

PARTIZIPATION TO GO

App-basiertes Stadtentdecken und Mitmischen

#stadtsache ist eine crossmediale Initiative zur partizipativen Stadtentwicklung. Sie ermöglicht schon den jüngsten Bewohnern einer Kommune aktive Teilhabe.

Foto: #stadtsache

Anke M. Leitzgen
ist Lern-Designerin und Gründerin des Instituts für Bildungsinitiativen, tinkerbrain.
anke@stadtsache.de

Bruno Jennrich
ist als Software-Entwickler unter anderem auf Prozess-Optimierung und den Einsatz von Big-Data-Technologien spezialisiert.
bruno@stadtsache.de

#stadtsache ist eine Bildungsinitiative von Anke M. Leitzgen und Bruno Jennrich und mit Unterstützung der StadtBauKultur NRW entstanden.

Wer heute Kind ist, entscheidet morgen über die Zukunft unserer Städte. Doch welche Voraussetzungen sind notwendig, damit sich Kinder und Jugendliche mit offenen Augen durchs Quartier bewegen? Es sind die gleichen wie immer: Eine Stadt, die von ihren Bürgern fruchtbaren Input zur Weiterentwicklung erhalten möchte, muss zwei Dinge beflügeln, nämlich Wahrnehmung und Lust auf Teilhabe. Wer erfolgreiche und sinnvolle Partizipationsprojekte durchführen will, braucht deshalb interessierte Menschen, die motiviert sind, sich eine Meinung zu bilden und sie anschließend zu formulieren. Dies gelingt nur, wenn die Bürger wissen und erleben, dass ihre Entdeckungen wertvoll sind und tatsächlich planerische Prozesse ihrer Stadt beeinflussen können.

Die App #stadtsache unterstützt beides, indem sie Lust auf Stadtentdecken weckt und dabei die Wahrnehmung der gebauten Umwelt schärft. Gleichzeitig macht sie den Blick von Kindern und Jugendlichen auf die Stadt sichtbar. Sie ist damit ein wirksames Instrument für Partizipation und Bürgerforschung: Die notwendigen Planerwerkzeuge wie Stadtplan, Forscherfragen, Stift, Zettel und Kamera befinden sich alle in digitaler Form in der App. Die App sammelt Antworten auf rund 60 Forscherfragen. Zum Beispiel: „Wo findest du Mülleimer?“, „Fotografiere die Architektur von

Bushäuschen.“, „Welches Spielgerät ist besonders cool?“ oder „Wo gibt es offene WLAN-Netze?“. Die Antworten werden in Form von Fotos und Videos mit Kommentaren in Sammlungen gespeichert und automatisch auf einer Google-Maps-Karte mit einem Marker verortet.

Das Fotografieren gelingt leicht. Durch kurzes Tippen auf den roten Button wird ein Foto ausgelöst. Wird er länger gehalten, startet eine Video-Aufnahme, die so lange läuft, wie der Finger auf dem Button bleibt. Diese und andere Befehle funktionieren wie bei Instagram oder Snapchat und sind Kindern und Jugendlichen daher bereits vertraut. Durch die vertrauten Elemente entspricht die App-gestützte Beteiligung ihrer Lebenswirklichkeit. Entsprechend unkompliziert ist auch das Kommentieren. Weil für Jugendliche Audioaufnahmen der neue Text sind, lassen sich Eindrücke, Ideen oder Wünsche einfach aufsprechen. Zusätzlich können sie die Fotos bemalen oder mit Smileys versehen.

Wie gut dieser einfache, aber sehr offene Aufbau ankommt, zeigen nicht zuletzt die 11.803 Fotos, die in den zwölf Monaten seit Veröffentlichung der App im März 2017 entstanden sind. 669 haben davon zusätzliche Audio-Kommentare. Außerdem gibt es 643 Videos.

