



Praxis

Digitale
Anwendungen

leit

faden

partizipativ mit
Kindern und
Jugendlichen gestalten.

Inhalt

Hintergrund: Kinderrechte in der Tasche 2

Einführung in die Partizipation 4

Partizipation ist ein Kinderrecht	4
Definition Partizipation	4
Mitwirkung mit Wirkung	5
So gelingt Partizipation in der Praxis	5
Die Aussagekraft von Partizipation	7

Setting 8

Lebenswelten	9
Vertrautheit	11
Rahmenbedingungen	11

Methodik 12

Co-Creation	13
Methodenmix	14
Methodische Beispiele	14
Praxistipps	19

Allgemeine Praxistipps 21

Vorwort

Digitale Anwendungen wie Websites und Apps prägen unseren Alltag. Um sie benutzerfreundlich zu gestalten, wird bei digitalen Anwendungen für Erwachsene vermehrt ein «menschzentrierter Ansatz» verfolgt. Die spätere Nutzergruppe wird dabei als aktive Mitgestalterinnen und Mitgestalter vom Konzept bis zum Endprodukt in sämtliche Entwicklungsschritte einbezogen. Für die partizipative Arbeit an digitalen Projekten mit und für Kinder und Jugendliche lassen sich erst wenige entsprechende Beispiele und Empfehlungen finden.

Der vorliegende Leitfaden schliesst diese Lücke. Er bietet eine kompakte praxisorientierte Einführung in die Gestaltung digitaler Anwendungen mit und für Kinder und Jugendliche am Beispiel des partizipativen Projekts «Kinderrechte in der Tasche». Die zentrale Idee des Projekts bestand darin, mit Kindern eine attraktive Web-Anwendung zu gestalten, welche zielgruppengerecht und interaktiv über Kinderrechte informiert und sie dabei unterstützt, ihre Rechte wahrzunehmen. Das Projekt wurde von der OST – Ostschweizer Fachhochschule, UNICEF Schweiz und Liechtenstein und der Pädagogischen Hochschule Luzern initiiert und mit den Partnern Kinderombudsstelle, PACH Pflege- und Adoptivkinder Schweiz, Pro Juventute, Terre des Hommes Suisse, Integras, éducation21, Procap und Pro Infirmis umgesetzt. Schweizweit wirkten dabei mehr als 100 Kinder mit, unter anderem in

Workshops mit unterschiedlichsten Konzeptionsmethoden, bei der Auswahl von Illustrationsstilen, im Rahmen von App-Tests sowie in einem begleitenden Kinderbeirat.

Wenn Kinder und Jugendliche in Partizipationsprozessen neue Impulse setzen können, kann Partizipation ein Projekt und dessen Endergebnis entscheidend weiterbringen. Gleichzeitig werden die Kinder und Jugendlichen in ihrer Persönlichkeit gestärkt und auch die Projektleiterinnen und -leiter entwickeln sich dabei persönlich weiter. Partizipation ist indes aufwendig und zeitintensiv. Es braucht Planung, Flexibilität und Offenheit – speziell, wenn es um komplexe Projekte geht, zu denen die Realisierung einer digitalen Anwendung zweifelsohne gehört.

Neben Hintergrundinformationen zu bedeutungsvoller Partizipation, verstanden als anerkennende, ergebnisoffene und wirkungsvolle Beteiligung, geeigneten Settings und Methoden fasst diese Broschüre Erfahrungen der partizipativen Arbeit mit Kindern zusammen. Möge dieser Leitfaden Inspiration sein für viele weitere digitale Projekte, an denen Kinder und auch Jugendliche aktiv mitgestalten und mitwirken können.

Hintergrund: Kinderrechte in der Tasche

Noch längst kennen nicht alle Kinder und Jugendliche (KuJ) ihre Rechte. Versuche, KuJ ihre Rechte in der Schule zu erklären, gründen immer noch auf Einzelinitiativen und folgen keiner Gesamtstrategie. Zudem richten sich die Informationen zum Thema oft an Erwachsene und erfolgen heute zumeist über Printmedien, obschon KuJ sich verstärkt auf dem digitalen Weg informieren. Laut MIKE-Studie der ZHAW 2019¹ ist das Smartphone ein beliebtes Medium der Primarschulkinder. Rund die Hälfte der Primarschulkinder besitzt ein eigenes Handy, das sie mit knapp 10 Jahren erhalten haben. 60 Prozent der Kinder nutzen regelmässig das Internet. 2015 waren es noch 40 Prozent. Bei den Schweizer Jugendlichen zwischen 12 und 19 Jahren besitzen laut JAMES-Studie² bereits 99 Prozent ein eigenes Smartphone. Gleichzeitig sinkt die Anzahl der KuJ, die sich beispielsweise über Printmedien informieren, seit Jahren stark.

Hier setzte das von der OST – Ostschweizer Fachhochschule, UNICEF Schweiz und Liechtenstein und der PH Luzern initiierte Projekt «Kinderrechte in der Tasche» an. Ziel des Projekts war es, Kindern ihre Rechte direkt per App näherzubringen. Um ein zielgruppengerechtes Produkt zu kreieren, das interaktiv über Kinderrechte informiert und Kinder bei der Ausübung ihrer Rechte unterstützt, wurde die Zielgruppe partizipativ in die Entwicklung einbezogen. Die App leistet also einerseits einen Beitrag, Kinder über ihre Rechte zu informieren, und bewegt sich nahe an ihrer Mediennutzung. Andererseits dient der Entstehungsprozess der App als Beispiel

für eine Entwicklung, die dem Recht der KuJ auf Partizipation gerecht wird.

Um die Anwendung möglichst zielgruppengerecht entwickeln zu können, wurden in einem ersten Schritt Fachpersonen zu allgemeinen Anforderungen an eine Kinderrechte-App befragt. Der weitaus umfangreichere Teil bestand jedoch in der Zusammenarbeit mit Kindern. Sie hatten von Anfang an die Möglichkeit, bei der Erarbeitung der Inhalte sowie der Gestaltung und der Anwendung mitzureden und mitzubestimmen. Es wurden unterschiedliche Partizipationsformen gewählt, um ein umfassendes Bild der Anliegen und Bedürfnisse sowie der Mediennutzung der Kinder zu erhalten. So erhielt das Projektteam direkt von der Zielgruppe relevante Hinweise sowie inhaltliche und gestalterische Ideen.



