



Landesinitiative „Meine Stadt der Zukunft“

Verantwortlich für die Landesinitiative:

Ministerium für Infrastruktur und Landesplanung des Landes Brandenburg

Referat 22 Stadtentwicklung

Henning-von-Tresckow-Straße 2-8

14467 Potsdam



www.cottbus.de/msdz

Projektskizze der kreisfreien Stadt Cottbus/Chósebus für das Modellvorhaben des Landes Brandenburg

„Meine Modell-Stadt der Zukunft“

Bauen, Teilen, Diskutieren – Spielerisch die Zukunft gestalten

Der Fokus der Projektskizze liegt auf ...

- dem **Zukunftsthema**: *# Zukunftsfähige Quartiere* sowie
- den **Querschnittsthemen**: *Ø Digitale Transformation* und *Ø Gemeinwohl/Zusammenhalt*

Die Projektskizze wird eingereicht durch:

Stadtverwaltung Cottbus/Chósebus

Fachbereich Stadtentwicklung

Kinder- und Jugendbeauftragte

Geschäftsbereich Jugend, Kultur und Soziales

Cottbus/Chósebus, den 08.01.2021

1. Die Ausgangslage

Cottbus/Chósebus in der Lausitz ist eine **Stadt im Wandel**. Mit knapp 100.000 Einwohner*innen ist sie die zweitgrößte Stadt im Land Brandenburg. Als Oberzentrum in einer vorwiegend ländlich geprägten Region übernimmt Cottbus/Chósebus eine wichtige Ankerfunktion und versorgt das Umland mit vielfältigen kulturellen, sozialen, infrastrukturellen und medizinischen Leistungen sowie Gütern des gehobenen Bedarfs.

Seit 1989 verzeichnete Cottbus/Chósebus bedingt durch den tiefgreifenden wirtschaftlichen Strukturwandel der Nachwendzeit und trotz Eingemeindung von 11 Umlandgemeinden in den Jahren 1993 und 2003 einen kontinuierlichen und zum Teil starken Bevölkerungsrückgang bis etwa 2009. Die Ursachen hierfür waren massive Abwanderungsbewegungen, sinkende Geburtenraten und Sterbefallüberschüsse. Folglich verlor die Stadt von 1989 bis 2010 über 27.800 Einwohner*innen, was einer Reduzierung um 20% entspricht. Seit 2010 wird eine stabile und seit 2014 sogar eine positive Bevölkerungsentwicklung festgestellt. Zum 31.12.2019 werden in Cottbus/Chósebus 99.614 Personen gezählt. 9.390 Personen bzw. 9,43% der Einwohner*innen waren zwischen 6 und 18 Jahren alt¹.

**9.390 Personen
bzw. 9,43% der
Einwohner*innen
waren 2019 zwischen
6 und 18 Jahren alt.**

Nach der aktuellen Bevölkerungsprognose für das Land Brandenburg wird für die kreisfreie Stadt Cottbus/Chósebus bis zum Jahr 2030 ein Bevölkerungswachstum in Höhe von 1,2% (das entspricht ca. 1.200 Personen) prognostiziert. Diese Entwicklung setzt sich laut der Bevölkerungsprognose der Stadt Cottbus/Chósebus künftig fort und folgt aus den Annahmen einer anhaltenden Zuwanderung aus dem In- und Ausland, stagnierender Geburtenzahlen sowie einer weiterhin steigenden Lebenserwartung. Die Bevölkerungsprognose für Cottbus/Chósebus bis zum Jahr 2040 wurde im Januar 2019 vorgelegt. Diese sagt für das Entwicklungsszenario „**Innovativer Strukturwandel in der Lausitz**“ bis 2040 ein Wachstum auf 114.000 Einwohner*innen voraus.² Dieses Szenario liegt u.a. in den von der Bundesregierung beschlossenen Strukturhilfemaßnahmen (Strukturstärkungsgesetz) für den Ausstieg aus dem Braunkohleabbau begründet. Der Kohleausstieg ist ein hochemotionales Thema in Cottbus/Chósebus und der Lausitz. Vom Abbau, aber auch vom Ausstieg aus dem Abbau, ist ein Großteil der Bevölkerung betroffen. Stetig mehr Menschen begreifen diese Veränderungen jedoch auch als – vielleicht einmalige – **Chance, ihre Heimat und ihre Zukunft im positiven Sinne aktiv mitzugestalten**. Allerorten gibt es ein großes **Bedürfnis nach Beteiligung und Mitbestimmung**. Es herrscht **Aufbruchsstimmung** – auch dank der versprochenen Finanzhilfen zur Strukturstärkung der Europäischen Union, der Bundesrepublik sowie den Bundesländern und erster Erfolgsmeldungen für die Region.

[#Zukunftsfähige Quartiere]

Die Perspektiven für die Entwicklung der Stadt Cottbus/Chósebus und ihrer einzelnen Stadtteile haben sich unter den aktuellen Entwicklungen und Randbedingungen im Zuge des Strukturwandels grundlegend verändert. Die Stadt besteht aus mehreren Teilräumen mit unterschiedlichen Charakteristika, Entwicklungsdynamiken und Funktionen, die in ihrer Gesamtheit eine vielfältige Kernstadt

¹ Cottbus/Chósebus Zahlen und Fakten 2019; online: https://www.cottbus.de/.files/storage/file/b403d812-1c38-42d9-a203-83a988f5bfba/Flyer_2019.docx.pdf; abgerufen am 07.01.2021, 14:30 Uhr

² Bevölkerungsprognose für Cottbus bis 2040; online: www.cottbus.de/prognose; abgerufen am 05.01.2021, 16:00 Uhr



mit differenzierten Potenzialen und Handlungsbedarfen darstellt: von der historischen Altstadt mit hoher Strahlkraft, über lebendige und funktionsgemischte Innenstadtquartiere für Einzelhandel, Gastronomie, Kunst und Kultur bis hin zu äußeren Stadtteilen als Kristallisationspunkte des sozialen Miteinanders.

Im Integrierten Stadtentwicklungskonzept der Stadt Cottbus/Chóseebuz (INSEK 2035 von 2019) und dem darauf aufbauenden Stadtumbaukonzept (STUK, 2019) wird das Ziel formuliert, die Lebens- und Wohnqualitäten **in allen Stadtteilen** zu erhalten, nachfrageorientiert weiterzuentwickeln und als qualitätsvolle Stadtteile auszubauen (Zentrales Vorhaben 2: Starke Innenstadt und stabile Stadtteile – Voraussetzung für den sozialen Zusammenhalt). Dazu werden je nach den teilräumlichen Ausgangslagen entsprechend Aufwertungs-, energetische Erneuerungs- und Sanierungsmaßnahmen in Wohnquartieren sowie an sozialen Infrastruktureinrichtungen angestrebt. Ziel ist es, die **Stadtteile in ihrer Vielfalt zu erhalten und für die zukünftigen Herausforderungen zu wappnen**.

Cottbus/Chóseebuz verfolgt als eine **Stadt für alle** das Ziel, Lebensqualitäten in allen Stadtteilen zu erhalten und zu verbessern. Dies gelingt durch die Bereitstellung wohnortnaher und gut erreichbarer Stadt- und Ortsteilzentren mit bedarfsgerechten Versorgungs- und Dienstleistungsangeboten für alle Zielgruppen, durch wohnortnahe soziale Infrastrukturangebote und durch die Entwicklung von Stadtteil- und Nachbarschaftszentren als Einrichtungen für soziale und Gemeinwesen orientierte Angebote sowie als Orte der Begegnung.

