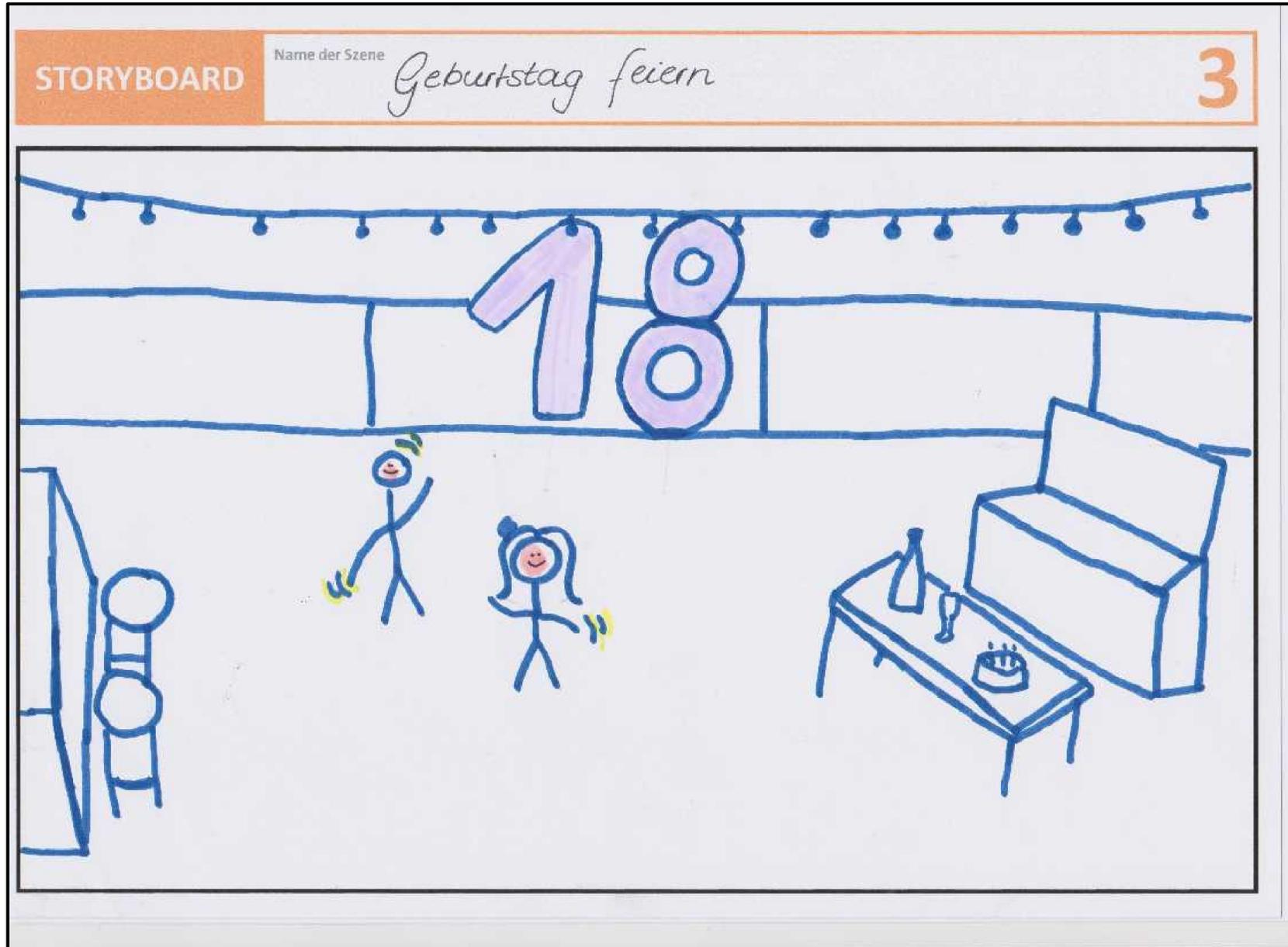
STORYBOARD

Name der Szene

Sommerpartei

2







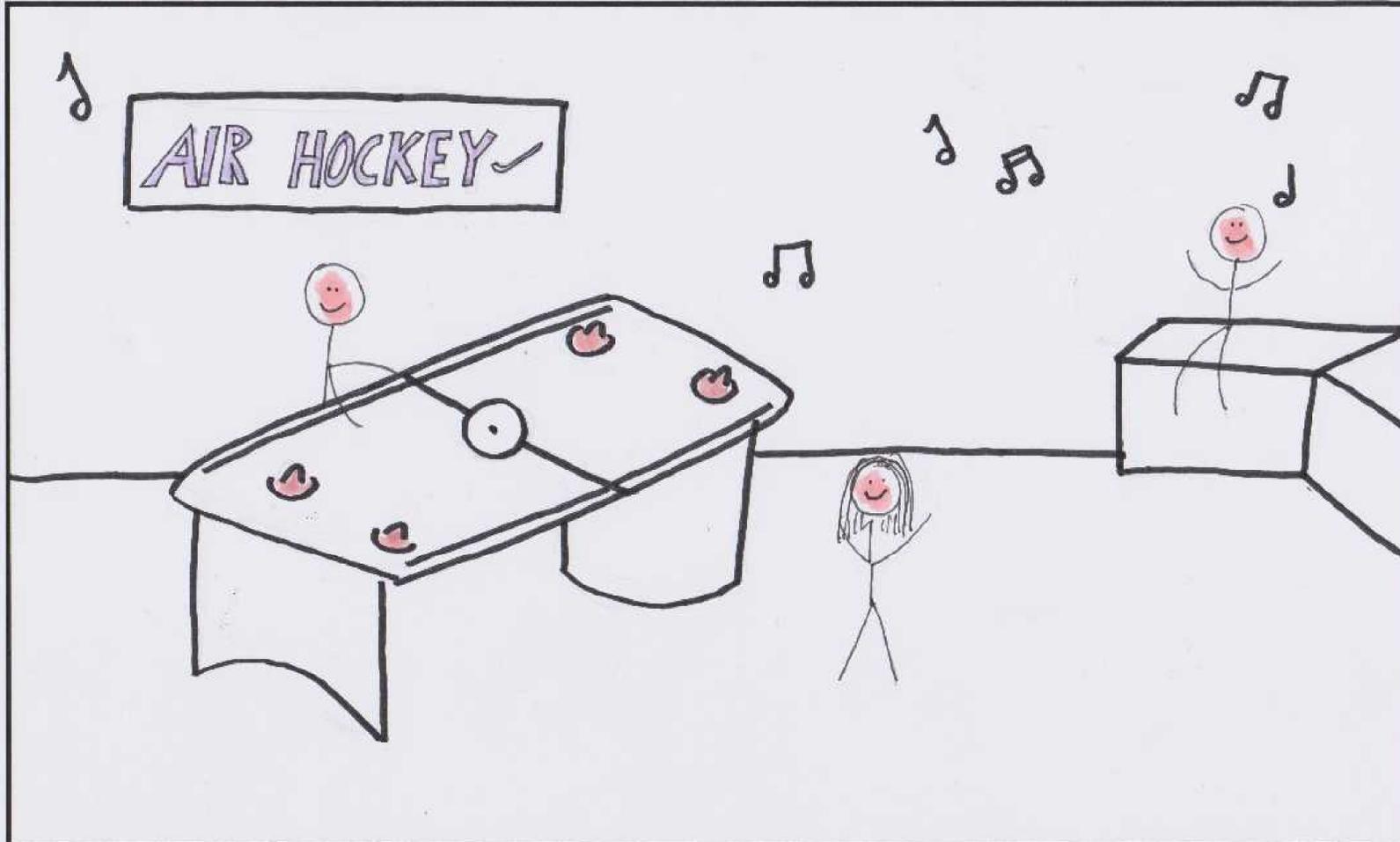


STORYBOARD

Name der Szene

Air Hockey spielen

6



FILM zur Jugendkonferenz

HESSEN



Hessisches Ministerium für Umwelt,
Klimaschutz, Landwirtschaft und
Verbraucherschutz



Die Jugendkonferenz wurde in einem Film dokumentiert. Dieser Film ist unter folgendem Link zu finden:

<https://vitale-orte.hessen-nachhaltig.de/de/Jugendkonferenz.html>

6. Literaturtipps

BRACHINGER-FRANKE, Ludovica/ STRAUB, Heide (2001): Gruppenprozesse in die Hand nehmen. Ein Arbeitsbuch für Prozessberater, Moderatoren und Trainer. – Gmund am Tegernsee, Comteam-Verlag

BRENNER, Walter, ÜBERNICKEL, Falk et al (2017): Design Thinking: Das Handbuch, Verlag Frankfurter Allgemeine Buch

GOTHE, Stefan (2006): Regionale Prozesse gestalten. Handbuch für Regionalmanagement und Regionalberatung. - Schriftenreihe der Universität Kassel, Fachbereich Architektur, Stadtplanung, Landschaftsplanung, Bd. 28, Kassel

