

WIR MACHEN POLITIK! – WÜNSCHE UND IDEEN FÜR MEINE GEMEINDE UMSETZEN

Inzwischen haben sich die Schüler/-innen Hintergrundwissen über Akteure und Prozesse der Kommunalpolitik angeeignet und eine Entscheidungsfindung simuliert. Nun gilt es, selbst aktiv zu werden, und sich mit realen Anliegen in die Politik vor Ort einzumischen.



Hauptintention

Die Schülerinnen und Schüler erwerben die Fähigkeit, eigene Ideen für Projekte der Mitbestimmung auf kommunaler Ebene zu entwickeln, deren Durchsetzbarkeit im gegebenen institutionellen Rahmen zu beurteilen und ggf. konkrete Umsetzungsschritte einzuleiten.

Begriffe

Kampagne

Selbstwirksamkeit

Politische Planung

In der abschließenden Doppelstunde sollen die Schüler/-innen politisch tätig werden, indem sie eine politische Kampagne entwerfen. Die Stunde verfolgt das Ziel, angeeignetes Wissen anzuwenden und den zu Beginn der Unterrichtseinheit abgefragten Wünschen und Verbesserungsvorschlägen Raum zu geben. Die Grundlage für die kreative Bearbeitung von Problemen, deren Lösung sich die Schüler/-innen in Gruppen annehmen, sind Kenntnisse über formale Regelungen und institutionelle Hürden. Eine besondere Motivation schöpfen die Gruppen bei dieser Aufgabenstellung daraus, dass sie reale Probleme oder Ideen für Verbesserungen aus ihrem persönlichen Umfeld adressieren dürfen. Zudem können sie bei der Umsetzung der Kampagne individuelle Stärken einbringen – seien sie gestalterisch, sprachlich, organisatorisch oder technisch.

Bemerkungen zur Didaktik

Am Ende des (flexibel handhabbaren) Bearbeitungszeitraums präsentieren die Gruppen ihren Mitschüler(inne)n ihre Ergebnisse und stimmen über die beste, sprich die kreativste und erfolgversprechendste Kampagne ab. Im besten Fall – und darauf sollte die Lehrkraft bei der Stellung der Aufgabe hinarbeiten – schafft es eins der Ergebnisse als Vorschlag oder Antrag zur SV, der Schulleitung, einer Behörde, einer Partei oder in den Rat. Jede/-r kann erfolgreich Politik machen – wenn sie oder er will und weiß wie.

Quellen und Literatur

MARC CALMBACH ET AL.: *Wie ticken Jugendliche 2016? Lebenswelten von Jugendlichen im Alter von 14 bis 17 Jahren in Deutschland*, Berlin 2016.

Zeit	Didaktische Funktion/ Sozialform	Inhalt/ Lehrimpuls	Material/ Medien	Erwartete Antworten/ Lernziel
5'	Einstieg LSG	Rückbezug auf 1. Stunde der Einheit: Heute soll es darum gehen, geäußerte Wünsche a) auf deren Umsetzbarkeit zu überprüfen, um dann b) Ideen für deren Verwirklichung zu entwickeln. Natürlich könnt ihr auch neue Ideen ergänzen.	Plakat Stunde 1	<ul style="list-style-type: none"> ▶ erneute Bewertung der in Stunde 1 geäußerten Kritik und Wünsche vor dem Hintergrund des angeeigneten Wissens zum Thema Kommunalpolitik (s. auch Gelenk)
10'	Gelenk LSG	Themen zunächst gemeinsam überprüfen: 1 Welche der Wünsche sind überhaupt auf kommunaler Ebene verhandelbar? (L. clustert/sortiert ggf. vorläufig aus, erinnert bei Bedarf an rechtliche und institutionelle Möglichkeiten und Grenzen.) 2 Welche Wünsche wollt ihr ergänzen und welche kann man, wenn man sie abwandelt, wieder in die Liste aufnehmen? (L. erörtert ggf. gemeinsam mit SuS, wie man die Forderung umformulieren muss, damit sie in die Zuständigkeit der Gemeinde fallen.)	s. o. TA KV 12.1	<ul style="list-style-type: none"> ▶ SuS prüfen, welche Wünsche kommunalpolitisch adressiert und gelöst werden können, schließen ggf. Fälle aus oder formulieren sie um; ergänzen neue Ideen. ▶ Wissen über Zuständigkeiten anwenden
mind. 30' + als HA	Erarbeitung GA	<ul style="list-style-type: none"> – L. erteilt und erläutert Arbeitsaufträge (1 und 2) – L. ermutigt die SuS dazu, kreative Ansätze zu verwirklichen und verweist auf Kriterien für die Abstimmung. <p>☞ Je nach Zeit und Medienausstattung können die Kampagnen als Poster, digitale Präsentation oder in Form einer Website aufbereitet werden. Da die Kampagne möglichst realistisch und öffentlichkeitswirksam sein sollte, sind kreative Ideen wie Plakataktionen mit griffigen Slogans, Flugblätter, Comics, Reden, Ideen für Flashmobs usw. gefragt. Kriterien: Überzeugungskraft, Durchsetzbarkeit und Originalität</p>	KV 12.1 Medien	<ul style="list-style-type: none"> ▶ (4er) Gruppen nach Thema ▶ Erarbeiten einer Argumentation (Was ist institutionell zu beachten?) und eines Fahrplans ▶ Beginn mit der Arbeit an der Kampagne
mind. 30'	Präsentation	<ul style="list-style-type: none"> – Aufgabe 3: Präsentation und Reflexion mit Prüfung der Ergebnisse anhand der Kriterien – Aufgabe 4: Abstimmung 	Produkte der SuS	<ul style="list-style-type: none"> ▶ SuS präsentieren und verteidigen ihre Kampagnen ▶ SuS stimmen ab/prämieren ▶ Kenntnis der komplexen Bedingungen von Kommunalpolitik ▶ Erfahrungen mit der Organisation einer politischen Kampagne
15'	Reflexion/ Vertiefung LSG	<ul style="list-style-type: none"> – Reflexion der Methode – Nachfragen, ob oder inwieweit eine der Kampagnen tatsächlich in die Tat umgesetzt werden soll oder ob Ideen zu anderen Projekten entstanden sind. 		<ul style="list-style-type: none"> ▶ Aussagen dazu, inwiefern die Simulation Wissen über Kommunalpolitik festigt ▶ Kritik, Anregungen, Pläne für konkrete Aktionen