Räume für **Teilhabe, Handeln, Resilienz und Wissen**

Gemeinsam Veränderung gestalten

Handbuch

HANDBUCH

SPARK
Räume für Teilhabe, Handeln, Resilienz und Wissen

Erfahren Sie mehr über das Projekt:

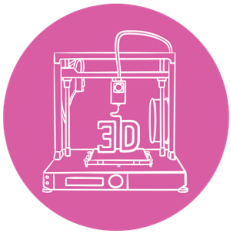
Scannen Sie den QR-Code, um auf weitere Ressourcen und aktuelle Informationen zuzugreifen.

Diese Publikation wurde vom SPARK-Projektteam entwickelt, einer Zusammenarbeit zwischen Roter Baum Berlin (Deutschland), Curba de Cultură (Rumänien) und der Stadt Macerata (Italien).

Co-funded by
the European Union

Kofinanziert von der Europäischen Union.
Die geäußerten Ansichten und Meinungen sind jedoch ausschließlich die der Autor:innen und spiegeln nicht unbedingt die Ansichten der Europäischen Union oder von Jugend für Europa – Nationale Agentur wider. Weder die Europäische Union noch die Bewilligungsbehörde können dafür verantwortlich gemacht werden.

Projektnummer: 2025-1-DE04-KA220-YOU-000354175
Veröffentlichungsdatum: Juni 2026



S.P.A.R.K
Räume für Teilhabe, Handeln, Resilienz und Wissen

Gemeinsam Veränderung gestalten

Diese Publikation wurde in Zusammenarbeit zwischen Roter Baum Berlin (Deutschland), Curba de Cultură (Rumänien) und der Stadt Macerata (Italien) entwickelt.

INHALTSVERZEICHNIS

EINLEITUNG 06

1.1 Zweck und Ziele 08
1.2 Zielgruppen des Toolkits 10
1.3 Europäische Werte und die Vision sozialer Räume 12
1.4 Partnerschaft und Zusammenarbeit 16
1.5 Anwendung des Toolkits 19

PRINZIPIEN DES CO-DESIGNS IN DER JUGENDARBEIT 22

2.1 Sinnvolle Partizipation und aktive Rolle junger Menschen 24
2.2 Non-formale Bildung und Lernen durch Handeln 25
2.3 Ethik und die Schaffung sicherer Räume 26
2.4 Konkrete Maßnahmen und greifbare Ergebnisse 27
2.5 Identifikation und Zugehörigkeitsgefühl 28
2.6 Räume in jugendfreundliche Umgebungen verwandeln 28

SPARK-CO-DESIGN-METHODIK 30

3.1 Aktivierung und Kontextanalyse 32
3.2 Teambuilding 38
3.3 Co-Design und Ideenentwicklung 43
3.4 Prototyping und Erprobung 50
3.5 Präsentation, Identifikation und Verbreitung 58
3.6 Partizipative Evaluation in von jungen Menschen geleiteten Projekten 62

WIE MAN CO-DESIGN MODERIERT 68

4.1 Die Rolle von Jugendarbeiter:innen im Co-Design 71
4.2 Umgang mit Beteiligung und Erwartungen 73
4.3 Sichere und inklusive Räume schaffen 74
4.4 Vertrauensbildung und Motivation 76
4.5 Ethische Aspekte des Co-Designs 77
4.6 Praktische Tipps für die Moderation 78

FALLSTUDIEN 80

5.1 Jugendzentrum gemeinsam gestalten (Deutschland) 83
5.2 Zentrale – Ground Up (Deutschland) 85
5.3 ASK – Art Social Kitchen (Italien) 87
5.4 Build The Future (Italien) 89
5.5 RadioTin (Rumänien) 91
5.6 Parks and Recreation (Rumänien) 93

SCHLUSSFOLGERUNGEN UND MOTIVATION 95

6.1 Literatur und weiterführende Literatur 99
6.2 Mitwirkende 102

EINLEITUNG

01

Dieses Kapitel stellt das SPARK-Projekt, seine Vision, seine Ziele und seine methodischen Grundlagen vor. Es erläutert, wie partizipatives Co-Design die Beteiligung junger Menschen, die soziale Inklusion und die Schaffung zugänglicherer und jugendfreundlicherer Räume in verschiedenen Gemeinschaftskontexten unterstützen kann.

1.1 ZWECK UND ZIELE

Willkommen beim **SPARK-Toolkit.** Wenn Sie in der Jugendarbeit tätig sind, als Pädagog:innen arbeiten, Jugendorganisationen vertreten, politische Entscheidungsträger:innen oder engagierte junge Menschen sind, wissen Sie, wie wichtig es ist, **inklusive, partizipative und anregende Räume** zu schaffen, die den Bedürfnissen junger Menschen gerecht werden.

„SPARK - Spaces for Participation, Action, Resilience and Knowledge" ist ein internationales Projekt, das durch das Erasmus+-Programm der Europäischen Union im Rahmen der Leitaktion 2 - Kooperationspartnerschaften im Jugendbereich gefördert wird. Ziel des Projekts ist es, **die Beteiligung junger Menschen zu stärken**, indem sie direkt in **die Gestaltung und Entwicklung von Prototypen für Räume einbezogen werden, die ihren Bedürfnissen entsprechen.**

Was ist SPARK?

SPARK ist eine innovative Initiative, die **Co-Design-Praktiken** als Instrument fördert, um junge Menschen in **die Umgestaltung öffentlicher und gemeinschaftlicher Räume** einzubeziehen. Durch einen praxisorientierten und kooperativen Ansatz entwickeln die Teilnehmenden kreative, technische und soziale Kompetenzen und tragen aktiv zum Wandel bei.

Warum wurde SPARK ins Leben gerufen?

In einem europäischen Kontext, der von sozialen, wirtschaftlichen und ökologischen Veränderungen geprägt ist, werden junge Menschen zunehmend **von Entscheidungsprozessen über öffentliche und gemeinschaftliche Räume ausgeschlossen**. Viele Jugendzentren und Treffpunkte werden nach wie vor durch **Top-down-Prozesse** gestaltet, was dazu führt, dass diese Räume den tatsächlichen Bedürfnissen junger Menschen nicht angemessen gerecht werden. SPARK wurde ins Leben gerufen, um diese Lücke zu schließen, indem ein **kooperativer Ansatz gefördert wird, der junge Menschen direkt in die Gestaltung, Umsetzung und Bewertung der für sie konzipierten Räume einbezieht.** Das Projekt verfolgt einen praxisorientierten und experimentellen Ansatz, der auf Co-Design-Labs, kreativen Workshops und Prototyping-Aktivitäten basiert.

Durch diese Erfahrungen entwickeln junge Menschen praktische und soziale Kompetenzen, stärken ihr Zugehörigkeitsgefühl zur Gemeinschaft und tragen zur Schaffung nachhaltiger und jugendfreundlicher Umgebungen bei.
SPARK zielt darauf ab, junge Menschen dabei zu unterstützen, **aktive Mitgestalter:innen ihrer Gemeinschaften zu werden**, und aktive Bürgerschaft, soziale Inklusion sowie Innovation in der Jugendarbeit zu fördern. Das Projekt fördert zudem den Austausch bewährter Praktiken zwischen europäischen Organisationen und trägt so zur Entwicklung übertragbarer und nachhaltiger Ansätze auf internationaler Ebene bei.

Projektziele

Das übergeordnete Ziel von SPARK besteht darin, partizipative und Co-Design-Ansätze zu erproben, um eine strukturierte und übertragbare Methodik für die Gestaltung von Jugend- und öffentlichen Räumen zu entwickeln, zu testen und zu validieren und damit die Qualität und Innovation der Jugendarbeit in Europa zu stärken.

Die spezifischen Ziele des Projekts sind:

- die **sinnvolle Beteiligung junger Menschen** zu fördern, indem sie in Entscheidungsprozesse im Zusammenhang mit Gemeinschaftsräumen einbezogen werden;
- eine **übertragbare Co-Design-Methodik** zu entwickeln, die in städtischen, ländlichen und peripheren Kontexten anwendbar ist;
- die **Qualität und Innovation der Jugendarbeit** durch praktische Instrumente und Bildungsangebote zu verbessern;
- die **Fähigkeiten und Kompetenzen junger Menschen und Jugendarbeiter:innen** zu stärken, insbesondere in den Bereichen partizipative Gestaltung, Zusammenarbeit und Problemlösung;
- **soziale Inklusion und Vielfalt** zu fördern und dabei gleiche Möglichkeiten zur Beteiligung zu gewährleisten;
- **aktive Bürgerschaft, Engagement in der Gemeinschaft und ein Gefühl der Zugehörigkeit** zu fördern;
- **nachhaltige und modulare Lösungen** durch Prototyping- und Testaktivitäten zu entwickeln;
- die **europäische Zusammenarbeit** durch den Austausch von Wissen und bewährten Praktiken zwischen den Partnern zu fördern.

1.2 ZIELGRUPPEN DES TOOLKITS

Das SPARK-Toolkit richtet sich an ein **breites Spektrum von Akteur:innen**, die in unterschiedlichen Funktionen an der Gestaltung, Umsetzung und Weiterentwicklung von Jugend- und Gemeinschaftsräumen beteiligt sind. Durch einen offenen und kooperativen Ansatz fördert das Toolkit die **Zusammenarbeit** zwischen jungen Menschen, Fachkräften aus der Praxis, Institutionen und lokalen Gemeinschaften und trägt so zur Schaffung nachhaltiger und sozial innovativer Umgebungen bei.

Dieses Toolkit richtet sich an:

- Junge Menschen und informelle Gruppen
- Jugendarbeiter:innen, Pädagog:innen und Trainer:innen
- Jugend- und Zivilgesellschaftsorganisationen
- Behörden, Institutionen und Entscheidungsträger:innen
- Universitäten, Forschung und lokale Akteur:innen

Junge Menschen und informelle Gruppen

Junge Menschen im Alter von 14 bis 30 Jahren bilden den Kern des SPARK-Projekts. Sie sind an Gestaltungs- und Prototyping-Prozessen beteiligt und übernehmen eine aktive Rolle bei der Umgestaltung der für sie konzipierten Räume. Das Toolkit bietet Instrumente und Möglichkeiten, um übergreifende Kompetenzen zu entwickeln, ihr Zugehörigkeitsgefühl zur Gemeinschaft zu stärken und aktiv zum sozialen Wandel beizutragen. Diese Dimension steht in engem Zusammenhang mit den Prinzipien authentischer Partizipation und der aktiven Rolle junger Menschen, die in den folgenden Kapiteln erläutert werden.

Jugendarbeiter:innen, Pädagog:innen und Trainer:innen

Das Toolkit ist als praktische Ressource für Jugendarbeiter:innen, Pädagog:innen und Trainer:innen konzipiert, die sowohl in der formalen als auch in der non-formalen Bildung tätig sind. Es bietet Methoden, Instrumente und Leitlinien zur Moderation partizipativer Prozesse, zur Förderung erfahrungsorientierten Lernens und zur Unterstützung der Kompetenzentwicklung junger Menschen. Insbesondere die Kapitel zu den Prinzipien und der Methodik des Co-Designs bieten einen praktischen und pädagogischen Rahmen zur Unterstützung ihrer Rolle als Moderator:innen.

Jugendorganisationen und zivilgesellschaftliche Organisationen
Das Toolkit richtet sich auch an Jugendorganisationen, Kulturvereine und Einrichtungen des Dritten Sektors, die auf lokaler, nationaler und europäischer Ebene tätig sind. Für diese Akteur:innen stellt das Toolkit eine wertvolle Ressource dar, um partizipative Initiativen zu gestalten, die Qualität der Jugendarbeit zu stärken und soziale Innovation zu fördern. Die im Toolkit vorgestellten Fallstudien bieten konkrete und übertragbare Beispiele.

Behörden, Institutionen und Entscheidungsträger:innen
Das Toolkit richtet sich auch an öffentliche Einrichtungen, lokale Verwaltungen und politische Entscheidungsträger:innen, die an der Förderung einer inklusiven und nachhaltigen Jugendpolitik interessiert sind. Dank seines methodischen Ansatzes trägt SPARK dazu bei, Co-Design-Prozesse in territoriale Entwicklungsstrategien zu integrieren, die Schaffung jugendfreundlicher öffentlicher Räume zu fördern und den Dialog zwischen jungen Menschen und Institutionen zu stärken.

Universitäten, Forscher:innen und lokale Gemeinschaften
Schließlich richtet sich das Toolkit an Universitäten, Forscher:innen und lokale Gemeinschaften, die daran interessiert sind, innovative Praktiken im Jugendbereich zu entwickeln und zu verbreiten. Das Toolkit stellt eine wertvolle Ressource für Forschung, Erprobung und die Verbreitung partizipativer Methoden dar und trägt zur Entwicklung einer Kultur der Zusammenarbeit und des gemeinsamen Lernens bei.

1.3 EUROPÄISCHE WERTE UND DIE VISION SOZIALER RÄUME

Das SPARK-Projekt basiert auf der Überzeugung, dass **junge Menschen als aktive Mitgestalter:innen** bei der Entwicklung der Gemeinschaften, in denen sie leben, **anerkannt werden sollten.** Durch Co-Design-Methoden und kooperative Praktiken fördert das Projekt die Schaffung zugänglicher, demokratischer und nachhaltiger sozialer Räume, in denen junge Menschen nicht lediglich Empfänger:innen von Dienstleistungen oder politischen Maßnahmen sind, sondern **Mitgestalter:innen von Umgebungen, die ihren Bedürfnissen, Bestrebungen und alltäglichen Realitäten entsprechen.**

SPARK wird durch das Erasmus+-Programm finanziert und steht in vollem Einklang mit den **strategischen Prioritäten und Grundwerten der Europäischen Union**. Das Projekt trägt zur Stärkung der Beteiligung junger Menschen, der Innovation in der Jugendarbeit, der sozialen Inklusion und des demokratischen Engagements bei und fördert gleichzeitig den interkulturellen Dialog, die Zusammenarbeit und die aktive Bürgerschaft.

Durch praktische und kooperative Co-Design-Prozesse unterstützt SPARK junge Menschen dabei, aktiv zum Gemeinschaftsleben und zu lokalen Veränderungsprozessen beizutragen. Dieser Ansatz spiegelt das Engagement der Europäischen Union wider, **inklusive und innovative Lernmöglichkeiten** zu fördern, die sich mit aktuellen gesellschaftlichen Herausforderungen befassen und die demokratische Teilhabe stärken.

Übereinstimmung mit den Prioritäten von Erasmus+ und der europäischen Jugendpolitik

SPARK leistet einen direkten Beitrag zu mehreren zentralen Prioritäten des Erasmus+-Programms und der Jugendstrategie der Europäischen Union (2019–2027), insbesondere durch die Grundsätze:

- **Engage** → Förderung demokratischer Teilhabe und aktiver Bürgerschaft;
- **Connect** → Stärkung von Zusammenarbeit, Inklusion und interkulturellem Dialog;
- **Empower** → Förderung von Autonomie, Kompetenzentwicklung und Handlungsfähigkeit junger Menschen.

Das Projekt fördert insbesondere:

- **Inklusion und Vielfalt**, indem gleiche Möglichkeiten zur Beteiligung für junge Menschen mit unterschiedlichem sozialem, kulturellem und wirtschaftlichem Hintergrund gewährleistet werden;
- **Qualität und Innovation in der Jugendarbeit** durch die Entwicklung übertragbarer Co-Design-Methoden;
- **aktive Bürgerschaft und demokratische Teilhabe** durch die Einbindung junger Menschen in konkrete Entscheidungs- und Veränderungsprozesse;
- **Solidarität und europäische Zusammenarbeit** durch die Zusammenarbeit zwischen Partnern aus Deutschland, Italien und Rumänien.

Die **transnationale Dimension von SPARK** ermöglicht den Austausch von Erfahrungen, Ansätzen und bewährten Praktiken über unterschiedliche territoriale und kulturelle Kontexte hinweg und trägt zur Entwicklung nachhaltiger und übertragbarer Ansätze für die Beteiligung junger Menschen bei.

Schaffung jugendzentrierter sozialer Räume

Die Vision von SPARK nimmt durch die Schaffung und Umgestaltung sozialer Räume Gestalt an, die Interaktion, Kreativität, Lernen und Engagement in der Gemeinschaft fördern. Diese Räume werden nicht nur als physische Umgebungen verstanden, sondern auch als **relationale und symbolische Orte**, an denen junge Menschen ein Gefühl der Zugehörigkeit, bürgerschaftliche Verantwortung und soziale Verbundenheit entwickeln können.

Forschung zu partizipativer Planung und Jugendarbeit zeigt, dass junge Menschen sich aktiver beteiligen, wenn Partizipation in **alltäglichen Kontexten** wie Nachbarschaften, Schulen, Jugendzentren und öffentlichen Räumen verankert ist. Aus diesem Grund fördert SPARK **Co-Design-Prozesse, die von den gelebten Erfahrungen junger Menschen ausgehen** und ihre aktive Beteiligung an der Gestaltung der sie umgebenden Lebensräume fördern.

Aus dieser Perspektive tragen partizipative soziale Räume dazu bei:

- **demokratische Teilhabe und den intergenerationellen Dialog** zu stärken;

- **Zugänglichkeit, Inklusion und Vielfalt** zu fördern;
- **Kreativität, Zusammenarbeit und soziale Innovation** anzuregen;
- **Engagement** in der Gemeinschaft und bürgerschaftliche Verantwortung zu unterstützen;
- **Identifikation** mit Projekten und Räumen sowie deren langfristige Nachhaltigkeit fördern.

Handlungsfähigkeit junger Menschen, Vertrauen und Co-Design

Ein zentrales Prinzip des Projekts ist die **Handlungsfähigkeit junger Menschen**. Durch Co-Design beteiligen sich junge Menschen aktiv an **allen Phasen des Prozesses**, von der Bedarfsanalyse und Ideenentwicklung bis hin zu Prototyping, Umsetzung und Evaluation. Dieser Ansatz unterstützt die Entwicklung praktischer und übergreifender Kompetenzen, darunter Zusammenarbeit, kritisches Denken, Kommunikation, Führungskompetenz und Problemlösung.

Partizipative Prozesse werden effektiver, wenn sie **konkrete und sichtbare Maßnahmen** beinhalten. Temporäre Interventionen, Prototypen, kreative Installationen und Gemeinschaftsaktivitäten ermöglichen es jungen Menschen, **von Ideen zum Handeln überzugehen** und dadurch Motivation, Identifikation und bürgerschaftliches Engagement zu stärken.

Vertrauen spielt ebenfalls eine grundlegende Rolle in Co-Design-Prozessen und entwickelt sich schrittweise durch Transparenz, Kontinuität, Dialog und geteilte Verantwortung. Wenn junge Menschen erkennen, dass **ihre Ideen reale Ergebnisse beeinflussen können**, wird Partizipation bedeutungsvoller und die Beziehungen zu Institutionen und Gemeinschaften werden gestärkt.

Ethische und pädagogische Grundlagen

Das SPARK-Toolkit orientiert sich an einem **gemeinsamen ethischen und pädagogischen Rahmen**, der allen Projektaktivitäten und Arbeitsmethoden zugrunde liegt. Diese Grundsätze stehen im Einklang mit europäischen Empfehlungen in den Bereichen Jugendarbeit, Partizipation und Sozialforschung.

Zu den Kernwerten gehören:

- sinnvolle und inklusive Partizipation;
- Empowerment junger Menschen und Mitverantwortung;
- non-formale Bildung und erfahrungsorientiertes Lernen;
- Schaffung sicherer und respektvoller Räume;
- Transparenz und informierte Einwilligung;
- Schutz der Privatsphäre und personenbezogener Daten;
- Chancengerechtigkeit, Vielfalt und Zugänglichkeit;
- Nachhaltigkeit und soziale Verantwortung;
- Identifikation und Zugehörigkeitsgefühl.

Die Ethik des Co-Designs betrifft nicht nur die Ergebnisse der Partizipation, sondern auch **die Art und Weise, wie Partizipation selbst stattfindet.** Co-Design erfordert daher während des gesamten Prozesses Aufmerksamkeit für **Würde, Inklusion, Respekt, emotionales Wohlbefinden und echte Beteiligung.**

Mit dem SPARK-Toolkit möchte das Projekt zur Entwicklung einer stärkeren Kultur der Jugendbeteiligung und sozialen Innovation beitragen und junge Menschen dabei unterstützen, aktiv zu demokratischeren, resilienteren und jugendfreundlicheren Gemeinschaften beizutragen.

Die hier vorgestellten **ethischen und methodischen Grundsätze** werden in **Kapitel 2**, das den Grundlagen des Co-Designs in der Jugendarbeit gewidmet ist, näher erläutert.

1.4 PARTNERSCHAFT UND ZUSAMMENARBEIT

Das Projekt ist das Ergebnis der **Zusammenarbeit zwischen drei europäischen Organisationen aus Deutschland, Italien und Rumänien**. Die Partnerschaft vereint sich ergänzendes Fachwissen in den Bereichen Jugendarbeit, non-formale Bildung, soziale Innovation und öffentliche Politik und gewährleistet so einen multidisziplinären und transnationalen Ansatz. Diese Zusammenarbeit fördert den Austausch bewährter Praktiken, die Entwicklung innovativer Ansätze und die Schaffung nachhaltiger und übertragbarer Ergebnisse auf europäischer Ebene.

Durch die Synergie zwischen **zivilgesellschaftlichen Organisationen und einer öffentlichen Behörde** fördert SPARK die Beteiligung junger Menschen und stärkt die Qualität der Jugendarbeit und trägt damit zur Schaffung inklusiverer und resilienterer Gemeinschaften bei.