Bereits seit dem Jahr 2013 erkunden Schüler*innen mit dem Projekt "Die Stadtentdecker" ihren Heimatort und setzen sich mit Fragen der Stadtentwicklung in ihren Stadtteilen auseinander. Dies ist ein Projekt der Brandenburgischen Architektenkammer und der Stadtverwaltung Cottbus/Chóseebuz, Fachbereich Stadtentwicklung, gefördert durch das Ministerium für Infrastruktur und Landesplanung (MIL), in Kooperation mit dem Landesinstitut für Schule und Medien Berlin-Brandenburg (LISUM), unterstützt durch das Ministerium für Bildung, Jugend und Sport (MBS). Das Projekt verknüpft Elemente der Architekturvermittlung mit dem Partizipationsgedanken. Ihm liegt die Überzeugung zugrunde, dass junge Menschen über Wissen verfügen und Erfahrungen der Wertschätzung gemacht haben müssen, um sich als Bürger*innen aktiv an gesellschaftlichen Prozessen beteiligen zu wollen und zu können.

In den Fördergebieten der Sozialen Stadt werden bereits modellhafte Ansätze der sozialen Stadtteilentwicklung erfolgreich erprobt und durchgeführt. Ziel ist es, solche **Ansätze auch auf andere Stadtteile zu übertragen und Instrumente, Verfahren und Finanzierungsmöglichkeiten für den dauerhaften Erhalt der sozialen Stadtteilentwicklung** zu definieren und einzusetzen.

[ØGemeinwohl/Zusammenhalt]

In Cottbus/Chóseebuz sind vielfältige soziale Träger mit langjährigen Erfahrungen sehr aktiv, die untereinander und mit der Stadtverwaltung gut vernetzt sind und erfolgreich zusammenarbeiten. Auch die vorhandenen privaten und öffentlichen Freizeit- und Kultureinrichtungen mit niederschweligen Angeboten, Sportanlagen, Kleingärten, Parks und Vereinsheime tragen ganz erheblich zur Gemeinwesenentwicklung bei. Mit ihrer Arbeit sind sie die Basis für die **Sicherung des sozialen Friedens und des gesellschaftlichen Miteinanders** in den Stadtteilen. Cottbus/Chóseebuz fördert seit vielen

Jahren Initiativen für eine tolerante und weltoffene Stadt. Hierzu haben die Stadtverordneten in 2008 eine gemeinsame Erklärung mit zehn Handlungsfeldern, wie die Stärkung bürgerschaftlichen Engagements, die Vermittlung gesellschaftlicher Werte, die **Unterstützung von Jugendinitiativen**,

**Seit 2008 verfolgt die
Stadtverwaltung das
Ziel, die Initiativen
Jugendlicher zu
stärken.**



die Sicherung von Chancengleichheit u.v.m. beschlossen. Mit der Durchführung von Informations- und Diskussionsformaten mit der Stadtgesellschaft – hier insbesondere die **Kinder- und Jugendkonferenzen** – wird den Herausforderungen des sozialen Zusammenhalts aktiv begegnet. Diese **in Brandenburg einmalige Plattform** bietet die Möglichkeit die Wünsche von Kindern und Jugendlichen ernst zu nehmen und gleichzeitig die „Erwachsenenwelt“ für deren Belange zu sensibilisieren. Die jungen Bürger*innen sollen in einer demokratischen und offenen Gesellschaft aufwachsen. Neben einer Förderung ihres Demokratieverständnisses, stärken partizipative Projekte ihr Identitätsgefühl mit der Stadt Cottbus/Chósebus.

[ØDigitale Transformation]

Cottbus/Chósebus steht vor dem Sprung in die digitale Zukunft. Darunter verstehen wir die Aus- und Aufrüstung der Stadt und ihrer Infrastrukturen mit digitaler Technologie, die Verknüpfung bisher getrennter Infrastrukturen oder ihrer Teilsysteme. Dazu gehört auch die Modernisierung kommunaler Entscheidungs-, Planungs- und Managementprozesse unter Einbezug von Bürger*innen, privatwirtschaftlichem Kapital und intensiver Nutzung von Daten.

Die Stadt steht darüber hinaus vor großen Herausforderungen, die sich insbesondere aus dem Struktur- und demografischen Wandel sowie der Energie- und Mobilitätswende ergeben. Cottbus/Chósebus, bisher das Zentrum einer Region der Braunkohlegewinnung- und Verstromung, muss sich vor diesem Hintergrund neu erfinden und eine umfassende Entwicklung durchlaufen. Die Akteure wollen diesen Entwicklungsprozess proaktiv gestalten. **Hierbei ist die Stadtentwicklung ein wichtiges Bindeglied und Impulsgeberin.** Die Digitale Strategie der Stadt Cottbus/Chósebus baut auf das Integrierte Stadtentwicklungskonzept (INSEK) sowie das Stadtumbaukonzept (STUK) auf. Diese Planungsdokumente sind als kommunale und politische Handlungsgrundlagen beschlossen. Im STUK wird mit dem Leitziel Digitalisierung auf die Chancen digitaler Strukturen in allen Lebens- und Arbeitsbereichen der Stadt gesetzt.

Die besondere Bedeutung der Stadtentwicklung im Rahmen des Digitalisierungsprozesses wird durch die Definition eines eigenen Handlungsfeldes in der Digitalen Stadt Cottbus/Chósebus unterstrichen. Das Handlungsfeld soll unter anderem **Visionen für städtebauliche Entwicklungen einzelner Teilbereiche vermitteln.**

Koordinator*innen aus Schulen, Krankenhäusern und Unternehmen regen Digitalisierungsvorhaben in ihren Arbeitsgebieten an und begleiten sie mit der entsprechenden Fachkompetenz.

In der Stadt Cottbus/Chósebus werden bereits seit einigen Jahren die Möglichkeiten der Digitalisierung für Stadtentwicklungsprozesse aktiv genutzt. Informations- und Beteiligungsverfahren werden neu ausgerichtet. Zwei weitere konkrete Maßnahmen, die bereits initiiert wurden sind ein intelligentes Parksystem, sowie das Projekt Digitale Lernlabore mit Urban Data Labs.

Die Stadt Cottbus/Chósebus hat sich im April 2018 am Aufruf des Bundesinstituts für Bau-, Stadt- und Raumforschung für das Projekt "Modellkommune Forschungsprojekt Digitale Lernlabore" beteiligt und wurde hierfür ausgewählt. Hierin ist es u.a. Ziel, digitale Kompetenzen in der Zivilgesellschaft weiter auszubauen und breite Schichten der Bevölkerung zur Beteiligung an Stadtentwicklungsprozessen zu gewinnen. Hier sollen Bürger*innen in verschiedenen Alters- und Interessenslagen ermutigt und befähigt werden, die Angebote zur Information und Beteiligung in Stadtentwicklungsprozessen z.B. anhand eines 3D Stadt-

**Die Stadt
Cottbus/Chósebus
verfolgt das Ziel, alle
Bürger*innen bei der
(digitalen) Beteiligung
zu involvieren.**



modells aktiv zu nutzen. Die Stadt Cottbus/Chósebusz will eine Vorreiterrolle in der digitalen Transformation einnehmen. Neue digitale Wege zur Einbindung der (jungen) Bürger*innen sollen erforscht und erprobt werden. Dabei sollen sowohl die Gesamtstadt als auch die Grünfläche vor der eigenen Haustür mit einbezogen werden.

