

# **AKTIVIERUNG**

**Jugendbeteiligung in einer strukturschwachen Region**

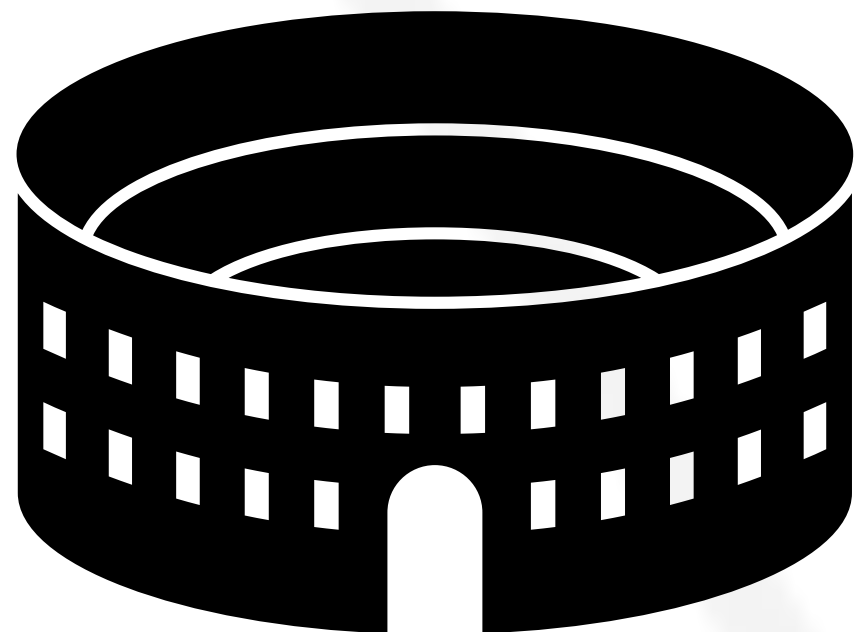


**Junge Menschen  
wollen nichts  
machen!**

# Junge Menschen wollen nichts machen!

## Jugendgremien

- keine Ideen
- kleine Gruppen



