

AKTIVIERUNG

Jugendbeteiligung in einer strukturschwachen Region

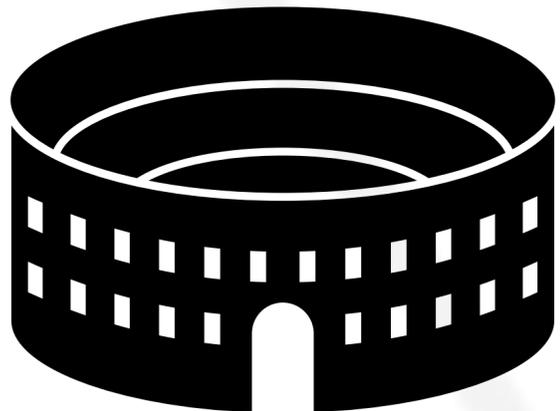


**Junge Menschen
wollen nichts
machen!**

Junge Menschen wollen nichts machen!

Jugendgremien

- keine Ideen
- kleine Gruppen



Jugendhilfeausschuss

- oft Reibung



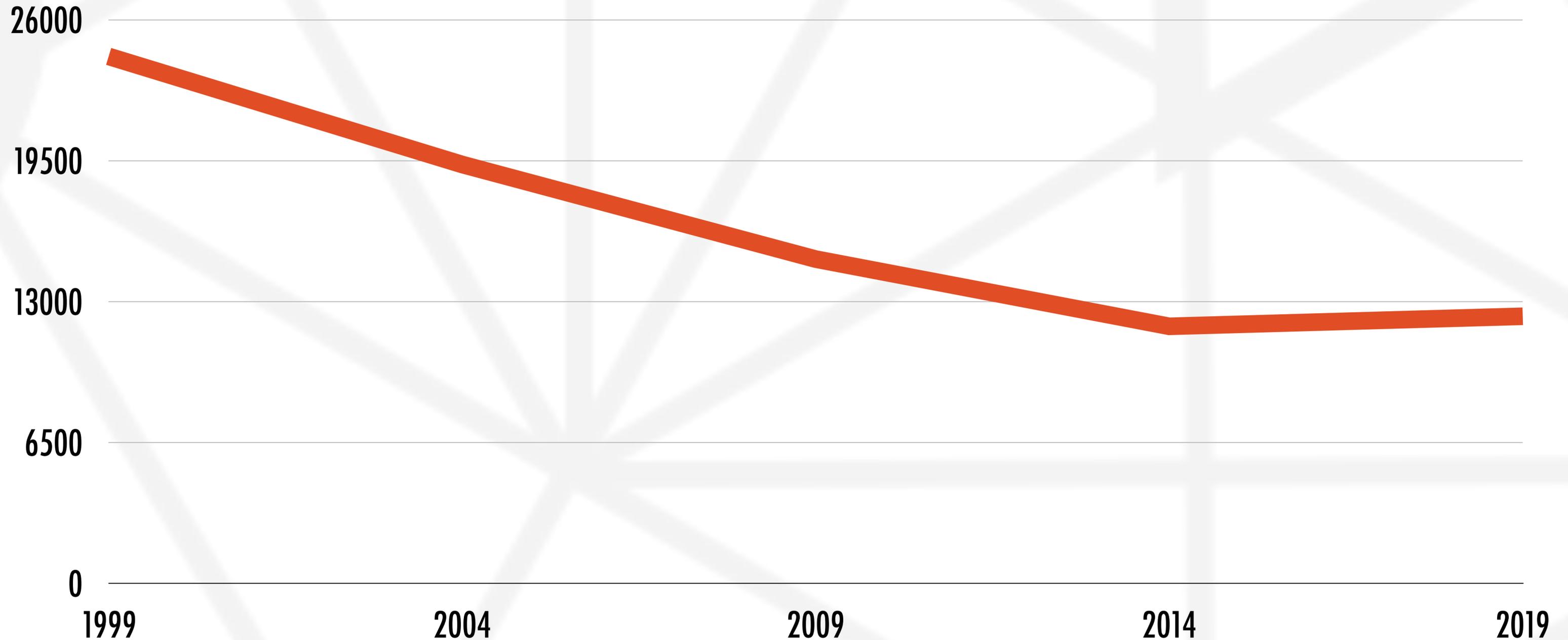
Jugendverbände