HAUSSMANN, Martin (2017): UZMO. Denken mit dem Stift. Visuell präsentieren, dokumentieren und erkunden. – München. Redline Verlag

LEWRICK, Michael LINK, Patrick et al (2018): Das Design Thinking Playbook: Mit traditionellen, aktuellen und zukünftigen Erfolgsfaktoren. Vahlen-Verlag

NEULAND, Michéle (1995): Neuland-Moderation. – Eichenzell, Neuland Verlag für lebendiges Lernen

7. Vorlagen

Die folgenden Vorlagen dienen als Beispiele und können für die Durchführung einer eintägigen Jugendkonferenz – wie oben dargestellt – eingesetzt werden.

Die Vorlagen stehen zudem als Word-Dateien auf <https://vitale-orte.hessen-nachhaltig.de/de/Jugendkonferenz.html> zur Verfügung.

TEAM-STECKBRIEF

TEAM-STECKBRIEF	Name des Teams	Tisch 1
Teammitglieder sind:	Eure Superkräfte (besonderen Fähigkeiten und Interessen):	Erstellt ein Team-Selfie und schickt es als Email oder WhatsApp an XXX
_____	_____	
_____	_____	
_____	_____	
_____	_____	
_____	_____	
_____	_____	
_____	_____	
_____	_____	
_____	_____	
_____	_____	
_____	_____	
_____	_____	
_____	_____	
_____	_____	
_____	_____	

STORYBOARD

STORYBOARD	Name der Szene