

Allgemeine Hinweise

Hinweise zur Durchführung

Im Rahmen des Prozesses #mitmischenMV sollen alle Kinder, Jugendlichen und jungen Erwachsenen in M-V die Möglichkeit haben, ihre Erfahrungen, Ideen und Perspektiven für Mecklenburg-Vorpommern einzubringen und damit die Chance haben, Politiker:innen bei ihren Empfehlungen für eine zukunftsfähige Kinder- und Jugendpolitik zu „beraten“. Das Entwickeln und Formulieren eigener Ideen und Perspektiven sowie das Äußern eigener (zum jeweiligen Thema passender) Erfahrungen muss aber erst gelernt werden. Planen Sie also das Arbeiten in kleinen Gruppen oder etwas mehr Zeit ein und unterstützen Sie gerne durch Nachfragen, die den Kindern helfen sich konkret zu äußern und Ideen zu entwickeln. Achten Sie darauf, dass alle die Möglichkeit haben sich einzubringen. Niemand sollte dabei mitmachen oder sich einbringen müssen.

Warum #mitmischenMV?

Politiker:innen im Landtag möchten mehr darüber erfahren, wie Kinder und Jugendliche in Mecklenburg-Vorpommern leben. Weil Erwachsene nicht immer genau wissen, was Kinder und Jugendliche brauchen und welche Erfahrungen sie machen, sollen sie über #mitmischenMV direkt gefragt werden. So werden über einen längeren Zeitraum ganz viele Informationen und Vorschläge junger Menschen eingesammelt, die aufzeigen, was Kinder und Jugendliche brauchen, damit sie hier eine tolle Kindheit und Jugend haben und Perspektiven für ihr Leben her sehen. Mit einem #mitmischenMV-Workshop können Sie sich mit Kindern daran beteiligen. Das hilft den Politiker:innen, aber auch ganz vielen anderen Kindern in MV.

Worum geht es bei #mitmischenMV?

#mitmischenMV ist ein Prozess der Enquete-Kommission „Jung sein in MV“. Die Kommission hat für ihre Arbeit vier große Themenbereiche festgelegt, die sie näher betrachten will: 1. Gesellschaftliche Beteiligung junger Menschen, 2. Formale und non-formale Bildung, 3. Gesundes und sicheres Aufwachsen, 4. Kinder- und Jugendgerechte Infrastruktur / Lebensräume. Bei #mitmischenMV können aber auch eigene Themen gesetzt und eingereicht werden. Hauptsache es berührt das Leben und Aufwachsen junger Menschen in MV.

Was passiert mit den Ergebnissen?

Die Ergebnisse werden gesammelt und mit den Ergebnissen von anderen Kindern und Jugendlichen zusammengefasst und schließlich zu einem Kinder- und Jugendgutachten zusammengefügt. Diese Zusammenfassungen werden den Mitgliedern der Enquete-Kommission vorgelegt. Zu einigen Punkten werden zudem erwachsene Expert:innen befragt. Wenn die Politiker:innen genug wissen und sich sicher sind, was Kinder und Jugendliche in MV brauchen, schreiben sie einen großen Bericht. Das dauert leider einige Zeit, da passende Vorschläge und Ideen erarbeitet werden müssen. Der Bericht wird dann der Regierung vorgelegt, also den Leuten, die in MV gerade bestimmen, was gemacht wird. Mit Hilfe des Berichts kann die Landesregierung dann genau schauen, was sie für Kinder und Jugendliche verbessern müssen.

1. Jugendliche

- Leichte Umsetzung, die sich für fast jede Zielgruppe eignet
- Dauer: ca. 1,5 Stunden
- Gruppengröße: ab 5 - 25 Personen
- Material: Klebepunkte, Papier (je nach Methode: Moderationspapier, Flipchartpapier, A3-Papier), Moderationskarten, Stifte