2. Bezug zu den konzeptionellen Grundlagen

Grundlagen für das angestrebte Mitwirken und die Zusammenarbeit der Kinder und Jugendlichen in Cottbus/Chósebusz sind:

Brandenburgische Kommunalverfassung (06/2018)

§18a BbgKVerf (Auszug):

- (1) Die Gemeinde sichert Kindern und Jugendlichen in allen sie berührenden Gemeindeangelegenheiten Beteiligungs- und Mitwirkungsrechte.
- (4) Bei der Durchführung von Planungen und Vorhaben, die die Interessen von Kindern und Jugendlichen berühren, soll die Gemeinde in geeigneter Weise vermerken, wie sie die Beteiligung nach Absatz 1 durchgeführt hat.

Rahmenkonzept zur Kinder- und Jugendbeteiligung in der Stadt Cottbus/Chósebusz (2020)

Unter Bezug auf §18a der Brandenburgischen Kommunalverfassung zur Beteiligung und Mitwirkung von Kindern und Jugendlichen (Altersbereich 6-27 Jahre) an den sie berührenden Gemeindeangelegenheiten hat die Stadt Cottbus/Chósebusz ein umfassendes Konzept erarbeitet, welches durch die Stadtverordnetenversammlung legitimiert und beschlossen wurde:

- Ebenen der Beteiligung: Information, Dialog, Mitbestimmung und Selbstorganisation
- u.a. konkrete Handlungsfelder der Beteiligung (Auszug):
 - „Unsere Zukunft ... bauen“ (Bauen, Grünanlagen, Spielplätze, Geoinformationssysteme, Mobilität, Gemeinwesenarbeit)
 - „Umwelt ... geht alle an“ (Klimaschutz, Naturschutz, Wasserversorgung, Abfall/Stadtreinigung)
 - „Ordnung und Sicherheit“ (Brand- und Katastrophenschutz, Meine Stadt ist sauber, Barrierefreiheit)
 - „Sozialer Kurs ... wir machen mit“ (Jugendsozialarbeit, Wohlfahrtspflege, Soziokultur, Familien/Alt und Jung, Ehrenamt, Meine Stadt ist bunt)
- Bestehende Plattformen der Beteiligung:
 - Kinder- und Jugendkonferenzen einschließlich vorbereitender thematischer Workshops (betreut durch die Kinder- und Jugendbeauftragte der Stadt Cottbus/Chósebusz)
 - Landesprojekt zur thematischen Auseinandersetzung von Kindern mit ihrer Heimatstadt: „Die Stadtentdecker“ (betreut durch den Fachbereich Stadtentwicklung der Stadt Cottbus/Chósebusz und die Brandenburgische Architektenkammer)
 - Kinderparlamente an fünf Grundschulen in Cottbus/Chósebusz
 - Jugendforum/ Jugendredaktion im Rahmen von „Partnerschaft für Demokratie Cottbus“
- Bestehende Plattformen der Beteiligung:
 - Teilplan 2019 bis 2024 Jugendarbeit und Jugendsozialarbeit der Jugendhilfeplanung der Stadt Cottbus/Chósebusz

INSEK Cottbus/Chóšebuz 2035 einschl. STUK (2019)

ZV (Zentrale Vorhaben) 2: Starke Innenstadt und Stabile Stadtteile – Voraussetzung für den sozialen Zusammenhalt

- Einbindung von sozialen Trägern, Schulen und Kitas zur Arbeit in den Handlungsfeldern innerhalb des zentralen Vorhabens
- Ziele innerhalb des Vorhabens sind (Auswahl):
 - Erhalt und Weiterentwicklung städtebaulicher Qualitäten und weitere Förderung lebendiger, nutzungsgemischter Stadtstrukturen
 - Anpassung an den Klimawandel (Trockenheit, Starkregen, hohe Temperaturen usw.)
 - Brachflächenrevitalisierung und Beseitigung städtebaulicher Missstände
 - Sicherung und Entwicklung wohnortnaher, gut erreichbaren Stadt- und Ortsteilzentren mit bedarfsgerechten Versorgungs- und Dienstleistungsangeboten für alle Zielgruppen
 - Gewährleistung eines gut erreichbaren Netzes von Kitas und Schulen
 - Herstellung einer stadtteilbezogenen Verteilung und bedarfsgerechte Ausstattung von sozialen Angeboten (Kinder- und Jugendarbeit, Familienförderung, Altenhilfe usw.)
 - Entwicklung und Ausbau von wohnortnahen Stadtteil- und Nachbarschaftszentren als Einrichtungen für soziale und Gemeinwesen orientierte Angebote sowie als Orte der Begegnung
 - Förderung des gesellschaftlichen Dialogs zur Entwicklung einer toleranten, weltoffenen Stadt
 - Stärkere Wertschätzung und Unterstützung
- Konkret werden innerhalb des ZV Maßnahmen formuliert, die Mitbestimmung und gesellschaftliche Teilhabe in einer „Stadt für alle“ ermöglichen sollen.

Modellprojekt „Smart Cities“ (2019)

Strategie der „Digitalen Stadt Cottbus/Chóšebuz“ und die darin enthaltenen Ziele und Maßnahmenpriorisierungen, welche im Sinne der Smart City Charta die räumlichen und gesellschaftlichen Wirkungen der Digitalisierung fachübergreifend betrachten und eine entsprechende Ausrichtung der Digitalisierungsmaßnahmen sicherstellen.

3. Benennung der Herausforderungen und der Handlungsbedarfe im Hinblick auf die gewählten Zukunfts- und Querschnittsthemen

[#Zukunftsfähige Quartiere]

„Das ist mein(e) Stadt/Quartier und hier fühle ich mich wohl.“ – Ziel der Stadtplanung ist, dass alle Bewohner*innen sich mit ihrem (Wohn-) Ort verbunden fühlen und auf ihre Umgebung acht geben. Trotz umfangreicher Aktivitäten wird die Stadt von morgen heute aber vor allem von den zukünftigen Alten geplant.

Wie hingegen sehen die heutigen Jugendlichen die Zukunft ihres Quartieres bzw. ihrer Stadt? Was hat sie bisher gestört und sollten z. B. mehr Spiel-/Bolzplätze errichtet werden, um die Stadt bzw. das Quartier attraktiver zu machen? Neben den Entwicklungen im Quartier sollen die jungen Personen mehr in die gesamtstädtische Entwicklung eingebunden werden. Insbesondere der Strukturwandel stellt eine entscheidende Herausforderung dar. Dieser ist eine Generationenaufgabe und soll daher mit allen Stadtbewohner*innen generationenübergreifend entwickelt werden.