## Jugendhilfeausschuss

- oft Reibung



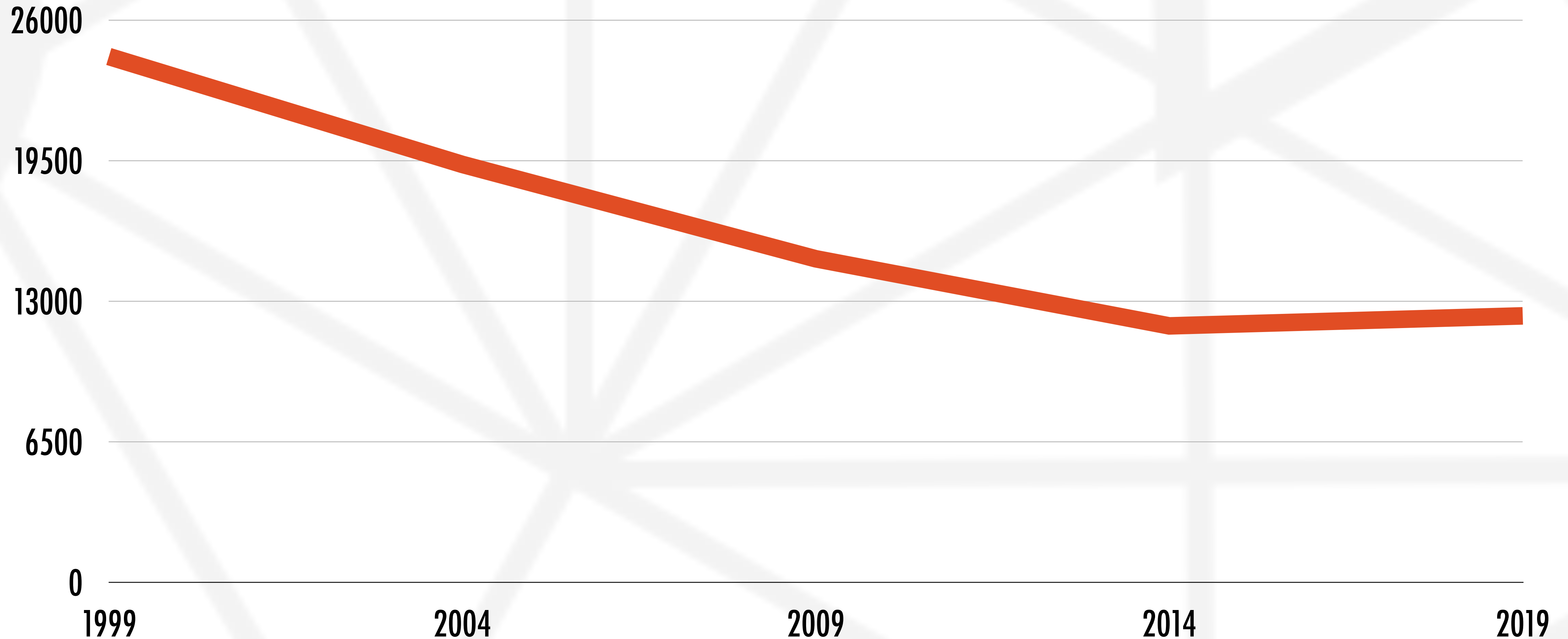
## Jugendverbände

- Keine Vertretung durch junge Menschen



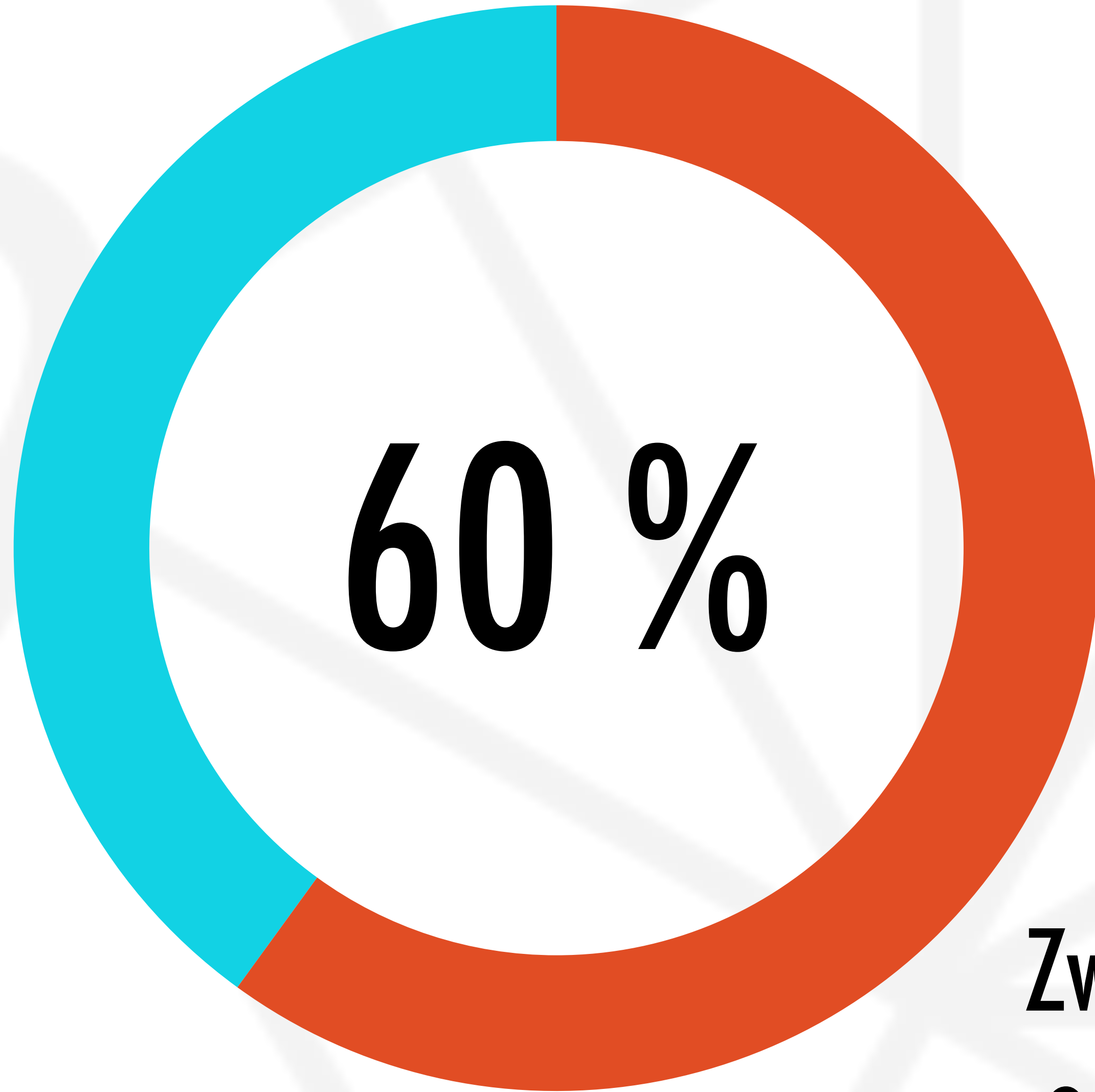
# Die Zahl der jungen Menschen hat sich seit der Jahrtausendwende halbiert.

