

ABLAUF

DER ANIMATION

Konkret teilt sich die Animation in drei Phasen auf, gefolgt von einer gemeinsam mit den Teilnehmern durchgeführten Schlussfolgerung und Bewertung.

1. DIE ANIMATION IN DREI PHASEN

A. EINE PHASE IM GROSSEN GRUPPENVERBAND

Animator gibt Informationen, damit die Animation in einer ausgeglichenen und respektvollen Atmosphäre ablaufen kann. Dies ist auch der Zeitpunkt, den Jugendlichen das „Frasbee“-Prinzip und dessen Ablauf zu erläutern.

Legen Sie den Funktionsrahmen gemeinsam mit den Jugendlichen fest:

- Achtung der Vertraulichkeit und Meinungsäußerung der Teilnehmer (alles hier Gesagte muss in der Gruppe bleiben, lediglich die Ideen und Überlegungen dürfen in „anonymer“ Form weitergegeben werden).
- Achtung der Meinung der Anderen, ohne zu verurteilen.
- Verantwortung für das übernehmen, was man sagt.
- Teilnehmen (wenn ich etwas zu sagen habe, sage ich es, ich muss jedoch nichts aus meinem Privatleben preisgeben).
- Sich gegenseitig zuhören und das Wort weitergeben (den Schüchternen/Introvertierten Platz machen).

- Um das Wort bitten (nur dann, wenn Sie dies gemäß den Eigenschaften Ihrer Gruppe als notwendig erachten).
- Die Rolle des Animators erläutern (der die Debatte erleichtern, aber keine absteigenden Informationen geben wird#).

Bitten Sie die Teilnehmer, diese Rahmenbedingungen zu bestätigen.

B. EINE PHASE IM UNTERGRUPPENVERBAND

die es den Jugendlichen ermöglicht, Sätze zu debattieren, auszutauschen, Sätze zu diskutieren und durch Abgabe ihrer Meinung Position zu beziehen.

- Der Animator bildet Gruppen mit je 4 - 5 Jugendlichen. Bei der Aufteilung der Teilnehmer in Untergruppen können Sie willkürliche Kriterien verwenden, um ein eventuelles Gefühl der „Ungerechtigkeit“ bei den Jugendlichen zu vermeiden: alphabetische Reihenfolge der Vornamen/Namen, blinde Auswahl von nummerierten oder farbigen Zetteln, Haarfarbe, anhand eines bestimmten Accessoires oder Kleidungsstücks, die Auswahl einer Zahl bis 4 oder 5, wobei die gleichen Zahlen zusammengefasst werden...
 - Der Animator verteilt die Zettel mit den aufgedruckten Sätzen in jeder Gruppe, trägt sie mit lauter Stimme vor, um sicherzustellen, dass sie gut verstanden worden sind (dieser Abschnitt kann auch im großen Gruppenverband durchgeführt werden).
 - Jede Gruppe muss alle Sätze erhalten. Von den vorgeschlagenen Sätzen sind festzulegen (für insgesamt 6-8 Sätze):
 - 2 Sätze, mit denen die Gruppe einverstanden ist
 - 2 Sätze, mit denen die Gruppe nicht einverstanden ist
 - 2 Sätze, mit denen die Gruppe mehr oder weniger einverstanden ist
 - Die eventuell verbleibenden Sätze können zunächst beiseite gelassen werden (kein erzielter Konsens oder kein besonderes Interesse).
- **Einige einzuhaltende Regeln:** Verbot, um abzustimmen, die Gruppe muss über die Sätze debattieren und diskutieren, ihre Entscheidung erläutern und eine gemeinsame Position finden, die für alle vertretbar ist.
- Der Animator wechselt in die Untergruppen, um zu überprüfen, ob alles in Ordnung ist. Er fragt „Wie läuft es in der Untergruppe?“, „Wie fühlt ihr euch?“, „Ist es schwierig, einen Konsens zu erzielen?“.