Die Stadtverwaltung Cottbus/Chósebus wünscht sich, dass die jungen Menschen auch in Zukunft in der Stadt bleiben. Die Entwicklung des demografischen Wandels entscheidet sich auch dadurch, wie die heutigen Jugendlichen ihre eigene Kindheit/Jugend in ihrer Heimatstadt/ihrem Stadtteil erlebt haben und welche Zukunftsperspektive sie für sich und ggf. ihre Kinder in dieser sehen. Hierfür ist eine frühzeitige und spürbare Einbeziehung der Kinder und Jugendlichen in die Stadtentwicklung notwendig.

[ØGemeinwohl/Zusammenhalt]

Gemeinsame Projekte fördern das Demokratieverständnis. Die Universitätsstadt Cottbus/Chósebus steht für Vielfalt, Weltoffenheit und Toleranz. Menschen vieler Kulturen und Sprachen haben in Cottbus/Chósebus eine Heimat oder sind berufs- bzw. ausbildungsbedingt zeitweise in der Stadt. Die Bedeutung der Demokratie und deren Vorteile werden leider durch demokratiefeindliche Strukturen und deren Sympathisanten immer häufiger offen und medial wirksam in Frage gestellt. Besonders junge Menschen, die als Persönlichkeit noch nicht gefestigt sind, stellen eine Zielgruppe für diese Absichten dar. Daher ist es das Ziel, die junge Generation frühestmöglich und in geeigneter Art und Weise am politisch-demokratischen Geschehen teilhaben zu lassen und ihr somit eine Stimme zu geben und Wertschätzung zu erweisen. Auf diese Weise kann eine negative Einflussnahme verhindert und eine weltoffene, tolerante Einstellung gefördert werden, die ihrer „Stadt der Zukunft“ ihr Gesicht gibt.

[ØDigitale Transformation]

„Nicht über uns – mit uns!“. Digitale Plattformen sollen die Beteiligung der Stadtbewohner*innen fördern. Diese werden in formellen (Bebauungsplanverfahren) als auch informellen Planverfahren (z.B. Ortsteilentwicklungskonzept) angewandt. Bürger*innen können orts- und zeitunabhängig auf die Daten zugreifen und ihre Stellungnahme/Meinung dazu äußern. Die digitale Transformation fördert eine aktive Beteiligung. Genutzt werden die Anwendungen allerdings bislang vor allem von älteren Personen. Nur weil es digital ist, wird es nicht automatisch von den „digital Natives“ genutzt. Auch digitale Anwendungen haben eine Hemmschwelle und sind aus Sicht der Kinder und Jugendlichen oft zu formal gestaltet.

Die Stadt will neue Wege gehen, um die jungen Stadtbewohner*innen gezielt einzubinden. Die Forschung spielt dabei eine bedeutende Rolle. Gleichzeitig stellen „Try and Error“ Versuche die tatsächliche Nutzung dar. Die Stadtverwaltung Cottbus/Chósebus hat mehrere Ideen entwickelt, um junge Personen stärker partizipieren zu lassen. Bisher fehlte es jedoch vor allem an der finanziellen Ausstattung des Haushaltes und der damit einhergehenden fachlichen Begleitung, um diese freiwillige Aufgabe realisieren zu können. Ebenso wird eine geeignete Plattform für diese Beteiligung gesucht.

4. Skizzierung der Herangehensweise und der möglichen Lösungsansätze

PROJEKTIDEE – Die vorliegende Projektskizze greift das Bedürfnis, den Willen und die Notwendigkeit der Partizipation von Kindern und Jugendlichen an der Stadtentwicklung und am Strukturwandel auf. Die Projektskizze setzt dabei bewusst den Fokus auf die junge Generation und deren Affinität zu digitalen Medien. Die Cottbuser*innen von morgen wollen ihren Lebensort aktiv und nach ihren Vorstellungen einer „Stadt der Zukunft“ mitgestalten. Sie legen damit die Grundlage für eine zukunftsfähige, lebenswerte und generationsgerechte Stadt, in der sie auch später noch leben wollen, selbst. **Die Zukunft beginnt jetzt und hier...**



Kinder und Jugendliche wachsen in der Regel in einer ihnen vertrauten Nachbarschaft/einem Stadtteil auf. Es ist ihr gewohntes Lebensumfeld, sie kennen sie sich hier gut aus, fühlen sich sicher, gehen in die Kita/Schule und haben hier ihr soziales Umfeld. Sie kennen die öffentlichen Räume, die schönen und unschönen Ecken, die bestehenden und fehlenden Freizeitangebote. Sie bedienen aktuelle Trends und haben Vorstellungen, wie sie zukünftig leben wollen und wie ihr Stadtteil heute und in einer möglichen Zukunft sein soll. Fühlen Sie sich in ihrer Nachbarschaft wohl, ist die Chance sehr groß (bei Zutreffen weiterer essentieller Voraussetzungen wie z.B. einem gesicherten Arbeitsplatz), dass sie ihrem Stadtteil/ihrer Stadt die Treue halten und „hier bleiben“. **[#Zukunftsfähige Quartiere]**

Kinder und Jugendliche sind allerdings auch beeinflussbar. Wir können Sie dahingehend unterstützen, ihre Vorstellungen zu artikulieren und umzusetzen, indem wir fachlichen und rechtlichen Beistand sowie einen strukturierten und vor allem demokratischen Rahmen für ihre Stimmen und ihre Handlungsbereitschaft anbieten! Hierfür soll auf die Strukturen und Steuerungselemente des bereits bestehenden Konzepts zur Kinder- und Jugendbeteiligung in der Stadt Cottbus/Chóśebuz aufgebaut werden.

Gemeinsam mit der Expertise von Planer*innen, der Stadtverwaltung, stadtpolitisch und in ihren Stadtteilen aktiven Bürger*innen jeden Alters sowie den Stadtteilvereinen und Bildungseinrichtungen sollen die gesamtstädtisch relevanten Zukunftsthemen aus dem Lebensumfeld der jüngsten und jungen Generationen – **dem Stadtteil** – heraus erkannt, diskutiert, demokratisch entschieden und an ihren Lösungen mitgestaltet werden. Gemeinsam erarbeitete und realisierte Prozesse stärken den Zusammenhalt und die Wertschätzung des Erreichten. **[ØGemeinwohl/Zusammenhalt]**

Kinder und Jugendliche sind hoch motiviert und haben Ideen Sie vertreten ihre Meinungen und wollen sich einmischen (z.B. „Friday for future“). Sie beherrschen, nutzen und kommunizieren über die neueste digitale Technik und Social Media. Sie nutzen diese sowohl spielerisch (allein oder über Netzwerke, räumlich unabhängig mit Bekannten oder auch unbekannten) als auch seriös (Informationsbeschaffung, -austausch, Schulaufgaben, Meinungsbildung, Organisation etc.).