**Quelle:**  
Thüringer Landesamt  
Statistik



**Quelle:**

Jung und Naiv - Projekt



**60 %**

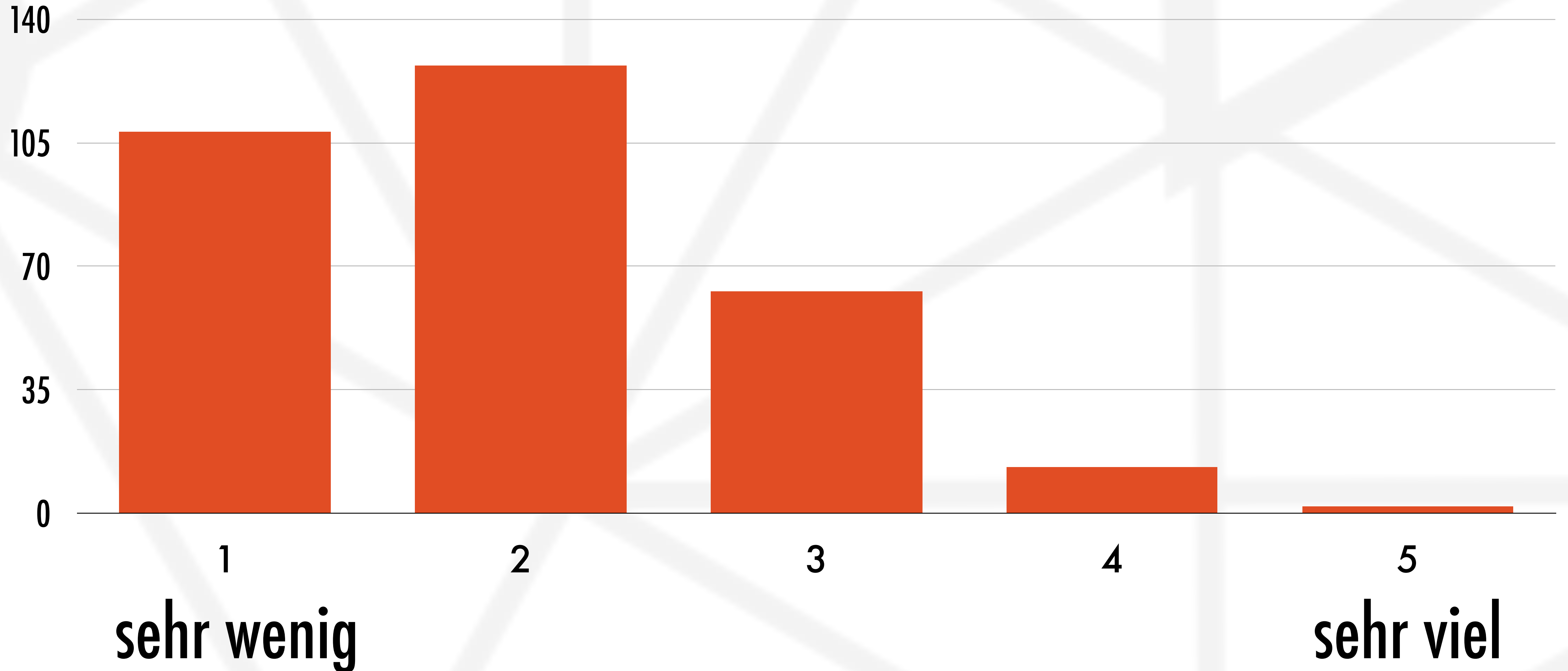
- 60 % wollen wegziehen
- 40 % wollen nicht wegziehen

**Zwei relevante Gründe:**

- Fehlen wichtiger Angebote
- Fehlen echter Beteiligungsmöglichkeiten

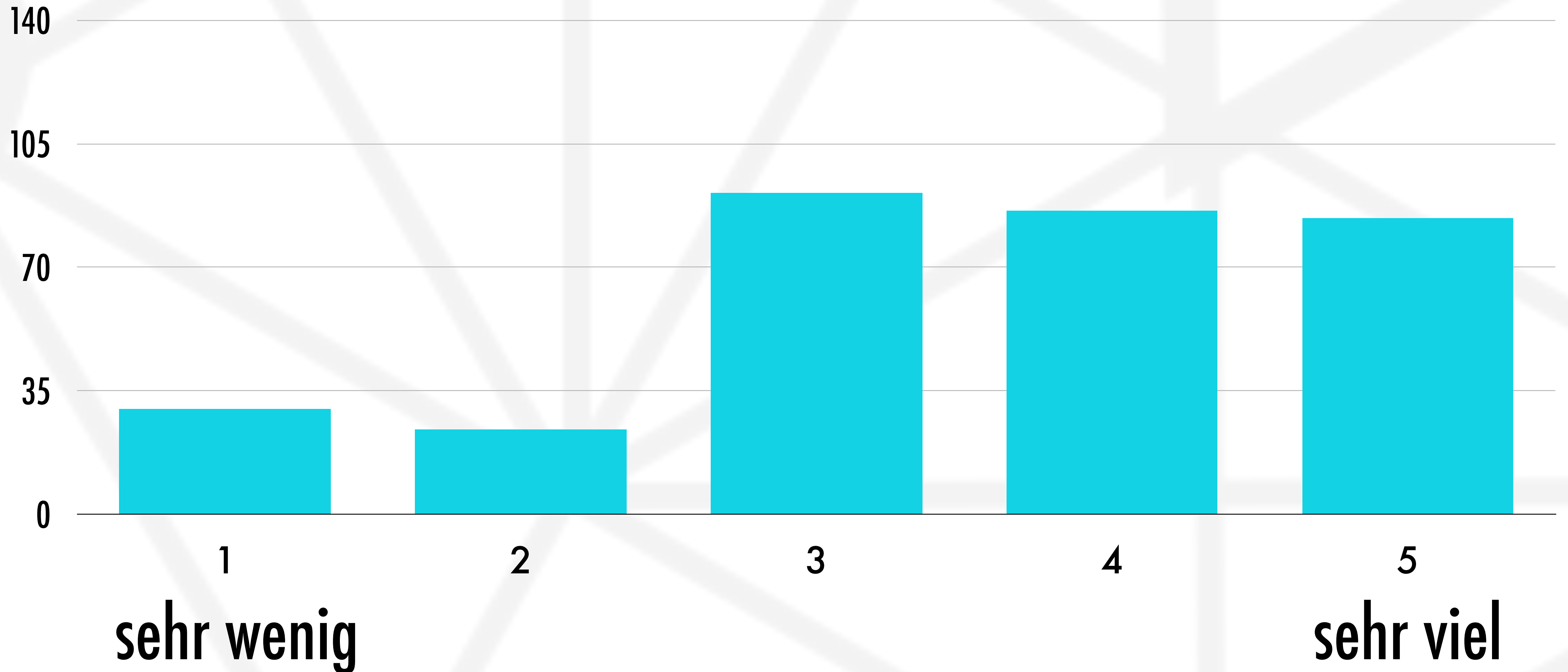
# Wie sehr kannst Du im Altenburger Land mitbestimmen?

