

# DAS KONZEPT

„UND DU, WAS DENKST DU?“

## 1. DIE ANIMATION: „UND DU, WAS DENKST DU?“

Die Animation: „Und du, was denkst du?“ ermöglicht es, Jugendliche zwischen 14 und 18 Jahren über Themen Gesundheit und Wohlbefinden debattieren zu lassen. So werden vom Animator Satzbindel bereitgestellt, die die Debatte anregen sollen, sowie eine Animationsmethode. Mittels dieser Technik können die Jugendlichen Standpunkte austauschen, ihre Vorurteile und Werte zum Ausdruck bringen, aber auch ihre Kompetenzen stärken, beispielsweise das Wort ergreifen, ihre Ideen strukturieren, ihre Meinungen ausformulieren etc.

Es handelt sich um eine Strategie zur Gesundheitsförderung: bei dem Jugendlichen soll durch das Teilen, die Festigung seines Selbstwertgefühls mittels Ausdruck und Annahme einer partizipatorischen Position, durch Vertrauen in die eigenen Fähigkeiten, die Erwägung von Gesundheit aus verschiedenen Blickwinkeln und Perspektiven eine kritische Einstellung geweckt werden.... Hierdurch wird er zu einem Akteur seiner allgemeinen Gesundheit und ist er in der Lage, fundierte Entscheidungen zu Gesundheit und Wohlbefinden für sich selbst und andere zu treffen.

Darüber hinaus wird vom Animator mit dem Tool „Und du, was denkst du?“ entsprechende Unterstützung bereitgestellt, um die Jugendlichen in diese Überlegung einzubeziehen. Der Akzent wird dabei auf das Zuhören, den gegenseitigen Respekt und die Aufnahmebereitschaft für andere Meinungen gelegt.

➤ **Allgemeines Ziel: Die Jugendlichen zu Akteuren ihrer Gesundheit werden zu lassen.**

➤ **Spezifische Ziele:**

1. Förderung eines positiven Selbstwertgefühls.
2. Es den Jugendlichen ermöglichen, eine kritische Einstellung zu entwickeln, ihren persönlichen Prozess des Nachdenkens zu fördern und Abstand zu gewinnen.
3. Förderung der Kenntnisse und Entwicklung der Durchsetzungsfähigkeit bei Jugendlichen
4. Förderung des Meinungs austauschs zwischen Jugendlichen.

➤ **Zielgruppe: Jugendliche von 14 - 18 Jahren.**

Es besteht ebenfalls die Möglichkeit, dieses Tool mit all den Personen zu nutzen, die zu einem Austausch zu einem Thema in der Lage sind (Jugendliche, die eine sonderpädagogische Ausbildung genießen, Erwachsene, schwache Personengruppen, ältere Personen...).

### Das Frisbee-Tool:

„Das Tool: „Und du, was denkst du?“ nutzt die Technik des „Frisbee“: Der Animator wählt dabei die ihm für die Debatte zur Verfügung stehenden Sätze aus. Diese werden den Teilnehmern wie Frisbees „zugeworfen“, um die Debatte anzuregen. Die Sätze bewegen sich zwischen den Teilnehmern hin und her. Die Jugendlichen werden sich umso aktiver beteiligen, je stärker das Thema von ihrer Peergroup eingebracht wird oder wenn es konkrete Probleme anspricht, mit denen sie sich tagtäglich konfrontiert sehen.

### Die Debatte:

Was ist das aber nun genau, eine **Debatte**? Eine Debatte ist eine Diskussion, bestehend aus einem Meinungs austausch über ein bestimmtes Thema zwischen Personen, die unterschiedliche Ansichten vertreten.

Das Ziel einer Debatte besteht darin, mehreren Personen die Möglichkeit zu bieten, ihre Ansichten auszutauschen und nicht festzulegen, wer recht hat oder zu versuchen, diejenigen zu überzeugen, die eine andere Meinung vertreten.

Bei der Animation „Und du, was denkst du“ spricht man von einer „vereinfachten und gesteuerten“ Debatte, da der Animator exakte Regeln und Werkzeuge verwendet wie: die Vorgabe von Rahmenbedingungen, Dauer und Abschnitte der Diskussionen, die Verwendung vorbereiteter Sätze etc.

Für eine standardmäßige Animation „Und du, was denkst du?“ gemäß Beschreibung in diesem Tool sind 2 Zeiträume von jeweils 50 Minuten sowie die Verwendung von 6 bis 8 Diskussionssätzen vorgesehen (es ist möglich, 2 verbundene Themen zu kombinieren). Dies ist ratsam, da man in einer „klassenähnlichen“ Gruppe arbeitet. Die Animation kann natürlich an die verfügbare Zeit, das Alter und die Art der Zielgruppe angepasst werden: durch die Auswahl der Anzahl der zu debattierenden Sätze, deren Komplexität usw. Sie wurde außerdem an die Zielgruppe der Förderschüler angeglichen.