In einem ersten Schritt fanden diverse Workshops mit Kindern statt. Die Workshop-Methoden, die Sprache sowie der Durchführungsort wurden so gewählt, dass unterschiedliche Kinder daran teilnehmen konnten. Beispielsweise wurden die drei grösseren Sprachregionen der Schweiz berücksichtigt. Auch die Settings und Partizipationsformen variierten, sodass sich Kinder mit unterschiedlichen sozialen und kulturellen

Hintergründen, mit unterschiedlichen Bedürfnissen und Anliegen sowie Bildungsniveaus einbringen konnten. In späteren Projektphasen wurden die Kinder erneut konsultiert und hatten beispielsweise die Möglichkeit, sich zur grafischen Umsetzung zu äussern oder die unterschiedlichen App-Prototypen zu testen. Zusätzlich begleitete ein Kinderbeirat die App-Gestaltung und -Entwicklung.



Aus dem Projekt «Kinderrechte in der Tasche»

Der Kinderbeirat wurde im Laufe des Prozesses Bestandteil der Projektstruktur und ein zentrales Partizipationselement. Die Kinder des Beirats waren zwischen 8 und 12 Jahre alt und begleiteten das Projekt in den verschiedenen Phasen der Entwicklung und Umsetzung. Die Kinder erhielten zunächst vertiefte Einblicke in das Projekt und die geplante App. Neben dem, dass sie kindergerecht über das Projekt informiert wurden, sollten die Mitglieder des Kinderbeirats vor allem die Möglichkeit erhalten, mitzudenken, die einzelnen Projektschritte zu überprüfen, Stellung zu beziehen und wichtige Projektentscheide durch ihre Einschätzung mitzuprägen. Die Ideen und Meinungen des Kinderbeirats flossen sukzessive in den weiteren Projektverlauf ein.



Weitere Informationen zum Projekt

1 Waller, G., Suter, L., Bernath, J., Külling, C., Willemsse, I., Martel, N., & Süss, D. (2019). MIKE – Medien, Interaktion, Kinder, Eltern: Ergebnisbericht zur MIKE-Studie 2019. Zürich: Zürcher Hochschule für Angewandte Wissenschaften.

2 Bernath, J., Suter, L., Waller, G., Külling, C., Willemsse, I., & Süss, D. (2020). JAMES – Jugend, Aktivitäten, Medien – Erhebung Schweiz. Zürich: Zürcher Hochschule für Angewandte Wissenschaften.



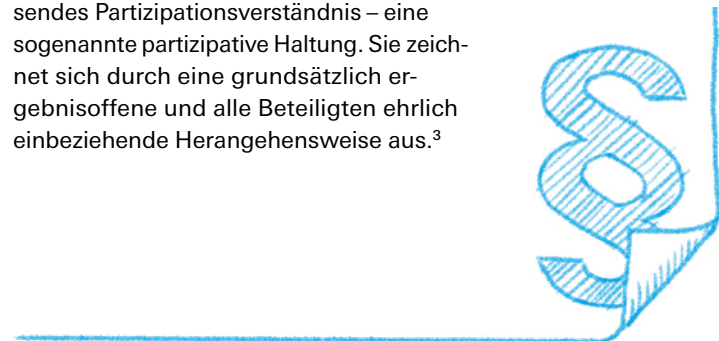
Einführung in die Partizipation

Partizipation ist ein Kinderrecht

KuJ zu beteiligen und ihnen dabei die notwendige Anerkennung als mitdenkende und mithandelnde Subjekte in unserer Gesellschaft zu gewähren, ist eines der vier Grundprinzipien der UN-Konvention über die Rechte des Kindes (Kinderrechtskonvention, KRK). KuJ bewusst anzuhören und mit einzubeziehen, ist eine Verpflichtung, die sich aus der KRK ergibt und für die Vertragsstaaten bindend ist. Die Schweiz und Liechtenstein haben die Kinderrechtskonvention 1997 beziehungsweise 1995 ratifiziert. Artikel 12 der KRK besagt, dass KuJ in allen sie betreffenden Angelegenheiten angehört und einbezogen werden müssen. Ihre Meinung soll ein ihrem Alter und ihrer Reife angemessenes Gewicht erhalten. Ebenso relevant ist das Recht auf Zugang zu angemessener Information (Art. 17 KRK), das Recht auf freie Meinungsäußerung (Art. 13 KRK), die Gedanken-, Gewissens- und Religionsfreiheit (Art. 14 KRK) und die Versammlungsfreiheit (Art. 15 KRK). Um in der täglichen Arbeit Partizipation mit KuJ zu leben, braucht es also ein umfassendes Partizipationsverständnis – eine sogenannte partizipative Haltung. Sie zeichnet sich durch eine grundsätzlich ergebnisoffene und alle Beteiligten ehrlich einbeziehende Herangehensweise aus.³

Definition Partizipation

Partizipation bedeutet wörtlich «Teilhabe und Teilnahme» an Projekten, Prozessen und Entscheidungsfindungen. Mit dem Begriff einher geht die Anerkennung, dass KuJ Teil der Gesellschaft sind und demzufolge Gelegenheit haben müssen, an Entscheidungen, die sie betreffen, mitzuwirken und an den Resultaten teilzuhaben. Sie sind als Expertinnen und Experten ihrer Lebenswelt zu sehen. In der Praxis geht Partizipation über die reine Begrifflichkeit hinaus: Partizipation heisst, KuJ in alles, was sie betrifft, aktiv, umfassend und glaubwürdig einzubeziehen. Hierbei sind sie auf ein Umfeld angewiesen, das ihre Bedürfnisse ernst nimmt und sie im Sinne ihres verbrieften Rechtes in ihrer Entwicklung bestmöglich fördert und unterstützt. Anhören, Informieren, Fürsprache und eine entsprechende Grundhaltung seitens der Erwachsenen sind dazu wichtige Grundvoraussetzungen.



Mitwirkung mit Wirkung

KuJ zu beteiligen und anzuerkennen, ist auch die Grundlage für erfolgreiche Projekte. Indem sie mit einbezogen werden, erleben KuJ, dass sie gehört und ernst genommen werden und dass sie die Welt beeinflussen können. In partizipativen Prozessen lernen sie, sich eine Meinung zu bilden, diese zu äussern, in Entscheidungsprozessen mitzuwirken und dabei auch Kompromisse einzugehen. Erleben KuJ Informations-, Meinungs- und Entscheidungsprozesse als positiv, erhöht dies ihr Zugehörigkeitsgefühl und ihre Identifikation mit einem Projekt oder einer Entscheidung. Indem sie neue Impulse setzen und das Projekt als Ganzes massgeblich beeinflussen können, entsteht ein nachhaltiges und von allen mitgetragenes Ergebnis.