- Keine Vertretung durch junge Menschen



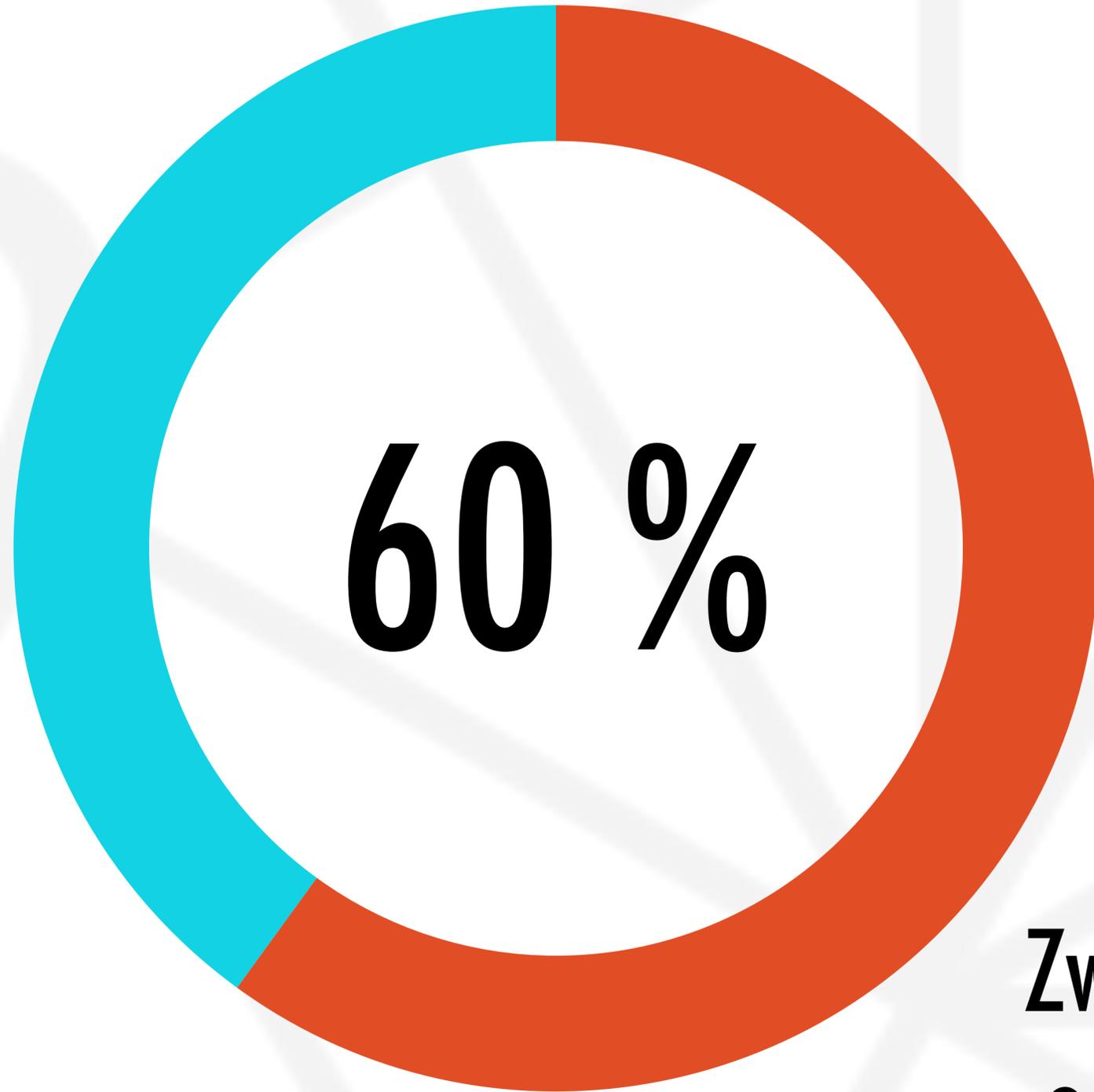
Die Zahl der jungen Menschen hat sich seit der Jahrtausendwende halbiert.

Quelle:
Thüringer Landesamt
Statistik



Quelle:

Jung und Naiv - Projekt



60 %

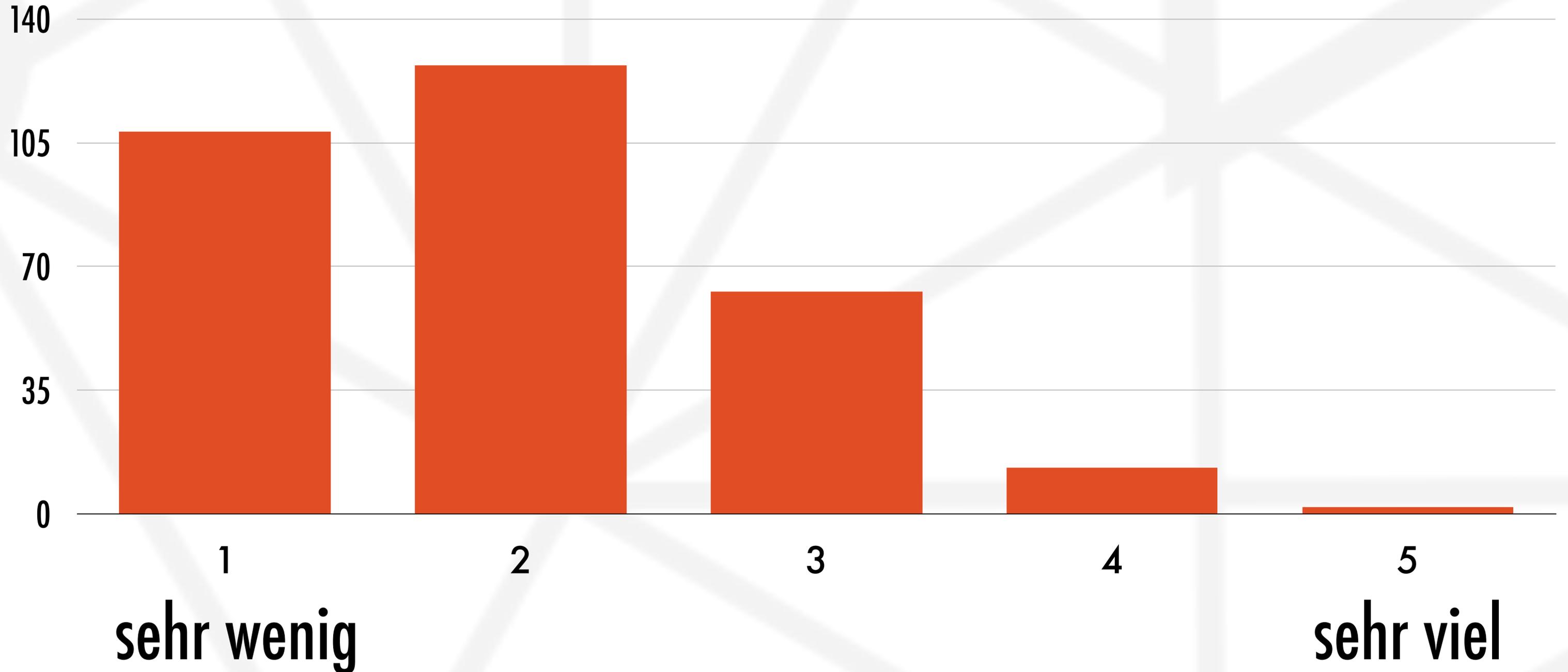
- 60 % wollen wegziehen
- 40 % wollen nicht wegziehen