Digitale Kinder- und Jugendbeteiligung in der Stadtplanung

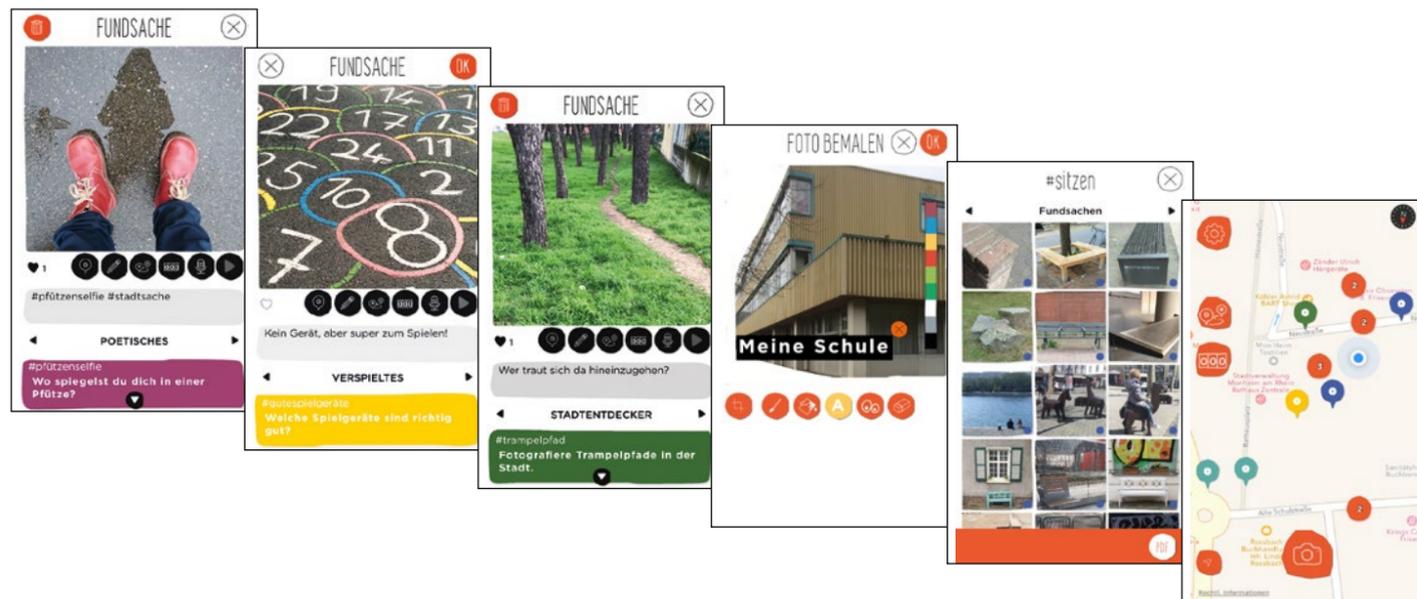
Der niederschwellige Einstieg macht die App attraktiv für alle Zielgruppen und ermöglicht im besonderen Maße gerade jenen Bürgern der Stadt Teilhabe, die oft ungehört bleiben: Die funktionale Ebene der App kommt fast ohne Text aus. Die Forscherfragen sind kurz genug, um auch von Leseanfängern bewältigt zu werden. Wer seine Kommentare (noch) nicht schreiben kann oder möchte, spricht sie einfach auf. Grundschul- und Kita-Kinder nutzen besonders gern die Malfunktionen, um zu zeigen, was sie meinen. Jugendliche wiederum, die ihr Smartphone bisher rein als Zugang zu sozialen Medien nutzen, erleben es erstmals als effektives Werkzeug.

Die Ergebnisse in der App sprechen für sich – durch die echten Stimmen, die bewegten Bilder, die Ideen und Gedanken der Teilnehmer, die ganz unmittelbar wiedergegeben werden. Das wiederum macht die App als Beteiligungsinstrument für Städte und Kommunen interessant. Zum Beispiel, um herauszufinden, wo genau der geplante Skatepark angelegt werden sollte. Oder wie mehrere Grünflächen optimal miteinander vernetzt werden können. Für diese konkreten Fragen gibt es eine kostenpflichtige Pro-Version mit einer nicht-öffentlichen Gruppe, die sich auf die Themen vor Ort zuschneiden lässt. Die Ergebnisse der Untersuchung erhält der jeweilige Admin zur Weiterverarbeitung als Zip-Datei. Darin befinden sich alle Fotos, Videos, Texte, Zeichnungen,

Sprach- und Tonaufnahmen thematisch sortiert und inklusive der Geotags. Die Daten lassen sich für jedes Präsentationsformat nutzen: von PowerPoint bis zum YouTube-Video. Außerdem sind sie ideal, um daraus digitale oder analoge Stadtpläne zu machen.