**Quelle:**  
Jung und Naiv - Projekt



# Würdest Du gern mehr mitbestimmen können?

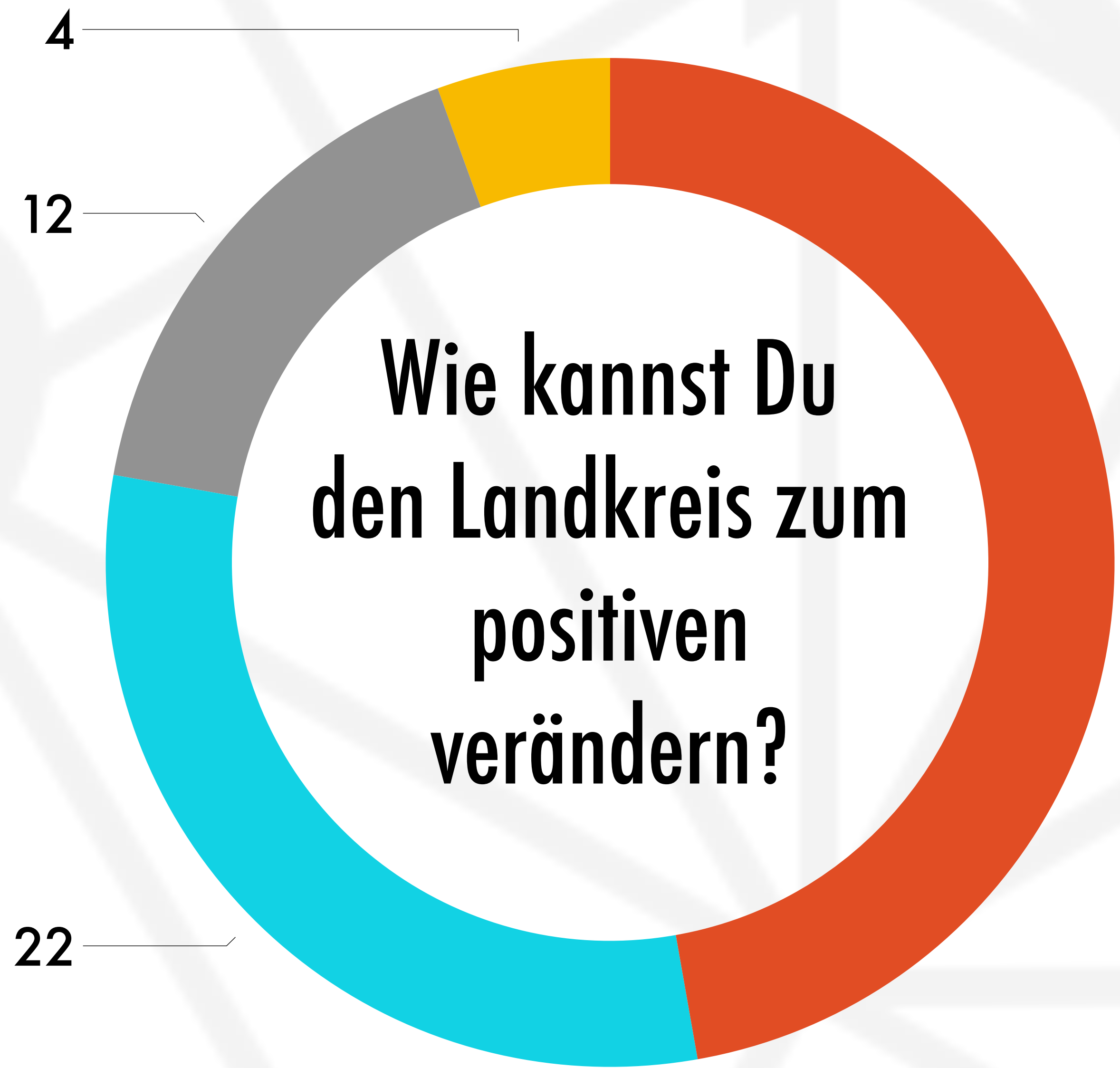
**Quelle:**  
Jung und Naiv - Projekt





**Quelle:**

Jung und Naiv - Projekt



- Mehr Beteiligung
- Individuelle Lebensgestaltung
- Gar nicht
- Eigene Projekte



# Demokratie

= System, das zwischen Menschen, die Ziele haben, ausgleichen soll

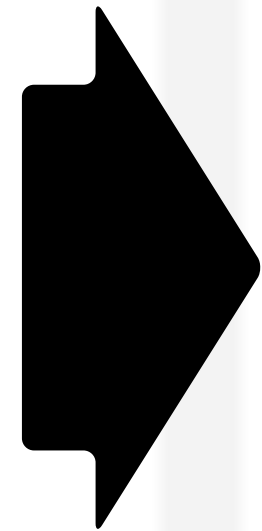
- es gibt Spielregeln - Gesetze
- es gibt Tools - Institutionen, Parlamente,...



**GRUNDLAGE:**

**MENSCHEN, DIE ZIELE REALISIEREN WOLLEN!**

# Aktive (junge) Menschen



PROZESS

Reflexion der  
Bedürfnisse

Attribution der  
Verantwortung