- Die Gruppe bereitet in der Folge eine Zusammenlegung der Argumente vor: alle Antwortelemente werden schriftlich festgehalten, um argumentieren zu können, die Diskussionen und die Entscheidungen, die sich durchgesetzt haben, werden erläutert. Alle Teilnehmer geben ihre Meinung ab: jede Meinung zählt. Es geht nicht darum, schöne Sätze zu formulieren, sondern über Notizen zu verfügen, die die Argumente jedes einzelnen berücksichtigen.

C. EINE LETZTE PHASE IM GROSSEN GRUPPENVERBAND

In der die Standpunkte ausgetauscht werden können, um die Überlegungen zu bewerten. Die Rolle des Animators besteht darin, die Rahmenbedingungen einzuhalten und die Diskussion zwischen den Jugendlichen zu beleben.

- Bei der Rückkehr in die große Gruppe bleiben die Mitglieder jeder Untergruppe beieinander, um eine größere Dynamik aufrecht zu erhalten.
- Der Animator erklärt den Jugendlichen, dass sie nun alle gemeinsam über die Entscheidungen jeder Untergruppe debattieren werden. Ziel ist es nicht, einen Konsens zwischen den einzelnen Gruppen zu erreichen, sondern die Argumente aller zu hören.
- Eine erste Gruppe wird aufgefordert, einen Satz vorzubringen, mit dem sie „einverstanden“ ist. Es kann interessant sein, diesen Satz auf eine Tafel zu schreiben. Die Untergruppe fungiert nicht als Wortführer, sondern jedes einzelne Mitglied kann seine Meinung kundtun.
- Die Untergruppe muss ihre Entscheidung mittels Argumenten erläutern, die über erhellende Fragen vertieft werden können: „Was hat dich dazu gebracht, zu denken, dass...?“, „In welcher Hinsicht ist es einfacher/schwieriger?“, „Das bedeutet in der Praxis konkret was?“.
- Der Animator achtet darauf, dass die Gruppen keine politisch korrekte oder theoretisch bedingte Meinungen äußern (so sagt beispielsweise ein Jugendlicher „es macht keinen Sinn, nur zu trinken, nur weil man sich nicht traut, nein zu sagen“
> fragen Sie den Jugendlichen „und dir passiert das nicht, ja zu sagen, ohne dass du es eigentlich willst?“ > der Jugendliche könnte antworten „Also, wenn...“).

- Die Debatte anstoßen:
 - 'Hatten andere Personen in der Gruppe Probleme damit, sich der Entscheidung anzuschließen? Und wenn ja, warum? Was waren die Gegenargumente?
 - Gibt es andere Untergruppen, die diesen Satz in die gleiche Kategorie eingeordnet haben? Oder in eine andere Kategorie? Warum? Sind die Meinungen unterschiedlich?
 - Ist ein anderer Standpunkt denkbar? Könnte jemand gegenteiliger Meinung sein und warum?
 - Warum zeigen Jugendliche dieses Verhalten, haben sie diese Meinung? Kann sie geändert werden? Gibt es einen Einfluss von außen?
 - Manchmal können auch eine Anekdote, ein aktuelles Ereignis, ein Zeugnis oder Statistiken dazu dienen, die Debatte zu befeuern.
- Wenn die Debatte ins Stocken gerät, ist der Zeitpunkt gekommen, mit einem zweiten Satz fortzufahren und so in der Folge mit den nächsten. Achten Sie darauf, nicht jedes Mal mit der gleichen Gruppe zu beginnen. Es sollen nicht notwendigerweise alle Sätze abgearbeitet, sondern es soll vielmehr eine dynamische und lebhaft Debatte zwischen den Jugendlichen über den gesamten Verlauf der Animation aufrechterhalten werden.
- Wenn nicht alle Sätze debattiert werden konnten und die Jugendlichen diesbezüglich eine gewisse Frustration verspüren, besteht immer die Möglichkeit, einen anderen Zeitpunkt festzulegen.
- Trotz aller Kompetenzen des Animators besteht immer die Gefahr, dass die Diskussion nicht sehr lange dauert, dies hängt alles von der Gruppe der Jugendlichen, dem Interesse an dem behandelten Thema, dem Kontext ab...