Aber: „ePartizipations-Prozesse sind kein Selbstläufer“, sagt Hans-Dieter Zimmermann, Dozent an Institut für Informations- und Prozess-Management an der FHS St. Gallen. „Sie müssen von beiden Seiten, bei den Jugendlichen wie auch bei der Gemeinde, erlernt und eingeübt werden. Die Nutzung von Social- und Online-Medien kann diese Prozesse unterstützen, aber neue Medien alleine führen nicht automatisch zu mehr Partizipation“ (Arnold et al. 2017: 23).

Das trifft auch für #stadtsache zu. Die App ersetzt nicht den persönlichen Kontakt mit den Kindern und Jugendlichen, der Voraussetzung für jedes gute Beteiligungsformat ist. Deshalb geben die meisten Städte und Kommunen den gesamten Beteiligungsprozess in Auftrag. Damit erhalten sie vorbereitende Recherche, Suche der Teilnehmergruppen, Klärung der Fotorechte mit Eltern, die Stadterforschung mit der App, die Auswertung des Datenpakets und die Aufbereitung als multimediale Online-Präsentation, die sich attraktiv auf der Webseite der Kommune einbetten lässt.



Quelle: #stadtsache

Staunen: Jede Menge Fundsachen machen Lust auf Stadt aus Kindersicht



Kita-Kinder sind super im Spielplatz checken



Fotos: #stadtsache

Jugendlichen ist die Arbeit mit Apps vertraut

Städte mit viel Raum für Bewegung haben kluge Kinder

Wenn in der IT-Entwicklung neue Programme getestet werden, sucht man nach sogenannten extremen Nutzern, weil sie durch ihr Expertenwissen besonders interessante und wichtige Problemlöser sind. Die nachweislich extremsten Nutzer der gebauten Umwelt und des öffentlichen Nahverkehrs sind Kinder und Jugendliche. Wer mit ihnen in der Stadt unterwegs ist, weiß, dass es nicht lange dauert, bis einer von ihnen auf die Idee kommt, rückwärts, seitwärts oder mit geschlossenen Augen zu laufen – und alle machen begeistert mit. Dieser enorme Tatendrang bei Kindern spiegelt sich in den Köpfen mit einer beeindruckenden Anzahl an Synapsen. Erhalten bleiben davon jedoch nur jene, die regelmäßig gebraucht und stimuliert werden. Studienergebnisse aus der Hirnforschung belegen, dass der unbändige Bewegungsdrang von Kindern notwendiger Bestandteil des Entwicklungsprogramms ist, das sie schlau macht. Deshalb rutschen sie auf dem Geländer, statt die Treppe zu nehmen. Springen mehrere Stufen auf einmal hinunter, statt eine nach der anderen zu betreten. Balancieren über Mauern, statt auf dem Gehweg zu bleiben, machen Bockspringen über Poller und all die Dinge, die aus Erwachsenensicht oft unglaublich unsinnig, zeitraubend und unnötig anstrengend erscheinen. Dabei ist es das Gegenteil: Den eigenen Körper auszutesten, ist eine Art Doping für Kindergehirne. Es braucht dafür ganz reale Erfahrungen, um sich auszupro-

bieren. Denn so wie die Stadt selbst nie fertig ist, so kann man sich auch das Gehirn wie eine permanente Baustelle vorstellen. Allerdings: Es kann immer nur da angebaut werden, wo schon etwas ist, sprich, wo bereits eigene Erfahrungen gemacht wurden. Sich bewegen heißt also, das Fundament fürs Denken zu legen. Und wenn dieses Fundament in den ersten Jahren zu schwach gerät, weil es an Bewegungs- und Handlungsspielräumen fehlt, wird man darauf später kein Schloss errichten können.

