

NAME DER PRAXIS PARTICIPOLOGY



Von der Europäischen Union finanziert. Die geäußerten Ansichten und Meinungen entsprechen jedoch ausschließlich denen des Autors bzw. der Autoren und spiegeln nicht zwingend die der Europäischen Union oder der Europäischen Exekutivagentur für Bildung und Kultur (EACEA) wider. Weder die Europäische Union noch die EACEA können dafür verantwortlich gemacht werden.



**Co-funded by
the European Union**

Der "MAXICO digital guide for co-creation" wurde im Rahmen des Erasmus+ Projekts KA210-ADU "MAXICO - Maps of Experiences for thriving Communities" (Akronym MAXICO) (Projekt Nr. KA210-ADU-239BA964) entwickelt und ist unter Creative Commons lizenziert.



Kurze Zusammenfassung

PARTICIPOLOGY ist eine Reihe von Open-Source-Online-Ressourcen, die darauf abzielen, partizipative Übungen attraktiver, unterhaltsamer und effektiver zu gestalten. Es basiert auf einem Brettspiel, bei dem die Spieler Fragen/Herausforderungen stellen müssen, die durch Würfeln bestimmt werden. Das Spielbrett, die Fragen und die Spielregeln können von Grund auf neu entwickelt oder bestehende Vorlagen an Ihre spezifischen Bedürfnisse angepasst werden.

Ziel der Praxis

Die Übung PARTICIPOLOGY wurde entwickelt, um öffentliche Beteiligungsprozesse im Zusammenhang mit umwelt- und stadtpolitischen Entscheidungen kennen zu lernen und/oder daran teilzunehmen. Die Spieler schlüpfen in die Rollen verschiedener Interessenvertreter und navigieren durch Herausforderungen und Möglichkeiten, um gemeinsam eine Entscheidung zu treffen.

Zielgruppe

Anzahl der Teilnehmer: 6 - 15 Personen

Zielgruppe: Jugendliche, Erwachsene, Schüler

Alter der Teilnehmer: Ab 12 Jahren

Materialien

Papier, Karten oder Flipcharts zum Notieren der Antworten
Fragen aus der Erarbeitungsphase. Im Idealfall eine Frage pro Karte/Seite
Tische - die Anzahl der Tische hängt von der Anzahl der anwesenden Personen ab. Im Idealfall sollte ein Tisch für 5 Personen ausgelegt sein, um ein Maximum an Interaktion zu ermöglichen.

Tafeln - eine pro Tisch

Würfel - einer pro Tisch

Moderatoren - einer pro Gruppe, der die Antworten der Gruppe aufschreibt und die Diskussion anregt.

Ort

Ein Raum mit genügend Tischen und Stühlen, damit alle Teilnehmenden Platz haben und Gruppen zum Spielen gebildet werden können.

Dauer der Übung

120 - 150 Minuten je nach Gruppengröße

Vorbereitung

Die Vorbereitung des Spiels ist sehr wichtig und kann einige Zeit in Anspruch nehmen. Einige Schritte sind zu beachten:

1. Die partizipativen Prinzipien der guten Praxis lesen; PARTICIPOLOGY ist kein Selbstzweck
2. Planen Sie gut: Schlecht geplante Übungen können mehr Schaden als Nutzen anrichten.
3. Lesen Sie den Leitfaden und die case studies, um zu verstehen, wie die Übung für Sie funktionieren könnte.
4. Entscheiden Sie, welche Ergebnisse Sie erzielen wollen und wie Sie diese messen wollen.
5. Wählen oder entwerfen Sie Ihr Spielbrett, Ihre Fragensets und Ihre Rollen.
6. Entscheiden Sie, ob Sie einen geschulten Moderator benötigen oder ob Sie selbst einen zur Verfügung stellen können.
7. Entscheiden Sie, welche Informationen gesammelt und wie die Diskussionen und Ergebnisse aufgezeichnet werden sollen.
8. Termin festlegen, Teilnehmer auswählen und einladen

Schritt-für-Schritt-Anleitung

Der Leitfaden muss im Rahmen Ihrer eigenen Ressourcen und Zeitpläne bewertet werden.

1. Es wird empfohlen, dass die Sitzungen nicht länger als 2,5 bis 3 Stunden dauern.
2. Es wird empfohlen, nicht mehr als 4-5 Fragen vorzubereiten, wobei je nach Bedarf Einstiegs- und Ausstiegsfragen verwendet werden können.
3. Es kann hilfreich sein, zu planen, wer an welchem Tisch sitzt, um sicherzustellen, dass verschiedene Interessen oder Standpunkte vertreten sind.