Zwei relevante Gründe:

- Fehlen wichtiger Angebote
- Fehlen echter Beteiligungsmöglichkeiten

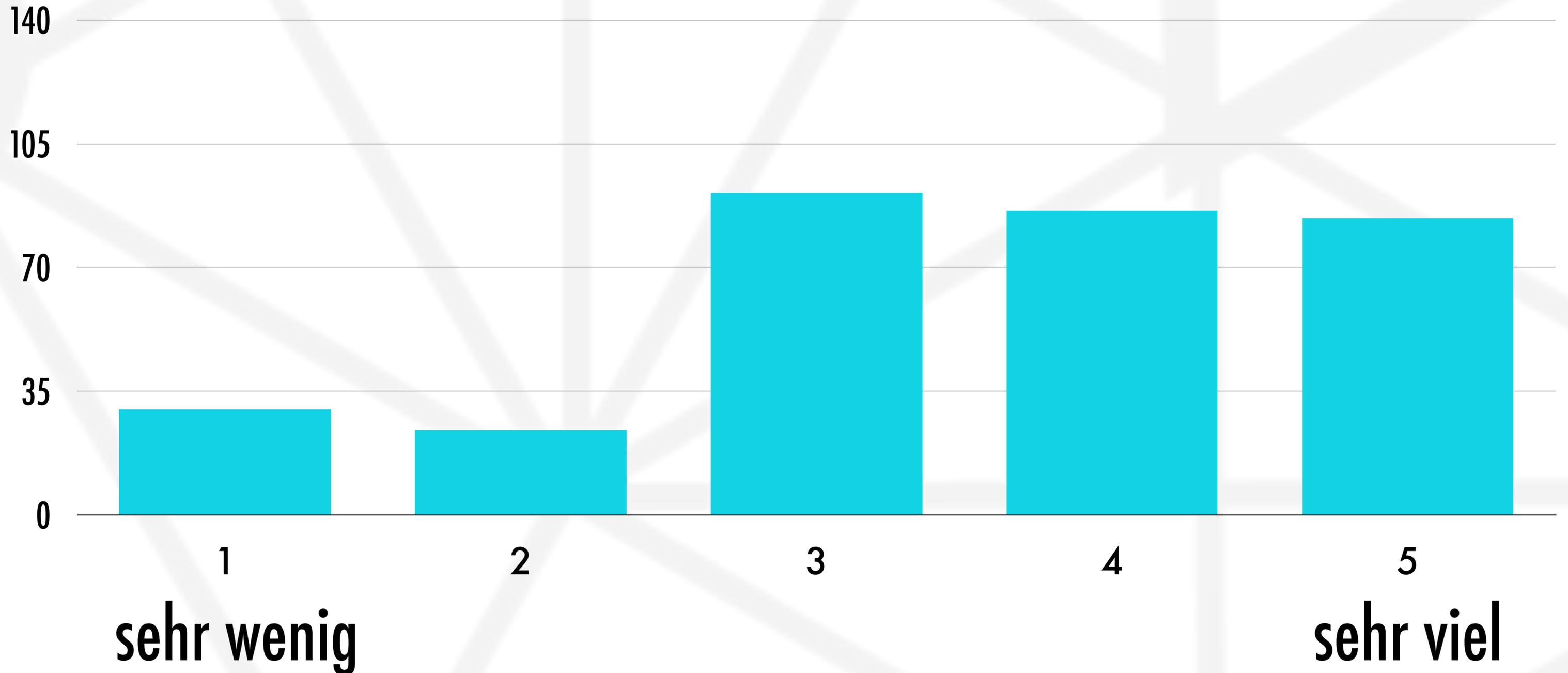
Wie sehr kannst Du im Altenburger Land mitbestimmen?

