

**DIE PEINER
HOOD!**

**GESTALTE
DEINE
CITY**



**Peine
Marketing**

Jugend gestaltet City – Projektschmiede für Jugendliche

Die Projektschmiede für Jugendliche ist ein gefördertes Projekt aus der EU-Aufbauhilfe REACT EU (Recovery Assistance for Cohesion and the Territories of Europe) im Rahmen des Europäischen Fonds für regionale Entwicklung (EFRE).



Als Teil der Reaktion der EU auf die Covid-19-Pandemie finanziert





Jugend gestaltet City – Projektschmiede für Jugendliche

Standort-Analyse Innenstadt

Stadtrundgang und Dialog mit Fachbereichen und Akteuren der Jugendarbeit. Der Austausch vor Ort birgt Erkenntnisgewinn für alle Seiten, von Hintergründen und teils historischen Begebenheiten über pragmatische Lösungen bis hin zum Verständigen über gute Beispiele aus anderen Kommunen. Die Ergebnisse dieser Analyse werden zu einer Stärken-Schwächen-Matrix zusammengefasst. Berücksichtigt werden hierbei auch Erkenntnisse aus der Online-Bürger*innenbefragung im Rahmen der „Zukunftswerkstatt Innenstadt“ von November 2021. Diese Bilanz wird die künftigen zentralen Handlungsfelder und Ansätze für die strategische Ausrichtung der weiteren Arbeit aufzeigen.

Beteiligungsprozess

Im Fokus des gesamten Prozesses stehen Jugendliche – um diese zu erreichen, basiert das Konzept des Beteiligungsprozesses auf verschiedenen Bausteinen – digital und analog.

Projektwebsite

Für die öffentliche Information und Teilhabe wird eine Projekthomepage zur Projektschmiede bereitgestellt. Hier werden Termine angekündigt, Informationen und Ergebnisse übersichtlich aufbereitet und Pressemitteilungen zum Projekt gesammelt. Der Gesamtprozess ist hier für die Öffentlichkeit barrierefrei und transparent dargestellt.

Online-Modul „WikiMap“

Über die gesamte Laufzeit der Projektschmiede wird auf der Projekthomepage eine „WikiMap“ eingerichtet. Kinder und Jugendliche können hier Punkte zu Stärken, Schwächen und Handlungsbedarfen in der Peiner Innenstadt setzen sowie die Einträge kommentieren, liken und disliken.

Online-Befragung

Ergänzend zur interaktiven Karte werden Fragen gestellt, die ebenfalls online beantwortet werden. Die Fragen könnten sein: Wie oft besuchst du die Innenstadt von Peine? Welche Plätze in der Innenstadt von Peine gefallen dir? Was könnte in der Innenstadt von Peine verbessert werden, damit du dort öfter hingehst? Wie zufrieden bist du mit folgenden Dingen in der Innenstadt von Peine? (Schulnoten zu bspw. Chillplätzen, Bolzplätzen, Skateplätzen, Radwegen, Internetzugriff, Sicherheit, Sauberkeit, ...)





Wunschboxen

Neben der Teilnahme an „WikiMap“ und der Befragung soll eine nicht-digitale Alternative angeboten werden. Es sollen Wunschboxen an öffentlichen Orten aufgestellt werden, um die schriftliche Partizipation zu ermöglichen. Die gesammelten Beiträge fließen in den Prozess ein. Die Aufstellung ist in Schulen, Jugendzentren und an zentralen Stellen der Innenstadt geplant. Darüber hinaus wird ein Workshop im Jugendzentrum Töpfers Mühle veranstaltet, für den alle Jugendeinrichtungen der Stadt ihre Jugendlichen mobilisieren. Bewusst werden auch Orte außerhalb der Innenstadt ausgewählt, um diejenigen Jugendlichen thematisch abzuholen, die nur selten in der City anzutreffen sind.

Workshops in Schulen

Aufgrund des breiten Themenspektrums planen wir für die Schulbesuche eine Mischung aus moderierte Plenumsveranstaltung und einer Kleingruppenarbeit im Rahmen eines „Themen-Cafés“. Der Workshop wird in Abhängigkeit von der gewählten Methode professionell gestaltet z.B. durch Abstimmungs-Elemente, World-Café-Tischdecken, Tischaufsteller, Themen-Plakate, Banner und Visualisierungen. Angestrebt wird der Besuch von 3 Schulen.



Aktion in der Innenstadt

Zur weiteren Bekanntmachung und Erhöhung der Teilnehmerszahl an den Projektschmieden ist eine Mitmachaktion in der Innenstadt vorgeschaltet. Hierbei handelt es sich um eine Art Informationsstand, in zentraler Lage der Innenstadt. Angedacht ist hier mit einigem Mobiliar (z.B. Sofa, Sessel, Couchtisch, Stehlampe) das Wohnzimmer, die „gute Stube“ von Peine zu symbolisieren. Dieser Begriff soll zugleich Anregung sein, mit der jugendlichen Zielgruppe ins Gespräch zu kommen. Darüber hinaus werden jugendliche Passanten über die Projekthomepage, die „WikiMap“ und die Projektschmiede selbst informiert.



Projektschmieden in der Innenstadt

Um die Jugendlichen aktiv vor Ort einzubinden, werden zwei Projektschmieden in der Innenstadt durchgeführt. Diese werden im historischen Schwan in der Innenstadt stattfinden.

Projektschmiede 1

Ziel der ersten Projektschmiede ist es, in Workshops Schwächen der Innenstadt zu diskutieren und passende Projektideen zu erarbeiten. Workshop-Stationen, z.B. zu den Themen Angebot, Stadtgestaltung, Kommunikation/ Erlebnis, Erreichbarkeit.

Projektschmiede 2

Ziel der zweiten Projektschmiede ist es, Maßnahmen nach Fristigkeit (kurzfristig, mittelfristig, langfristig) zu sortieren. Vor allem sollen dabei die Sofortmaßnahmen herausgefiltert werden, um diese kurzfristig angehen zu können. Die mittel- bis langfristigen Maßnahmen werden mit Vertretern der Stadt (Politik, Verwaltung) diskutiert, um die Chance ihrer Umsetzbarkeit zu prüfen und zu erhöhen. Für die priorisierten Maßnahmenvorschläge werden Projektsprecher*innen festgelegt, die auf der Abschlussveranstaltung als Paten ihrer Projekte auftreten.

Online-Abstimmung

Im finalen Beteiligungsbaustein haben die Jugendlichen die gesammelten Maßnahmen durch „likern und dislikern“ zu bewerten und Ergänzungen in einem Kommentarfeld zu formulieren. Auf der Projekthomepage wird dazu ein Abstimmungs-Tool eingerichtet, das die in der zweiten Projektschmiede priorisierten Maßnahmenvorschläge aufführt.

Abschlussveranstaltung

Die Abschlussveranstaltung soll von und mit den Jugendlichen gestaltet werden. Offen ist die Veranstaltung für alle Interessierten – auch die Politik wird eingeladen. Die jugendlichen Projektleiter werden hier die einzelnen priorisierten Maßnahmen vorstellen. Optional kann im Anschluss eine Party organisiert werden.