So gelingt Partizipation in der Praxis

Partizipation ist ernsthaft, anerkendend, zukunftsorientiert, langfristig wirksam und lässt bedeutende Veränderungen zu. Damit Partizipation gelingt, brauchen KuJ Raum, Zeit und Gelegenheiten, um sich mitzuteilen, geeignete Kommunikationsmittel und -wege, um sich dem Alter entsprechend auszudrücken, sowie ein Gegenüber, das die Ideen, Wünsche und Bedürfnisse erfasst und ins Projekt integriert. Sie brauchen darüber hinaus die Gewissheit, dass sie nicht nur einmalig befragt werden, sondern konstant Teil des Projekts sind. Denn sie erleben Partizipation nur dann als echt, wenn ihre Anliegen ernsthaft und transparent berücksichtigt und mit ihnen besprochen werden. Alles andere ist frustrierend und demotivierend und führt dazu, dass die betroffenen KuJ das Interesse verlieren.

Partizipation von Anfang an

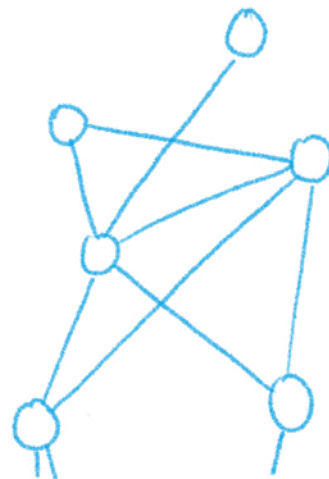
Eine universelle Kultur der Partizipation, die allen KuJ mit ihren Fähigkeiten und Bedürfnissen gerecht wird und sie als vollwertige Mitwirkende betrachtet, besteht aus einer Vielfalt an Partizipationsstufen und -formen. Damit KuJ ihre Einsichten einbringen, ein Projekt mitgestalten und tatsächlich beeinflussen können, braucht es gleich von Beginn weg Mitwirkungsmöglichkeiten. Dies kann gewährleistet werden, indem Partizipationsmomente in der Projektstruktur klar verankert werden.



KuJ beteiligen heisst KuJ anerkennen

KuJ haben Bedürfnisse und Ideen. Sie haben eine Sehnsucht nach Anerkennung und verfügen über eine wichtige Expertise über ihre eigene Lebenswelt. Es ist an uns Erwachsenen, ihnen eine Plattform zu bieten, um ihre wichtige Stimme einzubringen.

Ergebnisoffenheit ist dabei zentral. Es gilt, Wertschätzung zu kommunizieren und die Beiträge der KuJ entsprechend zu würdigen, ohne zwischen Richtig und Falsch zu unterscheiden. Eine respektvolle, transparente Partizipation bedeutet, ihnen auf Augenhöhe zu begegnen. Kann in einer Projektphase nur teilweise oder gar nicht auf ihre Anliegen eingegangen werden, muss dies erklärt und sachlich begründet werden. Dazu braucht es eine entsprechende Feedback- und Begründungskultur, gegenseitiges Vertrauen und regelmässige Informationen über den Stand des Projekts und die Art und Weise, wie Inputs aufgenommen worden sind. Es ist wichtig, auch dann zu informieren und es zu begründen, wenn ein Vorhaben nicht oder nicht in dem besprochenen Umfang realisierbar ist.



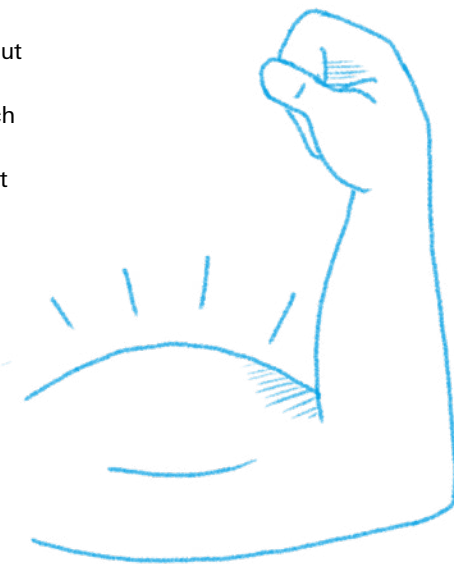
Partizipation vernetzt umsetzen

Die Partizipation von KuJ betrifft in aller Regel eine Vielzahl verschiedener Verantwortungsbereiche. Familie, Schule und Schlüsselpersonen aus dem Sozialraum und dem Freizeitbereich sind ein bedeutender Nährboden für bedeutungsvolle Partizipation. Gerade die ausserschulische Kinder- und Jugendarbeit⁴ verfügt oftmals über eine ausgewiesene Expertise, Erfahrung und Grundhaltung. Aber auch Personen aus der Forschung und Entwicklung, dem Kindeschutzbereich sowie dem privaten und öffentlichen Sektor müssen zu einer umfassenden Partizipationskultur beitragen. Zusammenarbeit, Vernetzung und Austausch der verschiedenen Akteurinnen und Akteure sind Erfolgsfaktoren und müssen in einer Projektentwicklung von Anfang an mitberücksichtigt werden.



Die Aussagekraft von Partizipation

Partizipation beinhaltet, dass KuJ repräsentiert sind. Das heisst aber nicht, dass das, was sie einbringen, repräsentativ ist und die gewonnenen Aussagen und Erkenntnisse für alle KuJ gelten. Repräsentativität in streng statistischem Sinn ist ein sehr hoher Anspruch. Je nach Partizipationsart ist eine höhere oder eine geringere Repräsentativität gegeben. Soll in einem Projekt ein umfassendes Bild der Bedürfnisse der KuJ erarbeitet werden, so ist eine inklusive Partizipation wichtig. Diese bezieht KuJ unterschiedlichen Alters, Geschlechts, mit unterschiedlichen Fähigkeiten, Interessen und sozio-ökonomischen Hintergründen gleichermaßen und bewusst mit ein. Es ist dabei insbesondere darauf zu achten, dass auch KuJ erreicht werden, die beispielsweise aufgrund einer Behinderung, einer Migrationsgeschichte und/oder Armut marginalisiert sind. Partizipationsangebote sollen ihnen nicht nur grundsätzlich offenstehen, sondern müssen ihnen vor allem auch aktiv zugänglich gemacht werden.



3 Um das Thema Partizipation zu vertiefen, empfiehlt sich die Broschüre «Partizipation von Kindern und Jugendlichen in Theorie und Praxis – für Gemeinden und Städte».

4 Damit sind die offene Kinder- und Jugendarbeit, die verbandliche und die kirchliche Arbeit gemeint.



Setting

Setting



Partizipationsprozesse können in ganz unterschiedlicher Ausgestaltung und an unterschiedlichen Orten stattfinden. Je nach Setting sind sie inklusiver oder sprechen nur einen Teil der KuJ an. Das Angebot, in einem formellen Gremium mitzuwirken wie einem Beirat oder einem Kinder- und Jugendparlament, spricht zum Beispiel eher KuJ an, die eine hohe Verbindlichkeit erfüllen können und sich für eine regelmässige Teilnahme verpflichten wollen. Solche formellen Gefässe stossen vor allem auch bei einer «Partizipationselite» auf Resonanz, das heisst bei jenen, die es gewohnt sind, nach ihrer Meinung gefragt zu werden und diese in einem öffentlichen Kontext einzubringen.