- **Roter Baum Berlin** (Deutschland)
- **Curba de Cultură** (Rumänien)
- **Stadt Macerata** (Italien)

Roter Baum Berlin (Deutschland)

Roter Baum Berlin UG ist eine Nichtregierungsorganisation, die 2011 von dem 1993 gegründeten „Roter Baum" e.V. ins Leben gerufen wurde. Sie verwaltet die Projekte des Roter-Baum-Netzwerks in Berlin, insbesondere im Bezirk Marzahn-Hellersdorf, und unterstützt die soziale und kulturelle Entwicklung junger Menschen durch non-formale Bildung und Jugendbeteiligung. Die Organisation führt Bildungsprojekte, kulturelle Veranstaltungen, von der Europäischen Union finanzierte internationale Initiativen, darunter Erasmus+ und das Europäische Solidaritätskorps, sowie Sommercamps für junge Menschen mit geringeren Chancen durch.
Im Rahmen des SPARK-Projekts fungiert Roter Baum Berlin als Koordinator und gewährleistet die Gesamtleitung des Konsortiums, die administrative und finanzielle Aufsicht, die Kommunikation mit der Europäischen Kommission sowie die Überwachung der Qualität der Projektergebnisse.

Die Organisation trägt außerdem zur Entwicklung der Co-Design-Methodik, zur Moderation der Co-Design-Labs, zu Prototyping-Aktivitäten und zur Verbreitung der Projektergebnisse bei.

Stadt Macerata (Italien)

Die Stadt Macerata ist eine öffentliche Behörde in der Region Marken in Mittelitalien. Mit rund 40.000 Einwohner:innen ist die Stadt für ihr historisches und kulturelles Erbe sowie für bedeutende kulturelle Einrichtungen wie das Sferisterio bekannt, in dem das Macerata Opera Festival stattfindet. Die Stadtverwaltung fördert über ihre Ämter und ihr Jugendzentrum Bildungs-, Sozial- und Kulturmaßnahmen für junge Menschen und unterstützt damit Jugendbeteiligung und soziale Inklusion. Zudem verfügt sie über umfangreiche Erfahrung in der Verwaltung europäischer Projekte.

Im Rahmen des SPARK-Projekts spielt die Stadt Macerata eine Schlüsselrolle bei der Entwicklung und Validierung der Co-Design-Methodik. Sie trägt zur Forschung und Veröffentlichung des Toolkits bei, koordiniert das Kick-off-Meeting und führt Pilotaktivitäten auf lokaler Ebene durch. Sie beteiligt sich außerdem an Prototyping- und Testaktivitäten sowie an der Ausarbeitung des Toolkits und gewährleistet dabei die Integration der Projektergebnisse in die öffentliche Politik und deren langfristige Nachhaltigkeit.

Curba de Cultură (Rumänien)

Curba de Cultură ist eine Nichtregierungsorganisation, die sich für die Entwicklung junger Menschen in ländlichen Gebieten Rumäniens einsetzt. Die Organisation fördert non-formale Bildung, Kultur und Jugendbeteiligung mit dem Ziel, die Bildungschancen und das Engagement junger Menschen in der Gemeinschaft zu verbessern und gleichzeitig zur Revitalisierung ländlicher Gebiete beizutragen. Mit Sitz in Izvoarele im Kreis Prahova arbeitet sie hauptsächlich mit Jugendlichen und jungen Menschen zusammen und bietet ihnen Instrumente und Möglichkeiten, aktiv zu ihren Gemeinschaften beizutragen. Ihre Arbeit basiert auf der Schaffung sicherer und inklusiver Räume, dem Schutz der Rechte junger Menschen und der Stärkung des Jugendsektors auf lokaler, nationaler und europäischer Ebene.

Im Rahmen des SPARK-Projekts spielt Curba de Cultură eine zentrale Rolle bei der methodischen Entwicklung und Weiterbildung. Die Organisation trägt zur Bedarfsanalyse und Datenerhebung bei den Zielgruppen bei und unterstützt die Entwicklung von Co-Design-Ansätzen und Projektaktivitäten. Sie organisiert außerdem den internationalen Weiterbildungskurs für Jugendarbeiter:innen, trägt zur Moderation der Co-Design-Labs bei, beteiligt sich an Prototyping-Aktivitäten und an der Verbreitung der Ergebnisse und bringt umfassendes Fachwissen in die Einbindung junger Menschen aus ländlichen Kontexten sowie in den Einsatz non-formaler Bildung als Motor für Partizipation und Entwicklung ein.

1.5 ANWENDUNG DES TOOLKITS

Das SPARK-Toolkit ist die **wichtigste praktische und methodische Ressource**, die im Rahmen des Projekts entwickelt wurde. Es ist als **anpassungsfähiger Leitfaden** konzipiert, um die Beteiligung junger Menschen durch Co-Design zu fördern. Es bietet einen theoretischen und operativen Rahmen für Jugendarbeiter:innen, Organisationen, Institutionen und engagierte junge Menschen und unterstützt sie dabei, nachhaltige, zugängliche und jugendfreundliche Räume zu gestalten und umzugestalten.

Dieses Toolkit wurde entwickelt, um die Leser:innen auf einem **schrittweisen Weg** zu begleiten: vom Verständnis der Prinzipien des Co-Designs bis hin zur praktischen Anwendung von Instrumenten und Ansätzen. Dank seines **modularen Aufbaus** kann das Toolkit sowohl als vollständiger Leitfaden als auch als Nachschlagewerk für spezifische Projektaktivitäten genutzt werden. Es kann die Gestaltung eines gesamten Co-Design-Prozesses unterstützen oder den Nutzer:innen dabei helfen, einzelne Instrumente und praktische Erkenntnisse auszuwählen und an ihre eigenen Kontexte anzupassen.

Die praktischen partizipativen Instrumente und Workshop-Methoden, die mit den verschiedenen Phasen der Methodik verbunden sind, sind im Anhang zusammengestellt, wo sie je nach Kontext, Teilnehmenden und Zielen des jeweiligen Projekts angepasst und kombiniert werden können.

Aufbau des Toolkits

Das Toolkit ist in **sechs Hauptkapitel** gegliedert, die jeweils darauf ausgelegt sind, Wissen, Instrumente und Inspiration zur Unterstützung von Co-Design-Prozessen in der Jugendarbeit zu vermitteln.

- **Chapter 1** → Einleitung
- **Chapter 2** → Prinzipien des Co-Designs in der Jugendarbeit
- **Chapter 3** → SPARK-Co-Design-Methodik
- **Chapter 4** → Wie Co-Design moderiert werden kann
- **Chapter 5** → Fallstudien
- **Chapter 6** → Schlussfolgerungen und Motivation

Kapitel 1 - Einleitung

Stellt den Kontext des SPARK-Projekts vor und erläutert die Vision, die Ziele und die Relevanz des Toolkits. Es zeigt die Verbindung zu den europäischen Prioritäten, der Partnerschaft und den ethischen Grundsätzen auf, die das Toolkit leiten, und vermittelt ein gemeinsames Verständnis seines Zwecks und seiner Wirkung.

Kapitel 2 - Prinzipien des Co-Designs in der Jugendarbeit

Definiert die ethischen und pädagogischen Grundlagen, die das gesamte Toolkit leiten. Dazu gehören sinnvolle Partizipation und die Handlungsfähigkeit junger Menschen, non-formale Bildung und erfahrungsorientiertes Lernen, die Schaffung sicherer Räume, ein Gefühl der Zugehörigkeit sowie die Bedeutung konkreter und sichtbarer Ergebnisse. Das Kapitel stellt zudem die Rolle der Jugendarbeiter:innen innerhalb von Co-Design-Prozessen vor.

Kapitel 3 - SPARK-Co-Design-Methodik

Stellt einen strukturierten und übertragbaren methodischen Rahmen vor, der in anpassbare Phasen gegliedert ist. Dazu gehören Kontextanalyse, Ideenentwicklung, Prototyping, Erprobung, Evaluation und Verbreitung. Das Kapitel erläutert Ziele, beteiligte Akteur:innen und erwartete Ergebnisse und hebt dabei die Rolle junger Menschen und der Jugendarbeiter:innen während des gesamten Prozesses hervor.

Kapitel 4 - Wie Co-Design moderiert werden kann

Untersucht die Rolle der Jugendarbeiter:innen bei der Moderation von Co-Design-Prozessen, wobei besonderes Augenmerk auf Vertrauensbildung, Inklusion, Kommunikation, ethische Praxis und das Gleichgewicht zwischen Anleitung und Autonomie junger Menschen gelegt wird. Das Kapitel befasst sich zudem mit Konfliktmanagement, Partizipationsdynamiken und der Schaffung sicherer und unterstützender Umgebungen für die Zusammenarbeit.

Kapitel 5 - Fallstudien

Präsentiert konkrete Beispiele und bewährte Praktiken, die aus der Forschung und den Erfahrungen der Partner hervorgehen. Die Fallbeispiele beziehen sich auf verschiedene Phasen des Co-Design-Prozesses und zeigen, wie die Methodik in unterschiedlichen Kontexten, mit unterschiedlichen Ressourcen und auf verschiedenen technologischen Ebenen angewendet werden kann.

Kapitel 6 - Schlussfolgerungen und Motivation

Das abschließende Kapitel fasst die Kernbotschaften des Toolkits zusammen und bietet eine abschließende Reflexion, die sich an Jugendarbeiter:innen und junge Menschen richtet. Es ermutigt zum Experimentieren, zu Eigeninitiative und Vertrauen in Co-Design-Prozesse und fördert die Schaffung und Pflege inklusiver und jugendfreundlicher Räume.

So nutzen Sie das Toolkit

Das SPARK-Toolkit erfordert keine feste Lesereihenfolge und kann flexibel entsprechend den Bedürfnissen der Nutzer:innen und den Projektzielen eingesetzt werden.

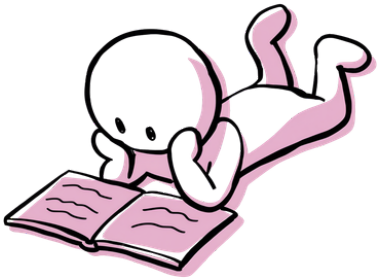
Hier sind einige Möglichkeiten zur Nutzung:

- **Lesen Sie** das Toolkit von Anfang bis Ende, um ein umfassendes Verständnis der Methodik zu erlangen;
- **erkunden Sie** einzelne Kapitel entsprechend spezifischen Interessen oder Projektphasen;
- **nutzen Sie** es zur Unterstützung von Workshops, Co-Design-Aktivitäten und Praktiken der Jugendarbeit;
- **passen Sie** Instrumente und Ansätze an unterschiedliche lokale Kontexte und Zielgruppen an;
- **integrieren Sie** Co-Design-Methoden in Bildungs-, Sozial- und Kulturprojekte.

Das Toolkit ist als **flexible und anpassungsfähige Ressource** und nicht als festes Modell gedacht. Die Nutzer:innen werden ermutigt, zu experimentieren, zu reflektieren und die vorgeschlagenen Ansätze an ihre eigenen Realitäten und Gemeinschaften anzupassen.
Nutzen Sie dieses Toolkit als **Kompass für den Wandel**: erkunden, experimentieren und Co-Design gestalten. Mit SPARK kann jeder Raum zu einer Chance für Partizipation, Zusammenarbeit und Wachstum werden.

PRINZIPIEN DES CO-DESIGNS IN DER JUGENDARBEIT

02



Dieses Kapitel untersucht die ethischen, pädagogischen und kooperativen Prinzipien, die dem SPARK-Toolkit zugrunde liegen. Es zeigt auf, wie Co-Design eine sinnvolle Beteiligung junger Menschen, non-formales Lernen, ein Zugehörigkeitsgefühl sowie die Schaffung sicherer und jugendfreundlicher Räume unterstützen kann.

Co-Design in der Jugendarbeit ist mehr als eine Methodik: Es ist eine Art und Weise, junge Menschen als **aktive Mitgestalter:innen** der Umgebungen, Gemeinschaften und Projekte anzuerkennen, die ihr Leben prägen. Anstatt junge Menschen als passive Empfänger:innen von Aktivitäten oder Dienstleistungen zu betrachten, stellen Co-Design-Ansätze sie in den Mittelpunkt der **Bedarfsermittlung, Ideenentwicklung, Entscheidungsfindung und Umsetzung von Maßnahmen.**

Forschung und Praxis in ganz Europa zeigen, dass Co-Design-Prozesse die **Partizipation** stärken, das **Gefühl der Identifikation und Zugehörigkeit** junger Menschen erhöhen und relevantere und **jugendfreundlichere Räume und Initiativen** schaffen können. Co-Design unterstützt zudem Lernen, den Aufbau von Selbstvertrauen und bürgerschaftliches Engagement, indem es jungen Menschen ermöglicht, durch direkte Beteiligung an realen Prozessen **von Ideen zum Handeln überzugehen.**

Dieses Kapitel stellt die zentralen Prinzipien vor, die dem Toolkit zugrunde liegen und eine gemeinsame **ethische und pädagogische Grundlage** für alle in den folgenden Kapiteln behandelten Co-Design-Aktivitäten bilden.

2.1 SINNVOLLE PARTIZIPATION UND AKTIVE ROLLE JUNGER MENSCHEN

Im Zentrum des Co-Designs steht das Prinzip der **sinnvollen Beteiligung junger Menschen**. Junge Menschen sollten nicht nur konsultiert, sondern während des gesamten Prozesses aktiv als **Mitgestalter:innen, Entscheidungsträger:innen und Mitwirkende** einbezogen werden.

Dieser Ansatz ist eng mit der Idee einer **aktiven Rolle junger Menschen** verbunden und erkennt junge Menschen als handlungsfähige Akteur:innen mit wertvollem Wissen, Erfahrungen und Ideen an. Co-Design-Prozesse sind am wirksamsten, wenn junge Menschen **reale Ergebnisse beeinflussen können**, anstatt lediglich symbolisch oder zum Schein beteiligt zu werden.

Forschung zur Jugendbeteiligung zeigt, dass junge Menschen sich aktiver engagieren, wenn sie erkennen, dass ihre Beiträge zu **sichtbaren Veränderungen** führen können, und wenn sie in **konkrete Entscheidungsprozesse** eingebunden sind. Traditionelle Top-down-Beteiligungsformate erreichen häufig keine vielfältige Gruppe junger Menschen, insbesondere wenn die Beteiligung abstrakt bleibt oder keinen Bezug zu ihrer alltäglichen Realität hat.

In der Praxis bedeutet dies:

- junge Menschen bereits in den frühesten Phasen eines Projekts einzubeziehen;
- Raum dafür zu schaffen, dass ihre Ideen die Ergebnisse mitgestalten;
- gemeinsame Entscheidungsprozesse zu ermöglichen;
- unterschiedliche Formen der Beteiligung und des Ausdrucks anzuerkennen;
- gelebte Erfahrungen als Expertise wertzuschätzen.

Jugendarbeiter:innen spielen eine wichtige Rolle dabei, sicherzustellen, dass Partizipation **tatsächlich stattfindet und nicht lediglich inszeniert wird**. Ihre Aufgabe besteht nicht darin, den Prozess zu kontrollieren, sondern **Bedingungen zu schaffen**, unter denen junge Menschen aktiv beitragen und Verantwortung für den Prozess übernehmen können.

2.2 NON-FORMALE BILDUNG UND LERNEN DURCH HANDELN

Co-Design-Prozesse sind eng mit den Prinzipien der **non-formalen Bildung (NFE)** verbunden. Junge Menschen lernen am besten, wenn sie aktiv in praktische Erfahrungen, Reflexion und Erprobung eingebunden sind.

Lernen durch Handeln ist daher ein zentrales Prinzip des Co-Designs. Anstatt Partizipation nur theoretisch zu diskutieren, erleben junge Menschen sie durch **direkte Beteiligung an realen Prozessen und Handlungen**. Durch gemeinsames Entwerfen, Bauen, Testen, Diskutieren und Reflektieren entwickeln junge Menschen eine Reihe von Kompetenzen, darunter:

- Teamarbeit und Kommunikation;
- Problemlösung und Kreativität;
- Projektplanung und -organisation;
- bürgerschaftliches Engagement und demokratische Teilhabe;
- Selbstvertrauen und Selbstausdruck.

Forschung zu erfahrungsorientierten und kooperativen Ansätzen zeigt, dass **praktische Aktivitäten und Erprobung** dazu beitragen, die Motivation aufrechtzuerhalten und die Identifikation junger Menschen mit Projekten und Räumen zu stärken.

Klein angelegte Interventionen, temporäre Aktionen und **Prototypen** sind häufig besonders wirksam, da sie es den Teilnehmenden ermöglichen, die **Auswirkungen ihrer Beiträge** schnell zu erkennen. Co-Design betrachtet junge Menschen daher nicht einfach als Teilnehmer:innen an Aktivitäten, sondern als **aktive Lernende, Forschende und Gestaltende.**

2.3 ETHIK UND DIE SCHAFFUNG SICHERER RÄUME

Ethisches Handeln ist in allen Co-Design-Prozessen, an denen junge Menschen beteiligt sind, von entscheidender Bedeutung. Partizipation kann nur dann sinnvoll sein, wenn sich junge Menschen **respektiert, einbezogen und emotional sicher** fühlen.

Die Schaffung **sicherer Räume** bedeutet, Umgebungen zu schaffen, in denen junge Menschen Ideen, Anliegen und Emotionen äußern können, ohne Angst vor Verurteilung, Ausgrenzung oder Spott haben zu müssen. Dies ist besonders wichtig bei der Arbeit mit jungen Menschen aus marginalisierten oder unterrepräsentierten Gruppen.

Forschungsergebnisse betonen, dass **Barrieren für die Beteiligung** durch zugängliche Methoden, unterstützende Moderation und die Berücksichtigung von Inklusion **aktiv abgebaut werden müssen**. Partizipation sollte sich an die Lebensrealitäten junger Menschen anpassen, anstatt von jungen Menschen zu erwarten, dass sie sich an starre institutionelle Formate anpassen.

Zu einer ethischen Co-Design-Praxis gehören:

- die Gewährleistung freiwilliger Teilnahme;
- die Achtung der Privatsphäre und die Einholung einer informierten Einwilligung;
- die Anerkennung unterschiedlicher Kommunikationsstile und Fähigkeiten;
- die Anpassung der Methoden an die Bedürfnisse der Teilnehmenden;
- die Auseinandersetzung mit Machtungleichgewichten zwischen Erwachsenen und jungen Menschen;
- die Wertschätzung des emotionalen Wohlbefindens neben den Projektergebnissen.

Sichere Räume entstehen nicht von selbst; sie erfordern bewusste Moderation, Vertrauensbildung und kontinuierliche Reflexion durch Jugendarbeiter:innen und Organisator:innen.

2.4 KONKRETE MASSNAHMEN UND GREIFBARE ERGEBNISSE

Eine der Stärken des Co-Designs in der Jugendarbeit ist sein Fokus auf **konkrete und sichtbare Ergebnisse**. Partizipation wird bedeutungsvoller, wenn junge Menschen erkennen können, dass **ihre Ideen zu realen Maßnahmen und sichtbaren Veränderungen führen.**

Forschung zu Gemeinschaftsprojekten zeigt, dass temporäre Interventionen, Prototypen und Mikroprojekte dazu beitragen, das Engagement aufrechtzuerhalten und die Identifikation mit dem Prozess zu stärken. Junge Menschen sind häufig stärker durch praktische, umsetzbare Maßnahmen **motiviert** als durch langfristige, abstrakte Planungsprozesse.

Zu den greifbaren Ergebnissen können gehören:

- neu gestaltete Jugendräume;
- temporäre Installationen;
- Ausstellungen oder öffentliche Präsentationen;
- Wandmalereien oder kreative Interventionen;
- Gemeinschaftsveranstaltungen oder Kampagnen;
- Prototypen und Modelle;
- Verbesserungen im Gemeinwesen.

Der Wert dieser Maßnahmen hängt nicht allein von ihrem Umfang ab. Selbst **kleine Veränderungen** können das **Selbstvertrauen, die Sichtbarkeit und das Gefühl der Handlungsfähigkeit** junger Menschen stärken, wenn sie erleben, dass ihre Ideen von Bedeutung sind und ihre Umgebung beeinflussen können.

Das **Feiern von Erfolgen** und die Sichtbarmachung der Beiträge junger Menschen für die breitere Gemeinschaft sind wichtige Elemente dieses Prozesses.

2.5 IDENTIFIKATION UND ZUGEHÖRIGKEITSGEFÜHL

Co-Design-Prozesse helfen jungen Menschen, stärkere **emotionale Bindungen zu Räumen, Gemeinschaften und Projekten** aufzubauen. Wenn junge Menschen zur Gestaltung eines Umfelds beitragen, kümmern sie sich eher darum, nutzen es aktiv und identifizieren sich damit.

Partizipation, die in den **alltäglichen Lebenswelten junger Menschen** verankert ist, wie etwa in Nachbarschaften, Jugendzentren, Schulen oder öffentlichen Räumen, fördert in der Regel ein stärkeres und bedeutungsvolleres Engagement. Von Orten auszugehen, die jungen Menschen bereits wichtig sind, hilft dabei, die Kluft zwischen Partizipation und Alltag zu überbrücken.

Identifikation bedeutet nicht individuelle Kontrolle, sondern vielmehr ein kollektives Gefühl, dass:

- **„dieser Ort uns widerspiegelt";**
- **„unsere Ideen wertgeschätzt werden";**
- **„wir dabei geholfen haben, dies zu schaffen".**

Dieses **Zugehörigkeitsgefühl** stärkt soziale Inklusion, Engagement in der Gemeinschaft und langfristige Beteiligung. Es kann junge Menschen zudem dazu ermutigen, zu aktiveren Bürger:innen in ihren lokalen Gemeinschaften zu werden.