Doch wie wird aus einer Stadt eine gesunde Stadt, die ihren jüngsten Bewohnern die Bewegungsräume bereitstellt, die sie brauchen? Kinder und Jugendliche, die vor Ort wohnen, wissen, wo sich Potenziale verstecken, die leicht zu aktivieren sind. Sie können jeden Raum in der Stadt auf Spielbarkeit und Verkehrssicherheit testen. Und genau diese Expertise machen Mitsprache und Beteiligung von Kindern und Jugendlichen als Teil der Öffentlichkeit so wertvoll, wie sie seit vier Jahren im Baugesetz und in den aktuellen Landesverfassungen und Gemeindeverordnungen der Bundesländer verankert sind. Und das zahlt sich nicht nur für die jüngsten Bewohner aus. „Kinder sind wie Indikatoren“, weiß Enrique Peñalosa, der Bürgermeister von Bogotá. „Wenn wir Städte bauen können, die für Kinder erfolgreich sind, haben wir erfolgreiche Städte für alle“ (Williams 2017).

1

Kinder und Jugendliche wissen sehr genau, wovon ihre Lebensqualität abhängt – und Städte arbeiten in #stadtsache-Projekten exakt an diesen Themen

Was beeinflusst die Lebensqualität von Mädchen und Jungen aus ihrer Sicht?	Welche Fragen interessieren Kommunen am meisten?
Aktionsräume/Wohnumfeld	Welche Orte meidest du? Wo ist es besonders laut? An welchen Orten fühlst du dich wohl?
Beteiligung /Selbstwirksamkeitserfahrung	Welchen Ort würdest du gern verändern?
Bewegung	Wo ist der beste Ort zum Spielen?
Familienklima	Kannst du alle für dich wichtigen Orte gut mit Bus und Bahn erreichen? (Oder musst du oft von deinen Eltern gebracht und abgeholt werden?)
Freizeitaktivitäten	Wo gibt's die besten Läden?
Freunde/Soziale Eingebundenheit	Wo triffst du dich mit Freunden?
Schule	Was gefällt dir auf dem Pausenhof? Was könnte besser sein?
Sicherheit	Wo fehlen Zebrastreifen? Welche Ampelphasen sind zu kurz? Wo sagen deine Eltern: „Da darfst du nicht hin!“?

Quellen: Müthing et al. 2014; HNSC 2011; Andresen et al 2010; Andresen/Hurrelmann 2013; Kinderschutzbund NRW 2012; DJI 2012 in Enderlein 2015a und 2015b