Jugendliche nutzen das Smartphone am häufigsten aller Bevölkerungsgruppen. Laut einer Umfrage zur Mediennutzung von Jugendlichen in Deutschland gaben rund 94 Prozent der Befragten im Alter von 12 bis 19 Jahren an, ihr Smartphone täglich zu verwenden. Beim täglichen Medienkonsum folgen das Internet (91 Prozent) und das Musik hören (84 Prozent). Digitale Spiele nutzen knapp ein Drittel der Befragten jeden Tag. Die Internetnutzungsdauer von Jugendlichen lag 2018 durchschnittlich bei 214 Minuten pro Tag. Zehn Jahre zuvor lag dieser Wert noch bei 117 Minuten. Die tägliche Nutzungsdauer von Games liegt im Jahr 2018 laut dem Medienpädagogischen Forschungsverbund Südwest (mpfs) bei insgesamt 103 Minuten (Montag bis Freitag) bzw. 125 Minuten (Wochenende).³

Digitale Netzwerke sind heute und zukünftig immer elementarer das Medium der Teilhabe, welches durch den Großteil der Kinder und Jugendlichen, aber auch die Erwachsenenwelt genutzt wird. Dinge des täglichen Bedarfs, der kurz- und mittelfristigen Lebensplanung, der Aufgabenbewältigung sowie der Verwirklichung der eigenen Vorstellungen und Meinungen werden dadurch – auch auf spielerische Art – ermöglicht. **[ØDigitale Transformation]**

³ Statista GmbH Hamburg: Statistiken zur Mediennutzung von Jugendlichen; online: <https://de.statista.com/themen/2662/mediennutzung-von-jugendlichen/>; abgerufen am 15.12.2020, 10:00 Uhr

LÖSUNGSANSATZ – 2019 lebten ca. 7.9 Millionen Personen zwischen 10-19 Jahren in Deutschland.⁴ Von diesen nutzten laut dem Jahresbericht des Verbandes der deutschen Games-Branche 5.6 Millionen mindestens gelegentlich Computer- und Videospiele. (Games Jahresbericht 2020). Zu den meistverkauften PC- und Konsolenspiele 2019 gehörte u.a. Minecraft (Microsoft) auf Platz 10. Weltweit spielen jeden Monat mehr als 100 Millionen Personen Minecraft. Ein ähnliches Spielerlebnis wie Minecraft bietet Minetest oder Roblox. Das 2006 erschienene Spiel zählt ebenfalls mehr als 100 Millionen monatliche aktive Nutzer*innen. Beide Spiele ermöglichen den Spielenden die Erschaffung eigener Welten. Diese können von anderen Nutzer*innen bespielt und kommentiert werden. Das große Interesse der Jugendlichen an diesen Spielen bzw. dieser Spielart soll sich in der Beteiligungsstrategie der Stadt Cottbus/Chóseebuz widerfinden. **Deshalb soll der Ansatz Gamification in der Öffentlichkeitsbeteiligung mit dem Förderprogramm „Meine Stadt der Zukunft“ realisiert werden. Die Initialisierungsphase unterteilt sich in drei Stufen (Level).**

Kernelemente des digitalen Mitmachangebots

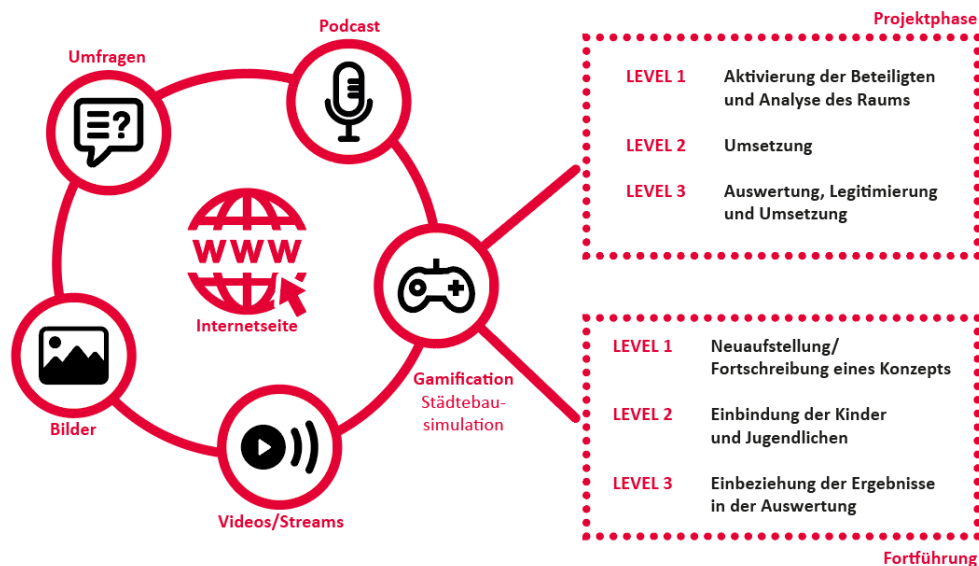


Abbildung 1: Schema des Ablaufs der Projektskizze

Level 1 – Aktivierung der Beteiligten und Analyse der Raums

Die Beteiligung von Kindern- und Jugendlichen an der Stadtentwicklung ist durchaus eine anerkannte Notwendigkeit und mithin nicht neu. Dabei muss mit der Einbeziehung bereits so früh wie möglich begonnen werden, wie das BMVBS 2013 in der Studie „Kompass Jugendliche und Stadtentwicklung“ konstatiert:

«So frühzeitig wie möglich sollte (...) damit begonnen werden, Partizipation zu üben, denn auch dies muss gelernt sein. Auch Betreuungseinrichtungen wie Kindergärten und Schulen spielen hierbei eine große Rolle. (...) Neben theoretischen Inputs, wie man sich

⁴ Bevölkerungspyramiden der Welt von 1950 bis 2100 – Deutschland 2019; online: <https://www.populationpyramid.net/de/deutschland/2019/>; abgerufen am 06.01.2021, 10:00 Uhr

an der Planung der eigenen Lebenswelt beteiligen kann, sollte hier auch Raum für die konkrete Gestaltung des eigenen Umfeldes gegeben werden.»⁵.

Stadtentwicklung findet auf unterschiedlichen Maßstabsebenen statt. Auf den Maßstabsebenen können Beteiligungsangebote unterschiedlicher Reichweite geschaffen werden. Hierbei kann zwischen zwei generellen Herangehensweisen unterschieden werden: „Beteiligt Werden“ oder „Selber Machen“.

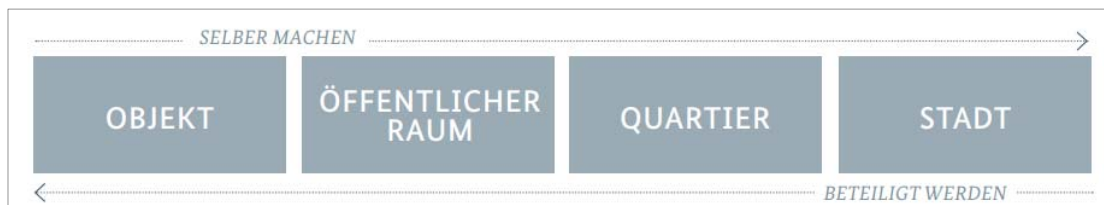


Abbildung 2: Einordnung der Maßstabsebenen der Beteiligung; Quelle: BMVBS (2013)

Ersteres bezeichnet die Beteiligung an Planungen und Planwerken, die in der Regel aus der Verwaltung bzw. dem eigentlichen Planverfahren heraus initiiert wird (Top-down). „Selber Machen“ wiederum beschreibt die eigenverantwortliche Erkundung, Aneignung, Gestaltung und Nutzung von Räumen. Hier geht die Initiative oft von Jugendlichen aus (**Bottom-up**).⁶ Die vorliegende Projektidee verfolgt den Bottom-up Ansatz!