Zeit	Thema	Methode	Material
-	Ankommen		
15 min	Begrüßung Kennenlernen der Gruppe	Worum geht es heute? Was passiert mit den Ergebnissen Bonbonspiel (Beschreibung siehe Methodensammlung #mitmischenMV)	Bonbons Infoblätter
10 min	Probleme Identifizieren	Gemeinsames Brainstorming Die Gruppe sammelt gemeinsam auf Karten oder via Zuruf, was MV hat oder bräuchte, um jugendfreundlich zu sein.	Karten, Stifte Pinnwand
10 min	Themen erkennen	Gemeinsames Clustern <i>Die genannten Stichpunkte werden zu Themenbereichen sortiert. Thematisch passende Karten werden zueinander gehängt. Jedes Thema bekommt eine Überschrift.</i>	Pinwand
30 min	Problembearbeitung	Gruppenarbeit: Jede Gruppe (ca. 3 – 5 Personen) sucht sich ein Thema aus. Themen können auch doppelt vergeben werden. <i>Die TN bilden Gruppen. Jede Gruppe sucht sich ein Thema aus, mit dem sie sich beschäftigen möchten. Jede Gruppe bekommt ein Flipchart</i> <i>Hier wird gesammelt.</i> 1. Was ist das Problem 2. So soll es sein 3. Das ist mein Lösungsvorschlag 4. Diese Hinweise hab ich	Flipchart, Stifte

30 min	Präsentation	Jede Gruppe trägt ihre Ergebnisse vor. Rückfragen werden beantwortet. Ggf. werden Ergänzungen oder Konkretisierungen eingearbeitet. Anschließend übertragen die Gruppen ihre Ideen auf das A2-Plakat Ideenhafen	A2 – Plakat Ideenhafen
15min	Was passiert mit den Ergebnissen	Erklärung, was mit den Ergebnissen passiert Wie können wir selber an den Themen dranbleiben? Wer sollte noch von den Ergebnissen erfahren? Ausfüllen der Karte Rahmendbedingungen	

2. Jugendliche

- Leichte Umsetzung, die sich für fast jede Zielgruppe eignet
- Dauer: ca. 4,5 Stunden
- Gruppengröße: ab 5 - 25 Personen
- Material: Klebepunkte, Papier (je nach Methode: Moderationspapier, Flipchartpapier, A3-Papier), Moderationskarten, Stifte

Zeit	Thema	Methode	Material
-	Ankommen		
10 min	Begrüßung Kennenlernen der Gruppe	Worum geht es heute? Vorstellung #mitmischenMV	Flyer, Plakat #mitmischen Ggf. Zugriff auf Website
20 min	Kennenlernen	Kennenlern-Bingo	Bingozettel (siehe Webseite), Stifte

30 min	Was ist #mitmischenMV	<p>Gruppenarbeit</p> <p>In kleinen Gruppen werden Informationen zur Enquete-Kommission und #mitmischenMV recherchiert.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Was ist eine Enquete-Kommission? 2. Was sind die Themen der EK „Jung sein in MV“ 3. Was ist das Besondere an dieser EK? 4. Was ist #mitmischenMV? 5. Wie kann man mitmachen? 	Internet, PC/Handy, Tablet o.ä.
15 min	Auswertung der Recherche?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Was ist eine Enquete-Kommission? 2. Was sind die Themen der EK „Jung sein in MV“ 3. Was ist das Besondere an dieser EK? 4. Was ist #mitmischenMV? 5. Wie kann man mitmachen? <p>Gemeinsames sammeln, was herausgefunden wurde/Antworten auf die Fragen. Eine Gruppe fängt an, die anderen ergänzen nach und nach.</p>	
Pause, je nach Bedarf auch Unterbrechung.			
10 min	Energizer	Findet /sammelt provokante, spannende Aussagen zu MV und lasst die Teilnehmenden sich entsprechend im Raum positionieren. Nutzt dafür die Positionierungskarten.	Positionierungskarten
15 min	Probleme identifizieren	<p>Gemeinsames Brainstorming</p> <p>Die Gruppe sammelt gemeinsam auf Karten oder via Zuruf, was sie MV hat oder bräuchte um jugendfreundlich zu sein.</p>	Karten, Stifte Pinnwand
15 min	Themen erkennen	<p>Gemeinsames Clustern</p> <p><i>Die genannten Stichpunkte werden zu Themenbereichen sortiert. Thematisch passende Karten werden zueinander gehängt. Jedes Thema bekommt eine Überschrift.</i></p>	Pinnwand
30 min	Problembearbeitung	Gruppenarbeit	Flipchart