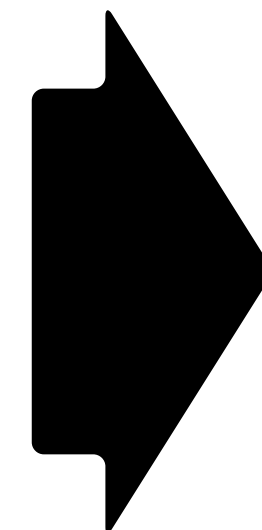
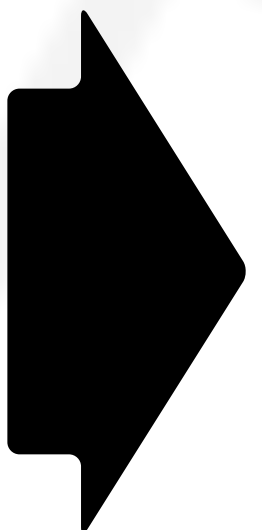
Handeln

BEISPIEL

Die Stadt ist  
langweilig.

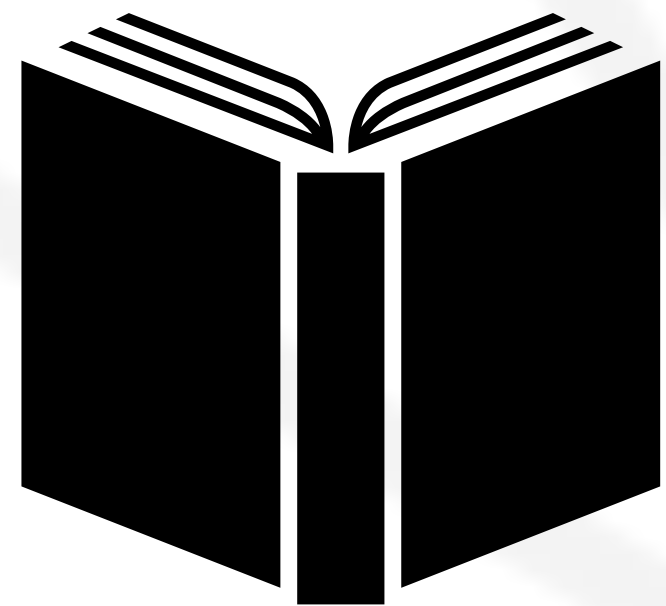
Ich kann was dagegen  
machen.

Projekt / Pitch / Party...

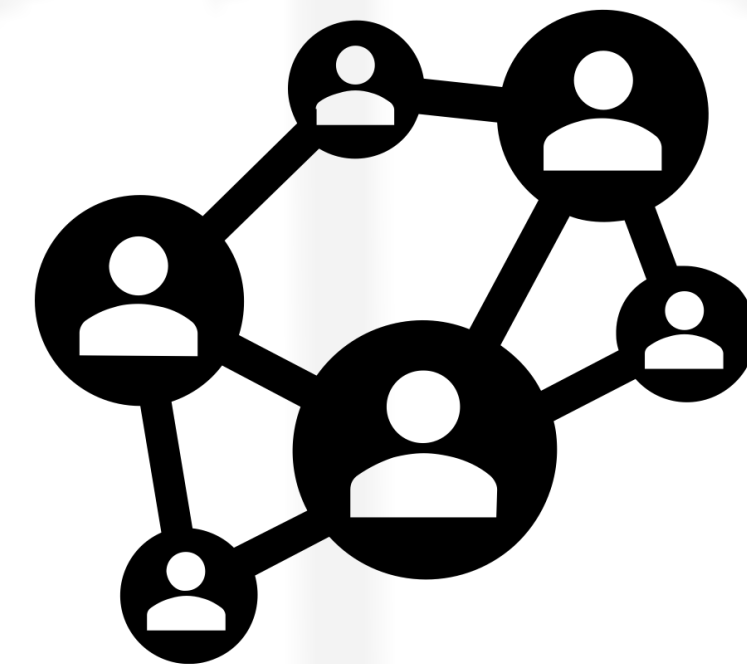


# Aktive (junge) Menschen = VERHALTEN

VERHALTEN => TRAINING => SOZIALISATION => UMWELT



**Bildung**



**Sozialisation**

**~~Junge Menschen  
wollen nichts  
machen!~~**

**(Junge)  
Menschen  
sind nicht  
aktiviert!**



# Projekt FÜR junge Menschen

- Ziel steht von vornherein fest
- Verantwortung für Erfolg liegt bei den Projektmachenden
- Junge Menschen führen unter Anleitung die Anweisungen aus