Quelle:
Jung und Naiv - Projekt



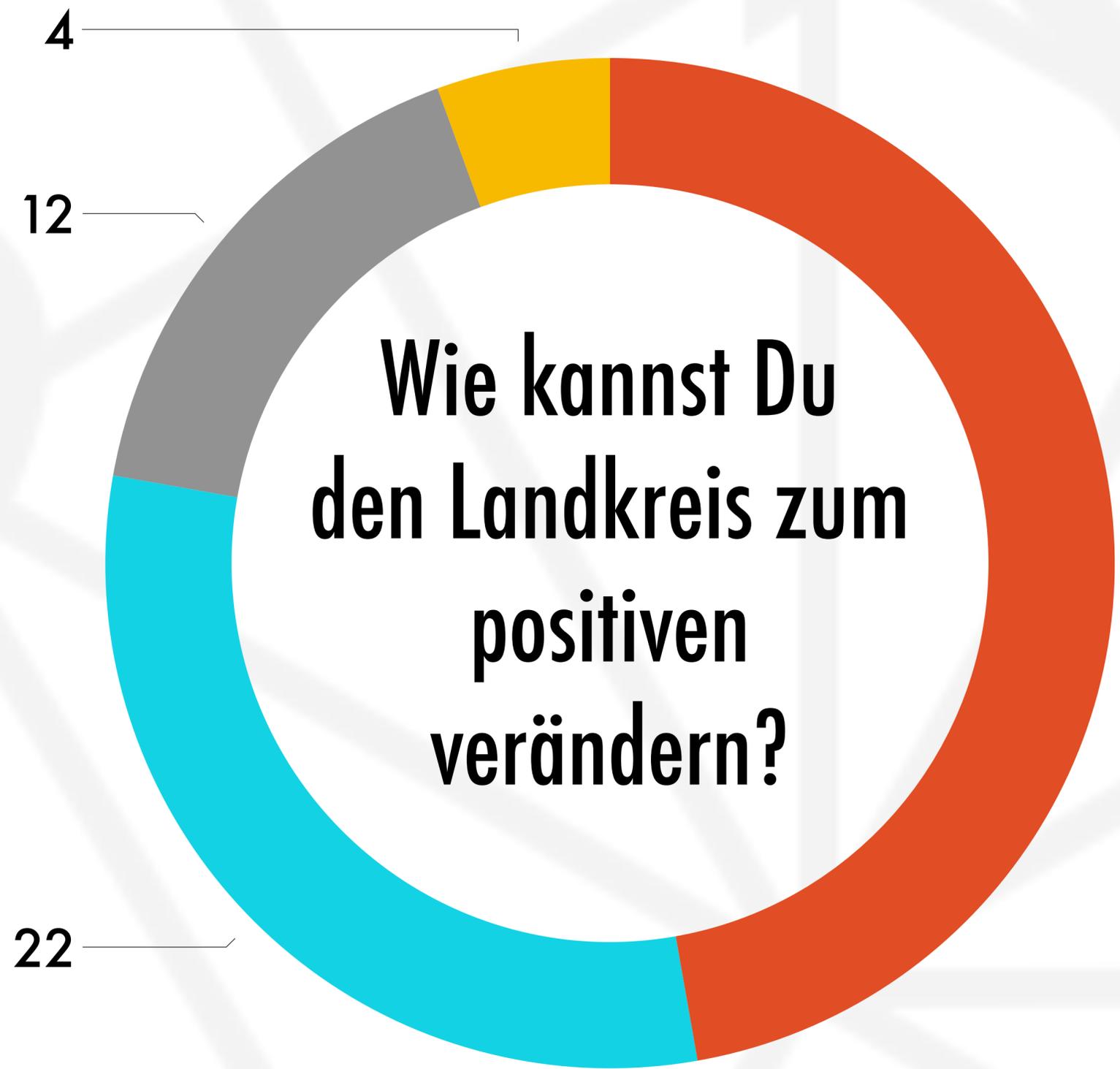
Würdest Du gern mehr mitbestimmen können?

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

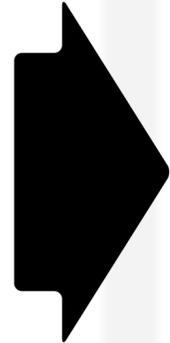
- es gibt Spielregeln - Gesetze
- es gibt Tools - Institutionen, Parlamente,...



GRUNDLAGE:

MENSCHEN, DIE ZIELE REALISIEREN WOLLEN!

Aktive (junge) Menschen



PROZESS

Reflexion der
Bedürfnisse

Attribution der
Verantwortung

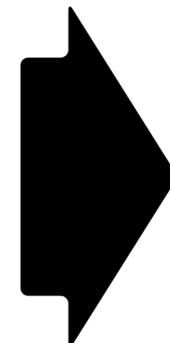
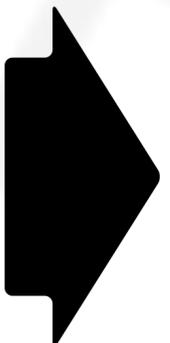
Handeln

BEISPIEL

Die Stadt ist
langweilig.

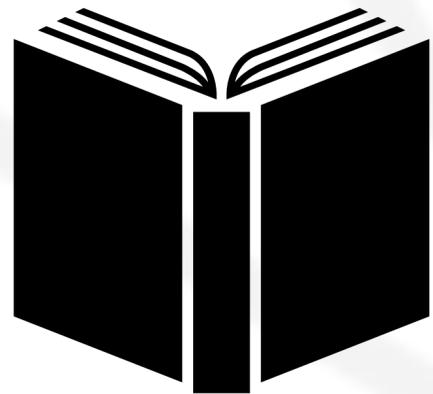
Ich kann was dagegen
machen.