Die Animation „Und du, was denkst du?“ läuft nicht improvisiert ab, sie muss vorbereitet werden:

- Überprüfung der verfügbaren Zeit,
- Auswahl der an die Zielgruppe angepassten Sätze, deren kognitives Entwicklungsniveau und an die Projektziele,
- Durchsicht der mit dem Thema verbundenen Theorie,
- Zeit einplanen, um sich Gedanken über seine Vorstellungen zu machen,
- Vorbereitung und Ausdruck der Animationsunterlagen,
- Einrichtung des Klassenraums,
- Planung einer Auswertung,
- ...

Zur Einführung dieser Animationstechnik kann sich eine Zusammenarbeit (zwei Animatoren) als interessant erweisen: während der Eine die Debatte anregt, überwacht ein Weiterer den Rahmen und die Aufteilung der Redezeit. Die erfahreneren Animatoren können in der Folge die Animation im Alleingang durchführen.

Im Verlaufe der Debatte ist es wichtig, dass der Animator ein vertrauensvolles, der Diskussion förderliches Klima schafft, indem er vor allem vermeidet, die Beiträge der Jugendlichen zu beeinflussen oder zu beurteilen.

Die Animation: „Und du, was denkst du?“ kann als Teil eines Zyklus genutzt werden, um unterschiedliche unter der vorgeschlagenen Themen zu behandeln. Sie kann außerdem in ein umfassenderes Sensibilisierungsprojekt über die gleiche Thematik integriert werden. In diesem Falle sorgt der Animator dafür, dass die Animation in einem solchen Kontext neu positioniert wird.

## 2. „UND DU, WAS DENKST DU?“. EIN WERKZEUG ZUR GESUNDHEITSFÖRDERUNG

Die Anregung einer Debatte ist eine Technik, die sich insbesondere für den Bereich der Gesundheitsförderung (GF) eignet. Mehr als nur eine einfache Aufklärung oder Prävention stellt die GF ein umfassenderes Konzept dar, das auf die Gesundheit in ihrer Ganzheit zielt und den Einzelnen als „Akteur“ seines Wohlbefindens einsetzt. Bei diesem Vorgehen wird Gesundheit als eine Ressource wahrgenommen, die es ermöglicht, seinen Alltag zu bewältigen. Gesundheit bedeutet nicht die Abwesenheit von Krankheit, Symptomen und Behandlungen, sondern schließt Wohlbefinden mit ein. Dieses Wohlbefinden wird durch solche Kriterien wie Umwelt (natürlich, familiär, sozial, schulisch...), den sozioökonomischen Kontext, Bildung, Wohnsituation usw. beeinflusst.

In einen solchen GS-Ansatz mit den Jugendlichen eingebunden zu sein, umfasst demnach vor allem, sie dazu zu bringen, auf aktive Weise an ihrer eigenen Gesundheit teilzuhaben. Die Rolle des Erwachsenen, der die Animation durchführt (Animator, Erzieher, Lehrer, Pfleger...) besteht darin, die Jugendlichen in einem Reflexionsprozess zu begleiten, der es ihnen ermöglicht, positive Entscheidungen für sich selbst gegenüber anderen und der Umwelt zu treffen.

Die Technik der Debatte „Und du, was denkst du?“ und die zu diesem Zweck entwickelte Position des Animators sind insbesondere für eine Teenager-Zielgruppe sowie die mittels dieses Werkzeugs anvisierte Entwicklung eines Selbstwertgefühls geeignet. Dieser mobilisiert die Gleichaltrigen, um den Jugendlichen zum Nachdenken anzuregen, ohne als „Autorität“ aufzutreten, die ihm eine Denkart auferlegen würde. Das Werkzeug „Und du, was denkst du?“ ermöglicht es dem Heranwachsenden vielmehr, sich auszudrücken, um sich zu behaupten, erkennt ihm einen individuellen Wert zu, erlaubt es ihm, seinen Platz zu finden. Diese Vorgehensweise stärkt sein Bewusstsein hinsichtlich mehrerer Faktoren, die seine Entscheidungen und Verhaltensweisen unterstützen (insbesondere im Bereich der Gesundheit) und induziert eine Selbstreflexion bei dem betreffenden Jugendlichen. All dies wird durch die besondere Stellung des Animators und den um die Animation eingefassten Rahmen ermöglicht.