4. Die Würfel sollten verwendet werden, um sich auf dem Spielbrett zu bewegen; der Würfelwurf bestimmt die Frage, die beantwortet und diskutiert werden muss.
5. Normalerweise spielt jeder Tisch sein eigenes Spiel, um Vergleiche und Diskussionen zwischen den Tischen zu ermöglichen, obwohl nichts dagegen spricht, dass alle dasselbe Spiel spielen, wenn dies gewünscht wird.
6. Ein Spieler liest die Frage (aus dem separaten Fragenordner) vor, gefolgt von einer Tischdiskussion, die in der Regel etwa 10 Minuten dauert.
7. Die Art der Aufzeichnung der Antworten hängt von der Art des Spiels ab. Im Allgemeinen ist es jedoch wichtig, dass der Spielleiter sicherstellt, dass nach der Gruppendiskussion entweder individuelle Antworten mit Begründung oder eine Gruppenantwort oder -entscheidung mit Begründung protokolliert wird.
8. Abhängig von den Zielen und der zur Verfügung stehenden Zeit können die Auswirkungen von Einund Austritten zu weiteren Diskussionen führen.
9. Es sollte eine Feedbackrunde ("Debriefing") zwischen den Tischen und ein Bericht mit den wichtigsten Ergebnissen erstellt werden.
10. Reichen Sie Ihre Auswertung auf der PARTICIPOLOGY Website ein.

Erwartetes Ergebnis

Bei der partizipativen Planung werden im Idealfall alle an der lokalen Entwicklung Beteiligten von Anfang an einbezogen. Auf diese Weise können die Beteiligten frühzeitig erfahren, welche gegensätzlichen Standpunkte es gibt. Dies kann auch durch die Simulation von Stakeholdern geübt werden, z.B. durch Studierende, die die Interessen der Stakeholder recherchiert haben.

DOs, DONTs und ethische Überlegungen zur Methode

DOs der Methode:

- Über den Zweck, das Ziel und das gewünschte Ergebnis nachdenken
- Passen Sie das Spiel den Zielen an
- Planen Sie gut, wen Sie zu jeder Phase des Spiels einladen: zum Entwerfen, zum Spielen, zur Auswertung.
- Schaffen Sie eine sichere Umgebung für Diskussionen

DONTs der Methode:

- Vermeiden Sie nicht Themen mit polarisierten Meinungen, wenn dies notwendig ist und wenn Sie eine Diskussion führen können, ohne dass es zu einem hitzigen Konflikt kommt.

Veränderungen, die die Methode den Gemeinden bringt

Die Übung bietet Einblicke in reale regionale oder lokale räumliche Herausforderungen, in die Ansichten und Dynamiken der Akteure und in den Wert des Einsatzes von Spielen als Format zur Information über Planung in der realen Welt oder als Bildungsinstrument. Der größte Nutzen wird erzielt, wenn reale Stakeholder in das Spiel einbezogen werden und die Ansichten der anderen und der Stakeholder selbst kennen lernen.

Anpassung/Anwendung der Methode

Die Methode wurde in einer Vielzahl von Situationen eingesetzt. Sie kann eingesetzt werden als Planungsinstrument, das die Grundlage für Pläne, Strategien und Programme bildet. Als Instrument der Personalentwicklung, das den Agenturen und ihren Mitarbeitern hilft, sich an veränderte Umstände anzupassen.

- ein pädagogisches Instrument, das zum Verständnis von Landnutzungskonflikten und -prozessen beiträgt.
- ein kollaboratives Management-Instrument zur Diskussion territorialer Initiativen.
- ein Konfliktmanagement-Instrument, das Menschen hilft, mit einer Reihe von kontroversen Themen in ihrem Gebiet, ihrer Arbeit oder ihrer Umgebung umzugehen.

Credits, Referenzen und Ressourcen

Link zur Praxis - <http://www.participology.com/index.php>

Link zu Studien - <http://www.participology.com/case-studies.php#>

Robinson, G. M., Hardman, M., & Matley, R. J. (2021). Using games in geographical and planning-related teaching: Serious games, edutainment, board games and role-play. *Social Sciences & Humanities Open*, 4(1), 100208. <https://doi.org/10.1016/j.ssaho.2021.100208>