Quelle: typische Fragen in den geschlossenen Gruppen der App #stadtsache

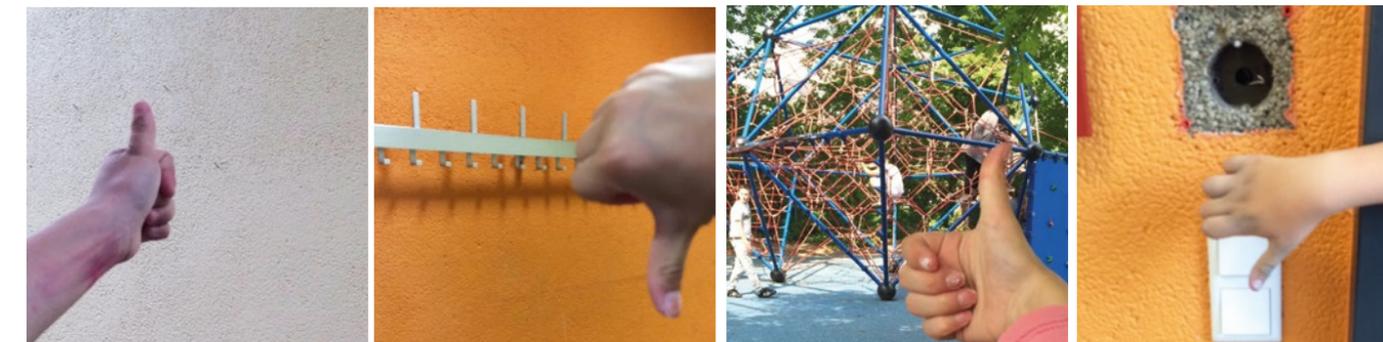
Vernetzung in Quartier und Schule

Leuchtturmprojekte allein genügen nicht, um einen partizipatorischen Wandel in den Städten zu bewirken. Dazu braucht es eine Kultur echter Teilhabe. Doch Partizipation von Kindern ist in Deutschland noch längst nicht selbstverständlich. Darauf weisen zahlreiche Forschungsergebnisse hin, ganz aktuell zum Beispiel die 4. World Vision Kinderstudie von 2018 (Andresen et al. 2018). Sie zeigt auf, dass es ausgerechnet in den Schulen noch große Defizite gibt, etwa dann, wenn darüber entschieden wird, wie der Pausenhof gestaltet werden soll. Dabei eignet sich das Thema Stadt wie kein zweites, um im schulischen Kontext im echten Raum Wahrnehmung und Mitsprache zu trainieren. Beim Stadterkunden befinden sich Erwachsene und Kinder jeweils als Experten in eigener Sache auf Augenhöhe. Denn jeder, der draußen unterwegs ist, besitzt praktische Erfahrungen mit Straßen, Zebrastreifen, Parks und Radwegen. Wenn es dagegen um digitales Forschen geht, haben Kinder aktuell die Nase vorn. Schulprojekte mit der #stadtsache-App sind daher so angelegt, dass sie auch Planer, Lehrer, Erzieher sowie Jugend- und Sozialarbeiter technisch ins Boot holen. Dazu ermöglicht die App zwei unterschiedliche Herangehensweisen:

- **Intuitiver Zugang:** Kinder öffnen eine App und probieren aus, ohne sich vorher Gedanken zu machen, wie die App funktioniert. Sie lernen extrem schnell über Versuch und Irrtum die Funktionen der App kennen und können sie wenig später gezielt einsetzen. Für Kinder ist es daher ideal, auf der Startseite die Karte mit dem großen Foto-Button zu finden. Damit können sie gleich loslegen.
- **Bewusster Zugang:** Erwachsene machen sich in der Regel vor der Nutzung zuerst Gedanken darüber, was sie

mit einer App erreichen wollen und wie sie an ihr Ziel kommen. In vielen Fällen sind die Funktionen der App jedoch ganz anders aufgebaut als gedacht. Das kann problematisch sein. Für diese Herangehensweise gibt es in der App eine einfache, übersichtliche und logische Menüführung.

Fachwelt und Forschung sind sich einig, was passiert, wenn Kinder erleben, dass ihre Meinung zählt: Echte Mitbestimmung und das Erleben von Selbstwirksamkeit befähigen zur Übernahme von Verantwortung, fördern die soziale Kompetenz von Kindern und unterstützen damit eine stabile Persönlichkeitsentwicklung. Das wirkt sich langfristig positiv auf die Gesellschaft aus. Es ist belegt, dass sich der Ursprung und die Motivation für ehrenamtliches Engagement immer in biografischen Verläufen finden. So lautet ein zentrales Ergebnis der Studie „Vita gesellschaftlichen Engagements“ des Deutschen Kinderhilfswerks (Wedekind/Daug 2007). Sie kommt zum Ergebnis, dass engagierte Erwachsene in der Regel bereits als Kind positive Erfahrungen mit Mitsprache und Selbstwirksamkeit gemacht haben. Das bedeutet im Umkehrschluss, dass eine Gesellschaft, die sich engagierte Erwachsene wünscht, ihren Kindern ein reiches Angebot zur Teilhabe bieten muss. Ferner ist ein weiteres Ergebnis dieser Studie, dass „Sich-beteiligen-wollen“ stark vom „Sich-beteiligen-können“ abhängt. Das heißt, wenn die Zugangshürden zu hoch sind, werden automatisch viele Kinder ausgeschlossen. Vor diesem Hintergrund wurde #stadtsache als Projekt so angelegt, dass sich damit ab Klasse 1 arbeiten lässt. Die Entdeckeraufgaben sprechen die Neugier von Kindern an. Dabei wird analoges Selbermachen in der Stadt mit dem digitalen Forschen und Dokumentieren verknüpft.



Beurteilen: Grundschüler beurteilen mit der App das Schulgebäude und den Pausenhof

Fotos: #stadtsache



Fotos: #stadtsache

Offensichtlich: Die gebaute Umwelt digital zu erforschen macht Spaß!

2

Loslegen und anpacken! Ein Beispiel für ein #stadtsache-Schulprojekt

TAG 1

Einführung in das Projekt und die App, kleinere Übungen. Vier bis fünf Kinder oder Jugendliche untersuchen als Gruppe und mit einem Gerät die nähere Umgebung. Die Ergebnisse werden in der Klasse besprochen. Im Anschluss an die erste Erkundungsrunde wird zu den Mängeln auch schon nach geeigneten Ansprechpartnern gesucht: Welche Dinge können die Kinder selbst lösen? Was ist Sache der Anwohner? Was sollte der Bürgermeister erfahren?