Projekt / Pitch / Party...

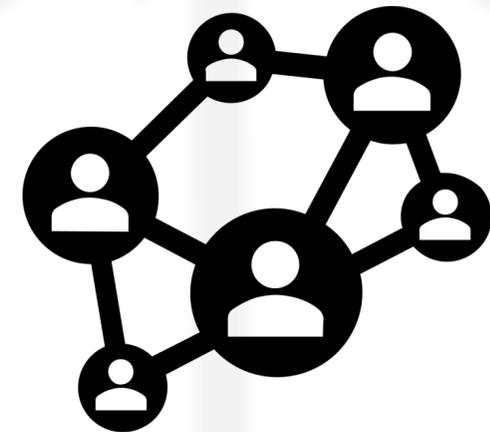


Aktive (junge) Menschen = VERHALTEN

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

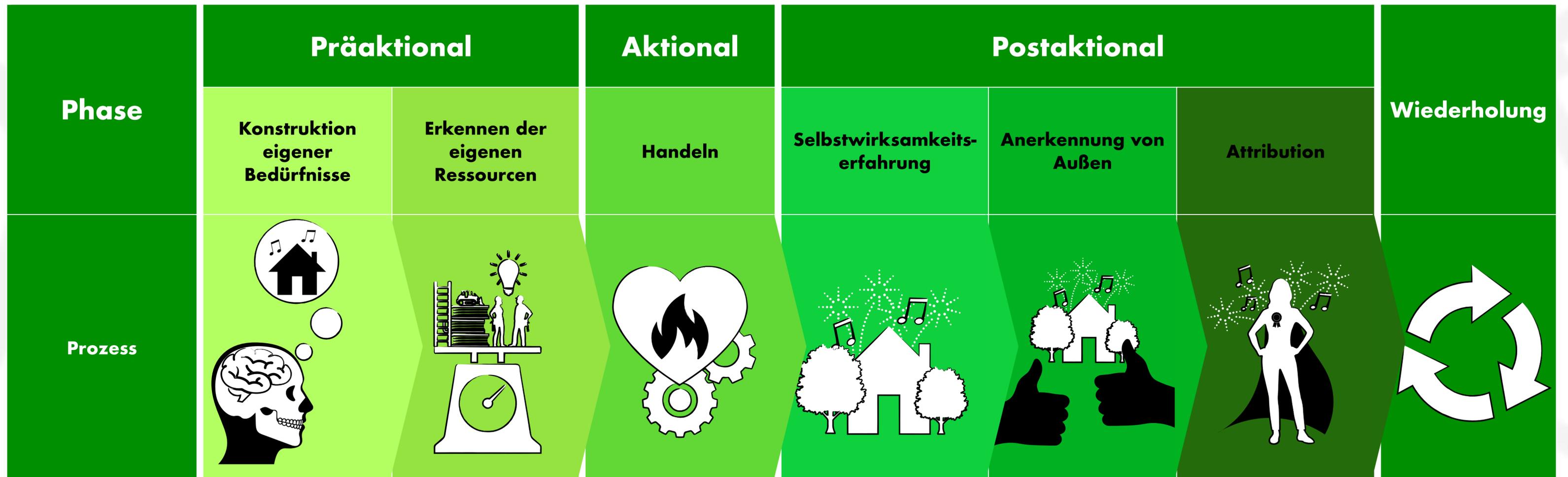
Ergebnis: Selbstwirksamkeit



Phasenmodell der Aktivierung

Phase	Präaktional		Aktional	Postaktional			Wiederholung
	Konstruktion eigener Bedürfnisse	Erkennen der eigenen Ressourcen	Handeln	Selbstwirksamkeitserfahrung	Anerkennung von Außen	Attribution	
Prozess	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.
Intrapersonelle Voraussetzungen	<ul style="list-style-type: none"> • Wahrnehmung eigener Bedürfnisse • Wahrnehmung von Umwelteinflüssen 	<ul style="list-style-type: none"> • Wahrnehmung eigener Ressourcen • Emotionale und kognitive Ressourcen 	<ul style="list-style-type: none"> • Grundlegende Handlungsfähigkeit 	<ul style="list-style-type: none"> • Wahrnehmung der Umwelteinflüsse 	<ul style="list-style-type: none"> • Wahrnehmung der sozialen Anerkennung 	<ul style="list-style-type: none"> • Internalisierende Erfolgsattribution 	
Umwelt-Voraussetzungen	<ul style="list-style-type: none"> • Soll-Ist-Differenz in der Umwelt • = Ziel-Wert-Ikongruenz 	<ul style="list-style-type: none"> • Soziale, zeitliche, und materielle Ressourcen 	<ul style="list-style-type: none"> • Handlungs- und Entscheidungsraum 	<ul style="list-style-type: none"> • Veränderung in der Situation 	<ul style="list-style-type: none"> • Soziale Anerkennung durch relevante Dritte 	<ul style="list-style-type: none"> • Keine anderen Attributionsmöglichkeiten 	