Die Aktivierung der Zielgruppe soll in einem breiten Angebot durch Schulen (im Unterricht oder als fakultatives Angebot in Form von AGs), Vereinen, Stadtteilmanager*innen Jugendclubs u.v.m. erfolgen. Der Grund in dieser breiten Fächerung liegt zum einen in der wiederholenden Aktivierung und zum anderen in der unterschiedlichen emotionalen Bindung der Kinder und Jugendlichen zu den Institutionen. So kann z.B. ein Schulmuffel durch seine*n Trainer*in im Sportverein oder Betreuer*in im Jugendklub besser erreicht werden, als durch die*den Lehrer*in in der Schule. Darüber hinaus trägt die wiederholte Motivierung zur Steigerung der Aufmerksamkeit bei.

In einem ersten aktiven Schritt sollen die Stärken und Schwächen des Ist-Zustandes analysiert und die Potentiale und Defizite aufgezeigt werden. Dabei geht es einerseits um die Vermittlung der Wahrnehmung und Bewertung des städtischen Raums (gefällt mir/gefällt mir nicht) und andererseits um die Formulierung einer Vorstellung der zukünftigen Stadt (was will ich/was will ich nicht).

Zur Umsetzung dieses Schritts können mehrere Verfahren genutzt werden. Kinder im schulfähigen Alter und Jugendliche können z.B. beim Basteln, Malen, Erkunden und Dokumentieren negative als auch schöne Orte darstellen. In der Grundschule kann z.B. ein idealer Spielplatz nachgebaut oder in einer Zeichnung festgehalten werden, die Ergebnisse können bildlich festgehalten und veröffentlicht werden. Jugendliche sollen ihre Wahrnehmungen ebenfalls bildlich darstellen. Hierfür eignet sich die Nutzung digitaler Medien (z.B. Kinder- und Jugend-Seite der Stadt Cottbus/Chósebez, soziale Medien). Unter einem bestimmten Hashtag können positive als auch negative Orte fotografiert und veröffentlicht werden. Neben der individuellen Möglichkeit des Fotografierens, können auch gemeinsam Fotos gemacht werden (z. B. in Stadtteilteams). In diesem ersten Schritt sollen sich Kinder und Jugendliche mit der Zukunft ihre(s) Stadt(-quartieres) auseinandersetzen. Erwachsene

⁵ Stephanie Haury, Bundesinstitut für Bau-, Stadt- und Raumforschung (Bonn) in: Bundesministerium für Verkehr, Bau und Stadtentwicklung (Hrsg.): „Kompass Jugendliche und Stadtentwicklung.pdf“; 2013; Berlin; online abgerufen am 11.11.2020, 09.35 Uhr unter: https://www.lpb-bw.de/fileadmin/Abteilung_III/jugend/pdf/ws_beteiligung_dings/2018/ws4_18/kompass_jugendliche_stadtentwicklung.pdf

⁶ Stephanie Haury, Bundesinstitut für Bau-, Stadt- und Raumforschung (Bonn) in: Bundesministerium für Verkehr, Bau und Stadtentwicklung (Hrsg.): „Kompass Jugendliche und Stadtentwicklung.pdf“; 2013; Berlin; online abgerufen am 11.11.2020, 09.35 Uhr unter: https://www.lpb-bw.de/fileadmin/Abteilung_III/jugend/pdf/ws_beteiligung_dings/2018/ws4_18/kompass_jugendliche_stadtentwicklung.pdf, Seite 8

werden dafür sensibilisiert, welche Orte als schön bzw. unschön wahrgenommen werden. Die mediale Aufmerksamkeit dient gleichzeitig als Werbung für das zweite Level.

Level 2 – Umsetzung

Gamification – „Virtuelles LEGO“

Der Ansatz Stadtentwicklung & Gamification⁷ nutzt die Affinität von Kindern und Jugendlichen zu digitalen Medien als Zugang zum Austausch, zur Einmischung, zur Mitgestaltung und zum Nutzbarmachen des lokalen Expert*innenwissens der Zielgruppe. Die digitale Vernetzung soll auf spielerische Art Kinder und Jugendliche zusammenbringen und sie motivieren, sich aktiv in die Stadtentwicklung (zunächst auf der Ebene ihres Stadtteils) einzubringen. Die Kinder und Jugendlichen werden dort angesprochen und eingebunden, wo sie am zugänglichsten sind.

Simulationsanwendungen bieten dabei die Plattform, gemeinsam mit anderen Interessierten zu spielen (Format eines klassischen *Let's Play*), um im Dialog während des Spielprozesses verschiedene Ideen und/oder Entwicklungsvarianten von aktuellen Projekten der Cottbuser Stadtentwicklung (z.B. Seilbahn, Seeachse, Hafen, Spielplätze usw.) in Echtzeit zu visualisieren – 3D-Darstellung macht das Spiel. Die Konsequenzen (Vor- und Nachteile) werden in diesem Prozess unmittelbar erlebbar und analysiert, einerseits direkt im Gespräch zwischen allen Beteiligten (Spieler*innen, Zuschauer*innen, Experten*innen, etc.) und andererseits durch das Nutzen der Game-Engine (3D-Simulation der Auswirkungen, z.B. fließender statt stockender Verkehr, Finanzauswirkungen etc.). Aufgrund der individuellen Bearbeitungsmöglichkeit dieses Formates werden auch Personen eingebunden, welche in öffentlichen Veranstaltung bisher keine aktive Rolle einnehmen. Es besteht jedoch auch die Möglichkeit, das Spielerlebnis in einer großen Gruppe zu erleben. Gemeinsame monatliche Treffen oder die Veranstaltung eines „Gaming Festivals“ können das *Let's Play* zu einer Gemeinschaftsaufgabe machen. Die Teilnahme kann bei zentralen Veranstaltungen oder auch dezentral (von zu Hause oder dem Stadtteilladen) erfolgen. Die Ergebnisse können auf fest definierten medialen Plattformen veröffentlicht werden.

Gamification ist ein bereits in der Praxis verbreitetes Mittel, um auf spielerische Art Fragen des Alltags zu bewältigen und bisher nicht erreichbare Zielgruppen an diesen zu beteiligen. Die Londoner Verkehrsbetriebe haben mit *Chromaroma* vor einigen Jahren eindrucksvoll vorgeführt, wie reale und virtuelle Sphäre im Spiel verschwimmen: Einzelne oder in Teams galt es, Missionen auszuführen, wie etwa, möglichst viele verschiedene Verkehrsmittel zu nutzen, die schnellsten Verbindungen zu wählen oder durch häufiges Ein- und Aussteigen Haltestellen zu «erobern». Das auf den Daten des elektronischen Ticketsystems Oyster Card basierende Spiel hatte den Zweck, das tägliche Pendeln kurzweiliger zu gestalten, Fahrverhalten transparent zu machen und Londoner bislang unbekannte Orte ihrer Stadt entdecken zu lassen. Äußerst beliebt sind seit geraumer Zeit auch Apps, die den Alltag in ein Spiel verpacken und dabei helfen, Aufgaben zu erledigen, die nur allzu gerne aufgeschoben werden. *EpicWin* und *Habitica* nennen sich solche Anwendungen, mit denen noch die langweiligste Aufgabe des Alltags in ein aufregendes Abenteuer verwandelt wird. Spiele bieten einen Rahmen, der eine Reihe menschlicher Bedürfnisse erfüllt, die im «echten Leben» zu kurz kommen. Nicht nur sind sie spannender und unterhaltsamer als das echte Leben, vielmehr verstehen Spiele bestens, klare Ziele zu setzen, eindeutige Regeln aufzustellen und unmittelbares Feedback zu