TAG 2

Ab Tag 2 startet jeder Morgen mit einem kurzen Rückblick und einer Strukturübersicht über den aktuellen Tag. Untersucht werden zum Beispiel die folgenden Dinge: Lieblingsplätze, schöne Radwege, interessante Graffitis, technische Einrichtungen, besondere Gebäude, gefährliche oder unheimliche Dinge, die die gebaute Stadt ausmachen. Die Arbeit in der Gruppe macht deutlich, dass einerseits gleiche Plätze unterschiedlich wahrgenommen werden können und andererseits Probleme wie ein fehlender Zebrastreifen alle betreffen.

TAG 3

Rückblick und Ausblick: Einige Kinder werten die Fundsachen vom Vortag aus. Andere stellen Materialien für Street-Art her: Feste und flüssige Straßenkreide, Mehlkleider für Papiersticker, Papiersticker (Augen, Männchen, etc.). Dabei werden Vor- und Nachteile von Graffiti thematisiert. Es wird auch darüber gesprochen, warum es wichtig ist, dass alle Produkte im öffentlichen Raum abwaschbar sind und verwittern.

TAG 4

Die Sammlungen werden weiter gemeinsam ausgewertet und es wird entschieden, was veröffentlicht werden soll. Vorbereitung einer Ausstellung. Rückkopplung innerhalb der Schule, welche Verbesserungsvorschläge wie weiter verfolgt werden.

Quelle: eigene Darstellung

Und wie geht's weiter?

Nach zwölf Monaten ist ein guter Zeitpunkt, das nächste Level in der App zu integrieren. Zum einen heißt das, einen großen Kinderwunsch zu erfüllen: Künftig können aus den Ergebnissen auch Schnitzeljagden angelegt werden. So erleben andere Klassen und Gruppen die Ergebnisse ihrer Vorgänger unmittelbar. In der kommunalen Arbeit lassen sich Teilnehmer begleitend zu einer Beteiligungskampagne bald auch über Call-To-Action-Sticker mit #stadtsache-QR-Codes erreichen. Die QR-Codes gibt es in der App zum Download.

Sie eignen sich, um auf öffentliche Veranstaltungen, partizipative Stadtbegehungen, Ausstellungen oder Citizen-Science-Workshops hinzuweisen – und zum Mitmachen zu animieren. Auf wetterfesten Aufklebern ausgedruckt können sie überall in der Stadt platziert werden. Wer diese QR-Codes aus reiner Neugier mit seinem Handy scannt, wird zum Beispiel auf eine Webseite zur Kampagne geleitet. Wer bereits #stadtsache-Nutzer ist, kann direkt zum Mitmachen eingeladen werden.

#stadtsache – fünf Fragen zur Technik

Welche technischen Voraussetzungen braucht die Arbeit mit der App?

#stadtsache gibt es für Android und iOS. Empfohlen wird Android 5.0 oder höher. Für iOS wird mindestens die Version 8.1 (iPhone 4s) vorausgesetzt, Version 10 oder höher sind empfehlenswert. Da viele Jugendliche ältere und/oder mit eigenen Bildern und Videos überfüllte Smartphones nutzen, können sie in den Einstellungen die „vereinfachte Anzeige“ auswählen, die die App auf langsamen Geräten schneller macht. Zusätzlich lässt sich noch folgender Punkt einstellen: Fotos in der Galerie speichern – oder nicht.

Braucht es unterwegs eine Internet-Verbindung?

Nein. In den Einstellungen kann man „Fundsachen nur bei WLAN-Verbindung senden“ auswählen. Die Fundsachen werden unterwegs auf dem Gerät zwischengespeichert und erst später, wenn wieder eine Verbindung zu einem WLAN besteht, hochgeladen. Das verursacht keine Kosten beim mobilen Datenverbrauch.

Sind auch sehr hohe Teilnehmerzahlen möglich?