Sollte die Gruppe bei Beginn etwas verkrampft sein, stellt sich beim Übergang in die Untergruppen eine stärkere Dynamik ein. Dennoch können Sie im Vorfeld eine Aktivität nutzen, um das Eis zu brechen, die es ermöglicht, die Wortmeldungen flüssiger oder einfacher zu gestalten

2. DIE SCHLUSSFOLGERUNG

Die Animation wird abgeschlossen, indem die einzelnen angesprochenen Themen und das, was die Jugendlichen daraus über ihre Verhaltensweisen abgeleitet haben, die Fragen, die sie sich stellen, die Ratschläge, die sie daraus für sich gezogen haben (der Animator achtet darauf, eine maximale Anzahl von Argumenten und Begriffen aufzunehmen, mit denen sie sich auseinandergesetzt haben, eventuell unter Zuhilfenahme seiner Notizen) wieder aufgegriffen werden.

Das ist der Zeitpunkt, eventuell einige Informationen ergänzend hinzuzufügen, wenn diese ausdrücklich nachgefragt worden sind und wenn die Gruppe die Antwortelemente nicht selbst erarbeiten konnte.

Und zum Schluss gilt es, den Jugendlichen für ihre Beteiligung zu danken. Eine gute Gelegenheit auch, sie dazu zu ermuntern, weiter über die diskutierten Themenbereiche, die Entscheidungen der Jugendlichen und deren Verhaltensweisen nachzudenken.

3. DIE BEWERTUNG DURCH DIE JUGENDLICHEN

Wie bei allen Arten von Animationen ist es immer empfehlenswert, deren Relevanz sowohl im Hinblick auf den Hintergrund als auch die Form zu beurteilen. So sind mehrere Möglichkeiten denkbar, die von verschiedenen Faktoren wie dem Kontext oder der verfügbaren Zeit abhängen. Diese Bewertung ermöglicht es den Jugendlichen, über ihre Empfindungen während der Animation nachzudenken und ihre allgemeine Meinung zum Ausdruck zu bringen. Der Jugendliche fühlt sich als jemand anerkannt, dessen Meinung zählt, wie jemand, der sich vollkommen frei und ungezwungen ausdrücken kann, was den Nutzen der Animation für das Selbstwertgefühl noch verstärkt. Und schließlich kann dieser Moment des Austauschs dem Animator interessante und nützliche Informationen verschaffen, ganz gleich, ob die Antworten eher positiv oder eher negativ waren.

- Zögern Sie nicht, der Gruppe darzulegen, dass dieser Ansatz Ihnen auch dabei hilft, die Qualität kommender Animationen zu verbessern.

So sind verschiedene Formeln denkbar:

- **Mündlich, im Rahmen einer Tischumfrage:** Dies kann den Vorteil bieten, dass ein Jugendlicher erfreut darüber ist, beispielsweise zu hören, dass man gerne seine Meinung über das vorgeschlagene Thema von ihm gehört hat. Es kann aber auch einige

Jugendliche daran hindern, sich auszudrücken oder zu Antworten der Art „sozialer Erwünschtheit“ (eine sozial erwartete Antwort) führen. Sie können dann zwei oder drei Evaluierungspunkte vorschlagen, um Wortmeldungen zu erleichtern: „Wie fühle ich mich am Ende dieser Animation? Etwas teilen, das mir während der Animation gefallen hat/das ich geschätzt habe? Etwas teilen, das mir missfallen/gefehlt hat/etc.“.

