

Shape The Future



Jugendliche und Kinder beschäftigen sich mit Zukunftsthemen – von Stadtentwicklung über die Zukunft Europas bis zu Internationaler Klimapolitik – und bringen ihre Wünsche, Ideen, Forderungen und Befürchtungen mit Unterstützung von Tools des Social Web zum Ausdruck. Auf der Plattform www.shape-the-future.de werden Ergebnisse und Erfahrungen des Modellprojekts präsentiert. Das Projekt wird gefördert von der Stiftung Deutsche Jugendmarke e. V.

apb13: Ihr Projekt heißt “Shape The Future” – worum geht es da?

Klaus Waldmann: “Shape the Future” ist ein bundesweites Modellprojekt der [Ev. Trägergruppe für gesellschaftspolitische Jugendbildung](#). Im Zentrum des Projekts steht die Entwicklung neuer Formate politischer Jugendbildung unter Einbeziehung von Tools des Social Web wie beispielsweise Blogs, Social Communities oder Vodcasts. Eine große Rolle spielen auch Geocaching und Computerspiele zur Simulation und Visualisierung von Ideen und Wünschen. Das Projekt besteht aus verschiedenen Teilprojekten in verschiedenen Regionen des Landes, die jeweils spezifische Ansätze realisieren. Gemeinsam ist allen Vorhaben die Frage von Kindern und Jugendlichen nach den Vorstellungen ihrer persönlichen und der gesellschaftlichen Zukunft.

Tobias Thiel: Die Tools des Social Web dienen den Kindern und Jugendlichen als Instrumente, ihre Interessen und Wünsche im Hinblick auf das Thema Zukunft in vielfältiger Weise auszudrücken. Mit dem Projekt wollen wir Anwendungen des Web 2.0 und andere digitale Medien für eine Weiterentwicklung, die Vernetzung und einen intensiveren Austausch der Praxis politischer Jugendbildung nutzen.



Ann-Katrin Becker: Die Erfahrungen im Projekt zeigen, dass das Thema Zukunft bei jungen Menschen ein breites Spektrum an Fragen auslöst. In den beteiligten Projektregionen wird diese Vielfalt aufgegriffen und es werden unterschiedliche inhaltliche Schwerpunkte gesetzt. Das Thema Stadtentwicklung spielt in mehreren Projekten eine zentrale Rolle, also die Frage, wie das eigene unmittelbare Lebensumfeld zukünftig gestaltet werden soll. Andere Teilprojekte widmen sich beispielsweise der Zukunft Europas oder klimapolitischen Fragen und setzen dabei Tools des Web 2.0 zur Kommunikation und zur öffentlichen Darstellung eigener Positionen ein.

apb13: Das klingt nach einem sehr umfangreichen Projekt. Wer ist alles daran beteiligt?

Klaus Waldmann: Insgesamt arbeiten acht Bildungseinrichtungen aus dem Bereich der Ev. Trägergruppe am Projekt mit: Die Ev. Akademien der Nordkirche, Sachsen-Anhalt, Luccum, Hofgeismar, Frankfurt/Main und Villigst, der CVJM Landesverband Schlesische Oberlausitz e. V. sowie das Zentrum Gesellschaftliche Verantwortung der Ev. Kirche in Hessen und Nassau.

apb13: Mögen Sie ein Beispiel aus diesen vielfältigen Aktivitäten beschreiben?

Ann-Katrin Becker: In Kooperation mit [mehreren Ämtern der Ev. Kirche von Westfalen](#), dem Eine Welt Netz NRW und der Vereinten Evangelischen Mission haben wir im Rahmen von "Shape the Future" einen [Internationalen Aktionstag für Klimagerechtigkeit](#) initiiert. Im Umfeld der UN-Klimaverhandlungen in Doha/Katar haben sich hunderte Jugendliche aus Asien, Afrika, Lateinamerika und Europa online



und offline beteiligt. Unter dem Motto "1 Tag – viele Aktionen – weltweit" wurden in Kolumbien, Botswana und Indonesien Baumpflanzaktionen organisiert, es gab Benefizkonzerte für lokalen Klimaschutz in Indonesien und Kamerun, Flashmobs und vieles mehr. Die Vor- und Nachbereitung des Aktionstages, die Vernetzung der Teilnehmenden sowie der direkte Austausch an dem Tag selbst funktionierte mit Hilfe des Web 2.0. Ein Großteil der Kommunikation fand "klassisch" mit E-Mails statt, es gab aber auch einige Akteure, die sich gegenseitig via Skype [[Aufzeichnung eines Skypegesprächs](#)] einbezogen haben und austauschen wollten und eine rege