Eine eigens entwickelte GIS-Engine dient der Verwaltung von beliebig vielen Fundsachen und Orten. Zur Gewährleistung der Skalierung läuft im Backend ein Percona-Cluster auf einer elastischen Docker-Architektur. Dazu kommen auf der App-Seite ein ausgefeiltes Cache-Management und ein Offline-Modus mit automatischer Synchronisation bei

WLAN-Empfang. Das Cache-Management spart Bandbreite und somit mobiles Guthaben ein. Der Offline-Modus ermöglicht das Sammeln von Fundsachen ohne Internet. Die automatische Synchronisation beim WLAN-Empfang sorgt dafür, dass Fundsachen komfortabel im Hintergrund hochgeladen werden.

Wie sieht es mit dem Datenschutz aus?

Die Teilnehmer einer zugangsgeschützten Sammlung müssen die App aus einem der Stores herunterladen, sich aber nicht zwangsweise registrieren. Das heißt: Sie bleiben anonym. In der App ist ein QR-Code-Reader integriert, so dass die Geräte über einen QR-Code aus der App des Admins als anonyme Teilnehmer einer Sammlung eingeladen werden. Durch das Scannen der QR-Codes müssen keine persönlichen Daten preisgegeben werden. Damit entspricht die App den Richtlinien der Datenschutz-Grundverordnung.

Was passiert mit den gesammelten Daten?

Fundsachen, die in der kostenlosen Version einer Aufgabe zugeordnet werden, sind für alle sichtbar. Der Verfasser bleibt jedoch anonym. Es gehört zur #stadtsache-Netiquette, dass keine erkennbaren Personendaten zu sehen sind. Bilder oder Videos auf denen das trotzdem passiert, werden gelöscht. Die Daten werden nicht weitergegeben und dienen lediglich dem gemeinsamen Entdecken der Stadt. In den zugangsgeschützten Gruppen obliegt die Verwaltung der Daten dem Admin der Sammlung.

	#stadtsache	#stadtsache pro	#stadtsache als eigene App
Preise	kostenfrei	kostenpflichtig ab 25 Euro pro Monat	kostenpflichtig (Preise auf Anfrage)
Nutzung	öffentlich	nicht-öffentlich (geschlossene Gruppe)	alle Anpassungen und die Entwicklung zusätzlicher Features sind möglich
Forscherfragen	rund 60 vorgegebene Fragen	eigene Fragen und Aufgaben, auch mehrsprachig	s.o.
Bereitstellung der Ergebnisse als ZIP-Datei oder Online-Präsentation	Nein	Ja	s.o.
Zielgruppe/n	Kinder, Jugendliche, Familien und alle anderen Stadt-entdecker	Schulklassen, Jugendgruppen und Kommunen	Städte, Kommunen, Quartiere, Unternehmen und große Organisationen

Quelle: eigene Darstellung

Literatur

Andresen, Sabine; Çınar, Dilan; Kuhn, Melanie; Neumann, Sascha; Pupeter, Monika; Schneekloth Ulrich; Wolfert, Sabine, 2018: 4. World Vision Kinderstudie. Zugriff: www.worldvision.de/informieren/institut/vierte-kinderstudie [abgerufen am 04.04.2018].

Andresen, Sabine; Hurrelmann, Klaus, 2013: 3. World Vision Kinderstudie. Zugriff: www.worldvision.de/informieren/institut/publikationen#canvas=/kinderstudie_2013 [abgerufen am 04.04.2018].

Andresen, Sabine; Hurrelmann, Klaus; Schneekloth, Ulrich, 2010: 2. World Vision Kinderstudie. Zugriff: www.worldvision.de/informieren/institut/publikationen#canvas=/kinderstudie_2010 [abgerufen am 04.04.2018].

Arnold, Rosmarie; Zimmermann, Hans-Dieter; Girardet, Lars, 2017: Innovative Formen der Partizipation mit neuen Medien von Kindern und Jugendlichen auf Gemeindeebene. Zugriff: [https://www.fhsg.ch/fhs.nsf/files/IFSA%20F_Schlussbericht_ePartizipation/\\$FILE/ePartizipation_Leitfaden_final_V2.1.pdf](https://www.fhsg.ch/fhs.nsf/files/IFSA%20F_Schlussbericht_ePartizipation/$FILE/ePartizipation_Leitfaden_final_V2.1.pdf) [abgerufen am 04.04.2018].

DJI – Deutsches Jugendinstitut, 2012: DJI Impulse 3/2012 (Nr. 99): Lebenswelten Jugendlicher. Zugriff: www.dji.de/fileadmin/user_upload/bulletin/d_bull_d/bull99_d/DJIB_99.pdf [abgerufen am 04.04.2018].