2.6 RÄUME IN JUGENDFREUNDLICHE UMGEBUNGEN VERWANDELN

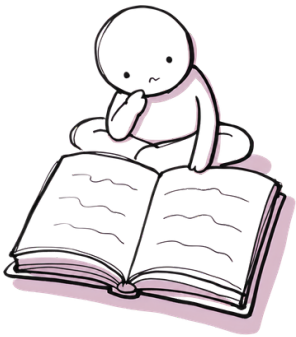
Co-Design trägt dazu bei, physische und soziale Räume für junge Menschen einladender, zugänglicher und bedeutungsvoller zu machen. **Räume beeinflussen, wie junge Menschen interagieren, lernen, sich fühlen und sich beteiligen.**

Jugendfreundliche Räume sind nicht nur funktional; sie sind Räume, in denen sich junge Menschen wohl, sichtbar und respektiert fühlen. Durch Co-Design können junge Menschen Räume entsprechend ihren Bedürfnissen, Interessen und Identitäten gestalten.

Dies kann Folgendes umfassen:

- die Verbesserung von Ästhetik und Komfort;
- die Verbesserung von Zugänglichkeit und Inklusion;
- die Schaffung von Möglichkeiten für Kreativität und informelle Interaktion;
- das Überdenken der Nutzung von Räumen;
- die Umwandlung wenig genutzter oder vernachlässigter Bereiche in aktive Gemeinschaftsräume.

Forschungsergebnisse zeigen, dass Co-Design-Prozesse besonders wirksam sind, wenn sie mit Räumen verbunden sind, die junge Menschen bereits nutzen und die ihnen wichtig sind. Selbst klein angelegte räumliche Interventionen können die Beziehung junger Menschen zu ihrer Umgebung positiv beeinflussen und ein stärkeres Engagement in der Gemeinschaft fördern.



SPARK CO-DESIGN METHODIK

03

3

Dieses Kapitel stellt die SPARK-Co-Design-Methodik und ihre Hauptphasen vor, von Aktivierung und Teambuilding über Ideenentwicklung und Prototyping bis hin zu Verbreitung und partizipativer Evaluation. Die Methodik ist als flexibler Rahmen konzipiert, der an unterschiedliche Kontexte der Jugendarbeit und Gemeinschaft angepasst werden kann.

3.1 AKTIVIERUNG UND KONTEXTANALYSE

Diese Phase konzentriert sich darauf, die **Lebensrealitäten**, Erfahrungen und Beziehungen junger Menschen zu Räumen und Gemeinschaften zu verstehen und gleichzeitig eine erste Motivation aufzubauen.

DIMENSION	BESCHREIBUNG
Ziel	**Die Erfahrungen, Bedürfnisse und Beziehungen junger Menschen zu Räumen und Gemeinschaften** zu verstehen und gleichzeitig Motivation, Neugier und eine erste Beteiligung am Co-Design-Prozess zu fördern.
Prozess	**Erkundung → Beobachtung → Reflexion → Identifizierung von Bedürfnissen und Möglichkeiten.** Der Prozess ist partizipativ, erfahrungsorientiert und in den alltäglichen Lebensrealitäten junger Menschen verankert.
Erwartete Ergebnisse	Gemeinsames Verständnis **lokaler Bedürfnisse und Herausforderungen**, Identifizierung von **Prioritäten und Möglichkeiten**, visuelle Dokumentation wie Karten, Fotos und Beobachtungen, gesteigerte Motivation zur Beteiligung sowie erste Gruppenkohäsion und Vertrauen.
Beteiligte Akteur:innen	**Junge Menschen** als aktive Erkundende und Mitwirkende, **Jugendarbeiter:innen** als Moderator:innen und Vertrauensbildner:innen, **Partner und Institutionen**, die kontextbezogene Unterstützung und Zugang zu Ressourcen bieten, sowie **Mitglieder der Gemeinschaft**, die lokales Wissen und Perspektiven einbringen.

Ziel

Die Phase der Aktivierung und Kontextanalyse bildet den **Ausgangspunkt des Co-Design-Prozesses**. Ihr Hauptziel besteht darin, die **Bedürfnisse, Erfahrungen und Perspektiven junger Menschen** in Bezug auf die behandelten Räume, Gemeinschaften oder Themen zu verstehen. Gleichzeitig zielt sie darauf ab, erstes Interesse, Neugier und eine emotionale Verbindung zum Projekt zu schaffen.

In Co-Design-Prozessen geht die Beteiligung vom **Alltag junger Menschen** aus und nicht von vordefinierten institutionellen Agenden oder Annahmen Erwachsener. Junge Menschen beteiligen sich eher, wenn der Prozess an Räume anknüpft, die sie bereits nutzen, an Herausforderungen, die sie bereits erleben, oder an Veränderungen, die sie sich in ihrem Umfeld tatsächlich wünschen.

Diese Phase zielt daher darauf ab:

- zu erkunden, wie junge Menschen einen Raum oder eine Gemeinschaft erleben;
- Bedürfnisse, Herausforderungen und Möglichkeiten zu identifizieren;
- Motivation und Interesse für die Beteiligung zu schaffen;
- junge Menschen dazu anzuregen, ihre Umgebung kritisch zu reflektieren;
- die Grundlage für spätere gemeinsame Entscheidungsfindung und gemeinsames Handeln zu schaffen.

Das Ziel besteht nicht nur darin, Informationen zu sammeln, sondern auch jungen Menschen das Gefühl zu vermitteln, dass ihre Perspektiven und Erfahrungen von Bedeutung sind.

Der Prozess

Die Aktivierungsphase sollte eher **explorativ, kooperativ und zugänglich** als technisch oder übermäßig formell gestaltet sein. Junge Menschen lassen sich häufig leichter durch kreative und **praktische Erfahrungen** einbinden als durch strukturierte Konsultationen oder reine Diskussionsformate.

Aus diesem Grund beginnen Jugendarbeiter:innen damit, junge Menschen dort zu treffen, wo sie sich bereits aufhalten: in Jugendzentren, Schulen, Parks, Sportvereinen, Nachbarschaftsräumen oder Online-Umgebungen. Informelle Gespräche, spielerische Aktivitäten und kleine sichtbare Aktionen sind häufig wirksamer als formelle Einladungen zur Teilnahme.

Der Prozess kann Folgendes umfassen:

- Spaziergänge und Beobachtungen in der Nachbarschaft;
- Mapping-Übungen;
- Fotografie- oder Photovoice-Aktivitäten;
- Geschichtenerzählen und Gruppendiskussionen;
- Interviews mit Mitgliedern der Gemeinschaft;
- die Identifizierung von Räumen, die junge Menschen nutzen, meiden oder schätzen;
- die Reflexion darüber, was in einem Raum einladend oder ausgrenzend wirkt.

In dieser Phase besteht das Ziel nicht darin, unmittelbar Lösungen zu entwickeln, sondern **Raum für Erkundung, Zuhören und gemeinsame Reflexion zu schaffen**. Junge Menschen brauchen Zeit, um ihre Umgebung zu analysieren, Frustrationen auszudrücken und Ideen auszutauschen, bevor sie zu Gestaltungsvorschlägen übergehen.

Die Beteiligung wird stärker, wenn junge Menschen schnell erleben können, dass ihr Engagement zu sichtbaren Maßnahmen oder Veränderungen führt. Kleine kreative Interventionen, temporäre Aktivitäten oder praktische Maßnahmen spielen daher eine wichtige Rolle dabei, **Energie und Motivation** während dieser Phase aufrechtzuerhalten.

So können beispielsweise bereits einfache Maßnahmen wie das Erstellen einer visuellen Karte der Lieblingsorte, die Organisation einer kleinen Aktivität im Freien oder die vorübergehende Umgestaltung einer Ecke eines Jugendraums dazu beitragen, dass die Teilnehmenden das Gefühl entwickeln: **„Wir gestalten diesen Prozess bereits gemeinsam."**

Erwartete Ergebnisse

Die Ergebnisse dieser Phase sind sowohl **praktischer als auch zwischenmenschlicher Natur.** Über das Sammeln von Informationen über den Raum oder die Gemeinschaft hinaus sollte die Aktivierungsphase das Gefühl der Verbundenheit und die Identifikation junger Menschen mit dem Prozess stärken.

Zu den erwarteten Ergebnissen können gehören:

- **ein gemeinsames Verständnis der Bedürfnisse und Herausforderungen** innerhalb des Raums oder der Gemeinschaft;
- die Identifizierung von **Prioritäten, Möglichkeiten und Themen** für zukünftige Maßnahmen;
- eine **visuelle oder kreative Dokumentation** des Raums (Karten, Fotos, Zeichnungen, Beobachtungen);
- eine gesteigerte Motivation und Neugier unter den Teilnehmenden;
- eine stärkere **emotionale Verbindung** zwischen jungen Menschen und dem Projekt;
- **erste Gruppenkohäsion und Vertrauen.**

Die Ergebnisse müssen nicht hochgradig technisch oder formalisiert sein. Im Kontext der Jugendarbeit sind **kreative und kooperative Formen der Dokumentation** häufig zugänglicher und ansprechender als formelle Berichterstattung.

Beteiligte Akteur:innen

Junge Menschen

Junge Menschen sind die **zentralen Akteur:innen** in dieser Phase. Sie bringen ihre Erfahrungen, Wahrnehmungen und ihr Wissen über den Raum oder die Gemeinschaft ein. Durch Beobachtung, Diskussion und kreative Erkundung helfen sie dabei, zu identifizieren, was ihnen wichtig ist und welche Arten von Veränderungen sie sich wünschen. Ihre Rolle besteht nicht nur darin, Meinungen zu äußern, sondern auch darin, ihre Umgebung aktiv zu untersuchen und zu interpretieren.

Jugendarbeiter:innen

Jugendarbeiter:innen spielen eine entscheidende Rolle dabei, **Bedingungen zu schaffen**, unter denen sich junge Menschen sicher, motiviert und in der Lage fühlen, einen Beitrag zu leisten.

In dieser Phase fungieren Jugendarbeiter:innen hauptsächlich als:

- Moderator:innen;
- Vertrauensbildner:innen;
- Motivator:innen;
- Vermittler:innen;
- Prozessgarant:innen.

Ihre Aufgabe besteht darin, die Beteiligung zu fördern, **ohne den Prozess zu kontrollieren**. Sie tragen dazu bei, Partizipation zugänglich zu machen, unterstützen die Reflexion und stellen sicher, dass auch zurückhaltendere oder stärker marginalisierte Teilnehmende einbezogen werden.

Jugendarbeiter:innen sollten:

- den Erfahrungen junger Menschen aktiv zuhören;
- kreative und inklusive Methoden anwenden;
- Neugier und Erkundung fördern;
- transparent über Möglichkeiten und Grenzen kommunizieren;
- die Perspektiven und Ideen der Teilnehmenden anerkennen und wertschätzen;
- eine Atmosphäre emotionaler Sicherheit und des Respekts schaffen.

Gleichzeitig sollten Jugendarbeiter:innen Folgendes vermeiden:

- Interpretationen Erwachsener zu früh vorzugeben;
- zu schnell zu Lösungen überzugehen;
- die Beteiligung übermäßig zu strukturieren;
- Diskussionen oder Entscheidungsprozesse zu dominieren;
- unrealistische Erwartungen hinsichtlich der Ergebnisse zu wecken.

Partner und Institutionen

Schulen, Kommunen, Kulturorganisationen oder Partner aus der Gemeinschaft können **kontextbezogene Informationen, Zugang zu Räumen oder institutionelle Perspektiven** beitragen. Ihre Beteiligung kann dazu beitragen, die Ideen junger Menschen mit umfassenderen Gemeinschaftsprozessen und potenziellen Umsetzungsmöglichkeiten zu verbinden. Die Partner sollten den Prozess jedoch unterstützen, anstatt ihn zu dominieren.

Mitglieder der Gemeinschaft

Bewohner:innen, lokale Nutzer:innen des Raums oder andere Akteur:innen der Gemeinschaft können **lokales Wissen, Geschichten und Erfahrungen** einbringen. Ihre Beteiligung kann den **intergenerationellen Dialog stärken** und jungen Menschen dabei helfen, den umfassenderen sozialen Kontext rund um den Raum besser zu verstehen.

3.2 TEAMBUILDING

Diese Phase zielt darauf ab, **Vertrauen, Gruppenkohäsion und ein gemeinsames Gefühl der Identifikation** unter den am Co-Design-Prozess beteiligten Teilnehmenden zu schaffen.

DIMENSION	BESCHREIBUNG
Ziel	**Vertrauen, Gruppenkohäsion und ein gemeinsames Gefühl der Identifikation** unter den Teilnehmenden aufzubauen und damit die sozialen und emotionalen Grundlagen zu schaffen, die für eine wirksame Zusammenarbeit während des gesamten Co-Design-Prozesses erforderlich sind.
Prozess	**Beziehungsaufbau → Vertrauensbildung → Gruppenvereinbarungen → Gemeinsame Verantwortung**. Der Prozess verbindet erfahrungsorientierte Aktivitäten, gemeinsame Reflexion und die gemeinsame Gestaltung der Gruppenkultur und der Beteiligungsstrukturen.
Erwartete Ergebnisse	**Eine kohärente und motivierte Gruppe**, gestärktes Vertrauen und Zugehörigkeitsgefühl, gemeinsame Vereinbarungen und Kommunikationsmethoden, etablierte Beteiligungsstrukturen, klarere Rollen und Verantwortlichkeiten sowie eine stärkere **kollektive Identifikation** mit dem Prozess.
Beteiligte Akteur:innen	**Junge Menschen** als aktive Mitwirkende an der Gruppenkultur und Entscheidungsfindung, **Jugendarbeiter:innen** als Moderator:innen von Gruppendynamiken und Inklusion, Partner, die Ressourcen und Unterstützung bereitstellen, sowie **Akteur:innen aus der Gemeinschaft**, die Mentoring, Fachwissen oder Möglichkeiten zur Zusammenarbeit einbringen.

Ziel

Das Ziel der Teambuilding-Phase ist es, **eine kooperative und inklusive Gruppe zu schaffen**, die in der Lage ist, während des gesamten Co-Design-Prozesses zusammenzuarbeiten. Beim Co-Design geht es nicht nur darum, Räume zu verbessern oder Ideen zu entwickeln; es geht auch darum, Beziehungen, kollektive Verantwortung und ein gemeinsames Gefühl der Identifikation aufzubauen.

Junge Menschen bleiben eher in einem Projekt engagiert, wenn sie sich **mit der Gruppe verbunden, emotional sicher und als wertvolle Mitwirkende anerkannt fühlen**. Die Motivation innerhalb kooperativer Prozesse ist daher eng mit Vertrauen, Zugehörigkeitsgefühl und positiven Gruppendynamiken verbunden.

Diese Phase zielt darauf ab:

- **Vertrauen und Beziehungen** zwischen den Teilnehmenden aufzubauen;
- ein **sicheres und inklusives Gruppenumfeld** zu schaffen;
- **gemeinsame Formen der Zusammenarbeit** zu etablieren;
- Motivation und Engagement zu stärken;
- **kollektive Verantwortung und Identifikation** zu fördern;
- junge Menschen dabei zu unterstützen, schrittweise aktive Rollen innerhalb des Prozesses zu übernehmen.

Teambuilding ist keine einmalige Aktivität, sondern ein fortlaufender Prozess, der sich über das gesamte Projekt erstreckt.

Der Prozess

Der Aufbau einer Co-Design-Gruppe erfordert ein Gleichgewicht zwischen **Struktur und Flexibilität**. Zu Beginn sollte der Schwerpunkt darauf liegen, den Teilnehmenden zu helfen, sich miteinander wohlzufühlen und eine positive Gruppenatmosphäre zu schaffen.

Dieser Prozess kann Folgendes umfassen:

- Kennenlernaktivitäten;
- Spiele und Energizer;
- informelle Gespräche und gemeinsame Pausen;
- kooperative kreative Übungen;
- Gespräche über Erwartungen und Motivationen;
- die gemeinsame Festlegung der Häufigkeit von Treffen und der Beteiligungsformate.

Co-Design-Gruppen funktionieren am besten, wenn junge Menschen an der **Gestaltung der Gruppenkultur selbst** mitwirken. Anstatt Regeln von oben vorzugeben, sollten Jugendarbeiter:innen die Teilnehmenden darin einbeziehen, gemeinsam zu definieren, wie sie zusammenarbeiten möchten.

Diskussionen können folgende Themen umfassen:

- respektvolle Kommunikation;
- Inklusion und Antidiskriminierung;
- Vertraulichkeit und emotionale Sicherheit;
- Entscheidungsprozesse;
- Pünktlichkeit und Verbindlichkeit;
- den Umgang mit Meinungsverschiedenheiten oder Konflikten.

Diese gemeinsame **Definition der Gruppenkultur** trägt dazu bei, die Identifikation und kollektive Verantwortung zu stärken.
Es ist zudem wichtig anzuerkennen, dass die Beteiligung möglicherweise nicht bei allen jungen Menschen gleichbleibend ist. Schule, Arbeit, familiäre Situationen oder das Maß an Selbstvertrauen können die Anwesenheit und Beteiligung beeinflussen. Flexible Beteiligungsstrukturen können dazu beitragen, den Prozess zugänglicher und nachhaltiger zu gestalten.

Junge Menschen sollten außerdem die Möglichkeit haben, **sich auf unterschiedliche Weise einzubringen**. Einige Teilnehmende sprechen möglicherweise gerne vor anderen und übernehmen Führungsrollen, während andere kreative, praktische oder organisatorische Aufgaben bevorzugen. **Die Wertschätzung unterschiedlicher Formen der Beteiligung** trägt dazu bei, Ausgrenzung zu verhindern und ausgewogenere Gruppendynamiken zu fördern.

Erwartete Ergebnisse

Die erwarteten Ergebnisse der Teambuilding-Phase sind in erster Linie **zwischenmenschlicher und organisatorischer Natur.**

Dazu können gehören:

- die Bildung einer kohärenten und motivierten Gruppe;
- gestärktes Vertrauen und Zugehörigkeitsgefühl unter den Teilnehmenden;
- gemeinsame Gruppenvereinbarungen und Kommunikationsmethoden;
- etablierte Strukturen für Treffen und Beteiligungsformate;
- ein klareres Verständnis von Rollen und Verantwortlichkeiten;
- eine stärkere kollektive Identifikation mit dem Co-Design-Prozess;
- gestärktes Selbstvertrauen und eine größere Bereitschaft zur aktiven Beteiligung.

Eine wirksame Teambuilding-Phase schafft die **emotionale und soziale Grundlage**, die für gemeinsame Entscheidungsfindung und Co-Kreation in den späteren Phasen des Projekts erforderlich ist.

Beteiligte Akteur:innen

Junge Menschen

Junge Menschen tragen aktiv zur **Gestaltung der Gruppenkultur** bei. Sie helfen dabei zu definieren, wie die Gruppe arbeitet, wie Entscheidungen getroffen werden und welche Art von Umfeld sie gemeinsam schaffen möchten. Ihre Beteiligung an der **Gestaltung des Prozesses selbst** ist entscheidend für die Entwicklung von Identifikation und langfristigem Engagement.

Jugendarbeiter:innen

In dieser Phase fungieren Jugendarbeiter:innen als:

- Moderator:innen von Gruppendynamiken;
- Vermittler:innen;
- Beobachter:innen der Inklusion;
- emotionale Bezugspersonen;
- Prozessgarant:innen.

Jugendarbeiter:innen sind dafür verantwortlich, **Bedingungen zu schaffen, unter denen sich junge Menschen sicher, wertgeschätzt und zur Beteiligung ermutigt fühlen**. Sie tragen dazu bei, Struktur und Autonomie in Einklang zu bringen, und unterstützen die Teilnehmenden dabei, schrittweise mehr Verantwortung innerhalb des Prozesses zu übernehmen.

Jugendarbeiter:innen sollten:

- die Beteiligung aller Gruppenmitglieder fördern;
- angenehme und informelle Momente schaffen;
- die Gruppendynamiken kontinuierlich beobachten;
- zurückhaltendere oder weniger selbstbewusste Teilnehmende unterstützen;
- Spannungen frühzeitig ansprechen;
- Methoden und Strukturen an die Lebensrealitäten der Teilnehmenden anpassen.

Gleichzeitig sollten Jugendarbeiter:innen Folgendes vermeiden:

- übermäßig starre Strukturen vorzugeben;
- zuzulassen, dass dominante Teilnehmende den Prozess kontrollieren;
- junge Menschen zu schnell mit Verantwortung zu überfordern;
- Ausgrenzung oder Konflikte innerhalb der Gruppe zu ignorieren;
- Teambuilding als einmalige Aktivität zu betrachten.

Partner und Akteur:innen aus der Gemeinschaft

Partner können die Gruppe unterstützen, indem sie **Räume, Ressourcen, Fachwissen oder Sichtbarkeit bereitstellen**. Ihre Rolle sollte die Identifikation junger Menschen mit dem Prozess stärken und nicht schwächen.

Akteur:innen aus der Gemeinschaft können zudem Mentoring, lokales Wissen oder Möglichkeiten zur intergenerationellen Zusammenarbeit einbringen.

3.3 CO-DESIGN UND IDEENENTWICKLUNG

Diese Phase unterstützt junge Menschen dabei, Erfahrungen, Bedürfnisse und Ideen durch **kreative und kooperative Methoden** in gemeinsame Konzepte und Vorschläge zu überführen.

DIMENSION	BESCHREIBUNG
Ziel	Die Erfahrungen, Bedürfnisse und Ideen junger Menschen in **gemeinsame Gestaltungskonzepte** für Räume, Dienstleistungen oder Aktivitäten zu überführen.
Prozess	**Erkundung → Ideenentwicklung → Auswahl → Erste Konzeptentwicklung**. Der Prozess ist iterativ und basiert auf kreativen und partizipativen Methoden.
Erwartete Ergebnisse	Gemeinsame Prioritäten, visualisierte Ideen wie Karten, Zeichnungen und Moodboards sowie **erste Konzepte, die für das Prototyping bereit sind.**
Beteiligte Akteur:innen	**Junge Menschen** als Co-Designer:innen, **Jugendarbeiter:innen** als Moderator:innen, Partner, die technische Unterstützung bereitstellen, sowie **Akteur:innen aus der Gemeinschaft**, die Feedback und Validierung beitragen.