Kommunikation bei Facebook. Der Aktionstag soll am 7. Dezember 2013 erneut stattfinden und hat mittlerweile eine [eigene Facebook-Seite](#).

apb13: Hätten Sie noch ein Beispiel für uns?

Klaus Waldmann: Die Ev. Akademien [Frankfurt](#) und [Loccum](#) haben in enger Kooperation zwei Tagungen mit Jugendlichen, zum Teil aus verschiedenen europäischen Ländern, zum Thema "Europa" durchgeführt. Die Jugendlichen beschäftigten sich intensiv mit der gegenwärtigen Finanz-, Banken- und Schuldenkrise, suchten nach Wegen aus der Krise und entwickelten Ideen zur Zukunft [Europas](#). Nach einer intensiven Beschäftigung mit Aspekten der Finanzkrise, des Problems einer demokratischen Legitimation europäischer Politik, den Zukunftsperspektiven Jugendlicher in verschiedenen europäischen Ländern verarbeiteten die Jugendlichen ihre Erkenntnisse in Fotoreportagen, visualisierten ihre Erfahrungen in Videoclips und inszenierten ihre Vorstellungen von der Zukunft Europas in verschiedenen [Vodcasts](#).

Die Aktivitäten des Projekts der [Ev. Akademie der Nordkirche](#) in Kooperation mit der Ev. Jugend in Schwerin mündete in ein [Stadttraumlabor](#), einem Mix aus Ideenwerkstatt und barcamp. In Fotosafaris wurden hässliche Ecken der Stadt dokumentiert oder favorisierte Plätze der Jugendlichen festgehalten. In einem Videoclip wurde die Stadt in neuer Perspektive gezeigt. Im [Stadttraumlabor](#) selbst wurden Ideen entwickelt, um Schwerin als Lebensort für Jugendliche attraktiver zu machen. Zum Abschluss wurden die Vorschläge mit politisch Verantwortlichen der Kommune diskutiert und Vereinbarungen getroffen.



Tobias Thiel: An der Ev. Akademie Sachsen-Anhalt in [Wittenberg](#) haben wir überwiegend mit Kindern zwischen zehn und 14 Jahren gearbeitet. Per [Geocaching](#) haben diese zuerst ihren Stadtteil und die Umgebung entdeckt. Im Anschluss haben sie selbst Caches an Orten erstellt, die ihnen wichtig sind und diese veröffentlicht. Sie haben damit ihre Orte in die Online-Geocaching-Community getragen. Dabei führte z.B. der [Garagencache](#) zu intensiven Online-Diskussionen. Zwischen alten Garagen können sich die Kinder verstecken und sie haben dort alte Gartenstühle gefunden, die sie weiter genutzt haben. Die Online-Community hat zuerst darüber diskutiert, ob so ein "hässlicher" Ort eines Caches würdig. Die Kinder haben daraufhin in den Geocaching-Richtlinien nachgesehen und geantwortet, dass sie nicht glauben, "dass Geocaching ausschließlich 'schöne' Orte zeigen soll". Ganz aktuell haben wir ausprobiert, ob Kinder über das Medium Computerspiel an politische Themen herangeführt werden können. Minecraft ist ein zurzeit sehr

beliebtes Computerspiel, in dem man – ähnlich wie bei Lego – mit Bausteinen virtuelle Welten erschaffen kann. Durch Wittenberg fließt die Elbe, an deren Sandstrand Kinder und Jugendliche sich gerne aufhalten. Gleichzeitig gibt es seit Jahren eine intensive öffentliche Debatte, ob es ökonomisch sinnvoll ist, die Elbe zu vertiefen, und welche ökologischen Konsequenzen damit verbunden sind. Diese Diskussion geht aber an Kindern und Jugendlichen bisher komplett vorbei. Wir haben deshalb Kinder eingeladen, die Elbe mit Minecraft teilweise nachzubauen. Dadurch ist es uns tatsächlich gelungen, die Kinder dazu zu animieren, sich intensiver mit dem Fluss auseinanderzusetzen und sie an die politische Diskussion zum Elbeausbau heranzuführen. In anderthalb Tagen ist dabei "[Die Elbe – ein Minecraft-Krimi](#)" entstanden.