⁷ Gamification (von engl. "game": "Spiel") ist Übertragung von spieltypischen Elementen und Vorgängen in spielfremde Zusammenhänge mit dem Ziel der Verhaltensänderung und Motivationssteigerung bei Anwenderinnen und Anwendern.
Quelle: <https://wirtschaftslexikon.gabler.de/definition/gamification-53874>, online abgerufen am 10.11.2020, 14:10 Uhr



geben. Sie machen neugierig, geben befriedigende Aufgaben, vermitteln eine Erfahrung des Könnens und geben das Gefühl, Teil eines größeren Ganzen zu sein.⁸

Teilhabe und Partizipation an politischen Prozessen auf spielerischer Ebene stärkt das Demokratiebewusstsein und die eigene Wahrnehmung als bedeutender Teil der Gesellschaft. Gamification wird als ein Mittel dieser Beteiligung bereits u.a. in sogenannten „BarCamps“ angewendet. Bei diesem Format liegt der Fokus auf der Wissensvermittlung und dem Austausch zwischen den Teilnehmern. Es gibt kein vorher festgelegtes Programm, keine vorab beauftragten Vorträge. Stattdessen hat jede*r Teilnehmer*in des BarCamps die Gelegenheit, sich selbst einzubringen, Themen zur Diskussion zu stellen oder als Redner*in aufzutreten. Hier treten die Kinder und Jugendlichen als Gestaltende auf.

Mit Bezug auf die „Stadt der Zukunft“ können mit dieser Methode Meinungen und Ideen zu einzelnen kleinen und großen Projekten ausgetauscht, diskutiert, verworfen, gemalt, gebastelt virtuell modelliert und gestaltet werden. Auf einer vorgegebenen Gestaltungsfläche, z.B. an einem vorher im Stadtteil identifizierten Ort (z.B. der Spielplatz oder der Stadtteilplatz) mit Handlungsbedarf, können Ideen und Lösungsvorschläge digital erprobt werden. Mehrere können gleichzeitig an mehreren Stellen „bauen“ und Ideen umsetzen. Auch die Frage nach Wegeverbindungen, öffentlicher Nahverkehr, Gestaltung von Grünanlagen oder Platzierung von Solartankstellen für das E-Bike im Stadtteil kann zwischen den Beteiligten diskutiert werden. **Kern des Prozesses ist neben der Erschaffung virtueller Räume vor allem das Gespräch und der Austausch von Argumenten und Sichtweisen, das Abwägen und Prüfen, die Konsensfindung. Hier sollen auf spielerischer Weise demokratische Entscheidungsfindungen anhand konkreter Stadtentwicklungsprojekte geübt und verwirklicht werden. Hier beginnt der eigentliche Beteiligungsprozess. Kinder und Jugendliche bringen sich konkret in die Stadtentwicklung ein und werden gehört!**

Die an der BarCamp Methode angelehnte spielerische Auseinandersetzung (Gamification) findet zu definierten Zeiten in geschützten Räumen und unter fachlicher Begleitung (Moderation) statt. Die konkreten Ergebnisse werden für alle Interessierten über Social Media (z.B. Webseite, Instagram, Twitter) öffentlich gemacht und sollen im Dritten Schritt mit anderen Jugendlichen (Multiplikator*innen in den Kinder- und Jugendkonferenzen) legitimiert und der Stadtpolitik (Ausschüsse, Stadtverordnetenversammlung) diskutiert werden.

Level 3 – Auswertung, Legitimierung und Umsetzung

Die in Level 2 erzeugten Bilder bilden die Grundlage der zukünftigen Stadtplanung aus Sicht der Belange junger Bewohner*innen der Stadt Cottbus/Chósebus, vertreten durch die Kinder- und Jugendkonferenzen (Multiplikator*innen). Aufbauend auf das vorliegende Konzept der Kinder- und Jugendbeteiligung in der Stadt Cottbus/Chósebus an politischen Entscheidungsprozessen, werden **in Level 3 die Ergebnisse des Gamification-Schrittes gemeinsam diskutiert und legitimiert. Anschließend sollen die Projekte in stadtpolitischen Gremien und somit im öffentlichen Raum präsentiert werden. Dies stellt den zweiten Schritt der Beteiligung dar. Gemeinsam mit den Vertreter*innen der Stadtpolitik sollen Wege einer Umsetzung gefunden werden.**

Die positive Erfahrung der Kinder und Jugendlichen führt im Idealfall zu einer Stärkung und Verbreitung des Beteiligungsinteresses sowie der Verstetigung der Teilhabe von Kindern und Jugendlichen an (weiteren) zukünftigen Planungsprozessen.

⁸ Nora S. Stampfl: GAMIFICATION - Spielerisch leicht durchs Leben. In Werkspuren (2/2017), online: https://www.werken.ch/wp-content/uploads/2020/05/17_2_Letsplay_Gamification_Stampfl-Nora-S..pdf; abgerufen am 02.12.2020, 11:45 Uhr



Abbildung 3: Bsp. Kinder- und Jugendkonferenz. Die Ergebnisse des Gamification Prozesses werden vorgestellt und diskutiert. Die besten Ideen werden in die städtischen Gremien eingebracht.

AUSBLICK – Die Beteiligung der Kinder und Jugendlichen an der Stadtentwicklung ist nicht selbstverständlich und bedarf entsprechender Motivation und Anerkennung. Aus diesem Grund soll am Ende des ersten Testlaufes (Ende des Förderzeitraumes) die Umsetzung eines konkreten Vorhabens die Ernsthaftigkeit des Beteiligungsprozesses manifestieren. Dies soll die Motivation erhöhen und zeigen, welche Bedeutung die Ideen der Generation von morgen für die Stadt haben. Ohne das Ergebnis vorwegnehmen zu wollen, wären z.B. die Errichtung eines Jugendtreffs oder die künstlerische Gestaltung ausgewählter (Strukturwandel-)Orte durch Kinder und Jugendliche selbst mögliche Projekte.

5. Darstellung und Erläuterung der räumlichen Schwerpunktbereiche

- | | |
|----------|--|
| A | <ul style="list-style-type: none"> ▪ Stadtteile und Quartiere, z.B. Stadtteile Sachsendorf, Merzdorf, Spremberger Vorstadt |
| B | <ul style="list-style-type: none"> ▪ Gesamtstadt, im Sinne von Stadtteil übergreifenden Projekten und spezifischen Planungsthemen, z.B. Seeachse zwischen Sandow und Cottbuser Ostsee, Hauptstrand am Cottbuser Ostsee, sichere Fahrradwege in der Innenstadt, Autofreie öffentliche Räume, Jugendtreffs... |

6. Darstellung des Teilhabeansatzes und des vorgesehenen Teilhabeprozesses

Ein breit aufgestellter Teilhabeansatz soll es ermöglichen, Menschen mit ihren unterschiedlichen Interessen und in unterschiedlichen Lebenssituationen einzubinden. Es sollen Hindernisse abgebaut werden um die Teilnahme am Teilhabeprozess allen zu gewährleisten. Im Folgenden werden die wesentlichen Institutionen und Einrichtungen aufgezeigt, die dies sicherstellen sollen:

Schulen

Wer?	▪ Kinder und Jugendliche
Wie?	▪ fakultative Lehrangebote
Wann?	▪ stetig als Begleitung des Schul- oder Bildungsangebots
Ziele?	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Grundbildung in demokratischem Denken und Handeln ▪ Erlernen der Bewertung städtischen Raums
Formate?	▪ im Unterricht oder als AG (fächerübergreifender Ansatz)

Gemeinnützige Organisationen (Vereine, Stadtteilmanager*innen, Jugendclubs etc.)