DKJS – Deutsche Kinder- und Jugendstiftung, 2014: youth-part #lokal – Kommunale Jugendbeteiligung. Zugriff: https://www.dkjs.de/fileadmin/Redaktion/Dokumente/programme/Leitfaden_Jugendbeteiligung.pdf [abgerufen am 04.04.2018].

Enderlein, Oggi, 2015a: Schule ist meine Welt – Ganztagschule aus Sicht der Kinder. Zugriff: www.dkjs.de/fileadmin/Redaktion/Dokumente/news/Themenheft-08-we150331_b.pdf [abgerufen am 04.04.2018].

Enderlein, Oggi, 2015b: Ganztagschule kindgerecht – Wie kann das gelingen? Zugriff: www.gesundheit-nds.de/images/pdfs/vortrag/Enderlein_Kindgerecht_261115.pdf [abgerufen am 04.04.2018].

Kinderschutzbund NRW, 2012: Elefanten-Kinderstudie 2011/2012, Große Ohren für kleine Leute. Zugriff: www.kinderschutzbund-nrw.de/pdf/2012-11-19%20PM%20Elefanten%20Kinderstudie%20STRESS%20%281%29.pdf [abgerufen am 04.04.2018].

Müthing, Kathrin; Riedel, Stefan; Todeskino, Verena, 2014: LBS-Kinderbarometer – Stimmungen, Trends und Meinungen von Kindern aus Deutschland. Zugriff: http://www.prosoz.de/fileadmin/dokumente/service-downloads/LBS-Kinderbarometer_Deutschland_2014__JETZT_REDEN_WIR.pdf [abgerufen am 28.03.2018].

Wedekind, Hartmut; Daug, Mathias, 2007: Vita gesellschaftlichen Engagements – Studie zum Zusammenhang zwischen früher Beteiligung und dem Engagement bis ins Erwachsenenalter. Zugriff: www.jugendnetz-berlin.de/de-wAssets/docs/07engagement_dkhw_studie_engagement.pdf [abgerufen am 28.03.2018].

Williams, Samuel, 2017: Child friendly cities benefit us all in: Child in the city Foundation. Zugriff: www.childinthecity.org/2017/02/21/child-friendly-cities-benefit-us-all-part-1/ [abgerufen am 04.04.2018].

KINDERZITATE AUS DEN PROJEKTEN

Ich finde schön, dass man hier auf dem Spielplatz ganz viel machen kann.

Hanna, 9 Jahre

Der Spielplatz ist nur was für Kleine. Meine Freundin und ich haben noch keinen Platz für uns gefunden. Meine große Schwester ist früher mit ihren Freundinnen auf den Pausenhof gegangen, aber da spielen ja jetzt auch nachmittags die Grundschul Kinder.

Gemma, 12 Jahre

Wir spielen am liebsten im Park. Aber nicht auf dem Spielplatz. Auf Bäume klettern und verstecken spielen macht mehr Spaß.

Lukas, 10 Jahre

Ich finde nicht schön, dass immer so viel Müll auf dem Boden liegt.

Maja, 8 Jahre

Sobald ich mit der Schule fertig bin, ziehe ich hier weg, weil nichts los ist.

Tammi, 16 Jahre

Man merkt, dass dieser Ort nichts für Junge ist, schon am Kino-Programm. Hier laufen nur Filme für Rentner.

Sebastian, 15 Jahre

Man könnte für Elf- oder Zwölfjährige etwas mehr machen.

Timo, 11 Jahre

Es ist komisch, dass immer noch mehr Häuser gebaut werden. Bald ist gar kein Platz mehr.

Cem, 7 Jahre

Fußballspielen macht nicht so viel Spaß, wenn keine Netze in den Toren sind.

Karel, 10 Jahre

Ich fand die App ganz cool. Am besten fand ich die Fotos, weil man dann hinterher gucken kann, wo das ist.

Mariana, 9 Jahre

Ich finde doof, dass die Hunde hier auf dem Spielplatz frei rumlaufen, weil die Kinder hier spielen.

Jannis, 10 Jahre

Ich finde eigentlich alles in unserem Dorf gut – nur die vielen Zäune nicht.

Lars, 7 Jahre