In einem Spannungsfeld dazu stehen zeitlich niederschwelligere Settings wie einmalige Workshops oder Partizipationsaktivitäten, die in einem institutionellen Rahmen wie der Schule oder in der ausserschulischen Kinder- und Jugendarbeit stattfinden.

Lebensweltorientierung

Um ein Projekt breit abzustützen, empfiehlt es sich, im Projektverlauf unterschiedliche Settings anzubieten. Dies gelingt durch eine Orientierung an der Lebenswelt der KuJ, also an ihren sozialen, ökonomischen, kulturellen und kognitiven Voraussetzungen.



Schule



Über die Schule erreicht man in der Regel eine hohe Anzahl KuJ auf einmal. Zudem ist die Chance auf Partizipation im Vergleich zu Settings in der Freizeit, wo zusätzliche Zeit für die Beteiligung aufgewendet werden muss, wegen des vorgegebenen schulischen Rahmens grundsätzlich höher. Gleichzeitig spiegelt die Schule aber lediglich die Bevölkerungsstruktur der jeweiligen Schulgemeinde. Setzt man ausschliesslich auf das Setting «Schule» und will ein repräsentativeres, überregionales Stimmungsbild zu einem Thema erhalten, ist es wichtig, für den Partizipationsprozess unterschiedliche Schulgemeinden mit zum Beispiel unterschiedlicher Grösse und Bevölkerungsstruktur auszuwählen. In den Städten empfiehlt sich, unterschiedliche Quartiere zu berücksichtigen. Dadurch bekommt das Ergebnis eine universellere Aussagekraft.

Freizeit

Über die ausserschulische Kinder- und Jugendarbeit können ebenfalls Gruppen für partizipatorische Projekte gewonnen werden. Im Gegensatz zum Setting der Schule braucht es einen grösseren Initialaufwand, die KuJ zum Mitwirken zu bewegen und die Möglichkeiten bekannt zu machen. Denn im Unterschied zu Partizipationsprozessen in der Schule können über den Freizeitbereich nur KuJ eingebunden werden, die sich gerade zu jenem Zeitpunkt Zeit nehmen wollen und Ressourcen dafür haben. Solche Settings sind naturgemäss unverbindlicher, sodass sich die Teilnehmerzahl vorab schwieriger einschätzen lässt. Bezüglich Repräsentativität stellen sich ähnliche Fragen und Herausforderungen wie im Setting Schule.



Institutionen und Programme

Analysiert man systematisch unterschiedliche Vulnerabilitäten von KuJ sowie deren Anknüpfung an Institutionen oder Programme, so kristallisieren sich Bereiche heraus, die die Bandbreite von Partizipation erweitern können. Über entsprechende Organisationen können beispielsweise gezielt von Armut oder Fluchterfahrung betroffene KuJ erreicht werden oder Angehörige der LGBTQ-Community⁵. Fremdplatzierte KuJ oder KuJ mit Behinderung erreicht man unter Umständen über ihre Unterbringung oder über eigens für sie konzipierte Programme wie Ferienlager oder Freizeitangebote. Fokussiert man lediglich auf den Bereich «Schule», dürfen KuJ in Sonderklassen, Sonderschulen sowie in einer sonderpädagogischen Einrichtung nicht vergessen gehen.

⁵ LGBT, LGBTQ oder LGBTQIA sind Sammelbegriffe für alle, die nicht hetero und/oder cis sind. Die Buchstaben stehen für lesbisch, schwul (gay), bisexuell, trans, intersex, asexuell und queer. Es gibt verschiedene Versionen dieser Abkürzung. Vgl. Milchjugend-Glossar. Zugriff am 28.08.2022 auf <https://milchjugend.ch/material>

Vertrautheit und Vertrauen schaffen

Damit KuJ bereit sind, einen Einblick in ihre Lebenswelt und ihre Anliegen zu gewähren, müssen sie sich sicher, ernst genommen und wohl fühlen. Es braucht also ein Setting, das Vertrauen schafft. Wichtig ist insbesondere die Beziehung zwischen Teilnehmenden und Workshopleitenden. Dazu muss zu Beginn eines Workshops genügend Zeit eingeplant werden, sodass die KuJ in Ruhe ankommen und sich alle Anwesenden gegenseitig vorstellen können. Die Workshopleitenden erklären das Projekt und geben den KuJ die Möglichkeit, Fragen zu stellen. Eine wichtige Rolle spielen weiter die Räumlichkeiten. Bekannte Orte wie das Schulzimmer oder ein Jugendraum können hier Vertrauen schaffen. Es empfiehlt sich, ergänzend Personen wie Jugendarbeitende oder Lehrpersonen in den Workshop einzubeziehen, die die KuJ als Vertrauenspersonen bereits kennen.



Rahmenbedingungen

KuJ führen Entscheide untereinander oftmals anders herbei als Erwachsene: Konsensfindung, Aushandeln, Spannungsfelder aushalten, «auch wenn ich nicht voll dafür bin» und spielerische Entscheidungsformen machen den Hauptanteil aus. KuJ können vorgegebene Zeitfenster, rein demokratische Beschlussinstrumente und fixe Spiel- und Verhaltensregeln bewusst oder unbewusst als einengend empfinden.

Damit Partizipation gelingen kann, sollen sich KuJ ausserdem freiwillig und ohne jeden Zwang beteiligen können. Es muss ihnen zu jedem Zeitpunkt offenstehen, ihr partizipatives Engagement wieder aufzugeben. Das bedeutet nicht, dass mit KuJ keine Verbindlichkeiten für einen gewissen Zeitraum vereinbart werden können. Dies kann sogar zum Gelingen beitragen. Ein begründeter Ausstieg aus dem Prozess soll aber immer möglich sein.

In dem Sinne empfiehlt es sich, die Rechte und Pflichten der Beteiligten klar zu formulieren. Auch braucht es immer eine offene und transparente Kommunikation und/oder eine gemeinsame Entscheidungsfindung über das weitere Vorgehen.

Aus dem Projekt «Kinderrechte in der Tasche»

Im Projekt «Kinderrechte in der Tasche» wurden bewusst unterschiedliche Settings für die verschiedenen Workshops gewählt, um Bedürfnisse von Kindern mit den unterschiedlichsten Hintergründen zu erfassen. Neben dem Schulkontext fand ein Workshop mit Kindern in einer Pflege- und Unterstützungssituation statt. An einem der Workshops waren darüber hinaus Kinder mit einer kognitiven Beeinträchtigung vertreten. Schliesslich fanden zwei Workshops im Rahmen der Kinderkonferenzen (Deutsch- und Westschweiz) statt, an denen sich Kinder aus verschiedenen Regionen der Schweiz beteiligten. Sie brachten bereits viel Vorwissen zu ihren Rechten mit und waren geübt darin, sich in partizipatorische Prozesse einzubringen.