Ziel

Das Ziel der Co-Design- und Ideenentwicklungsphase besteht darin, **die Erfahrungen, Beobachtungen und Bedürfnisse junger Menschen in gemeinsame Konzepte und mögliche Lösungen** für Räume, Dienstleistungen oder Gemeinschaftsaktivitäten zu überführen.

In der Jugendarbeit ist Co-Design ein kooperativer Prozess, in dem junge Menschen als aktive Mitwirkende an der **Gestaltung von Prioritäten, Vorschlägen und Lösungen** anerkannt werden. Anstatt nur zu bestimmten Zeitpunkten konsultiert zu werden, werden die Teilnehmenden während der gesamten Entwicklung von Aktivitäten, Vorschlägen und Räumen einbezogen.

Co-Design-Prozesse sind wirksamer, wenn junge Menschen klar verstehen:

- **was verändert werden kann;**
- **welche Einschränkungen bestehen;**
- **wie Entscheidungen getroffen werden;**
- **wie ihre Ideen den Prozess beeinflussen.**

Aus diesem Grund sind Transparenz, Feedback und gemeinsame Reflexion wesentliche Elemente partizipativer Praxis.

Warum Co-Design wichtig ist

In Projekten im Zusammenhang mit Jugendräumen, Schulen, Nachbarschaften oder öffentlichen Dienstleistungen hilft Co-Design dabei, **über die Annahmen Erwachsener hinauszugehen**, und schafft Möglichkeiten für junge Menschen, auszudrücken, wie sie Räume erleben, was sie wertschätzen und was sie verändern möchten.
Co-Design ist wichtig, weil junge Menschen öffentliche Räume, Institutionen und Dienstleistungen **anders erleben als Erwachsene**. Ihre alltäglichen Erfahrungen bleiben in traditionellen Planungs- und Entscheidungsprozessen häufig unsichtbar.

Wenn junge Menschen von der Gestaltung von Räumen ausgeschlossen werden, besteht die Gefahr, dass Projekte **den Bezug zu den Realitäten, Rhythmen und sozialen Praktiken des Alltags verlieren**.
Partizipation wird bedeutungsvoller, wenn sie mit den Lebenswelten und Alltagserfahrungen junger Menschen verbunden ist, wie etwa Mobilität, soziale Interaktion, Sicherheit, Zugehörigkeit und Möglichkeiten für informelles Zusammenkommen.

Sinnvolles Co-Design kann zudem **umfassendere pädagogische und soziale Auswirkungen** haben, darunter:

- **Selbstvertrauen und Handlungsfähigkeit;**
- **Kommunikations- und Kooperationsfähigkeiten;**
- **bürgerschaftliches Engagement;**
- **Vertrauen in Institutionen;**
- **ein stärkeres Gefühl der Identifikation und Zugehörigkeit.**

In diesem Sinne ist Co-Design nicht nur eine Methode zur Entwicklung von Ideen und Räumen, sondern auch ein Prozess des Lernens und der aktiven Bürgerschaft. Co-Design erfordert zudem, über symbolische Partizipation hinauszugehen.

Aus diesem Grund sollten junge Menschen klar verstehen:

- **welche Entscheidungen für Beteiligung offenstehen;**
- **welche Einschränkungen oder Rahmenbedingungen bestehen;**
- **wie Ideen bewertet werden;**
- **welchen Grad an Einfluss die Teilnehmenden haben werden.**

Frustration entsteht häufig nicht deshalb, weil Einschränkungen bestehen, sondern weil sie unklar oder verborgen sind. Eine ehrliche Kommunikation über Ressourcen, Zeitpläne und institutionelle Rahmenbedingungen ist daher unerlässlich.

Echte Mitgestaltung hängt von zwei miteinander **verbundenen Elementen** ab:

- **tatsächlichen Möglichkeiten, einen Beitrag zu leisten;**
- **transparenter Kommunikation über Möglichkeiten und Einschränkungen.**

Gutes Co-Design erfordert nicht, so zu tun, als seien alle Entscheidungen offen. Es erfordert Klarheit darüber, wo die Perspektiven junger Menschen den Prozess tatsächlich mitgestalten können.

Der Prozess

Co-Design wird wirksamer, wenn es von den Alltagserfahrungen junger Menschen ausgeht und nicht von den Annahmen Erwachsener darüber, wie Räume funktionieren sollten.
Junge Menschen schätzen häufig informelle und flexible Nutzungsformen von Räumen, wie zum Beispiel:

- Zeit mit Freund:innen verbringen;
- Musik hören;
- andere beobachten;
- sich zwischen Aktivitäten aufhalten;
- einfach anwesend sein, ohne weggeschickt zu werden.

Diese Praktiken mögen Erwachsenen unbedeutend erscheinen, stellen jedoch häufig **wichtige Formen sozialer Interaktion, Identitätsbildung und Zugehörigkeit** dar.

Aus diesem Grund sollte die Ideenentwicklungsphase nicht zu schnell zu vordefinierten Lösungen übergehen. Bevor junge Menschen gefragt werden, was sie gestalten möchten, **ist es häufig sinnvoller, Folgendes zu erkunden**:

- wo sie ihre Zeit verbringen;
- welche Orte sich einladend oder ausgrenzend anfühlen;
- was sie wertschätzen oder meiden;
- welche Art von Veränderungen sie gerne erleben würden.

Methoden wie kollaboratives Mapping, Storytelling, Photovoice, Beobachtungsspaziergänge und visuelle Tagebücher können diesen Erkundungsprozess unterstützen. Junge Menschen drücken sich nicht alle auf die gleiche Weise aus, und Co-Design-Prozesse sollten daher vermeiden, sich ausschließlich auf verbale Diskussionen oder schriftliches Feedback zu stützen.
Multimodale Ansätze können Partizipation zugänglicher machen, da sie es ermöglichen, unterschiedliche Kommunikationsstile, Fähigkeiten und Grade des Selbstvertrauens miteinander zu verbinden.

Nützliche Methoden können sein:

- Mapping-Aktivitäten;
- Collagen und Moodboards;
- Fotografie und Photovoice;
- Storytelling-Übungen;
- Modellbau;
- gemeinsames Zeichnen;
- Abstimmungen mit Aufklebern und Priorisierungsaktivitäten.

Die Kombination kreativer, visueller, praktischer und dialogischer Methoden führt häufig zu vielfältigeren und inklusiveren Diskussionen.

Anstatt sich auf ein einziges Workshop-Format zu verlassen, sollten Jugendarbeiter:innen **Abfolgen sich ergänzender Aktivitäten** gestalten, die es den Teilnehmenden ermöglichen, im Laufe der Zeit zu reflektieren, Ideen zu überarbeiten und auf den Ideen anderer aufzubauen.

Zum Beispiel:

- auf einen Erkundungsspaziergang kann eine Fotodiskussion folgen;
- Mapping-Aktivitäten können zur gemeinsamen Erstellung von Collagen führen;
- Gruppendiskussionen können die Priorisierung und Konzeptentwicklung unterstützen;
- einfache Modelle oder Prototypen können dabei helfen, Ideen zu visualisieren und Feedback anzuregen.

Diese **Kombination verschiedener Methoden** bietet jungen Menschen mehrere Möglichkeiten, **sich einzubringen, kritisch zu denken und auf unterschiedliche Weise einen Beitrag zu leisten.**

Der Prozess sollte iterativ und flexibel bleiben. Ideen entwickeln sich häufig durch Reflexion, Diskussion, Erprobung und Feedback und nicht durch eine lineare Abfolge von Schritten.

Erwartete Ergebnisse

Eine gut moderierte Co-Design- und Ideenentwicklungsphase sollte **nicht allein anhand der Anzahl der entwickelten Ideen bewertet werden**. Ihr Wert liegt auch in:

- der Qualität der Beteiligung;
- der Inklusivität des Prozesses;
- dem geschaffenen Gefühl der Identifikation;
- der Klarheit für die zukünftigen Phasen des Projekts.

Am Ende dieser Phase sollten Jugendarbeiter:innen folgende Ergebnisse anstreben:

- ein klareres Verständnis der Erfahrungen und Prioritäten junger Menschen;
- **gemeinsame Themen und Handlungsrichtungen;**
- **visualisierte oder narrativ dargestellte Konzepte;**
- **erste Konzepte, die für das Prototyping bereit sind;**
- eine stärkere Zusammenarbeit und kollektive Identifikation innerhalb der Gruppe.

Ebenso wichtig ist, dass die Teilnehmenden den Prozess mit dem Gefühl verlassen, dass **ihre Perspektiven ernst genommen wurden** und dass ihre Ideen zu realen Veränderungen beitragen können.
In diesem Sinne ist Co-Design nicht nur dann erfolgreich, wenn es Ideen für das Prototyping hervorbringt, sondern auch, wenn junge Menschen sich als **aktive Mitwirkende** an der Gestaltung der Räume und Gemeinschaften in ihrem Umfeld anerkannt fühlen.

Beteiligte Akteur:innen

Junge Menschen

Junge Menschen sind die **zentralen Akteur:innen in der Co-Design- und Ideenentwicklungsphase**. Sie bringen Erfahrungen, Ideen, Kreativität und Wissen über die beteiligten Räume und Gemeinschaften ein.

Ihre Rolle besteht nicht nur darin, Meinungen zu äußern, sondern auch aktiv:

- ihre Umgebung zu erkunden und zu interpretieren;
- Prioritäten und Herausforderungen zu identifizieren;
- Ideen und Vorschläge zu entwickeln;

- an der Entscheidungsfindung mitzuwirken;
- zur Konzeptentwicklung beizutragen.

Junge Menschen können sich durch Diskussionen, visuelle Methoden, praktische Aktivitäten, Prototyping, Storytelling oder kooperative Problemlösung beteiligen.

Jugendarbeiter:innen

In dieser Phase übernehmen Fachkräfte der Jugendarbeit hauptsächlich Aufgaben in den Bereichen Moderation, Vermittlung, Inklusion, Prozessbegleitung und Vertrauensbildung.

Ihre Aufgabe besteht darin, **Bedingungen zu schaffen, unter denen junge Menschen aktiv und selbstbewusst mitwirken können**. Jugendarbeiter:innen unterstützen Dialog, Kreativität, Zusammenarbeit und Reflexion und stellen gleichzeitig sicher, dass junge Menschen während des gesamten Prozesses im Mittelpunkt stehen.

Jugendarbeiter:innen sollten:

- kreative und inklusive Methoden anwenden;
- vielfältige Formen der Beteiligung fördern;
- zurückhaltendere oder weniger selbstbewusste Teilnehmende unterstützen;
- transparent über Einschränkungen und Möglichkeiten kommunizieren;
- Gruppen dabei unterstützen, von Ideen zu gemeinsamen Prioritäten zu gelangen;
- zum Experimentieren und zur Reflexion anregen.

Gleichzeitig sollten Jugendarbeiter:innen Folgendes vermeiden:

- zu früh Lösungen von Erwachsenen vorzugeben;
- Kreativität übermäßig zu strukturieren;
- die Ideen junger Menschen ohne Transparenz zu filtern;
- ausschließlich die selbstbewusstesten Teilnehmenden zu bevorzugen;
- zu schnell zu endgültigen Entscheidungen überzugehen.

3.4 PROTOTYPING UND ERPROBUNG

Diese Phase konzentriert sich darauf, **Ideen in greifbare Experimente zu überführen** und jungen Menschen zu ermöglichen, Lösungen durch praktisches Handeln zu testen, anzupassen und zu verbessern.

DIMENSION	BESCHREIBUNG
Ziel	Ideen in **greifbare Experimente** zu überführen und jungen Menschen zu ermöglichen, Lösungen durch praktisches Handeln, Experimentieren und gemeinsames Lernen zu testen, anzupassen und zu verbessern.
Prozess	**Konzeptentwicklung → Prototyping → Testen → Reflexion → Anpassung.** Der Prozess ist iterativ, partizipativ und basiert auf Experimentieren, Feedback und kontinuierlicher Verbesserung.
Erwartete Ergebnisse	**Getestete Konzepte, Prototypen, Mock-ups oder temporäre Interventionen,** verbesserte Projektideen, Feedback von Teilnehmenden und der Gemeinschaft, gestärktes Selbstvertrauen und Identifikation sowie ein klareres Verständnis von Machbarkeit und Umsetzungsanforderungen.
Leitprinzipien	**Lernen durch Handeln**, Experimentieren, Sichtbarkeit des Handelns, **iterative Entwicklung, kollektive Problemlösung** und die Akzeptanz von Misserfolgen als Teil des Lernprozesses.
Beteiligte Akteur:innen	**Junge Menschen** als Gestalter:innen, Tester:innen, Evaluator:innen und Mitgestalter:innen, **Jugendarbeiter:innen** als Moderator:innen und Unterstützer:innen der Reflexion, **Partner und Institutionen**, die technisches Fachwissen und Ressourcen bereitstellen, sowie **Mitglieder der Gemeinschaft**, die Feedback und praktische Perspektiven einbringen.

Ziel

Das Ziel der Prototyping- und Erprobungsphase besteht darin, **von abstrakten Ideen zu konkreten Experimenten überzugehen**. Nachdem Prioritäten identifiziert und erste Konzepte entwickelt wurden, beginnen junge Menschen zu erkunden, wie ihre Ideen durch temporäre Interventionen, Mock-ups, Prototypen, räumliche Experimente und kooperative Erprobungsaktivitäten in der Praxis funktionieren können.

In Co-Design-Prozessen ist Prototyping **nicht nur eine technische Phase, die auf die Entwicklung von Lösungen ausgerichtet ist**. Es ist auch ein partizipativer und pädagogischer Prozess, der es jungen Menschen ermöglicht, **durch Handeln, Reflexion, Anpassung und Zusammenarbeit zu lernen**. Durch Experimentieren können die Teilnehmenden die Stärken, Einschränkungen und potenziellen Auswirkungen ihrer Ideen besser verstehen und gleichzeitig aktiv an der Gestaltung der Ergebnisse mitwirken.

Diese Phase zielt darauf ab:

- Konzepte in praktische und sichtbare Experimente zu überführen;
- Lernen durch direktes Handeln und Experimentieren zu fördern;
- Ideen vor ihrer dauerhaften Umsetzung zu testen;
- Identifikation und Motivation durch konkrete Beteiligung zu stärken;
- kollektive Problemlösung und Anpassung zu unterstützen;
- Feedback von Teilnehmenden, Gemeinschaften und Interessengruppen einzuholen;
- Vorschläge durch Reflexion und iterative Entwicklung zu verbessern.

Anstatt unmittelbar nach perfekten oder endgültigen Lösungen zu suchen, fördert Prototyping **Erkundung, Flexibilität und kontinuierliches Lernen.**

Warum Prototyping wichtig ist

Junge Menschen beteiligen sich häufig aktiver, wenn Partizipation **sichtbar und konkret** wird. Während Diskussionen und Brainstorming wichtig sind, steigt die Motivation häufig, wenn die Teilnehmenden Räume und Ideen physisch **gestalten, testen, verändern oder vorübergehend umgestalten können.**

Forschung zu partizipativem Design und Placemaking zeigt, dass **Experimentieren und temporäre Interventionen** die Distanz zwischen Vorstellung und Umsetzung verringern können. Kleinmaßstäbliche Prototypen helfen den Teilnehmenden, Möglichkeiten zu visualisieren, Ideen konkreter zu diskutieren und praktische Herausforderungen frühzeitig im Prozess zu identifizieren.

Prototyping ist besonders wertvoll, weil es ermöglicht, Ideen **offen und anpassungsfähig zu halten**. Anstatt den ersten Vorschlag als endgültige Lösung zu betrachten, können die Teilnehmenden **Alternativen testen, Feedback erhalten und ihre Konzepte gemeinsam überarbeiten**. Dieser Prozess trägt dazu bei, die Angst vor dem Scheitern zu verringern, und fördert Kreativität, Neugier und gemeinsames Lernen.

Temporäre Interventionen und **niedrigschwellige Experimente** sind im Kontext der Jugendarbeit häufig besonders wirksam, da sie es jungen Menschen ermöglichen, schnell sichtbare Veränderungen zu erleben. Selbst kleine Veränderungen – das Umstellen von Möbeln, die Schaffung temporärer Installationen, das Erproben von Aktivitäten im öffentlichen Raum, der Bau einfacher Strukturen oder die Neugestaltung eines Teils eines Raums – können das Gefühl der Handlungsfähigkeit und Identifikation der Teilnehmenden stärken.

In diesem Sinne geht es beim Prototyping nicht nur darum, „Ideen zu testen“, sondern darum, Möglichkeiten für junge Menschen zu schaffen, **ihre Umgebung durch Experimentieren und gemeinsames Handeln aktiv mitzugestalten.**

Der Prozess

Die Prototyping- und Erprobungsphase sollte flexibel, partizipativ und iterativ bleiben. Co-Design-Prozesse entwickeln sich selten in linearen Abfolgen, und Ideen entwickeln sich häufig erheblich weiter, sobald die Teilnehmenden beginnen, in der Praxis zu experimentieren.
Diese Phase kann mehrere miteinander verbundene Schritte umfassen:

1.Konzepte zu Experimenten weiterentwickeln

Junge Menschen beginnen damit, erste Konzepte in **praktische Formen zu überführen, die erkundet, visualisiert oder getestet werden können.** Je nach Projekt kann dies Folgendes umfassen:

- Skizzen und räumliche Anordnungen;
- Modelle aus Karton oder andere physische Modelle;
- temporäre Umgestaltungen von Räumen;
- Mock-ups und Low-Fidelity-Prototypen;
- Rollenspiele und Simulationen;
- digitale Prototypen oder Medienexperimente;
- gemeinschaftliche Selbstbauaktivitäten;
- temporäre Veranstaltungen oder Interventionen im öffentlichen Raum.

In dieser Phase müssen Prototypen **weder technisch perfekt noch dauerhaft sein**. Das Ziel besteht darin, Ideen so greifbar zu machen, dass sie Diskussion, Beobachtung und Reflexion ermöglichen.

2.Erprobung und Experimentieren

Sobald Prototypen oder temporäre Interventionen geschaffen wurden, können die Teilnehmenden damit beginnen, **zu testen, wie sie in der Praxis funktionieren**. Zu den Erprobungsaktivitäten können gehören:

- das Beobachten von Bewegung und Interaktion innerhalb eines Raums;
- das Sammeln von informellem Feedback und Reaktionen;
- das Experimentieren mit alternativen Anordnungen oder Nutzungsformen;
- das Testen von Zugänglichkeit und Komfort;
- die Bewertung von Benutzerfreundlichkeit und Inklusion;
- das Dokumentieren von Erfahrungen.

Die Erprobung sollte **Neugier statt Bewertung fördern**. Das Ziel besteht nicht darin, zu „beweisen", ob eine Idee richtig oder falsch ist, sondern zu verstehen, wie sie verbessert werden kann.

3.Reflexion und Anpassung

Reflexion ist ein wesentlicher Bestandteil des Prototypings. Nach den Erprobungsaktivitäten sollten die Teilnehmenden die Möglichkeit haben, gemeinsam zu diskutieren:

- was gut funktioniert hat;
- was herausfordernd oder unklar war;
- wie Menschen auf die Intervention reagiert haben;
- was angepasst oder verbessert werden könnte;
- welche Ideen weiterhin realistisch und nachhaltig sind.

Diese reflexive Dimension hilft jungen Menschen zu verstehen, dass Co-Design ein kontinuierlicher Lernprozess und keine einmalige Entscheidungsaktivität ist. **Das Überarbeiten und Anpassen von Ideen sollte als positiver und notwendiger Bestandteil der Partizipation anerkannt werden.**

Methoden und Instrumente

Eine Vielzahl **praktischer und kreativer Methoden** kann Prototyping- und Erprobungsaktivitäten unterstützen. Die Auswahl der Instrumente sollte von den Interessen der Teilnehmenden, den verfügbaren Ressourcen und dem Umfang des Projekts abhängen.
Nützliche Ansätze können sein:

- Rapid-Prototyping-Workshops;
- gemeinsamer Modellbau;
- Selbstbauaktivitäten;
- temporäre Installationen;
- Interventionen des taktischen Urbanismus;
- Rollenspiele und Szenariosimulationen;
- Prototyping mit Recyclingmaterialien;
- das Testen unterschiedlicher Raum- und Möbelanordnungen;
- Feedback-Mapping und Beobachtungsaktivitäten;
- partizipative Evaluationsgespräche.

Low-Tech- und zugängliche Ansätze sind häufig besonders wirksam, da sie **Barrieren für die Beteiligung reduzieren** und ein schnelles und gemeinschaftliches Experimentieren ermöglichen.

Erwartete Ergebnisse

Die Ergebnisse dieser Phase sind **sowohl praktischer als auch pädagogischer Natur.** Über die Erstellung physischer Prototypen oder temporärer Interventionen hinaus sollte der Prototyping-Prozess das Selbstvertrauen, die Fähigkeiten zur Zusammenarbeit und das Gefühl der Identifikation junger Menschen stärken.

Zu den erwarteten Ergebnissen können gehören:

- getestete Konzepte und praktische Experimente;
- Prototypen, Mock-ups oder temporäre Installationen;
- verbesserte und angepasste Projektideen;
- Feedback von Teilnehmenden und der Gemeinschaft;
- gestärktes Selbstvertrauen und höhere Motivation unter den Teilnehmenden;
- stärkere Identifikation mit dem Prozess und den Ergebnissen;
- ein klareres Verständnis von Machbarkeit und Umsetzungsanforderungen;
- praktisches Lernen durch Experimentieren und Reflexion.

Wichtig ist, dass **nicht alle Prototypen zu dauerhaften Lösungen werden müssen**. Selbst nicht erfolgreiche Experimente können wertvolle Lernerfahrungen hervorbringen und zu zukünftigen Verbesserungen beitragen.

Beteiligte Akteur:innen

Junge Menschen

Junge Menschen sind die zentralen Akteur:innen in der Prototyping- und Erprobungsphase. Sie tragen aktiv zum Bauen, Experimentieren, Testen, Beobachten und Verbessern von Ideen bei. Ihre Rolle geht über die reine Konsultation hinaus: Sie werden zu **Gestalter:innen, Tester:innen, Evaluator:innen und Mitgestalter:innen** praktischer Lösungen.