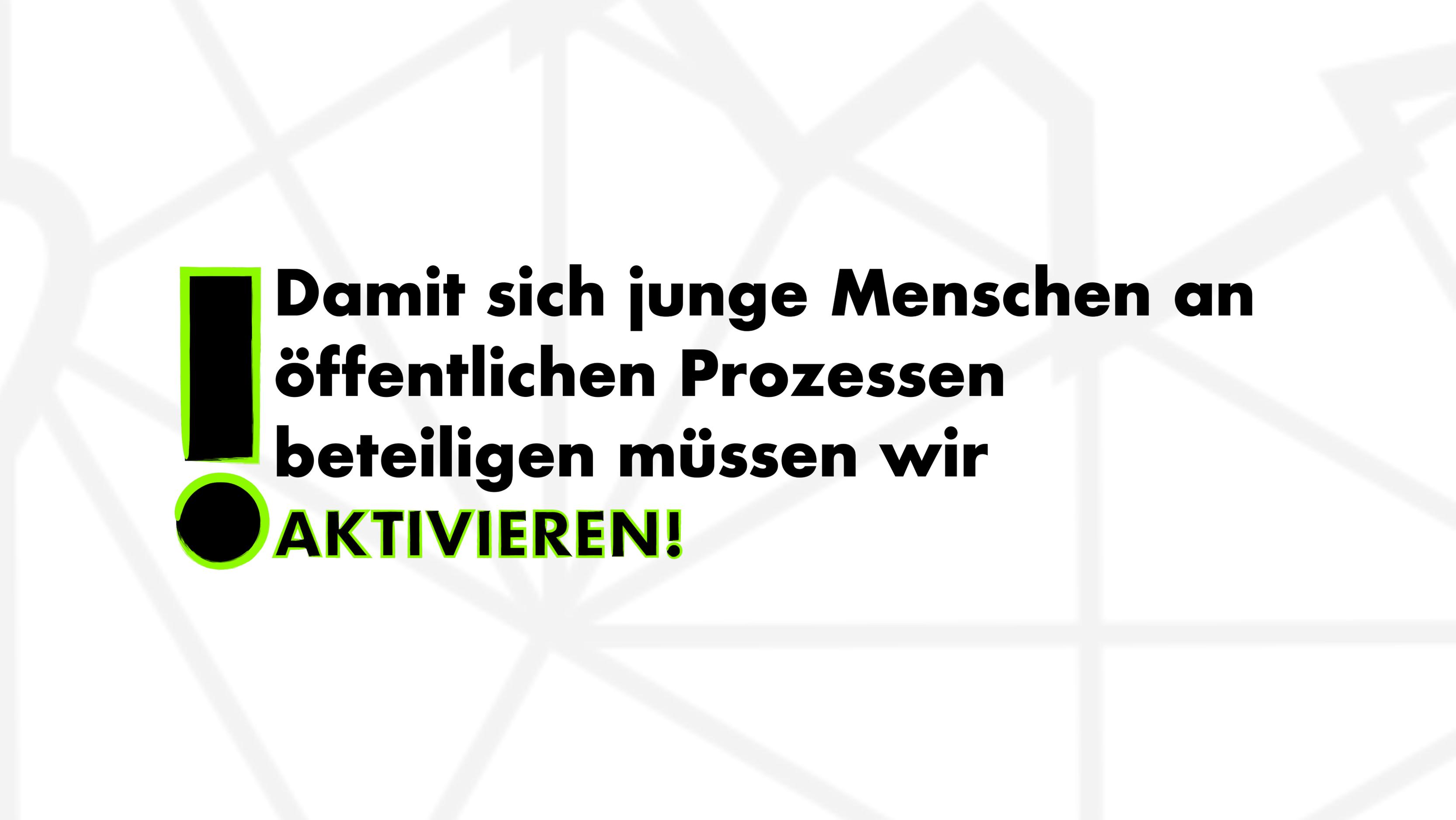
Phasenmodell der Aktivierung



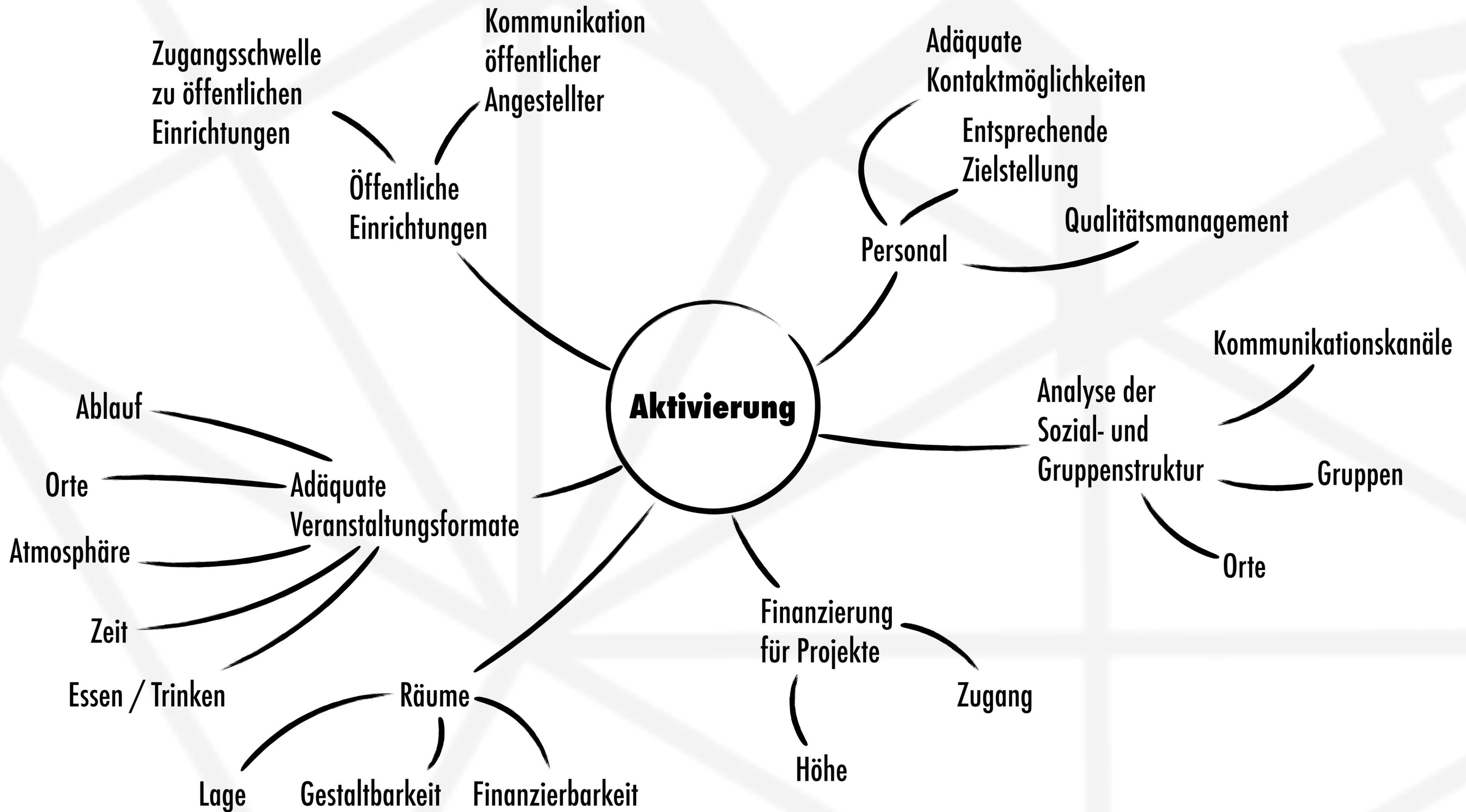
=> **langzeitlich**

=> **Vielzahl von Umwelteinflüssen**

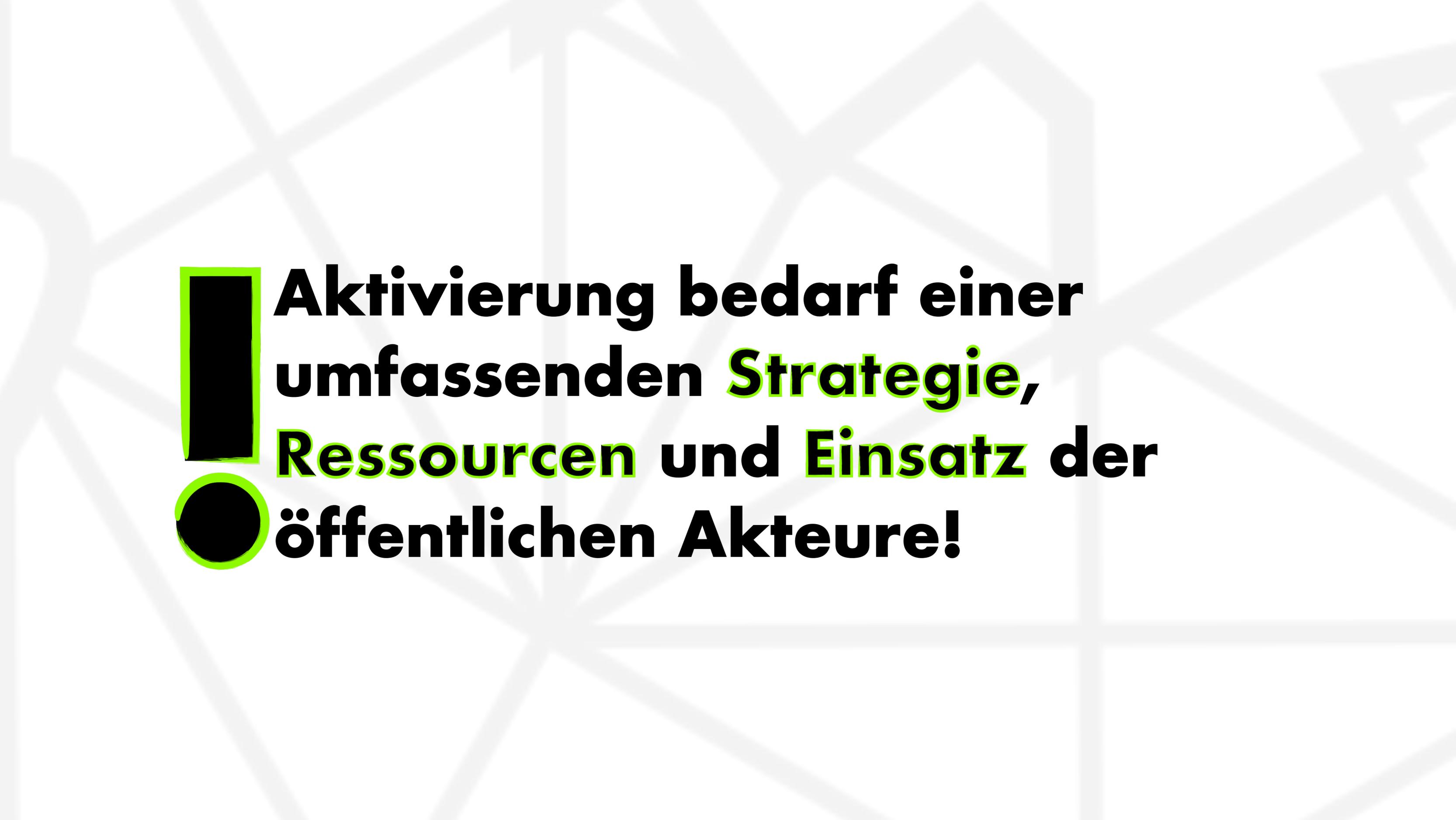