Methodik

Methodik

Ob Partizipation stattfindet oder nicht, wird noch viel zu oft aus der Perspektive der Erwachsenen entschieden und aus einer gefühlsmässigen Einschätzung, «was gut für die KuJ ist». In Bezug auf den digitalen Raum und die Digitalisierung ist uns Erwachsenen die Lebenswelt der KuJ aber zu einem grossen Teil unbekannt. Das bestätigt das, was auch für analoge Projekte gilt: KuJ sind Expertinnen und Experten ihrer eigenen Lebenswelt, wissen am besten über ihre Bedürfnisse Bescheid und müssen deshalb direkt einbezogen werden. Nur so werden ihre Lebensrealitäten auch hinsichtlich digitaler Anwendungen greifbar für die Entwicklerinnen und Entwickler. Ein partizipatives Vorgehen ist also gerade für digitale Projekte der Schlüssel zum Erfolg. Die Umkehrung des Experten-/Expertinentums bietet die grosse Chance, dass digitale Projekte zum Vorbild für andere (analoge) Projekte werden und die Partizipation von KuJ allgemein voranbringen.

Co-Creation

Die partizipatorische Entwicklung einer digitalen Anwendung ist zweistufig. In einem ersten Schritt wird das Thema der App definiert. In einem zweiten Schritt müssen die Bedürfnisse von KuJ und deren Vorlieben eruiert und entsprechende digitale Lösungen ansprechend gestaltet und umgesetzt werden. Hierfür sind interdisziplinäre Teams nötig, die unter anderem laufend Inhalte, Anforderungen, Gestaltungsmöglichkeiten und technische Machbarkeit beurteilen. Um dieser Parallelität gerecht zu werden und massgeschneiderte, zielgruppengerechte Lösungen zu entwickeln, eignen sich Ansätze mit Co-Creation besonders gut. Co-Creation setzt einen dynamischen Prozess voraus, bei dem laufend die Sicht der Zielgruppe eingeholt und gemeinsam anhand von Prototypen reflektiert wird. Durch den Einbezug unterschiedlicher Akteurinnen und Akteure – von der Zielgruppe über Designer/-innen bis zu Entwickler/-innen – kann auf diesem Weg ein massgeschneidertes Angebot entstehen, das schliesslich von der Zielgruppe auch aktiv genutzt wird und sich idealerweise auch durch ihre Impulse weiterentwickeln kann.

Methodenmix

Um mit KuJ in die Co-Creation zu gehen, stehen eine Vielzahl an Methoden zur Verfügung, die auch bei Offline-Projekten zum Einsatz kommen. Je nach Altersstruktur oder Konstellation der Gruppe können oder sollen die Methoden an die Fähigkeiten und Bedürfnisse der KuJ angepasst werden. Es empfiehlt sich eine Kombination verschiedener Methoden, um spannende und unterhaltsame Partizipationsformen zu gestalten, die den unterschiedlichen Bedürfnissen und Kompetenzen der KuJ gerecht werden. So sind manche sehr kommunikativ und können sich gut mündlich mitteilen. Andere wiederum gestalten gerne plastisch oder schreiben lieber. Wieder andere fühlen sich in formellen Strukturen wie beispielsweise einem Beirat oder Kinderparlament wohl. Es gibt auch KuJ, die sich anonym einbringen möchten. Hier eignen sich als Ergänzung zum Beispiel Online-Teilnahmemöglichkeiten. Der Methodenmix gewährleistet die Aufmerksamkeit der KuJ. Und er empfiehlt sich nicht zuletzt, weil er auch die oben erwähnte Parallelität ermöglicht.



Methodische Beispiele

Die nachfolgend aufgeführten Methoden sind als Beispiele zu verstehen und eignen sich besonders für die partizipative Entwicklung digitaler Anwendungen.



Verstehen

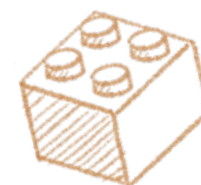
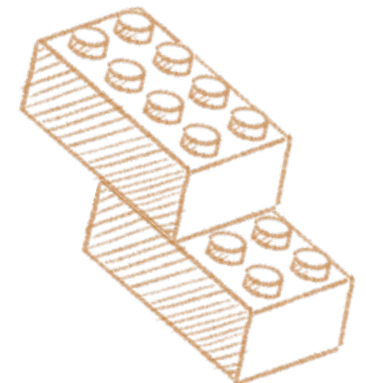
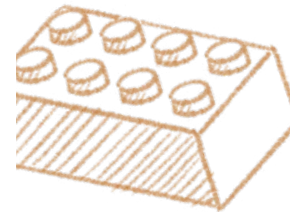
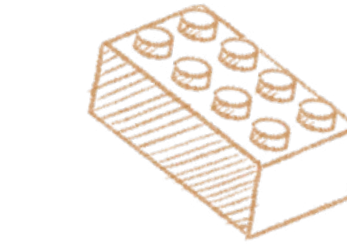
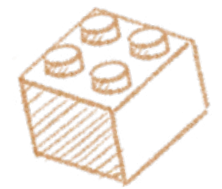
Lego® Serious Play® oder Knete

Mithilfe der Bausätze von Lego® Serious Play® (LSP) kann die Lebenswelt der KuJ oder ein spezifisches Thema spielerisch erschlossen werden. Die LSP-Kästen enthalten eine umfangreiche Auswahl an Lego-Steinen, Figuren und Elementen der Alltagswelt. Die KuJ können eingeladen werden, damit Modelle zu einem vorgegebenen Thema oder einer Situation zu bauen. Durch die Lego-Modelle entstehen spielerisch neue Ideen und es wird eine Basis gelegt, um mit den KuJ ins Gespräch zu kommen. Eine Stärke von LSP liegt darin, dass die KuJ damit einen ersten Abstraktionsschritt vollziehen und kommunizieren können. Lego gehört ausserdem bei den meisten zu ihrem Erfahrungsschatz, weshalb die Aufgabenstellung gut verständlich ist.

Als Variation eignet sich handelsübliche Knete in verschiedenen Farben. Die Vorteile von Knete gegenüber Lego sind, dass mit der Knete Emotionen und abstrakte Themen gut darstellbar sind und die Anschaffungskosten respektive der Materialaufwand geringer sind.



Im Projekt «Kinderrechte in der Tasche» stellten Kinder mit Lego-Bausteinen Gebilde her, mithilfe derer sie auf relevante Rechte oder kinderrechtsrelevante Alltagssituationen hinwiesen. Diese Modelle bildeten die Grundlage für die Workshopmoderierenden, um mit den Kindern ins Gespräch zu kommen.