**Ergebnis:** Boot



# Projekt MIT jungen Menschen

- Ziel entsteht im Prozess
- Verantwortung liegt auch bei den beteiligten jungen Menschen
- Junge Menschen erproben selbst die Ausführung und entwickeln Lösungen

**Ergebnis:** Selbstwirksamkeit

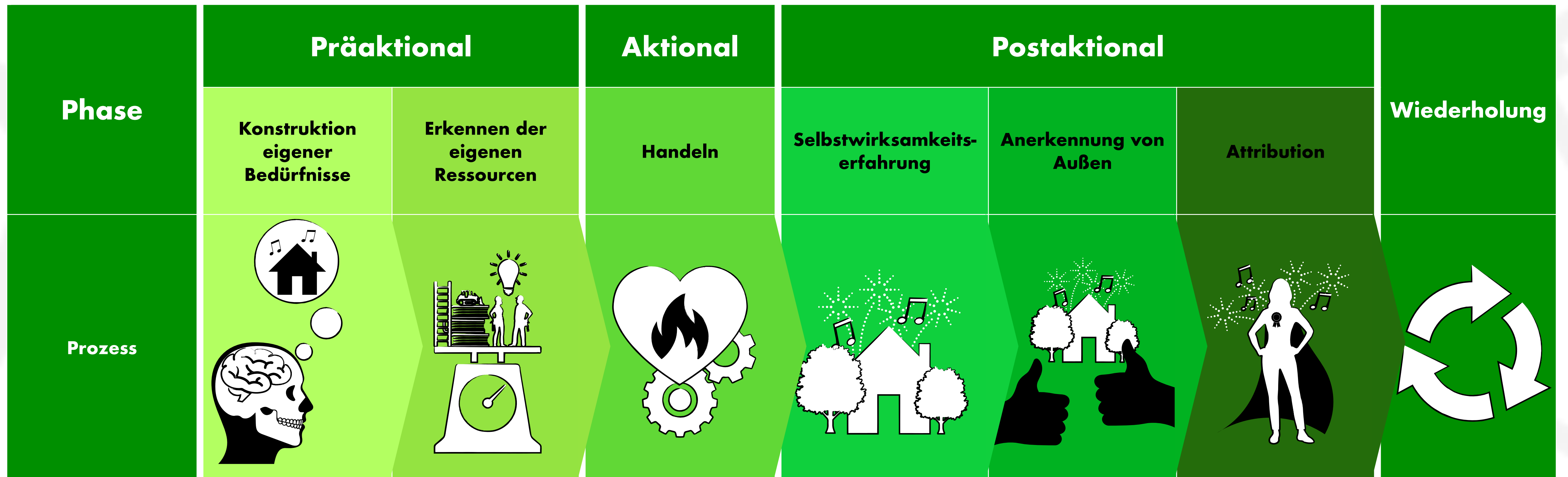


# Phasenmodell der Aktivierung

Phase	Präaktional		Aktional	Postaktional			Wiederholung
	Konstruktion eigener Bedürfnisse	Erkennen der eigenen Ressourcen	Handeln	Selbstwirksamkeitserfahrung	Anerkennung von Außen	Attribution	
<b>Prozess</b>	Die Person identifiziert die eigenen Bedürfnisse durch ihre persönlichen Orientierungen und ihre Wahrnehmung der eigenen Umwelt.	Die Person identifiziert die eigenen sozialen, emotionalen, kognitiven, zeitlichen und materiellen Ressourcen und stellt fest, dass diese ausreichen, um die Bedürfnisse zu realisieren.	Die Person handelt entsprechend und es gelingt ihr, die Bedürfnisse mit ihren Ressourcen zu realisieren.	Die Person erlebt, dass ihr Handeln die Situation verändert hat.	Die Person erfährt soziale Anerkennung von relevanten Dritten.	Die Person attribuiert die realisierten Bedürfnisse und die Anerkennung auf das eigene Handeln.	Die Person wiederholt diesen Prozess.
<b>Intrapersonelle Voraussetzungen</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Wahrnehmung eigener Bedürfnisse</li> <li>• Wahrnehmung von Umwelteinflüssen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Wahrnehmung eigener Ressourcen</li> <li>• Emotionale und kognitive Ressourcen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Grundlegende Handlungsfähigkeit</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Wahrnehmung der Umwelteinflüsse</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Wahrnehmung der sozialen Anerkennung</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Internalisierende Erfolgsattribution</li> </ul>	
<b>Umwelt-Voraussetzungen</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Soll-Ist-Differenz in der Umwelt</li> <li>• = Ziel-Wert-Ikongruenz</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Soziale, zeitliche, und materielle Ressourcen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Handlungs- und Entscheidungsraum</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Veränderung in der Situation</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Soziale Anerkennung durch relevante Dritte</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Keine anderen Attributionsmöglichkeiten</li> </ul>	