Die Teilnehmenden können entsprechend ihren Interessen und Fähigkeiten **kreative, technische, organisatorische oder kommunikative Rollen** übernehmen.

Jugendarbeiter:innen

In dieser Phase fungieren Jugendarbeiter:innen hauptsächlich als:

- Moderator:innen;
- Koordinator:innen von Experimentierprozessen;
- Beobachter:innen von Inklusion und Sicherheit;
- Moderator:innen von Reflexionsprozessen;
- Prozessbegleiter:innen.

Ihre Aufgabe besteht darin, **das Experimentieren zu unterstützen, ohne den Teilnehmenden die Kontrolle über den Prozess zu entziehen**. Jugendarbeiter:innen tragen dazu bei, ein Gleichgewicht zwischen Kreativität, Machbarkeit, Inklusion und Sicherheit zu wahren und gleichzeitig sicherzustellen, dass junge Menschen während des gesamten Prozesses im Mittelpunkt stehen.

Jugendarbeiter:innen sollten:

- Encourage experimentation and flexibility.
- Support collaborative problem-solving.
- Help participants reflect on successes and difficulties.
- Ensure accessibility and emotional safety.
- Provide practical and organisational support where needed.
- Avoid judging ideas too quickly or imposing adult-led solutions.

Partner und Institutionen

Partner, Kommunen, Schulen, Designer:innen, Architekt:innen oder Organisationen aus der Gemeinschaft können technisches Fachwissen, Materialien, Genehmigungen oder logistische Unterstützung bereitstellen. Ihre Rolle sollte **die Machbarkeit des Experimentierens stärken** und gleichzeitig die Identifikation junger Menschen mit dem Prozess respektieren.

Mitglieder der Gemeinschaft

Mitglieder der Gemeinschaft, lokale Nutzer:innen des Raums oder andere Interessengruppen können während der Erprobungsaktivitäten **Feedback, Beobachtungen und praktische Perspektiven** einbringen. Ihre Beteiligung kann den Teilnehmenden helfen, besser zu verstehen, wie Prototypen mit den Bedürfnissen und Erwartungen der breiteren Gemeinschaft interagieren.

Sichtbares Handeln, Identifikation und Motivation

Eine der Stärken des Prototypings ist seine **Fähigkeit, Partizipation sichtbar zu machen**. Junge Menschen entwickeln häufig eine stärkere Motivation und Bindung an ein Projekt, wenn sie die Auswirkungen ihrer Ideen innerhalb eines Raums oder einer Gemeinschaft konkret sehen können.

Temporäre Umgestaltungen, Prototypen und sichtbare Experimente können ein **Erfolgserlebnis** schaffen und die Vorstellung stärken, dass Partizipation zu konkretem Handeln führt. Diese Sichtbarkeit trägt auch dazu bei, den Wert der Jugendbeteiligung gegenüber Gemeinschaften, Institutionen und anderen Interessengruppen zu vermitteln.

Gleichzeitig ermutigt das Prototyping die Teilnehmenden dazu, Projekte als **sich entwickelnde Prozesse und nicht als feststehende Ergebnisse** zu betrachten. Ideen können entsprechend den Erfahrungen und dem Feedback angepasst, verbessert, vereinfacht, erweitert oder neu gedacht werden.

In diesem Sinne stellt Prototyping eine wichtige **Brücke zwischen Vorstellung und Umsetzung** dar und ermöglicht es, dass Co-Design zu einem aktiven und kollektiven Prozess des Experimentierens, Lernens und der Transformation wird.

3.5 PRÄSENTATION, IDENTIFIKATION UND VERBREITUNG

Diese Phase konzentriert sich darauf, Partizipation sichtbar zu machen, indem junge Menschen dabei unterstützt werden, die Ergebnisse des Co-Design-Prozesses zu präsentieren, zu kommunizieren und zu teilen.

DIMENSION	BESCHREIBUNG
Ziel	Partizipation sichtbar zu machen, indem junge Menschen **die Ergebnisse des Co-Design-Prozesses** präsentieren, kommunizieren und teilen können und gleichzeitig Identifikation, Anerkennung und langfristiges Engagement gestärkt werden.
Prozess	**Reflexion → Interpretation → Kommunikation → Öffentliche Präsentation → Verbreitung → Folgemaßnahmen**. Der Prozess ist partizipativ, kreativ und auf jugendgerechte Kommunikation und Storytelling ausgerichtet.
Erwartete Ergebnisse	Öffentliche Präsentationen, Ausstellungen, Kampagnen, Filme, digitale Inhalte, Veranstaltungen oder andere Produkte zur Verbreitung; erhöhte Sichtbarkeit der Beiträge junger Menschen; gestärkte Identifikation sowie ein breiteres Bewusstsein für die Projektergebnisse bei unterschiedlichen Zielgruppen.
Leitprinzipien	Identifikation junger Menschen mit dem Prozess, **Authentizität**, **Zugänglichkeit,** Sichtbarkeit, **geteilte Verantwortung** und sinnvolle Beteiligung an der Kommunikation der Ergebnisse und der Gestaltung zukünftiger Maßnahmen.
Zielgruppen und Wirkung	Gleichaltrige, Familien, Schulen, Mitglieder der Gemeinschaft, lokale Behörden, Organisationen und Online-Communitys werden durch Formate einbezogen, **die Dialog, Anerkennung, Interessenvertretung und zukünftige Möglichkeiten zur Beteiligung fördern.**
Beteiligte Akteur:innen	**Junge Menschen** als Geschichtenerzähler:innen, Präsentierende, Interessenvertreter:innen und Kommunikator:innen; **Jugendarbeiter:innen** als Moderator:innen und unterstützende Bezugspersonen; **Partner und Institutionen** als Verstärker von Sichtbarkeit und Wirkung sowie **Mitglieder der Gemeinschaft** als Publikum, Mitwirkende und potenzielle Kooperationspartner:innen.

In der Abschlussphase eines Partizipationsprojekts geht es **nicht einfach darum, „Ergebnisse zu präsentieren"**. Vielmehr geht es darum sicherzustellen, dass junge Menschen ihre Ideen präsentieren können, sich mit dem Prozess und den Ergebnissen identifizieren und **ihre Arbeit auf sinnvolle Weise mit anderen teilen können**. Diese Phase ist von wesentlicher Bedeutung, da sie **den Partizipationszyklus abschließt**: Junge Menschen sehen, dass ihre Beiträge von Bedeutung sind, dass ihre Stimmen öffentlich gehört werden und dass ihre Arbeit Veränderungen über das Projekt selbst hinaus bewirken kann.

In vielen Jugendpartizipationsprojekten wird die Verbreitung als nachträglicher Aspekt behandelt. Erwachsene verfassen häufig die Berichte, entscheiden darüber, wie Ergebnisse präsentiert werden, und kommunizieren die Ergebnisse an Interessengruppen, ohne die jungen Teilnehmenden einzubeziehen. Forschung zu partizipativen Aktionsprojekten mit jungen Menschen zeigt, dass dies die Handlungsfähigkeit junger Menschen verringern und dazu führen kann, dass Partizipation eher symbolisch als sinnvoll empfunden wird. Studien zur partizipativen Evaluation betonen, dass junge Menschen nicht nur bei der Datenerhebung oder in Workshops aktiv einbezogen werden sollten, sondern auch bei der **Interpretation, Präsentation und Kommunikation der Ergebnisse** (Gaye & Tanaka, 2011).

Identifikation ist in dieser Phase ein zentrales Prinzip. Junge Menschen sollten das Gefühl haben, dass das Projekt ihnen gehört und nicht nur der Organisation, die es begleitet. Identifikation kann gefördert werden, indem die Teilnehmenden entscheiden können, **wie sie die Ergebnisse präsentieren möchten**, welche Botschaften am wichtigsten zu kommunizieren sind und welche Zielgruppen sie erreichen möchten. Dazu können Ausstellungen, öffentliche Präsentationen, Podcasts, Kurzfilme, Magazine, digitale Kampagnen, Aufführungen, Social-Media-Inhalte oder Gemeinschaftsveranstaltungen gehören. **Das Format sollte den Interessen, Fähigkeiten und Kommunikationsstilen der Teilnehmenden selbst entsprechen.**

Forschung zur sinnvollen Verbreitung durch junge Menschen zeigt, dass sie sich intensiver einbringen, wenn Verbreitungsprozesse beziehungsorientiert, flexibel, kreativ und mit realen Zielgruppen verbunden sind.

Eine Studie zur von jungen Menschen geleiteten Verbreitung ergab, dass junge Teilnehmende Möglichkeiten schätzten, bei denen sie Beziehungen stärken, reale Gespräche beeinflussen und die Kontrolle darüber behalten konnten, wie ihre Geschichten und Ideen geteilt wurden. Die Autor:innen beschreiben Verbreitung nicht als technische Kommunikationsaufgabe, sondern als einen Prozess der „relationalen Verantwortlichkeit", bei dem Respekt, Vertrauen und geteilte Verantwortung bis zum Ende des Projekts im Mittelpunkt stehen (Reich et al., 2017).

Moderator:innen sollten es daher **vermeiden, die abschließende Kommunikationsphase zu übernehmen**. Anstatt alles in ein professionelles, von Erwachsenen bestimmtes Format zu überführen, ist es häufig besser, junge Menschen dabei zu unterstützen, **ihre eigene Sprache, ihre visuellen Stile und ihre Perspektiven** zu präsentieren. **Authentizität ist wichtiger als Perfektion**. Junge Menschen können Kommunikationsformen wählen, die für ihre Gleichaltrigen und Gemeinschaften zugänglicher sind als formelle Berichte. Beispielsweise kann ein von den Teilnehmenden erstelltes kurzes Video eine stärkere Wirkung auf lokale Entscheidungsträger:innen und andere junge Menschen haben als ein langes schriftliches Dokument.

Präsentationsaktivitäten können auch zu **stärkenden Lernerfahrungen** werden. Wenn junge Menschen öffentlich über ihre Arbeit sprechen, entwickeln sie Selbstvertrauen, Kommunikationsfähigkeiten und ein stärkeres Gefühl für bürgerschaftliche Beteiligung. Forschung zur partizipativen Evaluation hat gezeigt, dass die Beteiligung junger Menschen an der Präsentation von Ergebnissen kritisches Denken, Führungskompetenzen und gesellschaftliches Engagement stärken kann (Wells et al., 2009). Öffentliche Präsentationen machen zudem **das Fachwissen junger Menschen sichtbar** und stellen die verbreitete Annahme infrage, dass Erwachsene die einzigen legitimen Stimmen in Planungs- und Entscheidungsprozessen sind.

Die Verbreitung sollte **unterschiedliche Zielgruppen** einbeziehen. Einige Projekte konzentrieren sich ausschließlich auf Fördermittelgeber oder Institutionen, doch junge Menschen möchten häufig mit Gleichaltrigen, Familien, Schulen, Nachbarschaften, lokalen Behörden oder Online-Communitys kommunizieren.

Es ist sinnvoll, gemeinsam Fragen zu erörtern wie:

- **Wer sollte diese Ergebnisse erfahren?**
- **Welche Veränderung möchten wir bewirken?**
- **Welche Formate erreichen Menschen auf wirksame Weise?**

Diese Gespräche sind besonders wichtig, wenn Projekte persönliche Erfahrungen, Spannungen innerhalb der Gemeinschaft oder vulnerable Gruppen betreffen. Junge Menschen sollten stets die Kontrolle darüber haben, wie ihre Geschichten, Bilder und Beiträge öffentlich genutzt werden.

Auch die Zugänglichkeit sollte berücksichtigt werden. Informationen sollten in klarer Sprache und in Formaten präsentiert werden, die unterschiedliche Zielgruppen verstehen können. **Visuelle Methoden, Storytelling, kreative Ausdrucksformen oder mehrsprachige Materialien** können dazu beitragen, die Verbreitung inklusiver und ansprechender zu gestalten. Studien zur Beteiligung junger Menschen an Planungs- und Gemeinschaftsprojekten zeigen, dass Partizipation wirksamer wird, wenn Kommunikationsmethoden an die **Alltagsrealitäten und Ausdrucksformen junger Menschen** angepasst werden (Hennig et al., 2024).

Schließlich sollte die Verbreitung **nicht das „Ende" der Partizipation markieren**, sondern vielmehr **Möglichkeiten für zukünftiges Handeln eröffnen**. Junge Menschen sollten darüber informiert werden, was nach Abschluss des Projekts geschieht: Wie werden die Ergebnisse genutzt? Welche Empfehlungen könnten umgesetzt werden? Gibt es Möglichkeiten für eine weitere Beteiligung? Forschung zu von jungen Menschen geleiteten Kampagnen und partizipativer Aktionsforschung zeigt, dass junge Menschen motivierter bleiben, wenn sie **konkrete Folgemaßnahmen und langfristige Wirkungen** erkennen können (Christison, 2025).

Eine starke Phase der Präsentation, Identifikation und Verbreitung stellt daher sicher, dass Partizipation **sichtbar, sinnvoll und nachhaltig ist.** Sie ermöglicht jungen Menschen nicht nur, zu einem Projekt beizutragen, sondern auch, **ihre Rolle als Wissensschaffende, aktive Bürger:innen und Akteur:innen des Wandels öffentlich für sich zu beanspruchen.**

3.6 PARTIZIPATIVE EVALUATION IN VON JUNGEN MENSCHEN GELEITETEN PROJEKTEN

Diese Phase untersucht, wie Evaluation zu einem **kooperativen und reflexiven Prozess** werden kann, der Lernen, Identifikation und kontinuierliche Verbesserung innerhalb von Projekten stärkt, die von jungen Menschen geleitet werden.

DIMENSION	BESCHREIBUNG
Ziel	Von jungen Menschen geleitete Projekte durch **gemeinsame Reflexion, Lernen und geteilte Entscheidungsfindung** zu bewerten und zu verbessern und dabei Identifikation, Empowerment und kontinuierliche Verbesserung zu stärken.
Prozess	**Reflexion → Datenerhebung → Gemeinsame Analyse → Interpretation der Ergebnisse → Maßnahmenplanung → Anpassung.** Der Prozess ist partizipativ, zyklisch und auf Lernen und Verbesserung statt auf Bewertung ausgerichtet.
Erwartete Ergebnisse	**Gemeinsam erarbeitete Evaluationsergebnisse**, identifizierte Stärken und Verbesserungsbereiche, **Empfehlungen für zukünftige Maßnahmen**, stärkere Identifikation mit den Projektergebnissen sowie gestärkte Fähigkeiten in den Bereichen Reflexion, Kommunikation und kritisches Denken.
Leitprinzipien	Inklusivität, Empowerment, Transparenz, Zusammenarbeit, Dialog, Nutzung der Ergebnisse, Anpassungsfähigkeit und **kontinuierliches Lernen.**
Methoden und Instrumente	Fokusgruppen, Interviews, Umfragen, Reflexionsgespräche, partizipative Workshops, **visuelle Evaluationsinstrumente**, Bewertungsübungen, **Aktivitäten zur gemeinsamen Analyse** und weitere kreative Evaluationsmethoden.
Beteiligte Akteur:innen	**Junge Menschen** als Evaluator:innen und Co-Forschende, **Jugendarbeiter:innen** als Moderator:innen und Vermittler:innen, **Partner und Organisationen**, die Fachwissen und Unterstützung einbringen, sowie **Akteur:innen aus der Gemeinschaft,** die Feedback und unterschiedliche Perspektiven beitragen.

Partizipative Evaluation hat sich zunehmend zu einem zentralen Ansatz bei der Bewertung sozialer und gemeinschaftsbasierter Projekte entwickelt, insbesondere solcher, die von jungen Menschen geleitet werden. Im Gegensatz zu traditionellen Evaluationsmodellen, die sich hauptsächlich auf externe Expert:innen stützen, bezieht die partizipative Evaluation die Beteiligten – in diesem Fall die Projektteilnehmenden – aktiv in alle Phasen des **Evaluationsprozesses** ein. Dieser Wandel spiegelt eine umfassendere Veränderung darin wider, wie Wissen, Macht und Entscheidungsfindung innerhalb von Projekten verteilt werden, wobei Zusammenarbeit, Inklusivität und Lernen in den Mittelpunkt gestellt werden.

Einleitung

Im Kern basiert die partizipative Evaluation auf der Idee, dass diejenigen, die direkt an einem Projekt beteiligt oder davon betroffen sind, **eine zentrale Rolle bei dessen Evaluation** spielen sollten. Dazu gehören nicht nur Jugendarbeiter:innen oder Moderator:innen, sondern insbesondere die Teilnehmenden, Mitglieder der Gemeinschaft und – im Falle von von jungen Menschen geleiteten Initiativen – die jungen Menschen selbst. Ihre Beteiligung kann von der Mitwirkung an der Definition von Evaluationsfragen über die Erhebung und Analyse von Daten bis hin zur **Interpretation der Ergebnisse** reichen (Sette, o. J.).

Dieser Ansatz entstand als Reaktion auf traditionellere **Top-down-Evaluationsmodelle**, die die Stimmen der Begünstigten häufig ausschlossen. Anstatt Evaluation als neutrale, rein technische Aufgabe zu betrachten, erkennen partizipative Ansätze an, dass Evaluation grundsätzlich von Werten, Perspektiven und sozialen Dynamiken geprägt ist. Die Einbeziehung unterschiedlicher Akteur:innen trägt daher dazu bei, dass **verschiedene Sichtweisen berücksichtigt werden**, wodurch sowohl die Relevanz als auch die Legitimität des Evaluationsprozesses erhöht werden (Arts et al., 2024).

Partizipative Evaluation kann auch als Spektrum verstanden werden. An einem Ende konzentriert sie sich auf die Verbesserung der praktischen Nutzung von Evaluationsergebnissen, am anderen Ende stehen **Empowerment, Lernen und sozialer Wandel** im Mittelpunkt. In Jugendprojekten überschneiden sich diese beiden Dimensionen häufig: Evaluation ist sowohl ein **Instrument zur Verbesserung von Programmen** als auch ein Prozess, durch den junge Menschen Kompetenzen und Selbstvertrauen entwickeln.

Grundprinzipien

Mehrere Prinzipien bilden die Grundlage der partizipativen Evaluation und sind im Jugendkontext besonders relevant:

- **Inklusivität** ist von grundlegender Bedeutung. Ein breites Spektrum an Akteur:innen sollte einbezogen werden, um sicherzustellen, dass marginalisierte oder weniger einflussreiche Stimmen, einschließlich der Stimmen junger Menschen, gehört werden (Kranias, 2017).
- **Empowerment** ist ein weiteres zentrales Prinzip. Durch die Beteiligung an Evaluationsaktivitäten können junge Menschen kritisches Denken sowie Kommunikations- und Analysefähigkeiten entwickeln. Noch wichtiger ist, dass sie Vertrauen in ihre Fähigkeit gewinnen, Entscheidungen zu beeinflussen, die ihr Leben und ihre Gemeinschaften betreffen.
- **Transparenz** stellt sicher, dass alle Teilnehmenden den Zweck, die Methoden und die Ergebnisse der Evaluation verstehen. Offene Kommunikation fördert Vertrauen und Rechenschaftspflicht, die bei der Arbeit mit unterschiedlichen Gruppen unerlässlich sind.
- **Zusammenarbeit und Dialog** sind ebenfalls von entscheidender Bedeutung. Bei der partizipativen Evaluation geht es nicht nur darum, Beiträge zu sammeln, sondern Räume für einen sinnvollen Austausch zu schaffen, in denen unterschiedliche Perspektiven geteilt, diskutiert und ausgehandelt werden können (Arts et al., 2024).
- **Nutzung und Anpassungsfähigkeit** stellen sicher, dass Evaluationsergebnisse praktisch nutzbar sind und auf sich verändernde Bedürfnisse reagieren können. In Jugendprojekten, in denen sich die Rahmenbedingungen schnell verändern können, sind flexible und handlungsorientierte Evaluationsprozesse besonders wertvoll (Kranias, 2017).

Partizipative Evaluation in Jugendprojekten

Partizipative Evaluation eignet sich besonders gut für Projekte, die von jungen Menschen geleitet werden. Jugendinitiativen zielen häufig nicht nur darauf ab, bestimmte Ergebnisse zu erreichen, sondern auch die persönliche Entwicklung und das Empowerment zu fördern. In diesem Zusammenhang wird Evaluation sowohl zu einem **Lernprozess als auch zu einem Raum für Reflexion.**

Die Einbindung junger Menschen in die Evaluation kann ihre **Identifikation mit dem Projekt** stärken. Wenn sie dazu beitragen zu definieren, wie Erfolg aussieht und wie er gemessen werden sollte, ist es wahrscheinlicher, dass sie sich stärker mit den Ergebnissen auseinandersetzen und motiviert sind, Verbesserungen umzusetzen (Arts et al., 2024).

Darüber hinaus unterstützt die partizipative Evaluation die Entwicklung einer **„Kultur der Reflexion"**. Anstatt eine einmalige Aktivität am Ende eines Projekts zu sein, wird Evaluation zu einem fortlaufenden Zyklus aus Handeln, Reflexion und Anpassung. Dieser Prozess ist für Jugendgruppen besonders bedeutsam, da er kontinuierliches Lernen und Innovation fördert (Kranias, 2017).

Methoden und Instrumente

Partizipative Evaluation nutzt eine breite Palette von Methoden wie **Fokusgruppen, Interviews, Umfragen und partizipative Workshops**. Diese Methoden werden häufig durch kreativere und interaktivere Techniken ergänzt, die Beteiligung und Ausdruck fördern.