Dokumentieren



Erfassen von Lebenswelten

Typischerweise sind die umsetzenden Personen wie Designer/-innen oder Programmierende nicht die gleichen Personen, welche im direkten Kontakt mit den KuJ stehen. Eine genaue Dokumentation von Workshopresultaten ist deshalb besonders wichtig, jedoch auch herausfordernd. Auf Fotos sollten die Teilnehmenden nicht erkennbar sein und der Fokus deshalb auf den Ergebnissen wie Lego-Modellen liegen. Kurze Tonaufnahmen eignen sich, um Einblicke in die Lebenswelt der KuJ festzuhalten. Sie haben den Vorteil, dass für Erwachsene scheinbar unwichtige Details in den Schilderungen der KuJ nicht durch Überarbeitungs- und Protokollierungsschritte herausgefiltert werden. Die umsetzenden Personen erhalten ausserdem anhand der Erzählungen ein Gefühl für Akzente und Schwerpunkte. Wichtig ist, dass im Vorfeld das Einverständnis der Erziehungsberechtigten und der KuJ eingeholt wird, solche Tondokumente anzufertigen.



Im Projekt «Kinderrechte in der Tasche» wurden einminütige Tonaufnahmen gemacht, in denen Kinder in ihren eigenen Worten die für sie wichtigen Rechte und deren Bedeutung für sie erklärten. Diese dienten den Designerinnen und Designern als Ausgangspunkte für die grafische Umsetzung. Zusätzlich wurden von allen Modellen Fotodokumentationen gemacht und die Workshopleitenden erstellten Beobachtungsprotokolle.

Gestalten



Sketching

Das Skizzieren von Apps wird in Projekten mit erwachsenen Zielgruppen typischerweise von Design-Experten/-Expertinnen übernommen. In der Arbeit mit KuJ stellt das sogenannte Sketching eine spielerische und kreative Partizipationsmethode dar. Dazu können Vorlagen mit Umrissen eines Handys oder eines Tablets auf Papier ausgedruckt werden, auf welche KuJ mit Buntstiften zeichnen und schreiben. In der Arbeit mit KuJ kann Sketching zwei Zwecke erfüllen: Einerseits können Ideen für eine zukünftige Anwendung und deren visuelle Gestaltung bildlich festgehalten werden. Andererseits kann es Einblicke in das kindliche oder jugendliche Nutzungsverhalten und entsprechende Bedürfnisse geben. Werden Gerätevorlagen auf grossformatigem Papier ausgedruckt, können die Teilnehmenden auch gemeinsam «ihre» App skizzieren. Der Austausch in der Gruppe kann dadurch unterstützt werden.



Im Projekt «Kinderrechte in der Tasche» wurden mit Sketching Umsetzungsideen gesammelt, aber auch das Medienverhalten erhoben: Kinder zeichneten Icons und wichtige Screens ihrer Lieblings-Apps und erklärten diese den Workshopmoderierenden.



Bewerten

Sticker Voting

Sticker Voting ist eine Methode, um gesammelte Ideen oder Optionen zu priorisieren. Bei der Planung eines digitalen Produkts können dies beispielsweise Vorschläge für Funktionen oder die grafische Gestaltung sein. Sie werden auf einer Tafel oder als Ausdruck visualisiert und die teilnehmenden KuJ erhalten eine festgelegte Anzahl von Punkten in Form von Stickern. Jede und jeder Teilnehmende wird dann gebeten, Punkte für die favorisierten Vorschläge abzugeben. Dabei kann zuvor festgelegt werden, ob die Punkte gleichmässig verteilt werden sollen oder ob auch alle für eine Idee verwendet werden dürfen. Die Idee mit den meisten Punkten gewinnt die Abstimmung. Sollten Ideen erst konsolidiert werden oder Alternativen nach einem Workshop ausgearbeitet werden, bieten sich Online-Umfragen an. Diese Variante des Sticker Voting setzt aber ein gewisses Alter voraus und die KuJ brauchen einen Zugang zu einem Handy, Laptop oder Computer.

Wichtig ist, dass das Resultat den KuJ zeitnah mitgeteilt wird. Empfehlenswert ist, das Abstimmungsresultat gemeinsam zu besprechen.



Im Projekt «Kinderrechte in der Tasche» wurde Sticker Voting in einer frühen Projektphase genutzt, um mögliche Elemente der App (Videos, Spiele, Avatare) von den Kindern bewerten zu lassen. Später wurden Illustrationsstile durch Online-Umfragen evaluiert.



Praxistipps



Analoge oder digitale Partizipation

Die vorgeschlagenen Methoden sind im Grundsatz analog konzipiert, auch wenn es um die Erarbeitung digitaler Anwendungen geht. Die Vorteile der analogen Partizipation sind vielfältig. Zum einen wird so eine Beziehung zu den KuJ aufgebaut, die ihnen das Mitwirken erleichtert. Gleichzeitig kann besser auf die Gruppendynamik oder individuelle Bedürfnisse reagiert werden, was eine flexible Anpassung der Methode möglich macht. Zu guter Letzt lässt die analoge Partizipation Zwischengespräche zu, die sehr gehaltvoll sein können und digital nicht möglich wären.

Im Gegensatz dazu sind digitale Partizipationsformen vor allem für ältere KuJ geeignet, die solche Tools selbstständig nutzen können. Auch steckt ein grosses Mobilisierungspotenzial in der digitalen Partizipation. Sie kann helfen, KuJ zu erreichen, die mit analogen Partizipationsmöglichkeiten nicht erreicht würden. Digitale Partizipation ergänzt die analoge, ersetzt sie aber nicht. Es empfiehlt sich, eine Kombination von digitaler und analoger Partizipation anzustreben.



Mehrstufiges Vorgehen

Die Entwicklung digitaler Anwendungen ist ein komplexer Prozess. Es müssen inhaltliche wie auch technische und gestalterische Fragen geklärt werden. Deshalb empfiehlt sich in der Partizipation mit KuJ ein mehrstufiges Vorgehen. So kann beispielsweise in einem ersten Schritt nur der Inhalt einer digitalen Anwendung (im Projekt «Kinderrechte in der Tasche» das Thema Kinderrechte) gemeinsam mit den KuJ bearbeitet werden. Erst in einem zweiten, zeitlich verschobenen Schritt werden technische wie auch gestalterische Fragen rund um die digitale Anwendung angegangen. Dadurch sind die Settings weder inhaltlich zu dicht noch zu zeitintensiv.