# Phasenmodell der Aktivierung

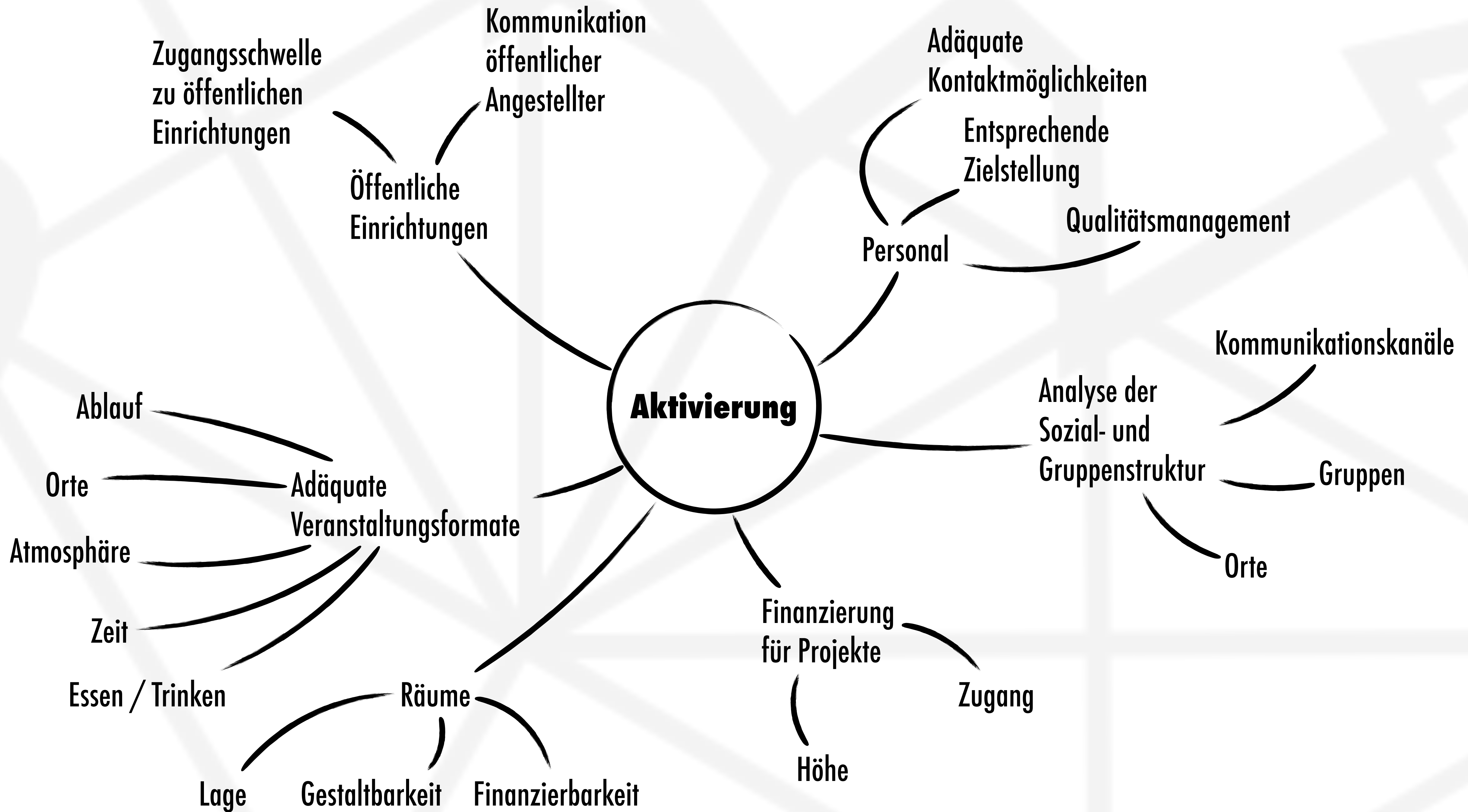


=> **langzeitlich**

=> **Vielzahl von Umwelteinflüssen**

=> **bewusst vorangetrieben**

**Damit sich junge Menschen an  
öffentlichen Prozessen  
beteiligen müssen wir  
AKTIVIEREN!**



V <sub>1</sub> – Vorbereitung	180 Minuten	180 Minuten	180 Minuten	60 Minuten
V <sub>1</sub> – Durchführung	90 Minuten	90 Minuten	90 Minuten	90 Minuten
V <sub>1</sub> – Nachbereitung	60 Minuten	60 Minuten	60 Minuten	60 Minuten
V <sub>2</sub> – Vorbereitung	180 Minuten	180 Minuten	/	/
V <sub>2</sub> – Durchführung	90 Minuten	90 Minuten	/	90 Minuten
V <sub>2</sub> – Nachbereitung	60 Minuten	60 Minuten	/	/
V <sub>3</sub> – Vorbereitung	180 Minuten	180 Minuten	/	/
V <sub>3</sub> – Durchführung	90 Minuten	90 Minuten	/	90 Minuten
V <sub>3</sub> – Nachbereitung	60 Minuten	60 Minuten	/	/
V <sub>4</sub> – Vorbereitung	180 Minuten	180 Minuten	/	/
V <sub>4</sub> – Durchführung	90 Minuten	90 Minuten	/	90 Minuten
V <sub>4</sub> – Nachbereitung	60 Minuten	60 Minuten	/	/
<b>Gesamt</b>	22 h	22 h	5,5 h	8 h