		<p><i>Die TN bilden Gruppen mit jeweils möglichst 3–5 Personen. Jede Gruppe sucht sich ein Thema aus, mit dem sie sich beschäftigen möchten. Jede Gruppe bekommt dafür ein Flipchart. In den Kleingruppen diskutieren sie und sammeln passend zu ihrem Thema:</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Das ist die Situation / das Problem 2. So soll es sein 3. Das ist mein Lösungsvorschlag 4. Diese Hinweise haben wir <p>Wichtiger Hinweis: Alles sollte möglichst eindeutig formuliert werden. Wenn etwas stört, sollte möglichst konkret beschrieben werden, was denn genau stört (Beispiel: Hausaufgaben – Sind es zu viele? Sind sie zu unkonkret? Sind sie zu schwierig? Werden sie als nicht zielführend angesehen? Sollten sie individueller gestaltet werden können? ...)</p> <p>Außerdem sollten allgemeine Regeln eingehalten werden: keine Beleidigungen, keine menschenverachtenden Äußerungen, Kritik an Situationen, nicht an einzelnen Personen</p>	Stifte
Pause, je nach Bedarf auch Unterbrechung.			
10 min	Warm-up	<p>1. Variante: Reden üben</p> <p>Vorträge halten</p> <p>Es wird ein Freiwilliger gesucht, der ein Vortrag zu einem geheimen Thema halten soll.</p> <p>Hat sich ein Freiwilliger gefunden, teilt ihm die Moderation ein Thema mit zu dem der Freiwillige spontan der Gruppe einen kleinen Vortrag hält. Je nach Gruppe sollte das Thema möglichst albern sein (z.B. Warum ist runde Pizza in einer eckigen Schachtel).</p> <p>2. Variante: Bewegung Überholen</p> <p>Alle stellen sich in einen Kreis. Es wird abwechselnd abgezählt: 1–2. Alle mit der 1 sind eine Gruppe, alle mit der 2 sind eine Gruppe. An gegenüberliegenden Seiten des Kreises bekommt eine Person jeder Gruppe einen Gegenstand. Diesen müssen sie innerhalb der eigenen Gruppe so</p>	

		schnell wie möglich in die gleiche Richtung weitergeben. Gewonnen hat die Gruppe, die die andere mit ihrem Gegenstand überholt.	
45 min	Präsentation und Diskussion	<p>Jede Gruppe stellt ihr Ergebnis vor. <i>Ggf. kurze Vorbereitungszeit einräumen.</i></p> <p>Nach der kurzen Vorstellung die Frage an alle: Gibt es Rückfragen? Sollte was ergänzt werden? Gehen da alle mit.</p> <p>Wenn es Gegenreden gibt, lasst daraus Gegenvorschläge formulieren und nehmt sie als neue, gleichwertige Idee mit auf. Es gilt: Alle Ideen sind wertvoll und haben ihre Berechtigung. Wenn die Gruppe, die die Idee entwickelt hat, nicht davon abweichen will, wird die Idee nicht „totdiskutiert“ oder kritisiert, sondern von anderen mit einer abweichenden Idee ergänzt. Gerne könnt ihr dazuschreiben, wie viele jeweils für die konkurrierenden Ideen gestimmt haben.</p>	
15 min	Auswertung der Abstimmung	Die Gruppe schaut gemeinsam, welche Vorschläge gut angekommen sind. Ggf. kann noch diskutiert werden, warum dies so war.	
15 min	Dokumentation	<p>Die Gruppen finden sich wieder zusammen</p> <p>Jede Gruppe bekommt einen Dokumentationszettel.</p> <p>Es wird gemeinsam besprochen, wie diese auszufüllen sind. Jede Gruppe füllt ihren Dokumentationszettel aus.</p>	
10 min	Was passiert mit den Ergebnissen	<p>Erklärung, was mit den Ergebnissen passiert.</p> <p>Gemeinsamer Rückblick auf die Recherche vom Anfang.</p> <p>Was gibt es noch für Möglichkeiten, sich bei #mitmischenMV zu beteiligen?</p>	
10 min	Umfrage	Gemeinsames Ausfüllen der Umfrage auf #mitmischenMV	
20 min	Feedback und Ausblick	5-Finger-Feedback	