Adaption

Neben dem Methodenmix ist es wichtig, auch innerhalb der einzelnen Methode offen zu bleiben dafür, diese aufgrund der Gruppendynamik oder der Bedürfnisse der KuJ gegebenenfalls noch vor Ort anzupassen. So können Diskussionsrunden beispielsweise mit Stift und Papier ergänzt werden, damit nach Bedarf gezeichnet werden kann. Oder während des Bauens mit Lego® Serious Play® wird das Gespräch mit den KuJ gesucht. Für Moderierende ist es wichtig, die Stimmung vor Ort im Blick zu haben und sich bereits im Vorfeld Gedanken zu Variationen zu machen.



Nutzerverhalten

Die KuJ bringe unterschiedliche Nutzerverhalten und Wissenshintergründe hinsichtlich Technologie und Digitalisierung mit. Dies sollte bei der Partizipation berücksichtigt werden. Es ist wichtig, die KuJ sowohl in der Breite als auch in der Tiefe abzuholen. Dies gelingt unter anderem durch unterschiedliche Methoden, aber auch durch kleinere Gruppen und persönliche Gespräche.



Aufmerksamkeit

Es empfiehlt sich, nach einiger Zeit einen Methodenwechsel einzuleiten. Idealerweise verhandeln Kinder, Jugendliche und Erwachsene gemeinsam über die neue Methode oder neue Programmpunkte. Ergänzend können Aktivitäten und Momente, in denen KuJ sich bewegen können, für Partizipationsprozesse förderlich sein.



Anerkennungsmomente schaffen

Beteiligung und Anerkennung sind miteinander verknüpft. In allen beschriebenen Situationen entstehen mannigfaltig planbare und spontane Anerkennungsmomente. Verpackt in Ich-Botschaften oder Verständnisfragen können bewusst eingebaute Anerkennungsmomente alle Beteiligten stärken. Das Erreichte für alle Beteiligten sichtbar zu machen, zu erfragen und gemeinsam im Gespräch einzuordnen, ist ein wichtiges Kriterium für das Gelingen eines Partizipationsprozesses.

Allgemeine Praxistipps

Allgemeine Praxistipps

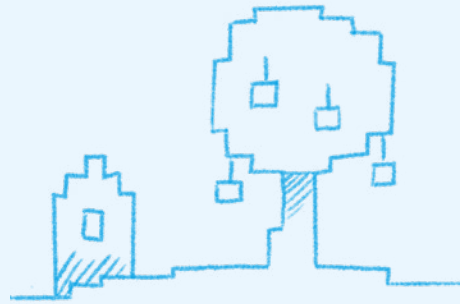
Partizipation von Anfang an und in allen Projektschritten

KuJ erleben sich dann als wirksam, wenn sie Teil des Entwicklungsprozesses sind und alle Prozessstufen Beteiligungs- und Anerkennungsmomente enthalten. Das Endergebnis spiegelt dann ihre Mitbestimmung und sie können nachvollziehen, wie die gemeinsame Erarbeitung von Ideen, Meinungen und Zwischenentscheidungen dazu geführt hat. Um dieses grosse Potenzial an partizipativer Erfahrung auszuschöpfen, ist es unumgänglich, bei der Projektplanung von Anfang an konsequent die Beteiligung und Anerkennung der KuJ festzulegen.



Beziehungsaufbau und Grundeinstellung

Eine Beziehung zu den KuJ aufzubauen, ist die Grundvoraussetzung für eine gelingende und wirkungsvolle Partizipation. Aktivitäten, die den Beziehungsaufbau fördern, sind deshalb zentral. Gleichzeitig ist eine (ergebnis)offene Einstellung gegenüber KuJ, ihren Bedürfnissen und Anliegen sowie das echte Interesse an ihrer Meinung und ihren Ideen essenziell.



Digitalen Raum als wichtigen Lebensraum sehen

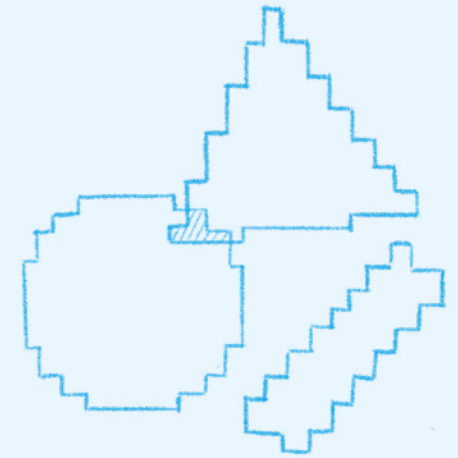
Partizipationsprozesse sind dann erfolgreich, wenn man mit den KuJ in deren Lebenswelt eintaucht und sich damit auseinandersetzt. Dies gilt im Besonderen für den digitalen Raum, den KuJ oftmals anders als Erwachsene nutzen und gestalten. Dazu braucht es eine Kommunikation auf Augenhöhe und ein Anerkennen der KuJ als Expertinnen und Experten der eigenen Lebenswelt.

Zusätzlich gilt es, die «Digital Divide» aufzubrechen. KuJ nutzen andere digitale Anwendungen und haben andere Anforderungen als Erwachsene. Erwachsene erwarten beispielsweise einen roten Faden oder dezente Farben. KuJ können dagegen knallige Farben und Überraschungsmomente bevorzugen. Auch hier präsentiert sich der Mehrwert von Partizipation. Durch die Planung und Umsetzung der digitalen Anwendungen mit KuJ erhöht sich der Nutzen des Endprodukts, weil dabei ein massgeschneidertes Angebot entstehen kann.

Information und Transparenz

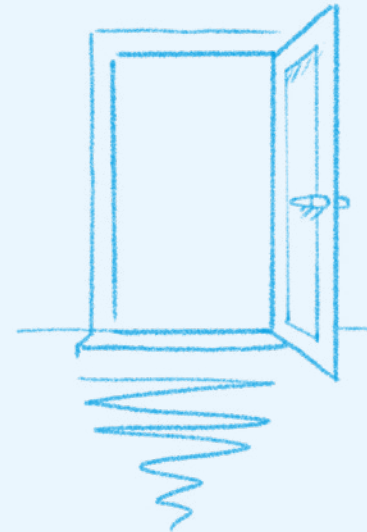
Die Umsetzung digitaler Projekte kann sich über längere Zeiträume erstrecken. KuJ hingegen haben einen anderen Zeithorizont. Das gilt es in der Kommunikation zum Projektverlauf zu berücksichtigen. Es ist wichtig, dass KuJ ehrlich und transparent darüber informiert werden, was mit ihren Beiträgen in welchem Zeitrahmen geschieht und wann das Endergebnis vorliegt.

Im Sinne des Co-Creation-Ansatzes empfiehlt sich ein dynamischer Prozess mit diversen Feedback- und Partizipationschlaufen. Über digitale Kanäle können KuJ beispielsweise regelmässig über den Projektfortschritt informiert werden, grafische Entwürfe können verteilt, Prototypen im Web ausprobiert werden. So wird die Zielgruppe laufend am Prozess beteiligt und Rückmeldungen können aufgenommen werden.