Evaluative Diskussionen ermöglichen es den Teilnehmenden beispielsweise, **gemeinsam über Erfahrungen zu reflektieren** und Stärken sowie Verbesserungsbereiche zu identifizieren. Strukturierte Reflexionsinterviews bieten Einzelpersonen einen sichereren und stärker fokussierten Raum, um ihre Perspektiven zu teilen. Visuelle und interaktive Instrumente wie Bewertungsübungen oder Diagramme können den Teilnehmenden helfen, komplexe Ideen auf zugängliche Weise auszudrücken und die Gruppenanalyse zu erleichtern (Sette, o. J.).

Ein wichtiges Merkmal dieser Methoden ist, dass sie **nicht rein extraktiv** sind; sie integrieren Datenerhebung und -analyse in partizipative Prozesse. Die Teilnehmenden sind nicht nur Informationsquellen, sondern tragen aktiv zur Bedeutungsbildung bei. Diese gemeinsame Analyse erhöht die Validität und Tiefe der Ergebnisse, da die Interpretationen auf gelebten Erfahrungen beruhen.

Weitere partizipative Instrumente, Workshop-Methoden und praktische Aktivitäten, die mit den verschiedenen Phasen der SPARK-Methodik verbunden sind, sind im **Anhang** zusammengestellt.

Vorteile der partizipativen Evaluation

Partizipative Evaluation bietet mehrere Vorteile, insbesondere bei von jungen Menschen geleiteten Projekten. Sie:

- **erhöht die Relevanz und Genauigkeit der Evaluation.** Durch die Einbeziehung derjenigen, die direkte Erfahrungen mit dem Projekt haben, ist es wahrscheinlicher, dass die Evaluation relevante Fragestellungen behandelt und differenzierte Realitäten erfasst (Kranias, 2017).
- **fördert Identifikation und Engagement.** Wenn junge Menschen an der Erarbeitung von Ergebnissen beteiligt sind, ist es wahrscheinlicher, dass sie diese akzeptieren und entsprechend handeln. Dies kann zu einer wirksameren Umsetzung von Empfehlungen und zu nachhaltigen Verbesserungen des Projekts führen (Arts et al., 2024).
- **trägt zum Kompetenzaufbau bei.** Die Teilnehmenden erwerben Fähigkeiten in den Bereichen Datenerhebung, Analyse, Kommunikation und kritische Reflexion. Diese Kompetenzen sind auch über das Projekt hinaus wertvoll und unterstützen die persönliche und berufliche Entwicklung.
- **stärkt demokratisches Engagement.** Durch die Schaffung von Räumen für Dialog und gemeinsame Beratung fördert die partizipative Evaluation aktive Bürgerschaft und kollektive Entscheidungsfindung.

Herausforderungen und Grenzen

Trotz ihrer Vorteile bringt die partizipative Evaluation auch erhebliche Herausforderungen mit sich.
Eine zentrale Herausforderung ist der hohe **Zeit- und Ressourcenaufwand** des Prozesses. Sinnvolle Partizipation erfordert sorgfältige Planung, Moderation und kontinuierliche Unterstützung (Kranias, 2017; Sette, o. J.).

Eine weitere Herausforderung betrifft **Machtdynamiken**. Nicht alle Teilnehmenden verfügen über die gleichen Möglichkeiten oder das gleiche Selbstvertrauen, ihre Ansichten zu äußern. Ohne sorgfältige Moderation können dominantere Stimmen andere überlagern und dadurch die Inklusivität des Prozesses beeinträchtigen (Arts et al., 2024).

Zudem besteht das Risiko von **Verzerrungen und einer geringeren methodischen Stringenz**. Teilnehmende können eigene Interessen am Projekt haben, und ihre Beteiligung an der Datenerhebung und -analyse kann die Objektivität beeinflussen. Darüber hinaus kann begrenztes technisches Fachwissen die Qualität der Evaluation beeinträchtigen, wenn keine angemessene Unterstützung bereitgestellt wird (Arts et al., 2024).

Schließlich können partizipative Prozesse mitunter zu **Konflikten oder Ineffizienz** führen. Unterschiedliche Perspektiven können zu Meinungsverschiedenheiten führen, die schwer miteinander in Einklang zu bringen sind. Solche Konflikte können zwar produktiv sein, wenn sie gut moderiert werden, sie können jedoch auch die Entscheidungsfindung verlangsamen.
Um diesen Herausforderungen zu begegnen, müssen bestimmte Voraussetzungen erfüllt sein:

- Die Teilnehmenden, insbesondere junge Menschen, benötigen **angemessene Informationen, Schulungen und Unterstützung**. Dies ermöglicht ihnen eine sinnvolle Beteiligung am Evaluationsprozess und reduziert Ungleichheiten in der Partizipation (Arts et al., 2024).
- Es ist wichtig, **sichere und inklusive Räume** zu schaffen, in denen sich alle Teilnehmenden wohl dabei fühlen, ihre Ansichten zu äußern. Dazu gehört, auf Gruppendynamiken zu achten und Moderationstechniken einzusetzen, die eine gleichberechtigte Beteiligung fördern (Kranias, 2017).
- Der Evaluationsprozess sollte **gut strukturiert, aber flexibel** sein. Eine klare Planung ist unerlässlich, gleichzeitig sollte jedoch Raum bestehen, Methoden und Ziele an neu entstehende Erkenntnisse und sich verändernde Kontexte anzupassen (Kranias, 2017).

Aus diesen Gründen ist die Anwesenheit einer Jugendarbeiter:in als **Moderator:in oder Vermittler:in** wichtig, um den Dialog zu unterstützen und sicherzustellen, dass unterschiedliche Perspektiven in die Evaluation einbezogen werden (Arts et al., 2024).

Fazit

Partizipative Evaluation stellt einen wirkungsvollen Ansatz zur Bewertung und Verbesserung von Projekten dar, die von jungen Menschen geleitet werden. Durch die Einbeziehung junger Menschen und anderer Akteur:innen als aktive Mitwirkende erhöht sie die **Relevanz, Legitimität und Wirkung** von Evaluationsprozessen. Gleichzeitig fördert sie Lernen, Empowerment und demokratisches Engagement.

Partizipative Evaluation ist jedoch nicht frei von Herausforderungen. Sie erfordert Zeit, Ressourcen und kompetente Moderation, um mit Fragen von Macht, Verzerrungen und Komplexität umzugehen. Wenn diese Voraussetzungen erfüllt sind, kann partizipative Evaluation über eine rein technische Aufgabe hinausgehen und zu einem **transformativen Prozess** werden, der Veränderungen nicht nur misst, sondern aktiv zu ihnen beiträgt.

WIE MAN CO-DESIGN MODERIERT

04

Dieses Kapitel konzentriert sich auf die Rolle von Jugendarbeiter:innen bei der Moderation von Co-Design-Prozessen. Es zeigt auf, wie sie Partizipation, Vertrauensbildung, Inklusion, Kommunikation und ethisches Handeln fördern und gleichzeitig junge Menschen dabei unterstützen können, schrittweise mehr Verantwortung für den Prozess zu übernehmen.

Co-Design hängt nicht nur von den eingesetzten Methoden und Aktivitäten, sondern in hohem Maße auch von der **Qualität der Moderation** ab. Eine wirksame Moderation schafft die Voraussetzungen dafür, dass junge Menschen sich aktiv beteiligen, ihre Perspektiven einbringen, an Entscheidungsprozessen mitwirken und **schrittweise Verantwortung innerhalb des Prozesses übernehmen** können.

In diesem Zusammenhang verändert sich die Rolle der Jugendarbeiter:innen: Statt hauptsächlich als Organisator:innen oder Anleitende zu agieren, übernehmen sie zunehmend die Rolle von **Moderator:innen, Vermittler:innen, Übersetzer:innen und Prozessbegleiter:innen**. Sie tragen dazu bei, unterstützende Rahmenbedingungen zu schaffen, in denen sich Dialog, Zusammenarbeit, Reflexion und Partizipation wirksam entfalten können, und stellen gleichzeitig sicher, dass **die Ideen und Perspektiven junger Menschen im Mittelpunkt bleiben.**

Jugendarbeiter:innen und Jugendorganisationen fungieren zudem als **Brücken zwischen jungen Menschen, Institutionen, Partnern und lokalen Gemeinschaften**. Sie helfen dabei, die Perspektiven junger Menschen in realistische Vorschläge zu übersetzen, Möglichkeiten und Grenzen transparent zu machen, den Dialog mit relevanten Akteur:innen zu unterstützen und sich dafür einzusetzen, dass **die Beiträge junger Menschen in Entscheidungsprozessen berücksichtigt werden.**

Dieses Kapitel beleuchtet die praktische Rolle der Moderation innerhalb von Co-Design-Prozessen und konzentriert sich dabei auf Vertrauensbildung, Inklusion, Kommunikation, ethisches Handeln, Konflikttransformation sowie auf das Gleichgewicht zwischen Begleitung und der Autonomie junger Menschen in den verschiedenen Phasen des Prozesses.

Der Anhang ergänzt dieses Kapitel durch **anpassbare partizipative Instrumente und Moderationsmethoden**, die Jugendarbeiter:innen während des gesamten Co-Design-Prozesses einsetzen können.

4.1 DIE ROLLE VON JUGENDARBEITER:INNEN IM CO-DESIGN

ASPEKT	WAS ZU TUN IST	WAS ZU VERMEIDEN IST
Moderation	**Sichere und inklusive Räume schaffen**, vielfältige Methoden einsetzen und sicherstellen, dass alle Stimmen Gehör finden.	Zulassen, dass Moderator:innen oder selbstbewusstere Teilnehmende die Diskussion dominieren.
Vermittlung	**Zwischen jungen Menschen und Institutionen vermitteln** und dazu beitragen, Ideen verständlich und umsetzbar zu machen.	Die Ideen junger Menschen **ohne Transparenz** filtern, umformulieren oder interpretieren.
Prozess-gestaltung	Schritte, Zeitpläne und Entscheidungsprozesse transparent machen und für **Kontinuität sorgen.**	Einzelne Workshops ohne Nachbereitung oder Kontinuität organisieren.
Erwartungs-management	**Grenzen** wie Budget, Machbarkeit und Entscheidungsspielräume transparent **kommunizieren**.	Ergebnisse versprechen, die nicht umgesetzt werden können, oder **unrealistische Erwartungen** wecken.
Konflikt-management	Spannungen wahrnehmen, **Dialog ermöglichen** und unterschiedliche Perspektiven wertschätzen.	Konflikte ignorieren, schwierige Gespräche vermeiden oder **Meinungsverschiedenheiten unterdrücken.**
Vertrauens-bildung	Feedback geben, Fortschritte **sichtbar machen** und Kontinuität gewährleisten.	Zur Beteiligung auffordern, **ohne sichtbare Ergebnisse** oder Fortschritte aufzuzeigen.
Sicherheit und Ethik	**Freiwillige Teilnahme, informierte Einwilligung und den Schutz** personenbezogener Daten gewährleisten.	Personenbezogene Informationen **ohne Transparenz** erheben oder Teilnehmende unnötigen Risiken aussetzen.

In Co-Design-Prozessen entwickeln Jugendarbeiter:innen **weder Ideen im Namen junger Menschen**, noch sollten sie sich hinter einer vermeintlichen Neutralität zurückziehen. Ihre Aufgabe besteht darin, **Bedingungen zu schaffen**, unter denen junge Menschen sich aktiv ausdrücken, zusammenarbeiten, Entscheidungen treffen und Ergebnisse mitgestalten können.

Das bedeutet, gleichzeitig als **Moderator:innen, Vermittler:innen, Übersetzer:innen und Prozessbegleiter:innen** zu agieren.

Als Moderator:innen gestalten Jugendarbeiter:innen partizipative Rahmenbedingungen, die Dialog, Kreativität, Reflexion und Zusammenarbeit fördern. Sie unterstützen eine inklusive Beteiligung und tragen dazu bei, unterschiedliche Kommunikationsstile, Grade des Selbstvertrauens und Formen der Mitwirkung innerhalb der Gruppe zu berücksichtigen.

Als Vermittler:innen unterstützen sie die Beziehungen zwischen jungen Menschen, Institutionen, Akteur:innen aus der Gemeinschaft und anderen relevanten Beteiligten. Co-Design-Prozesse bringen häufig unterschiedliche Erwartungen, Prioritäten und Machtverhältnisse zusammen. Jugendarbeiter:innen spielen daher eine wichtige Rolle dabei, den Dialog zu fördern, Missverständnisse abzubauen und die Identifikation junger Menschen mit dem Prozess zu stärken.

Ebenso wichtig ist **ihre Rolle als Übersetzer:innen.** Junge Menschen bringen ihre Prioritäten möglicherweise durch Geschichten, Emotionen, Bilder, Humor, Frustrationen oder informelle Sprache zum Ausdruck, während Institutionen häufig mit Verfahren, technischen Kriterien, Budgets und administrativen Rahmenbedingungen arbeiten. Jugendarbeiter:innen helfen dabei, zwischen diesen unterschiedlichen Kommunikationsformen zu vermitteln, ohne die Perspektiven junger Menschen zu verzerren oder für sich zu vereinnahmen.

Moderation findet dabei auf zwei miteinander verbundenen Ebenen statt:

Frontstage-Moderation. Damit ist die sichtbare Dimension des Prozesses gemeint:

- Workshops und Aktivitäten gestalten;
- partizipative Methoden und Instrumente auswählen;
- Diskussionen und Reflexionsprozesse moderieren;
- Gruppendynamiken und Beteiligungsrhythmen begleiten.

Backstage-Moderation. Damit ist die organisatorische und zwischenmenschliche Arbeit gemeint, die häufig im Hintergrund bleibt:

- Kontinuität zwischen den Treffen gewährleisten;
- mit Partnern und Institutionen kommunizieren;
- den Prozess an praktische Rahmenbedingungen anpassen;
- Fortschritte und Feedback dokumentieren;
- Kohärenz und Inklusivität während des gesamten Prozesses sicherstellen.

Erfolgreiches Co-Design hängt daher nicht nur von kreativen Workshops ab, sondern auch von einer **gut begleiteten Moderationsstruktur, die auf Kontinuität, Transparenz, Zusammenarbeit und Vertrauen basiert.**
Gute Co-Design-Moderator:innen wissen, wann sie eingreifen, wann sie sich zurücknehmen und wie sie Beteiligung unterstützen können, ohne jungen Menschen die Kontrolle über den Prozess zu entziehen.

4.2 UMGANG MIT BETEILIGUNG UND ERWARTUNGEN

Während der Aktivierungs- und Kontextanalysephase geht die Rolle der Jugendarbeiter:innen über die reine Moderation hinaus. Sie sind dafür verantwortlich, einen Prozess zu gestalten, der für die Teilnehmenden **zugänglich, inklusiv und relevant ist**. Viele junge Menschen sind anfangs möglicherweise **unsicher, ob und wie sie sich beteiligen möchten**, oder zweifeln daran, ob ihre Meinungen tatsächlich etwas bewirken können.

Der Aufbau von Vertrauen gehört daher zu den wichtigsten Aufgaben der Jugendarbeiter:innen.

Jugendarbeiter:innen sollten **Beteiligung schrittweise fördern** und dabei berücksichtigen, dass junge Menschen sich **auf unterschiedliche Weise und in unterschiedlichem Tempo** einbringen. Manche Teilnehmende äußern sich gerne mündlich, während andere ihre Perspektiven leichter durch kreative oder praktische Aktivitäten zum Ausdruck bringen können.

Auch der **Umgang mit Konflikten** ist in dieser Phase von Bedeutung. Bei Diskussionen über Räume und gemeinschaftliche Themen können unterschiedliche Wahrnehmungen, Frustrationen oder Prioritäten sichtbar werden. Jugendarbeiter:innen sollten einen respektvollen Dialog fördern und den Teilnehmenden vermitteln, dass Meinungsverschiedenheiten ein natürlicher Bestandteil gemeinschaftlicher Prozesse sind.
Ebenso wichtig ist eine klare Kommunikation über Grenzen und Erwartungen. **Junge Menschen sollten verstehen:**

- was realistisch verändert werden kann;
- welcher Zeitrahmen und welche Ressourcen zur Verfügung stehen;
- welche Rolle Institutionen und Entscheidungsträger:innen spielen;
- welchen tatsächlichen Einfluss die Teilnehmenden auf den Prozess haben.

Transparenz trägt dazu bei, Frustration und rein symbolische Beteiligung zu vermeiden.
Jugendarbeiter:innen sollten außerdem dabei unterstützen, Erwartungen und Verantwortlichkeiten innerhalb der Gruppe zu klären. **Junge Menschen sollten genau wissen:**

- welches Maß an Engagement erwartet wird;
- welche Möglichkeiten und Grenzen das Projekt hat;
- wie Entscheidungen getroffen werden;
- welche Unterstützung durch Erwachsene und Institutionen zur Verfügung steht.

Letztlich bedeutet ein guter Umgang mit Beteiligung, einen Prozess zu gestalten, in dem junge Menschen erleben, dass ihre Beiträge zählen und dass ihre Beteiligung zu sichtbaren und konkreten Ergebnissen führen kann.

4.3 SICHERE UND INKLUSIVE RÄUME SCHAFFEN

Während der Teambildungsphase spielen Jugendarbeiter:innen eine zentrale Rolle dabei, **eine positive Gruppendynamik** und inklusive Beteiligung zu fördern. Konflikte sind ein natürlicher Bestandteil gemeinschaftlicher Arbeit. Innerhalb der Gruppe können unterschiedliche Meinungen, Kommunikationsstile oder Grade des Engagements aufeinandertreffen.

Jugendarbeiter:innen sollten **nicht versuchen, jegliche Konflikte zu vermeiden**, sondern junge Menschen dabei unterstützen, **respektvoll und konstruktiv** mit Meinungsverschiedenheiten umzugehen.

Dazu gehört:

- aktives Zuhören zu fördern;
- Dialog und Vermittlung zu unterstützen;
- Ausgrenzung oder verletzendes Verhalten frühzeitig anzusprechen;
- gemeinsame Problemlösung zu fördern;
- die Teilnehmenden dabei zu unterstützen, Gruppendynamiken zu reflektieren.

Die Schaffung sicherer und inklusiver Räume ist keine einzelne Aktivität, sondern eine kontinuierliche Verantwortung während des gesamten Co-Design-Prozesses. Sicherheit sollte dabei nicht nur im physischen Sinne verstanden werden, sondern auch das emotionale und zwischenmenschliche Wohlbefinden umfassen.

Je nach Kontext müssen Jugendarbeiter:innen möglicherweise auf folgende Aspekte achten:

- Schutz und Sicherheit bei Aktivitäten im Freien oder bei Ortsbegehungen;
- Einwilligung und Privatsphäre bei der Verwendung von Fotos oder Interviews;
- Anforderungen an Barrierefreiheit und Inklusion;
- emotionale Sicherheit bei Diskussionen;
- respektvolle Kommunikation innerhalb der Gruppe.

Besondere Aufmerksamkeit sollte außerdem folgenden Aspekten gewidmet werden:

- Mobbing oder Ausgrenzung;
- diskriminierendem Verhalten;
- emotionalem Druck oder Überforderung;
- Schutz von Kindern und Jugendlichen;
- der Sicherstellung, dass sich alle Teilnehmenden respektiert, einbezogen und gehört fühlen.

Jugendarbeiter:innen sollten während des gesamten Prozesses kontinuierlich auf **die Gruppenatmosphäre**, Inklusion, eine ausgewogene Beteiligung und das emotionale Wohlbefinden der Teilnehmenden achten. Letztlich besteht die Aufgabe der Jugendarbeiter:innen darin, einen Prozess zu gestalten, in dem junge Menschen erleben, dass sie dazugehören, dass ihre Beiträge wertgeschätzt werden und dass sie sowohl die Gruppe als auch die Räume um sie herum aktiv mitgestalten können.

4.4 VERTRAUENSBILDUNG UND MOTIVATION

Vertrauen ist in Co-Design-Prozessen mit jungen Menschen nicht automatisch von Anfang an vorhanden. In vielen Fällen ist das Vertrauen zu Beginn gering, da junge Menschen bereits die Erfahrung gemacht haben, dass ihre Perspektiven ignoriert, ihre Beteiligung von Erwachsenen gesteuert oder ihre Meinungen eingeholt wurden, ohne dass daraus konkrete Konsequenzen entstanden sind. Dies gilt insbesondere dann, wenn sie in institutionelle Prozesse einbezogen werden, deren Rahmen bereits von Erwachsenen festgelegt wurde.

Aus diesem Grund sollte Vertrauensbildung als **bewusste Praxis** verstanden werden und nicht lediglich als eine allgemeine Atmosphäre des Miteinanders (Trustmaking Project; European Commission, 2021). Vertrauensbildung beginnt mit Klarheit. **Junge Menschen müssen wissen:**

- worum es in dem Projekt geht;
- was sie tatsächlich beeinflussen können;
- welcher Zeitrahmen vorgesehen ist;
- welche Form der Weiterführung oder Nachbereitung realistisch ist.

Vertrauen hängt auch von **Anerkennung** ab. Die alltägliche Nutzung von Räumen durch junge Menschen – einschließlich informeller oder weniger intensiver Nutzungsformen – sollte **als legitime Form von Wissen und Erfahrung anerkannt werden.**

Vertrauen wächst weiter, wenn Ideen durch Poster, Modelle, Mock-ups, temporäre Interventionen, Ausstellungen oder öffentliche Präsentationen sichtbar werden. Greifbare Ergebnisse zeigen, dass **Beteiligung konkrete Auswirkungen haben kann.**

Schließlich braucht Vertrauen **Kontinuität.** Ein einzelner Workshop kann Ideen hervorbringen, führt allein jedoch nur selten zu langfristigem Engagement. Wiederholter Kontakt, gemeinsame Reflexion und kontinuierliche Feedbackprozesse tragen dazu bei, Beteiligung schrittweise in eine dauerhafte und bedeutungsvolle Beziehung zu verwandeln (Knabe, 2024; Trustmaking Project; Hagemann et al., 2024).