- **Auf strukturierte Weise:** die Schüler geben für jedes unten vorgeschlagene Beurteilungskriterium den Grad der Zufriedenheit auf einer Skala von 0 bis 100 cm an, entweder auf einer Tafel mit Hilfe einer Markierung (Post-it, Kreide, Marker...) oder auf dem Fußboden, indem sie sich auf einem Wert positionieren. Dies hat eine spielerische Komponente, ist aber wie das mündliche Verfahren nicht anonym...
- **Eine freiere Weise ist es:** wenn jeder Schüler auf einem Post-it angibt, was er bei der Animation empfunden hat. Die nachstehenden Kriterien können angesprochen werden, um Vorschläge zu machen, es muss aber nicht speziell auf Fragen geantwortet werden. Die Post-its werden vom Animator anonym eingesammelt.

Nachfolgend einige **Beurteilungskriterien**, die Sie mündlich oder schriftlich verwenden können:

- Ich konnte meine persönliche Meinung abgeben
- Ich hatte das Gefühl, dass man mir zuhört
- Mir hat es gefallen, diese Themen mit der Gruppe zu diskutieren
- Ich glaube, dass ich noch darüber nachdenken werde, was wir besprochen haben
- Mir wurde bewusst, dass viele Dinge meine Entscheidungen beeinflussen können

Die Auswertung ist der Zeitpunkt des Abschlusses der Animation. Danach sind keine Diskussion mehr zulässig.

In der Zusammenfassung

- *Animation von 2 x 50 Min.*
- *1 oder 2 Animator(en) für 10 bis 25 Jugendliche*
- *Untergruppen von 4 bis 5 Jugendlichen (wenn möglich gemischt)*
- *Begrüßungsdauer zur Festlegung der Rahmenbedingungen und die Anweisungen: 10 Min.*
- *Debattierungszeit in der Untergruppe: 30 Min.*
- *Zeit der Wiederaufnahme im großen Gruppenverband: 50 Min.*
- *Zeit für Fazit und Auswertung: 10 Min.*

4. SELBSTBEWERTUNG DER ANIMATION UND DES ANIMATORS

Wie bei jedem anderen Projekt geht der Abschluss einer Animation „Und du, was denkst du?“ mit einer Auswertung einher. Da dies bei den Jugendlichen bereits stattgefunden hat, bleibt jetzt noch Ihre eigene Bewertung und das Ziehen einer allgemeinen Bilanz der Animation, um daraus Lehren für die Zukunft ableiten zu können.

Um Sie dabei zu unterstützen, folgen hier einige Fragen, die Sie sich stellen sollten und die es Ihnen ermöglichen, Ihre zukünftigen Animationen zu verbessern und zu bereichern.

- Wie war die Beteiligung der Jugendlichen?
 - Welche Ansichten wurden in den Beurteilungen der Jugendlichen zum Ausdruck gebracht?
 - Wie habe ich den Gedankenaustausch geleitet?
 - Wie habe ich die theoretischen Inhalte gemeistert?
 - Ist es mir gelungen, die Information der Gruppe herauszuarbeiten?
 - Habe ich die Anweisung einer Haltung als nicht-urteilende Person befolgt?
 - Habe ich die einzelnen Abschnitte korrekt organisiert?
 - Habe ich jeden Abschnitt eingehalten?
 - Konnte ich meine Reaktionen kontrollieren?
 - Konnte ich eine verständnisvolle Atmosphäre aufrechterhalten?
 - Waren Zeitpunkt, Örtlichkeit, Zeitplan und Dauer angemessen?
- Die Rolle eines Animators bei Debatten lässt sich nicht in einem Tag erlernen. Die Erfahrungen und die Beurteilungen helfen Ihnen umso besser dabei, die Konzepte zu integrieren und die Jugendlichen auf wirkungsvolle und konstruktive Weise zum Debattieren zu bringen.