Wer?	▪ Kinder, Jugendliche und Erwachsene
Wie?	▪ gemeinsamer Austausch
Wann?	▪ zyklisch für beidseitiges Grundverständnis ▪ azyklisch bei konkreten Themen oder Anlässen
Ziele?	▪ Sensibilisierung für demokratisches Denken und Handeln (Teilhabe) ▪ gegenseitiger Einblick in die Sichtweisen und Erfahrungen des anderen
Formate?	▪ Diskussionsrunden und Gruppen-/Projektarbeit

Stadtteilgruppen

Wer?	▪ Kinder, Jugendliche und Erwachsene
Wie?	▪ gemeinsamer Austausch, Netzwerkarbeit
Wann?	▪ azyklisch bei konkreten Themen oder Anlässen
Ziele?	▪ gegenseitiger Einblick in die Sichtweisen und Erfahrungen des anderen ▪ gemeinsame Meinungsbildung
Formate?	▪ Vor-Ort-Recherchen, Gruppen-/Projektarbeit

Gesamtstädtisches Kinder-/Jugend-Gremium

Wer?	▪ Kinder und Jugendliche (gewählte Vertreter*innen)
Wie?	▪ Anhörung und Wahrnehmung in Fachausschüssen ▪ bzw. Stadtverordnetenversammlungen
Wann?	▪ zyklisch bei entsprechenden Sitzungen
Ziele?	▪ Beschlüsse zu konkreten Projekten ▪ Qualifizierung von Projekten zur Antragsreife
Formate?	▪ Ausschusssitzungen

7. Darstellung der zeitlichen Meilensteine im Rahmen des Modellvorhabens

Die zeitlichen Meilensteine sind bezugnehmend zu beschriebenen Leveln aufgebaut und dokumentieren den sukzessiven Fortschritt.

Zeit	Meilenstein
bis Sommer 2021	Level 1
	▪ Ausschreibung und Vergabe des Projektmanagements (Steuernde, Kümmernde), mit fachübergreifenden Kompetenzen u.a. in den Bereichen Kommunikation/Beteiligung, IT/Programmierung
	▪ Gewinnung der weiterführenden Schulen, Jugendclubs, Stadtteilläden und Vereinen in der Stadt Cottbus als Projektbeteiligte
	▪ Überarbeitung der vorhandenen Homepage als gemeinsame Kommunikationsplattform für die Projektlaufzeit – www.kinder-jugend-cottbus.de
	▪ Befüllen einer webbasierten Stadtkarte mit Foto-Dokumentation von „guten Orten“ und „schlechten Orten“ durch die Schüler*innen (crowd sourcing, crowd mapping), gemeinsames Erkennen realer Bedarfe
Schuljahr 2021/2022	Level 2
	▪ Durchführung rollenbasierter Planspiele an den Schulen, um Verständnis für Planungsprozesse zu erzeugen, deren Komplexität abzubilden und demokratische

Aushandlungsprozesse einzuüben und Durchführung von Stadtteilerkundungen

- Webbasierte Befragung zur Erfassung von Interessen und Themen junger Menschen („Wenn Du 10.000 Euro zur Aufwertung Deines Wohnumfelds/Stadteils zur Verfügung hättest...“)
- Ableitung und Entwicklung erster Starterprojekte, Mitgestaltung der Inhalte, Verständigung über Gestaltungsmöglichkeiten, Präferenzen und Prioritäten, Abstimmung über Entwürfe,
- Vorstellung der Simulationsanwendung und Start von ersten Let's Plays inkl. fachlicher Begleitung. Anschließend kann sowohl individuell als auch gemeinsam an Projekten gearbeitet werden
- Durchführung eines Gaming Festival in Form eines „BarCamps“, Vorstellung, Diskussion und Weiterentwicklung der einzelnen Projekte
- Weiterentwicklung der anfänglichen Projekthomepage zu einer App im Rahmen eines Hackathons (ein Hackathon ist eine kollaborative Soft- und Hardwareentwicklungsveranstaltung, alternative Bezeichnungen sind „Hack Day“, „Hackfest“ oder „codefest“)
- schrittweise Funktionserweiterung der App, z.B. als Stadt- oder Stadtteilspiel zur Erkundung und Aneignung des eigenen Umfelds (Geocaching), Sicherheit des Schulwegs, Stadtgeschichte usw. – Integration von spieltypischen Elementen (Erfahrungspunkte, Highscores, Fortschrittsbalken, Ranglisten, virtuelle Güter oder Auszeichnungen)

Level 3

bis Ende 2022

- Implementierung des modellhaften Kinder- und Jugend-Beteiligungsprozesses in die bestehen kommunalpolitischen und Verwaltungsprozesse zur Verstetigung
- Durchführung Kinder-/Jugendkonferenz zur Legitimierung der erarbeiteten Starterprojekte –Auswahl eines Pilotprojektes zur Umsetzung
- Diskussion und Vorlage des Pilotprojektes in den Ausschüssen der Stadtverordnetenversammlung –Beschluss
- Evaluierung des Prozesses und Bewertung der Erfolge/Misserfolge, Prüfung der Übertragbarkeit von gewonnenen Erkenntnissen und Ansätzen auf die allgemeine Bürgerbeteiligung
- Umsetzung eines konkreten Vorhabens im realen Raum

8. Benennung der Akteur*innen und ihrer Funktionen im Modellvorhaben

Die Akteur*innen im Modellvorhaben sollen in ihren Funktionen sowohl fachliche als auch emotionale Multiplikator*innen darstellen und den Prozess sowie die Teilhabe befördern.

Akteur*innen	Funktion
Stadtverwaltung Cottbus/Chósebusz	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Begleitung des Vorhabens ▪ Fachbeistand in Ortsteilen
Streamer*in (Digitale Expert*innen)	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Vorstellung der Software und Ansprechpartner*in für Rückfragen
Digitale „Influencer*in“	<ul style="list-style-type: none"> ▪ junge Multiplikator*innen, welche das Projekt in die Öffentlichkeit tragen und dort befördern
Vereine, Institutionen, Gruppen	<ul style="list-style-type: none"> ▪ analoge Multiplikator*innen, welche eine stärkere Bindung zu den jungen Personen haben
Stadtentwicklungsexpert*innen	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Fachliche Begleitung – Expert*innenrat (Architekt*innen, Stadtplaner*innen, Stadtverwaltung)
Lehrer*innen und Eltern	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Unterstützen ihre Schüler*innen/Kinder, stellen Fragen und sind Ansprechpartner*innen