4.5 ETHICAL CONSIDERATIONS IN CO-DESIGN

Co-Design mit jungen Menschen ist nicht nur eine methodische Entscheidung, sondern auch eine **ethische Praxis**. Da Co-Design Mitsprache, Sichtbarkeit, Erwartungen und häufig auch persönliche Erfahrungen umfasst, sollten Partizipationsprozesse mit **Sorgfalt, Verantwortungsbewusstsein und Transparenz** gestaltet werden.

Europäische ethische Leitlinien für die Sozialforschung betonen, dass Partizipation **freiwillig, informiert und unter besonderer Berücksichtigung möglicher Schutzbedürftigkeit** erfolgen sollte. Wenn Kinder und Jugendliche einbezogen werden, sind ihre eigene Zustimmung, die Einwilligung der Eltern oder Erziehungsberechtigten – sofern gesetzlich erforderlich –, Möglichkeiten zum Rückzug aus dem Prozess sowie die **Minimierung möglicher psychischer oder sozialer Belastungen** von besonderer Bedeutung (European Commission, 2021).

In der Praxis erfordert ethisches Co-Design **während des gesamten Prozesses kontinuierliche Aufmerksamkeit.**

Erstens sollte die **informierte Einwilligung als fortlaufender Prozess** verstanden werden und nicht lediglich als ein Formular, das zu Beginn einmalig unterzeichnet wird.

Junge Menschen sollten jederzeit die Möglichkeit haben, neu zu entscheiden, welche Inhalte und persönlichen Informationen sie teilen möchten. Dies ist besonders wichtig, wenn Fotos, Videos, Interviews, Zitate, Karten oder öffentliche Ausstellungen Teil des Prozesses sind.

Zweitens sollten Moderator:innen auf **ungleiche Machtverhältnisse** achten – sowohl innerhalb der Gruppe als auch zwischen jungen Menschen und Institutionen. Partizipation kann unbeabsichtigt Ausgrenzung oder Druck reproduzieren, wenn einzelne Stimmen Entscheidungsprozesse dominieren.

Drittens sollten **Privatsphäre und Sichtbarkeit aktiv geschützt werden**. Untersuchungen zur Sichtbarkeit junger Menschen im städtischen Raum zeigen, dass öffentliche Sichtbarkeit sozial sensibel oder mit Risiken verbunden sein kann. Dies gilt insbesondere für digital vermittelte Kontexte, in denen **Bilder und Darstellungen über ihren ursprünglichen Kontext hinaus verbreitet werden können** (Balleys et al., 2024).

Ethisches Co-Design erfordert daher nicht nur eine Reflexion über die Partizipation selbst, sondern auch über Sichtbarkeit, Repräsentation und die Kontrolle über Informationen:

- Wer sieht was?
- Wo und wie werden Materialien verbreitet?
- Wie werden Informationen verwendet?
- Wer behält die Kontrolle darüber, wie junge Menschen dargestellt werden und wie sichtbar sie sind?

4.6 RAKTISCHE TIPPS FÜR DIE MODERATION

Die folgende Tabelle verknüpft **typische Herausforderungen bei der Moderation von Co-Design-Prozessen** mit einer Auswahl partizipativer Instrumente, die im Anhang vorgestellt werden. Die Instrumente sind nicht als feststehende Lösungen gedacht, sondern als **anpassungsfähige Ressourcen**, die Jugendarbeiter:innen je nach Kontext, Teilnehmenden und Zielen des Projekts kombinieren und anpassen können.

Die Tabelle bietet Orientierung im Toolkit und hilft Moderator:innen, passende Methoden für die verschiedenen Phasen des Co-Design-Prozesses zu finden.

MODERATIONS-BEREICH	WAS ZU VERMEIDEN IST	EMPFOHLENE INSTRUMENTE
Bedürfnisse und Erfahrungen junger Menschen verstehen	**Bedürfnisse voraussetzen, ohne junge Menschen direkt einzubeziehen**	Focus Group, Community Mapping, Walking Focus Group, Photovoice
Inklusive Beteiligung fördern	**Ausschließlich verbal starke oder besonders selbstbewusste Teilnehmende bevorzugen**	World Café, Applied Theatre Workshop, Mapping Lab, Digital Storytelling
Gruppendynamiken und Konflikte begleiten	**Spannungen ignorieren oder ausgrenzendes Verhalten zulassen**	World Café, Applied Theatre Workshop, Trustmaking Workshop
Vertrauen und Motivation stärken	**Einmalige Konsultationsprozesse ohne Feedback oder Nachbereitung durchführen**	One-to-One Buddy System, Trustmaking Workshop, Visual Visibility of Co-Creation
Co-Design und Ideenentwicklung unterstützen	**Den kreativen Prozess übermäßig strukturieren oder von Erwachsenen vorgegebene Lösungen aufzwingen**	Model Building, Participatory Scenography Workshop, Youth-to-Youth Interviews
Ideen testen und verbessern	**Erste Ideen als endgültige Lösungen betrachten**	Rapid Prototyping, PDCA Cycle, Co-Creation of Urban Furniture
Verbindungen zu Institutionen und relevanten Akteur:innen herstellen	**Die Stimmen junger Menschen ohne Transparenz filtern oder umgestalten**	Public Space Analysis with Youth, Collective Mapping
Sichtbarkeit, Verbreitung und Interessenvertretung	**Verbreitung lediglich als Dokumentation betrachten**	Digital Storytelling, Co-created Film Making, Visual Visibility of Co-Creation

FALLSTUDIEN

05

Dieses Kapitel präsentiert eine Auswahl von Fallstudien und partizipativen Praktiken aus Deutschland, Italien und Rumänien. Die Beispiele veranschaulichen, wie Co-Design-Methoden in unterschiedlichen Kontexten der Jugend- und Gemeinwesenarbeit angewendet werden können, und zeigen übertragbare Methoden, Herausforderungen und praktische Erkenntnisse für die Jugendarbeit auf.

Die ausgewählten Erfahrungen zeigen **unterschiedliche Ansätze der partizipativen Raumgestaltung**, darunter Jugendzentren, Schulen, Gemeinschaftsprojekte, künstlerische Interventionen und Jugendbeteiligung im ländlichen Raum. Obwohl sie in unterschiedlichen Kontexten entwickelt wurden, beruhen die Praktiken auf gemeinsamen Grundsätzen: **erfahrungsorientiertes Lernen, Zusammenarbeit, Kreativität und die konkrete Veränderung von Räumen.**

Ziel dieses Kapitels ist es nicht, jede Praxis umfassend zu dokumentieren, sondern übertragbare Methoden und praktische Erkenntnisse hervorzuheben, die Jugendarbeiter:innen, Pädagog:innen, Kommunen und gemeinnützige Organisationen inspirieren können. Vollständige Fallstudien und zusätzliche Materialien sind über die SPARK-Online-Plattform **youthcentres.eu** verfügbar.

5.1 JUGENDZENTRUM GEMEINSAM GESTALTEN (DEUTSCHLAND)

Kontext, Zielgruppe und allgemeiner Ansatz

In den ersten Wochen nach der Eröffnung des „Jugendzentrum – Unterm Dach“ in Berlin waren noch grundlegende Arbeiten im Raum erforderlich, darunter das Streichen der Wände und das Aufstellen der Möbel. Da zu diesem Zeitpunkt noch keine feste Jugendgruppe in das Zentrum eingebunden war, begann das Team mit **Angeboten der mobilen Jugendarbeit im Stadtteil**, um Beziehungen aufzubauen und junge Menschen schrittweise einzubeziehen. Später entwickelte sich eine kleine Gruppe von Jungen und Mädchen im Alter von 13 bis 14 Jahren zu regelmäßigen Teilnehmenden, wodurch eine erste Co-Design-Erfahrung initiiert werden konnte.

Methodik

Die Aktivität basierte auf **einfachen und leicht zugänglichen Maßnahmen**: der gemeinsamen Auswahl von Farben, der gemeinsamen Vorbereitung des Raums, gemeinschaftlichen Malerarbeiten, gemeinsamen Mahlzeiten und der spontanen individuellen Gestaltung von T-Shirts. Der Prozess war bewusst niedrigschwellig gestaltet und erforderte keine besonderen technischen Fähigkeiten. Die Beteiligung basierte auf informellen Beziehungen, erfahrungsorientiertem Lernen und der direkten Mitwirkung an der physischen Veränderung des Raums. Die jungen Menschen wurden nicht nur konsultiert, sondern **wirkten durch konkrete Aktivitäten aktiv an der Gestaltung ihres Umfelds mit.**

Gewonnene Erkenntnisse

Die Erfahrung zeigte, dass **niedrigschwellige und praktische Aktivitäten** wirksame Instrumente sind, um Beteiligung anzuregen, Vertrauen aufzubauen und die Identifikation mit dem Raum zu stärken. Informelle und gemeinschaftliche Situationen trugen dazu bei, Beziehungen zu stärken. Die Fallstudie verdeutlichte außerdem die Bedeutung von **Kontinuität und aufsuchender Arbeit**, insbesondere in Kontexten, in denen noch keine feste Jugendgruppe besteht. Die mobile Jugendarbeit erwies sich in der Anfangsphase als wesentlich, während langfristige Strategien zur Einbindung erforderlich waren, um die Beteiligung im Laufe der Zeit zu festigen.

Relevanz für SPARK

Diese Praxis stellt ein wirkungsvolles Beispiel für einen niedrigschwelligen Einstieg in Co-Design dar und zeigt, wie einfache und praktische Interventionen Beteiligung aktivieren und junge Menschen dazu ermutigen können, sichtbare Spuren in einem Raum zu hinterlassen. Die Fallstudie unterstreicht die Bedeutung von **aufsuchender Arbeit, schrittweiser Einbindung, konkreter räumlicher Veränderung, erfahrungsorientiertem Lernen und niedrigschwelligen Beteiligungsmethoden** für den Aufbau von Partizipationsprozessen von Grund auf. Für das SPARK-Toolkit bietet sie ein übertragbares Modell zur Initiierung partizipativer Prozesse in Kontexten, in denen die Beteiligung junger Menschen erst schrittweise entwickelt werden muss.

FALLSTUDIE	KONTEXT	ART DES RAUMS / PROJEKTS	RESSOURCEN-AUFWAND	HAUPTPHASE DER SPARK-METHODE
Gestaltung des neuen Jugendzentrums durch gemeinsames Streichen	Berlin, Deutschland, Jugendzentrum Unterm Dach; Anfangsphase der Aktivierung des Jugendzentrums	Partizipative Gestaltung eines dauerhaften Jugendraums durch gemeinsames Streichen und Einrichten	Gering (Low-Tech, einfache Materialien und pädagogische Begleitung)	**1. Aktivierung und Kontext-analyse**

Aus der Analyse hervorgehende methodische Elemente:

Die Fallstudie verdeutlicht den Wert niedrigschwelliger und praktischer Aktivitäten für den Aufbau von Vertrauen, die Aktivierung von Beteiligung und die Stärkung der Identifikation mit dem Raum durch dessen gemeinsame Veränderung. Die Erfahrung zeigt zudem die strategische Bedeutung **mobiler Jugendarbeit und erfahrungsorientierten Lernen**s, um junge Menschen schrittweise einzubeziehen und die Grundlagen für zukünftige Co-Design-Prozesse zu schaffen.

5.2 ZENTRALE – GROUND UP (DEUTSCHLAND)

Kontext, Zielgruppe und allgemeiner Ansatz

Zentrale – Ground Up konzentrierte sich auf die partizipative Neugestaltung des zentralen Standorts von Roter Baum Berlin im Bezirk Marzahn-Hellersdorf. Der Ort dient als Koordinationszentrum, an dem Mitarbeitende und junge Menschen Aktivitäten entwickeln, Ideen austauschen und von Jugendlichen initiierte Projekte gestalten. Ziel der Neugestaltung war es, die Zugänglichkeit, Funktionalität und Inklusivität des Umfelds zu verbessern und es sowohl für junge Menschen als auch für die Organisation selbst einladender und partizipativer zu gestalten.

Methodik

Das Projekt nutzte die **Methode Planning for Real,** einen partizipativen Planungsansatz, der auf praktischen und gemeinschaftlichen Prozessen basiert. Junge Menschen, Mitarbeitende und internationale Teilnehmende eines Jugendaustauschs wirkten durch Diskussionen, das Sammeln von Feedback und gemeinsame Entscheidungsprozesse an der Neugestaltung des Raums mit. **Ein dreidimensionales physisches Modell** spielte dabei eine zentrale Rolle und half den Teilnehmenden, Ideen, Prioritäten und räumliche Lösungen auf konkrete und leicht zugängliche Weise auszudrücken. Die Methodik kombinierte visuelle Instrumente, Post-it-Notizen, gemeinsame Diskussionen und Momente des Austauschs mit der Gemeinschaft, um eine inklusive Beteiligung zu fördern.

Gewonnene Erkenntnisse

Die Erfahrung zeigte, dass **greifbare und visuelle Instrumente Co-Design-Prozesse zugänglicher machen können**, auch für Teilnehmende ohne technische Vorkenntnisse. Der Einsatz physischer Modelle half dabei, abstrakte Ideen in realistische und gemeinsam entwickelte Vorschläge zu überführen und dadurch Dialog und Zusammenarbeit zu stärken. Das Projekt verdeutlichte zudem die Bedeutung von ausreichend Zeit, Moderationskompetenzen, Flexibilität und kontinuierlicher Kommunikation während partizipativer Prozesse. **Ein realistischer Umgang mit Erwartungen erwies sich als wesentlich**, da nicht alle Vorschläge in der Praxis umgesetzt werden konnten.

Relevanz für SPARK

Zentrale – Ground Up zeigt, wie partizipative Neugestaltung durch **praktische und visuelle Methoden** Zusammenarbeit, Inklusion und gemeinsame Entscheidungsfindung fördern kann. Insbesondere der Einsatz eines dreidimensionalen Modells erweist sich als **gut übertragbares Instrument zur Unterstützung von Kommunikation**, Kreativität, räumlicher Reflexion, gemeinsamer Planung und Co-Design-Prozessen. Für das SPARK-Toolkit bietet die Fallstudie ein praktisches Beispiel dafür, wie partizipative Gestaltung zur Schaffung funktionalerer, inklusiverer und jugendfreundlicherer Umgebungen beitragen kann.

FALLSTUDIE	KONTEXT	ART DES RAUMS / PROJEKTS	RESSOURCEN-AUFWAND	HAUPTPHASE DER SPARK-METHODE
Zentrale – Ground Up	Berlin, Deutschland, Roter Baum Berlin, Bezirk Marzahn-Hellersdorf; partizipative Neugestaltung des zentralen Standorts der Organisation	Partizipative Neugestaltung eines Organisations- und Gemeinschafts-raums (Jugend-zentrum und Jugendbüro)	Mittel bis hoch (Moderations-instrumente, dreidimen-sionales Modell, internationale Koordination und Umgestaltungs maßnahmen)	**3. Co-Design und Ideenfindung**

Aus der Analyse hervorgehende methodische Elemente:

Die Fallstudie verdeutlicht die Wirksamkeit der **Methode Planning for Real**, die greifbare und visuelle Instrumente nutzt, **um Co-Design auch für Teilnehmende ohne technische Vorkenntnisse zugänglich und verständlich zu machen**. Die Erfahrung zeigt zudem, wie partizipative Planung Zusammenarbeit, gemeinsame Identifikation mit dem Raum und kollektive Entscheidungsfindung stärken und gleichzeitig Ideen in konkrete räumliche Lösungen überführen kann.

5.3 ASK – ART SOCIAL KITCHEN (ITALIEN)

Kontext, Zielgruppe und allgemeiner Ansatz

ASK – Art Social Kitchen ist ein gemeinschaftsbasiertes Projekt, das von APS Fonti San Lorenzo in Recanati, Italien, entwickelt wurde. Die Initiative wurde als **generationenübergreifender und partizipativer Raum** konzipiert und bezieht Menschen unterschiedlichen Alters ein, wobei junge Menschen eine zentrale Rolle als Mitgestalter:innen, Entscheidungsträger:innen und aktive Mitwirkende übernehmen. Das Projekt verbindet Gemeinschaft, Kreativität und soziale Innovation und fördert die Idee des **Raums als gemeinschaftliches Gut**, das durch Beteiligung und Zusammenarbeit gemeinsam gestaltet wird.

Methodik

Das Projekt wurde durch einen **Selbstbau-Ansatz** entwickelt, der sich auf die gemeinschaftliche Herstellung **modularer Möbel und die Gestaltung gemeinsam genutzter Räume** konzentrierte. Junge Menschen, Anwohner:innen, auf Selbstbau spezialisierte Architekt:innen, ein Schreiner und internationale Teilnehmende arbeiteten gemeinsam daran, Tische und Stühle zu entwerfen, Prototypen zu entwickeln und zu testen, die sich an unterschiedliche Nutzungen anpassen lassen. Der Prozess verband **praktisches Lernen, Experimentieren, interkulturelle Zusammenarbeit und die gemeinschaftliche Nutzung des Raums**. Partizipation war nicht nur in der Gestaltungsphase verankert, sondern auch im alltäglichen Leben des Ortes und stärkte dadurch Beziehungen, Verantwortungsbewusstsein und Zugehörigkeitsgefühl.

Gewonnene Erkenntnisse

Die Erfahrung zeigte, wie Selbstbauaktivitäten Zusammenarbeit, Eigenverantwortung und die Aktivierung der Gemeinschaft stärken können. Die Veränderung des physischen Raums wurde zu einem **Instrument für den Aufbau von Beziehungen, Vertrauen und sozialer Inklusion**. Gleichzeitig verdeutlichte das Projekt, dass partizipative Neugestaltung Zeit, Experimentierfreude und die Fähigkeit erfordert, soziale und kulturelle Barrieren zu überwinden. Die Fallstudie zeigte außerdem die Bedeutung von **Vorstellungskraft und kollektivem „Träumen“**, um langfristige Motivation und transformative Prozesse aufrechtzuerhalten.

Relevanz für SPARK

ASK ist ein überzeugendes Beispiel für gemeinschaftsbasiertes Co-Design und partizipative Neugestaltung. Das Projekt zeigt, wie junge Menschen durch **Selbstbau, Zusammenarbeit und gemeinsame Verantwortung** sowohl die physische als auch die soziale Bedeutung eines Raums aktiv mitgestalten können. Für das SPARK-Toolkit unterstreicht die Fallstudie die Bedeutung der Verbindung von materieller Veränderung, Kreativität, Inklusion und Gemeinschaftsbildung innerhalb partizipativer Prozesse. Darüber hinaus bietet sie ein übertragbares Beispiel dafür, wie Co-Design nicht nur neugestaltete Räume hervorbringen, sondern auch stärkere Beziehungen, aktive Bürgerschaft und kollektives Verantwortungsgefühl fördern kann.

CASE	CONTEXT	TYPE OF SPACE/ PROJECT	LEVEL OF RESOURCES REQUIRED	MAIN PHASE OF THE SPARK METHOD
ASK – Art Social Kitchen	Recanati, Italien; von APS Fonti San Lorenzo initiiertes Gemeinschafts-projekt in einem mittelgroßen städtischen Kontext	Partizipative Neugestaltung eines Gemeinschafts-raums durch Selbstbau, gemeinschaftliches Miteinander und soziale Innovation	Mittel (technische Kompetenzen, Materialien für den Selbstbau, professionelle Unterstützung und Koordination innerhalb der Gemeinschaft)	**4. Prototyping und Erprobung**

Aus der Analyse hervorgehende methodische Elemente:

Die Fallstudie verdeutlicht den Wert des **gemeinschaftsbasierten Selbstbaus** als Co-Design-Instrument, bei dem die **gemeinsame Gestaltung und Herstellung von Möbeln** und gemeinschaftlich genutzten Räumen zu einem kollektiven Lernprozess wird, der Empowerment und die Aktivierung der Gemeinschaft fördert. Die Erfahrung zeigt zudem, wie die physische Veränderung eines Raums Beziehungen, Beteiligung und Zugehörigkeitsgefühl stärken und gleichzeitig partizipative und nachhaltige Ansätze der Neugestaltung fördern kann.

5.4 BUILD THE FUTURE (ITALIEN)

Kontext, Zielgruppe und allgemeiner Ansatz

Build The Future ist ein Bildungs- und Beteiligungsprojekt, das in der Provinz Macerata entwickelt wurde und **Kinder sowie junge Jugendliche in verschiedenen Phasen ihrer Schullaufbahn** einbezieht. Die Initiative verbindet Bildung, Partizipation und aktive Bürgerschaft und unterstützt die Entwicklung persönlicher und gesellschaftlicher Kompetenzen durch transformative Erfahrungen im Zusammenhang mit schulischen und öffentlichen Räumen. Das Projekt bezieht schrittweise Schüler:innen der Grundschule und der Sekundarstufe I ein und fördert dadurch **langfristige Bildungskontinuität** und Empowerment von jungen Menschen bereits in einem frühen Alter.

Methodik

Das Projekt gliederte sich in **drei miteinander verbundene Phasen: psychosoziale Workshops, partizipative Gestaltung und Umsetzung der Veränderungen**. Zunächst nahmen die Schüler:innen an Aktivitäten teil, die darauf abzielten, emotionale, zwischenmenschliche und soziale Kompetenzen zu stärken. Anschließend identifizierten sie Bedürfnisse und Möglichkeiten innerhalb schulischer und städtischer Umgebungen und entwickelten im Rahmen von Co-Design-Aktivitäten Vorschläge für deren Neugestaltung. Schließlich wurden die vorgeschlagenen Maßnahmen in **Zusammenarbeit mit Schulen und lokalen Verwaltungen** umgesetzt, wodurch die Beiträge der jungen Menschen sichtbar und konkret wurden. Der Prozess verband erfahrungsorientiertes Lernen, aktive Beteiligung und die praktische Veränderung von Räumen.