=> **bewusst vorangetrieben**



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



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



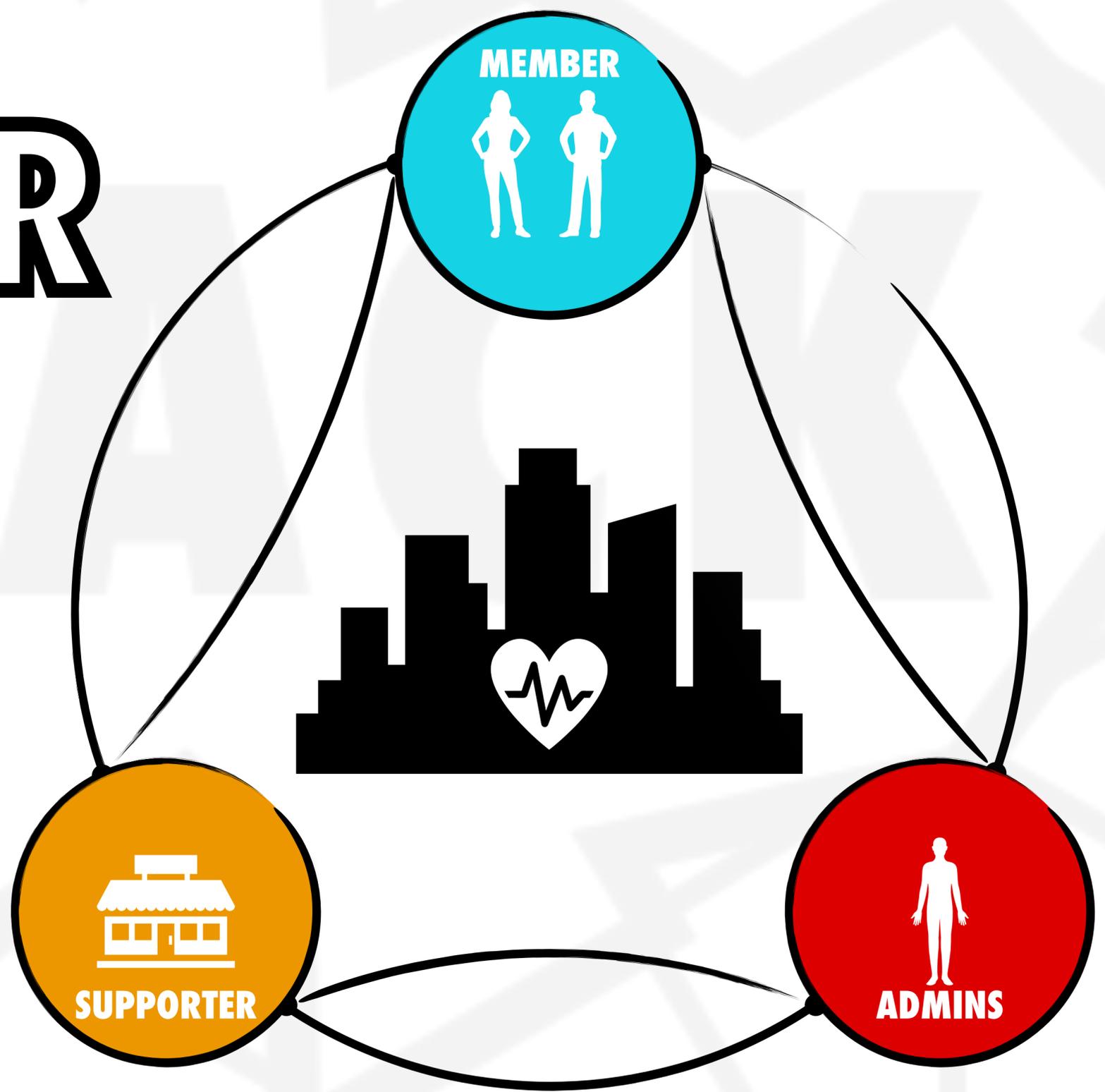
**Aktivierung bedarf einer
umfassenden **Strategie**,
Ressourcen und **Einsatz** der
öffentlichen Akteure!**



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

**Vielen Dank, melden
Sie sich!**