apb13: Was sind die Ziele, die Sie als Veranstalter mit "Shape the Future" verfolgen? Zugespitzt gefragt: Warum ist dieses Projekt wichtig für die Gesellschaft?

Klaus Waldmann: Ob dieses Projekt für die Gesellschaft wichtig ist, mögen andere beurteilen. Für die Jugendlichen schafft das Projekt zunächst einen Rahmen, um über Fragen, die ihre Zukunft betreffen, nachzudenken. Gleichzeitig bietet das Projekt den Jugendlichen die Chance, eigene Positionen, Vorstellungen und Pläne öffentlich zu machen. In den meisten Teilprojekten werden die Jugendlichen mit ihren Ideen mit politischen Verantwortlichen ins Gespräch gebracht. Eine wichtige Voraussetzung hierzu ist, dass die Forderungen der Jugendlichen mit den Tools des Web 2.0 in mediale Produkte umgesetzt worden sind. Somit werden auch Ansätze politischer Partizipation im Projekt realisiert.

Ann-Katrin Becker: Mit dem Projekt werden mehrere Ziele verfolgt. Neben der Erprobung neuer Formate politischer Jugendbildung, es geht ganz unbescheiden auch um die Zukunft politischer Jugendbildung generell, was es bei allen Projekten ein besonderes Anliegen die Zukunftswünsche und -vorstellungen der beteiligten Jugendlichen online auszudrücken und gleichzeitig diese Vorstellungen auch mit "Offline-Erlebnissen" zu verknüpfen.

Tobias Thiel: Damit die Teilnehmenden digitale Medien für die Präsentation eigener Interessen nutzen konnten, wurden in einigen Projekten ihre Kompetenzen für eine adäquate Anwendung bestimmter Tools weiterentwickelt. Gleichzeitig war das auch Anlass und Gelegenheit, eigene Aktivitäten im Web 2.0 kritisch zu hinterfragen.

apb13: Wenn Sie die bisherigen Erfahrungen zusammen nehmen – was hat Sie positiv überrascht?



Tobias Thiel: Die Begeisterungsfähigkeit junger Menschen! Nach wie vor gibt es Medien, die junge Menschen besonders ansprechen und für die sie sich wirklich begeistern. Über diese Medien lassen sie sich dann auch für andere – auch politische – Themen ansprechen. Wenn sie merken, dass sie dabei in ihrer Erlebnis- und Medienwelt ernst genommen werden, sind sie auch bereit, sich kritisch mit ihrem eigenen Medienverhalten auseinanderzusetzen.

Klaus Waldmann: Mich haben besonders die originellen Ideen und die phantasievollen Wege beeindruckt, die die Jugendlichen gewählt haben, um sich mit ihren Anliegen zu beschäftigen. Sehr angenehm überrascht hat mich auch, dass die Jugendlichen sich in einigen Teilprojekten unabhängig von der Webplattform des Projekts eigene Formen der Kommunikation zum Austausch und zur Unterstützung bei der Realisierung von Aktionen geschaffen haben.

apb13: Gibt es auch etwas, was Sie sich anders erhofft haben, als es dann gekommen ist?

Ann-Katrin Becker: Bei den Planungen für das Projekt hatten wir mit einem größeren Austausch zwischen den Teilprojekten und den Jugendlichen sowie mehr Interaktion auf der Webplattform des Gesamtprojekts gerechnet. Die Hoffnung war, dass die Jugendlichen aus den einzelnen Projekten auch die Aktivitäten der anderen Modellregionen wahrnehmen. In der Durchführung hat sich aber herauskristallisiert, dass das für den größten Teil der Jugendlichen nicht wirklich spannend war und die Mehrheit sich ausschließlich für das Modellprojekt in ihrer Region bzw. in ihrem direkten Lebensumfeld interessiert.