**Aktivierung bedarf einer umfassenden *Strategie*, *Ressourcen* und *Einsatz* der öffentlichen Akteure!**



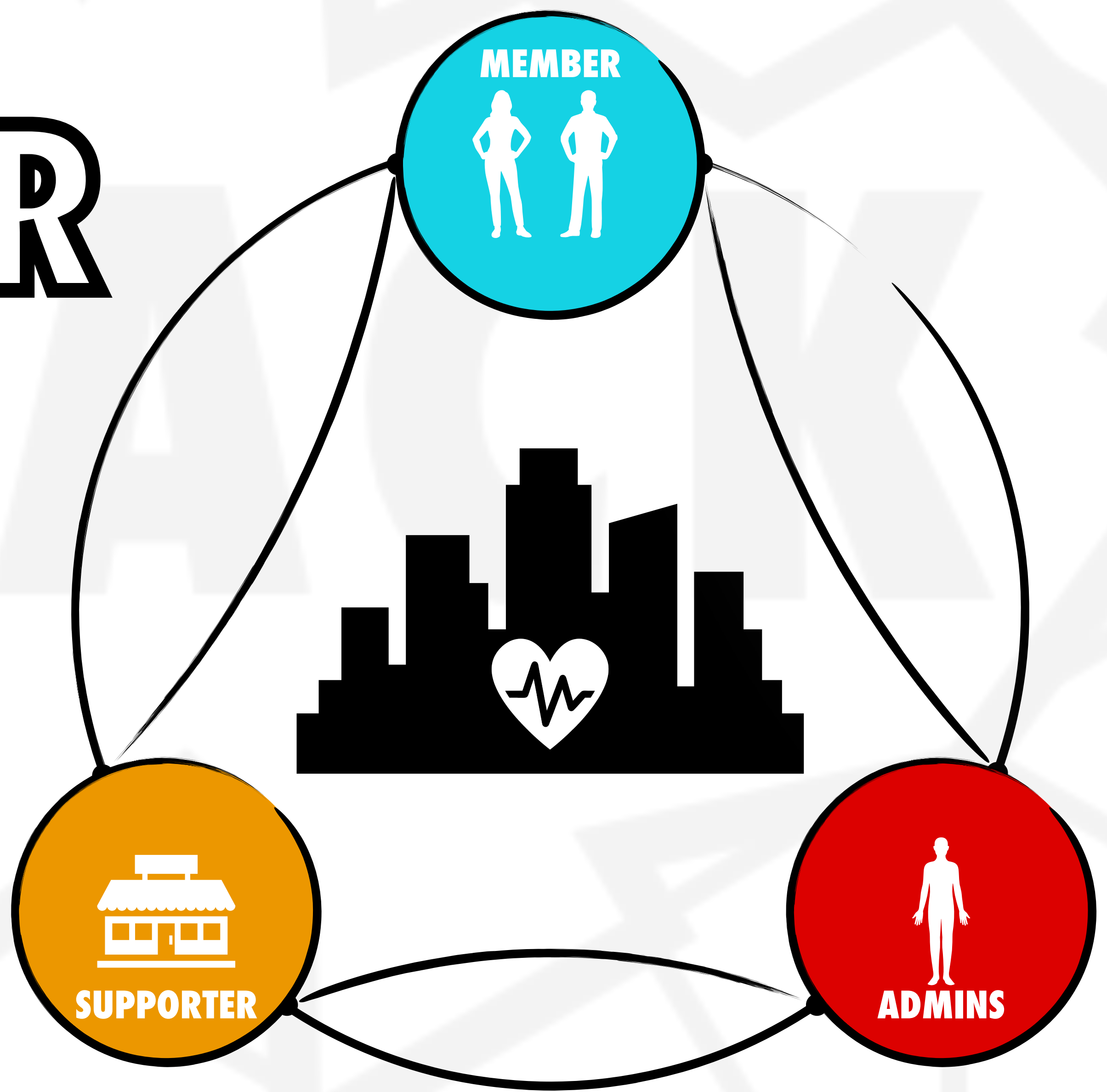


Futurist's Agency for a new Cultural Kick-Off



**ALLES  
FACKER**

**JUNGE  
MENSCHEN**



**LOKALE  
AKTEURE**



Futurist's Agency for a new Cultural Kick-Off

Mail: [message@fack-ev.com](mailto:message@fack-ev.com)

**Vielen Dank, melden  
Sie sich!**