Diversität digital berücksichtigen

Bei der Entwicklung digitaler Anwendungen gilt es, die verschiedenen Diversitäten im Auge zu behalten. In einem ersten Schritt kommt Diversität hinsichtlich des Entwicklungsprozesses zum Tragen. Vielfalt spielt innerhalb der Methoden und innerhalb der Settings eine Rolle, dann aber auch im Endprodukt. So muss sich beispielsweise ein Kind unabhängig von seinem Geschlecht, seiner Weltanschauung, seiner Nationalität, seiner sozialen Stellung, seiner Migrationsgeschichte, seiner Sprache oder einer allfälligen Beeinträchtigung mit einer Anwendung identifizieren und zurechtfinden. Zielgruppengerechte Anwendungen berücksichtigen Diversität beispielsweise bei der Entwicklung und Gestaltung von Figuren, Avataren und Spielszenarien. Die barrierefreie Umsetzung umfasst beispielsweise die Nutzung einfacher Sprache sowie die ergänzende grafische und/oder textliche Aufbereitung von Inhalten.



Child Safeguarding

Erwachsene Personen, die KuJ aktiv einbeziehen, handeln aus einer Position des Vertrauens und der Verantwortung heraus. Die Planung, Durchführung und Nachbereitung sämtlicher Aktivitäten mit KuJ muss so erfolgen, dass ihre Sicherheit, ihr Wohlergehen und ihr Schutz zu jedem Zeitpunkt gewährleistet sind. Es gilt, KuJ keinen Risiken auszusetzen und zu verhindern, dass ihnen Schaden zugefügt wird. Risiken können durch direkten wie auch durch indirekten Kontakt zu ihnen entstehen: direkt zum Beispiel bei Workshops oder indirekt durch den Zugriff auf Daten oder Bilder. Eine vorgängige Risikoabwägung hilft, Risiken zu erkennen und präventive wie auch reaktive Massnahmen zu definieren. Man sollte:

- vorgängig mögliche Risiken identifizieren und Überlegungen dazu anstellen, wie diese minimiert werden können,
- gemeinsam einen Verhaltenskodex aushandeln, kommunizieren und für dessen Einhaltung sorgen,
- Rollen und Verantwortlichkeiten vorgängig klären sowie eine Vertrauensperson für die KuJ definieren,
- ein Merkblatt zum Umgang mit Bild- und Tonmaterial von KuJ erstellen und abgeben,
- vorgängig eine Einverständniserklärung von KuJ und Erziehungsberechtigten einholen,
- den Datenschutz bei Datenerhebung durch Mikrofone, Kameras, Nutzung von Cloud-Speicherdiensten und Web-Diensten konsequent klären und Anonymisierung gewährleisten,
- transparent über Vorhaben und Verwendung von Informationen und Daten kommunizieren,
- darauf hinweisen, dass KuJ sowie die Erziehungsberechtigten das Recht haben, die Einwilligung zur Teilnahme am Projekt sowie zur Aufnahme und Verwendung von Ton- und Bildmaterial jederzeit zurückzuziehen.

Marketing und Kommunikation über Endprodukt

Digitale Anwendungen bieten eine Plattform, mit KuJ zu kommunizieren und ihnen Angebote näherzubringen. Insbesondere, wenn interaktive Dienste integriert werden, die die Veröffentlichung von nutzergenerierten Inhalten ermöglichen, z.B. über Message Boards, Chatrooms, Games und Social-Media-Dienste. Bei der Erstellung von Online-Inhalten und digitalen Anwendungen sollte man sich daher des Alters der Zielgruppe bewusst sein, nicht nur bezüglich Inhalten. Insbesondere das Thema Marketing und Werbung gilt es zu berücksichtigen.

Digitale Anwendungen bieten eine grosse Chance, über die Nutzung des Marketings die Menschen für Kinderrechte, ein positives Selbstwertgefühl, eine gesunde Lebensführung und gewaltfreie Werte zu sensibilisieren und diese zu fördern. Gleichzeitig lassen sich KuJ leichter manipulieren, sodass digitale Anwendungen auch für kommerzielle Zwecke missbraucht werden können. Es ist in der Verantwortung der Anbieter, die Kinderrechte in sämtlichen Medien und Kommunikationsmitteln zu schützen. Produktkennzeichnungen und -informationen sollen verständlich, richtig und vollständig sein und KuJ sowie Erziehungsberechtigte in die Lage versetzen, informierte Entscheidungen zu treffen. Das Thema Datenschutz (z.B. Cookie-Einstellungen) gilt es mit hoher Priorität zu behandeln und restriktiv zu handhaben.



Impressum

Die Broschüre wurde von Andrea Thoma (LESA-OST), Corinne Dickenmann (IDEE-OST), Florian Hadatsch (Child Rights Advocacy, UNICEF), Mandy Falkenreck (IFSAR-OST), Matthias Baldauf (IPM-OST), Mona Meienberg (Child Rights Advocacy, UNICEF), Nicole Hinder (Child Rights Advocacy, UNICEF), Selina Ingold (IDEE-OST), Sybille Gloor (Child Rights Advocacy, UNICEF) und Thomas Kirchschräger (Verantwortlicher und Dozent für Menschenrechtsbildung am IGE, PH Luzern) verfasst.

Herausgegeben wurde sie gemeinsam von UNICEF Schweiz und Liechtenstein, OST – Ostschweizer Fachhochschule und der Pädagogischen Hochschule Luzern.

© Komitee für UNICEF Schweiz und Liechtenstein / OST – Ostschweizer Fachhochschule / Pädagogische Hochschule Luzern

Originalsprache: Deutsch
Übersetzt: Französisch, Italienisch
Veröffentlichungsjahr: 2023

Konzept und Gestaltung: Büro Haeberli, Zürich
Lektorat: Andrea Kippe

Komitee für UNICEF Schweiz und Liechtenstein
Pfungstweidstrasse 10, 8005 Zürich
+41 44 317 22 66
kinderrechte@unicef.ch
www.unicef.ch

OST – Ostschweizer Fachhochschule
Campus St. Gallen
Rosenbergstrasse 59, 9001 St. Gallen
+41 58 257 14 00
kinderrechte@ost.ch
www.ost.ch

Pädagogische Hochschule Luzern
Institut für Geschichtsdidaktik und Erinnerungskulturen (IGE)
Frohburgstrasse 3
6002 Luzern
+41 41 203 01 70
thomas.kirchschräger@phlu.ch
<https://www.phlu.ch/ige>

unicef 
für jedes Kind

 OST
Ostschweizer
Fachhochschule

PH LUZERN
PÄDAGOGISCHE
HOCHSCHULE