Klaus Waldmann: Mein Eindruck ist, dass wir im Verlauf des Projekts auch zu einer etwas nüchternen Bewertung der steilen These, dass sich Jugendliche heute virtuos und selbstverständlich in den virtuellen Welten des Web 2.0 bewegen, gekommen sind. In der Praxis sind wir häufig auf einen konsumtiven Umgang mit den neuen Medien getroffen oder aber auf eine ausgeprägte Kompetenz im Umgang mit einzelnen Varianten.

apb13: Was sind das für Jugendliche, die Sie mit “Shape the Future” erreicht haben?

Klaus Waldmann: In den verschiedenen Teilprojekten haben wir Jugendliche aus unterschiedlichen sozialen Milieus erreicht. Auch in diesem Projekt lässt sich beobachten, dass einzelne Formate politischer Jugendbildung eine hohe Affinität zu bestimmten sozialen Milieus der Jugendlichen aufweisen. Eine intensive Nutzung von Tools des Web 2.0 ist allein noch nicht hinreichend, bestimmte Milieugrenzen zu überwinden. An den verschiedenen Projekten haben sich Kinder und Jugendliche im Alter zwischen zehn und 26 Jahren beteiligt. Überwiegend wurden Schülerinnen und Schüler erreicht. Die Beteiligung von jungen Frauen oder jungen Männern unterschied sich danach, wie stark die Nutzung von Technik im jeweiligen Projekt im Vordergrund stand.



apb13: Gibt es Erfahrungen aus dem Projekt, die sich auch für andere Angebote der politischen Bildung übertragen lassen würden?

Klaus Waldmann: Ein wichtiger Aspekt ist, dass das Arbeiten mit den Medien und die Nutzung verschiedener Tools den Jugendlichen einfach Spaß macht. Das motiviert zur Beschäftigung mit unterschiedlichen Fragen und gibt den Jugendlichen im Kontext einer handlungsorientierten politischen Jugendbildung verschiedene Instrumente an die Hand. Mit den Medien können die Jugendlichen ihre Anliegen in die Öffentlichkeit transportieren und gegenüber (kommunal)politischen Akteuren ihre Vorschläge und Forderungen darstellen. Ideen und Pläne können in Beteiligungsverfahren eingebracht werden und die Jugendlichen können ihre Vorstellungen in die Gestaltung politischer Prozesse auf unterschiedlichen Ebenen einbringen.

Ein weiterer Aspekt ist, dass die Tools des Web 2.0 den Jugendlichen in der Praxis politischer Jugendbildung vielfältige Möglichkeiten bieten, ihre Erfahrungen und Erkenntnisse medial zu verarbeiten und den Prozess der Beschäftigung mit verschiedenen Fragestellungen in zeitgemäßen Formen zu dokumentieren.

apb13: Vielen Dank für das Gespräch!

Der Veranstalter

[Evangelische Trägergruppe für gesellschaftspolitische Jugendbildung](#)

Auguststraße 80

10117 Berlin

Tel: 030 – 28395-443

Fax: 030 – 28395-470

E-Mail: office@politische-jugendbildung-et.de

Das Projekt

[Shape the Future!](#)

Die Akteure

Klaus Waldmann ist Dipl. Pädagoge und Bundestutor der Ev. Trägergruppe. Er leitet und koordiniert die gesellschaftspolitische Jugendbildung der Ev. Akademien in Deutschland e. V. und der Arbeitsgemeinschaft der Ev. Jugend in der Bundesrepublik Deutschland e. V.

Tobias Thiel ist Politikwissenschaftler und Studienleiter für gesellschaftspolitische Jugendbildung an der Ev. Akademie Sachsen-Anhalt e. V. Seine Arbeitsschwerpunkte sind Demokratie mit Kindern, medienpädagogische Bildungsangebote und Partizipation von Jugendlichen.

Ann-Katrin Becker ist Politikwissenschaftlerin und arbeitet als Jugendbildungsreferentin für gesellschaftspolitische Jugendbildung im Institut für Kirche und Gesellschaft der Ev. Kirche von Westfalen. Schwerpunkte sind Bildung für nachhaltige Entwicklung, Klima & Energie und Umweltbildung.