Gewonnene Erkenntnisse

Die Erfahrung zeigte, dass die Verbindung von Bildung und partizipativer Gestaltung Lebenskompetenzen, Kreativität, gesellschaftliche Verantwortung und Zugehörigkeitsgefühl stärken kann. Die jungen Teilnehmenden entwickelten ein stärkeres Bewusstsein für ihre **Fähigkeit, die Räume in ihrem Umfeld zu beeinflussen und zu verbessern.** Das Projekt verdeutlichte zudem die Bedeutung von **Kontinuität in partizipativen Bildungsprozessen** sowie die Notwendigkeit der Zusammenarbeit zwischen Schulen, lokalen Verwaltungen und Gemeinschaften, um die erreichten Veränderungen langfristig zu erhalten.

Relevanz für SPARK

Build The Future stellt ein bedeutendes Beispiel für **bildungsorientiertes Co-Design** dar und zeigt, wie partizipative Prozesse **bereits im Kindesalter beginnen und Teil langfristiger Lernprozesse werden können**. Das Projekt verdeutlicht, wie nichtformale Bildung, aktive Bürgerschaft und räumliche Neugestaltung miteinander verbunden werden können, um das Empowerment junger Menschen zu fördern. Für das SPARK-Toolkit bietet die Fallstudie ein übertragbares Modell für die Beteiligung junger Menschen an der Gestaltung **schulischer und öffentlicher Räume** und fördert gleichzeitig inklusivere, bedeutungsvollere und jugendfreundlichere Umgebungen.

FALLSTUDIE	KONTEXT	ART DES RAUMS / PROJEKTS	RESSOURCEN-AUFWAND	HAUPTPHASE DER SPARK-METHODE
Build The Future	Provinz Macerata, Italien; Bildungsprojekt, das in Zusammenarbeit mit Schulen und lokalen Verwaltungen umgesetzt wurde	Bildungs-orientiertes Co-Design und partizipative Neugestaltung von schulischen und öffentlichen Räumen	Mittel (pädagogische Begleitung, institutionelle Koordination sowie Materialien für Workshops und Maßnahmen zur Neugestaltung)	**4. Prototyping und Erprobung**

Aus der Analyse hervorgehende methodische Elemente:

Die Fallstudie verdeutlicht die Wirksamkeit von bildungsorientiertem Co-Design, bei dem partizipative Gestaltung und die Entwicklung von Lebenskompetenzen miteinander verbunden werden, um Empowerment und aktive Bürgerschaft bereits in jungen Jahren zu fördern. Die Erfahrung zeigt zudem den Wert **kontinuierlicher und erfahrungsorientierter Lernprozesse**, bei denen die konkrete Veränderung von Räumen die Beiträge junger Menschen sichtbar macht und ihr Zugehörigkeitsgefühl sowie ihr Verantwortungsbewusstsein gegenüber der Gemeinschaft stärkt.

5.5 RADIOTIN (RUMÄNIEN)

Kontext, Zielgruppe und allgemeiner Ansatz

RadioTin ist ein **von jungen Menschen betriebener Online-Radiosender**, der in Izvoarele, Rumänien, in einem ländlichen Umfeld entstand, in dem die Möglichkeiten für den Ausdruck und die Beteiligung junger Menschen häufig begrenzt sind. Ursprünglich von einer kleinen Gruppe junger Menschen entwickelt, wurde das Projekt schrittweise auf eine größere Jugendgemeinschaft ausgeweitet. Anstatt als zeitlich begrenzte Aktivität zu funktionieren, entwickelte sich RadioTin zu einem partizipativen Raum für Kommunikation, Kreativität und Selbstausdruck, in dem junge Menschen für sie relevante Themen diskutieren, aktive Rollen ausprobieren und **ihre eigene öffentliche Stimme entwickeln** konnten.

Methodik

Das Projekt entwickelte sich schrittweise über verschiedene Phasen. Ausgangspunkt waren die Inspiration durch ein anderes lokales Radioprojekt sowie die Entwicklung eines Plans, der im Rahmen eines Projekts des Europäischen Solidaritätskorps unterstützt wurde. Die jungen Teilnehmenden wirkten an der Einrichtung des Radiostudios, der Organisation von Sendeplänen und Playlists, der Entwicklung einer Website sowie der Produktion regelmäßiger Podcasts und Live-Sendungen mit. Im Laufe der Zeit entwickelte sich der Prozess zu einer von jungen Menschen geleiteten Initiative, wobei einige Teilnehmende **Verantwortung für Koordination und Management** übernahmen. Die Methodik verband Co-Design, erfahrungsorientiertes Lernen, technisches Experimentieren und schrittweises Empowerment.

Gewonnene Erkenntnisse

Die Erfahrung zeigte, dass von jungen Menschen geleitete Medienprojekte **Empowerment, technische Kompetenzen, Verantwortungsbewusstsein** und soziale Vernetzung stärken können. Die informelle Atmosphäre und die starken Beziehungen innerhalb der Gruppe trugen wesentlich zum Erfolg der Initiative bei. Gleichzeitig verdeutlichte das Projekt die Bedeutung von **Kontinuität, Mentoring und organisatorischer Unterstützung**, um die Beteiligung langfristig aufrechtzuerhalten. Die Fallstudie zeigte zudem, dass von jungen Menschen geleitete Initiativen ein **Gleichgewicht zwischen Spontaneität und Struktur** erfordern, damit sich Kreativität entfalten kann und gleichzeitig Nachhaltigkeit und Koordination gewährleistet werden.

Relevanz für SPARK

RadioTin ist für SPARK besonders relevant, da das Projekt **das Konzept des Co-Designs über physische Räume hinaus erweitert** und zeigt, wie partizipative Prozesse auch Kommunikationsinstrumente und Medieninfrastrukturen umfassen können. Das Projekt verdeutlicht, wie junge Menschen zu **aktiven Gestalter:innen partizipativer Umgebungen** werden können, wenn ihnen Vertrauen, Unterstützung und sinnvolle Möglichkeiten zum Selbstausdruck geboten werden. Für das SPARK-Toolkit bietet die Fallstudie ein **übertragbares Beispiel für von jungen Menschen geleitete Partizipation in ländlichen Kontexten** und unterstreicht den Wert von Kreativität, Empowerment und nichtformalem Lernen bei der Schaffung inklusiver und bedeutungsvoller Räume für junge Menschen.

FALLSTUDIE	KONTEXT	ART DES RAUMS / PROJEKTS	RESSOURCEN-AUFWAND	HAUPTPHASE DER SPARK-METHODE
RadioTin	Izvoarele, Rumänien – ländlicher Kontext	Partizipativer Medienraum und von jungen Menschen betriebenes Online-Radio	Mittel (technische Ausstattung, Schulungen, Mentoring und organisatorische Unterstützung)	**4. Prototyping**

Aus der Analyse hervorgehende methodische Elemente:

Das Fallbeispiel verdeutlicht, wie **Co-Design über physische Räume hinausgehen** und auch Medieninfrastrukturen sowie digitale partizipative Räume umfassen kann, die von jungen Menschen selbst gestaltet und verwaltet werden. Die Erfahrung zeigt zudem, dass jugendgeleitete Prozesse Empowerment, Kompetenzentwicklung und die **Entwicklung einer eigenen öffentlichen Stimme** fördern können, zugleich jedoch Kontinuität, Mentoring und organisatorische Unterstützung benötigen, um langfristig nachhaltig zu bleiben.

5.6 PARKS AND RECREATION (RUMÄNIEN)

Kontext, Zielgruppe und allgemeiner Ansatz

Parks and Recreation ist ein Jugendbeteiligungsprojekt, das in Teișani, Rumänien, entwickelt wurde und darauf abzielt, junge Menschen in die **gemeinsame Gestaltung öffentlicher Freizeitflächen im ländlichen Raum** einzubeziehen. Die jungen Teilnehmenden wirkten als Mitgestalter:innen und Berater:innen und beteiligten sich sowohl an der Ermittlung der Bedürfnisse der Gemeinschaft als auch an der Umgestaltung öffentlicher Räume. Das Projekt förderte **partizipative Raumgestaltung** (Participatory Placemaking) als Instrument zur Verbesserung der Lebensqualität und zur Stärkung der Rolle junger Menschen als aktive Akteur:innen der lokalen Entwicklung.

Methodik

Das Projekt folgte einem strukturierten **partizipativen Prozess**, der Forschung, die Zusammenarbeit mit Expert:innen und den Dialog mit Institutionen miteinander verband. Zu den Aktivitäten gehörten regelmäßige Treffen mit den jungen Teilnehmenden, eine von einem Anthropologen unterstützte Analyse der Bedürfnisse der Gemeinschaft, intensive Design-Workshops und Camps, Konsultationen mit lokalen Behörden sowie die Präsentation von Vorschlägen vor dem Gemeinderat. Eines der vorgeschlagenen Projekte wurde später umgesetzt, wodurch junge Menschen **an allen Phasen des Prozesses beteiligt waren – von der Analyse und Ideenentwicklung bis hin zur konkreten Realisierung eines öffentlichen Raums.**

Gewonnene Erkenntnisse

Die Erfahrung zeigte, dass junge Menschen zu **aktiven Akteur:innen territorialer Veränderungen** werden können, wenn sie durch Mentoring, Moderation sowie die Zusammenarbeit mit Expert:innen und Institutionen unterstützt werden. Das Projekt stärkte das Selbstvertrauen der Teilnehmenden, ihre Identifikation mit dem Prozess und dem gestalteten Raum sowie ihr aktives bürgerschaftliches Engagement. Gleichzeitig verdeutlichte das Fallbeispiel die **Bedeutung des Dialogs mit lokalen Behörden**, um Nachhaltigkeit und Umsetzung sicherzustellen. Es zeigte außerdem, dass partizipative Prozesse Vermittlungskompetenzen, langfristige Unterstützung und die Fähigkeit erfordern, **mit politischen und administrativen Herausforderungen umzugehen.**

Relevanz für SPARK

Parks and Recreation ist ein aussagekräftiges Beispiel für **jugendgeleitete partizipative Raumgestaltung im ländlichen Kontext**. Das Projekt zeigt, wie Co-Design konkrete Veränderungen im öffentlichen Raum bewirken und gleichzeitig Empowerment und Beteiligung an der Gemeinschaft stärken kann. Es verdeutlicht, dass partizipative Gestaltung auch in Kontexten mit begrenzten Ressourcen erfolgreich umgesetzt werden kann, wenn die Zusammenarbeit zwischen jungen Menschen, Expert:innen und Institutionen wirksam unterstützt wird. Für das SPARK-Toolkit bietet das Fallbeispiel ein übertragbares Modell partizipativer Regeneration, das auf **inklusiven Gestaltungsprozessen, lokalem Engagement und der Handlungsmacht junger Menschen** basiert.

FALLSTUDIE	KONTEXT	ART DES RAUMS / PROJEKTS	RESSOURCEN-AUFWAND	HAUPTPHASE DER SPARK-METHODE
Parks and Recreation	Teișani, Kreis Prahova, Rumänien – ländlicher Kontext	Partizipatives Placemaking-Projekt zur gemeinsamen Gestaltung öffentlicher Freizeitflächen	Mittel–hoch (Forschung, Unterstützung durch Expert:innen, institutionelle Zusammenarbeit und infrastrukturelle Umsetzung)	**3. Co-Design und Ideenfindung**

Aus der Analyse hervorgehende methodische Elemente:

Das Fallbeispiel verdeutlicht die Wirksamkeit von **partizipativem Placemaking als Instrument der lokalen Entwicklung**, bei dem junge Menschen in alle Phasen des Prozesses einbezogen werden – von der Bedarfsanalyse bis hin zur konkreten Gestaltung und Umsetzung von Räumen. Die Erfahrung zeigt zudem, wie die **Zusammenarbeit zwischen jungen Menschen, Expert:innen und lokalen Behörden** die Identifikation mit dem Prozess und dem gestalteten Raum stärken, Nachhaltigkeit fördern und Co-Design-Prozesse auch in ländlichen Kontexten mit begrenzten Ressourcen übertragbar und wiederholbar machen kann.

SCHLUSS-FOLGERUNGEN UND MOTIVATION

06

Dieses abschließende Kapitel reflektiert die wichtigsten Erkenntnisse aus dem SPARK-Projekt und ermutigt Jugendarbeiter:innen, Organisationen und junge Menschen, weiterhin mit partizipativem Co-Design zu experimentieren. Es unterstreicht die Bedeutung von Vertrauen, Zusammenarbeit, Kreativität und der Handlungsmacht junger Menschen für die Gestaltung inklusiverer und demokratischerer Gemeinschaften.

Dieses Toolkit macht deutlich, dass **Co-Design mehr als nur eine Methodik ist** – es ist zugleich eine beziehungsorientierte, pädagogische und demokratische Praxis. Die in diesem Toolkit vorgestellten Erfahrungen zeigen, dass sinnvolle Partizipation weder von großen Budgets noch von ausgefeilten Technologien oder perfekten Rahmenbedingungen abhängt. **Beteiligung beginnt häufig mit kleinen Aktionen**: gemeinsam eine Wand streichen, ein Jugendzentrum neu gestalten, einen Prototyp entwickeln, eine Diskussion organisieren, Vertrauen innerhalb einer Gruppe aufbauen oder einfach den Erfahrungen und Ideen junger Menschen ernsthaft zuhören.

SPARK hat uns gezeigt, dass **Partizipation ein Prozess und keine einzelne Aktivität ist**. Vertrauen, Identifikation mit dem Prozess, Zusammenarbeit und Inklusion entwickeln sich schrittweise durch Kontinuität, Transparenz, Dialog und gemeinsame Erfahrungen. Junge Menschen beteiligen sich intensiver und nachhaltiger, wenn **sie sichtbare Ergebnisse erleben, Entscheidungen beeinflussen können und als aktive Mitgestalter:innen ihrer Gemeinschaften anerkannt werden.**

Das Toolkit verdeutlicht außerdem, dass **Co-Design niemals vollständig linear oder vorhersehbar verläuft**. Partizipative Prozesse bringen unweigerlich Herausforderungen, Spannungen, Experimente und Anpassungen mit sich. Nicht jede Idee wird umgesetzt, und nicht jeder Prozess verläuft reibungslos. Dennoch können selbst **kleine partizipative Erfahrungen wichtige Lernprozesse anstoßen**, Beziehungen stärken und neue Möglichkeiten für Beteiligung und Veränderung eröffnen.

Für junge Menschen bietet Co-Design die Möglichkeit, **ihre eigenen Fähigkeiten zu entdecken, Selbstvertrauen aufzubauen, Beziehungen zu anderen zu entwickeln und zu erfahren, dass ihre Meinungen und Ideen tatsächlich zählen**. Beteiligung trägt nicht nur dazu bei, Räume zu verbessern – sie stärkt auch Gemeinschaft, Zugehörigkeit und aktive Bürgerschaft.

Dieses Toolkit kann als eine Art **Werkzeugkasten** verstanden werden, dessen Inhalte ausprobiert und an die jeweilige Gemeinschaft und den jeweiligen Kontext angepasst werden können. Es bietet Ideen, Methoden und Inspirationen, die flexibel weiterentwickelt und miteinander kombiniert werden können. **Jeder Kontext ist anders**, und jeder Co-Design-Prozess entwickelt seinen eigenen Rhythmus, seine eigenen Herausforderungen und seine eigenen Ergebnisse.

Entscheidend ist, **weiterhin Möglichkeiten zu schaffen**, in denen junge Menschen gemeinsam Ideen entwickeln, diskutieren, gestalten, erproben und Veränderungen bewirken können.

Partizipation wird dann wirklich bedeutungsvoll, wenn jungen Menschen nicht nur zugetraut wird, teilzunehmen, sondern auch Ergebnisse mitzugestalten, Entscheidungen zu beeinflussen und **aktiv zur Zukunft ihrer Gemeinschaften beizutragen.**

6.1 LITERATUR UND WEITERFÜHRENDE LITERATUR

Arts, D., Rukodza, D., Heselmans, Y., Basheer, R., Uijterlinde, R., & Ganzen, W. (2024). Participatory evaluation: How to implement it (Part 2 of 3).

Balleys, C., et al. (2024). Youth and Public Space: Visibility, Performance and Social Media. Springer.

Blomkamp, E. (2018). The promise of co-design for public policy. Australian Journal of Public Administration, 77(4), 729–743.

Bowler, L., Wang, K., Lopatovska, I., & Rosin, M. (2021). The meaning of participation in co-design with children and youth: Relationships, roles, and interactions. Proceedings of the Association for Information Science and Technology, 58(1), 13–24.

Christison, L., Railton, R., Glassey, R., Makirere-Haerewa, R., Tipene-Leach, D., & Swinburn, B. (2025). Rangatahi youth-led dissemination campaign for co-created eating and wellbeing guidelines: A process and pilot implementation evaluation. JMIR Formative Research.

Council of Europe. (2015). Revised European Charter on the Participation of Young People in Local and Regional Life.

Derr, V., Chawla, L., Mintzer, M., Cushing, D. F., & Van Vliet, W. (2013). A city for all citizens: Integrating children and youth from marginalized populations into city planning. Buildings, 3(3), 482–505.
European Commission. (2021). Ethics in Social Science and Humanities Research.

Gaye, L., & Tanaka, A. (2011). Beyond participation. Proceedings of the 8th ACM Conference on Creativity and Cognition.

Glumac, O. (2015). Design for youngsters' empowerment in their sustainable active citizenship. Nordes, 6.

Hagemann, F., Sang, Å. O., & Randrup, T. B. (2024). Enabling transformative participation with children and youth in urban public space planning: A scoping review. Urban Transformations.

Hart, R. (1992). Children's Participation: From Tokenism to Citizenship. UNICEF.

Heinrich, A. J., & Million, A. (2014). Young People as City Builders: Youth Participation in German Municipalities. Goethe-Institut.

Hennig, S., Vogler, R., Waltl, D., & Schötz, T. (2024). Zur Situation und Verbesserung von Partizipation junger Menschen in der Stadtplanung. Standort.

Kara, N. (2007). Beyond tokenism: Participatory evaluation processes and meaningful youth involvement in decision-making. Children, Youth and Environments, 17(2), 563–580.

Knabe, E. (2024). Co-designing participation with young people in the smart city: Learning from the early stages of a co-design process with an overlooked group. In What Could Possibly Go Wrong? Impact and Consequences in Design: DGTF Annual Conference 2024 in Lucerne (pp. 146–157).

Kranias, G. (2017). Participatory Evaluation Toolkit.

Le-van, T., Filatova, B., Chertkova, A., & Gurary, L. (2025). Tools and lifehacks for participatory design of public spaces with children as co-authors. Proceedings of the International Conference of Contemporary Affairs in Architecture and Urbanism (ICCAUA), 8(1), 170–175.

McNally, B., Guha, M. L., Mauriello, M. L., & Druin, A. (2016). Children's perspectives on ethical issues surrounding their past involvement on a participatory design team. Proceedings of the 2016 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems.

Percy-Smith, B. (2010). *Councils, Consultations and Community: Rethinking the Spaces for Children's Participation.*

Reich, J., et al. (2017). In this together. International Journal of Qualitative Methods, 16(1).

Sanders, E. B.-N., & Stappers, P. J. (2008). Co-creation and the new landscapes of design. CoDesign, 4(1), 5–18.

Sette, C. (n.d.). Participatory Evaluation.

Steen, M. (2013). Co-design as a process of joint inquiry and imagination. Design Issues, 29(2), 16–28.

Tamarack Institute. (2020). Participatory Evaluation: Community-Based Assessment and Strategic Learning.

Wells, E. E., Arnold, M. E., & Dolenc, B. (2009). Participatory evaluation with youth: Building skills for community action. Journal of Youth Development, 4(1), 120–125.

Wikberg Nilsson, Å. (2024). Young 2.0: Advancing an inclusive framework for co-creating futures with youth. CoDesign, 1–19.

Yip, J. C., Sobel, K., Pitt, C., Lee, K. J., Chen, S., Nasu, K., & Pina, L. R. (2017). Examining adult-child interactions in intergenerational participatory design. Proceedings of the 2017 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems.

Zeldin, S., Petrokubi, J., & MacNeil, C. (2008). Youth-adult partnerships in decision making: Disseminating and implementing an innovative idea into established organizations and communities. American Journal of Community Psychology, 41(3–4), 262–277.

6.2 MITWIRKENDE

Die Erstellung dieser Publikation wurde durch das Engagement, die Fachkompetenz und die Zusammenarbeit zahlreicher Personen und Organisationen ermöglicht, die in allen Phasen des Projekts – von der Konzeption bis zur Fertigstellung – beteiligt waren. Wir danken ihnen herzlich für ihre wertvollen Beiträge in den folgenden zentralen Bereichen:

Projektkoordination und -management
Chiara Maggi – Roter Baum Berlin

Redaktionsteam und inhaltliche Entwicklung
Chiara Maggi – Roter Baum Berlin
Claudia Guerrero I Almirall – Roter Baum Berlin
Iulian Lungu – Curba de Cultură
Mihai-Cosmin Catană – Curba de Cultură
Massimiliano Cascata – Altrove Centro Giovani
Marco Del Gobbo – Altrove Centro Giovani
Francesca Gallucci – Stadt Macerata
Ilaria Ribichini – Stadt Macerata
Riccardo Nardi – Stadt Macerata

Grafikdesign und Layout
Helena Fernandez Sanchez – Roter Baum Berlin
Maria Vrbešić – Roter Baum Berlin
Juliette Cayrel – Roter Baum Berlin

Lektorat
Juliette Cayrel – Roter Baum Berlin
Maria Vrbesic – Roter Baum Berlin

Projektkommunikation und Verbreitung
Chiara Maggi – Roter Baum Berlin

Veröffentlichungsjahr und Urheberrecht
© 2026 – SPARK-Toolkit

Diese Publikation ist unter der Creative Commons Namensnennung – Nicht kommerziell – Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 International Lizenz (CC BY-NC-SA 4.0) lizenziert.

Co-funded by
the European Union

Dieses Projekt wurde in Zusammenarbeit mit
folgenden Partnern realisiert:

CURBA DE CULTURĂ

Città di Macerata

ROTER BAUM
GEMEINNÜTZIGE GESELLSCHAFT