

# Kulturelle Bildung ist bunt!

Methoden und Impulse zur Demokratiebildung

Online-Fachtag • 23. April 2024



Wie können wir Kinder und Jugendliche durch Kulturelle Bildung im demokratischen Handeln unterstützen?  
Wie kann Kulturelle Bildung eine politisch bildende Wirkung entfalten?

Wie kann Kulturelle Bildung in Gaming-Projekten Demokratie fördern, und wie finde ich mit Design Thinking einen Zugang, um über Rassismus zu sprechen?

In Projekten der Kulturellen Bildung begeben sich Kinder und Jugendliche auf einen Prozess der Selbstbildung. Sie lernen, sich künstlerisch und kreativ mit der Welt auseinanderzusetzen und in einer Gruppe gemeinsam Neues zu schaffen. Die Anerkennung von Vielfalt und die partizipative Gestaltung der Projekte fördern gesellschaftliche Teilhabe. Methoden und Prinzipien der Kulturellen Bildung sind dadurch auch immer eine Grundlage zur Demokratiebildung.

Im Rahmen des Fachtags »Kulturelle Bildung ist bunt! Methoden und Impulse zur Demokratiebildung« nehmen wir die Potenziale der Kulturellen Bildung für Demokratie, Vielfalt und Teilhabe in den Fokus. Nach einem gemeinsamen Einstieg zur politischen Identitätsbildung von Jugendlichen erhalten die Teilnehmenden in zwei Slots Einblicke in Praxisbeispiele und können sich kreative Impulse für die eigene Arbeit mitnehmen. Abgerundet wird der Fachtag mit einem Blick auf die Kulturelle Bildung als Praxis der Demokratiebildung.

Um den aktuellen gesellschaftlichen Veränderungen und radikalisierten, antidemokratischen und rassistischen Strömungen entgegenzutreten, beziehen wir Stellung für eine starke demokratisch legitimierte Zivilgesellschaft und wollen Menschen zum gemeinsamen kreativen und demokratischen Handeln aktivieren.

Sind Sie dabei?

## Methoden und Impulse zur Demokratiebildung

Online-Fachtag • 23. April 2024

### Programm • Dienstag, 23. April 2024

**9.00 Uhr Digitaler Check-in**

**9.30 Uhr Begrüßung**

Anna Erichson, LKJ | Lea di Lena, LKJ |  
Andrea Ehlert, ba•

**10.15 Uhr Demokratische und nicht-demokratische  
Politisierungstypen in der Politischen und  
Kulturellen Bildung**

**Input**

Prof. Dr. Andreas Petrik, Martin-Luther-Universität  
Halle-Wittenberg

**11.15 Uhr Kaffeepause**

**11.30 Uhr Praxiseinblicke I**

**1. Kunst als Tool für Empowerment:  
Das PINX-Pattern-Prinzip**

Hildegard Strutz, Kunstschule PINX, Schwarmstedt

**2. Selbstkritisch und partizipativ - Demokratie-  
bildung mit Kindern im Grundschulalter**

Vanessa Lindner, Jasmin-Marei Christen,  
Demokratie-Profis in Ausbildung! Berlin

**3. Betzavta - Miteinander.  
Einblick ins Demokratietraining**

Marc-Oliver Krampe, ba•

**12.30 Uhr Mittagessen**

**13.30 Uhr Praxiseinblicke 2**

**1. Hidden Codes - Digitales Planspiel  
zur Radikalisierungsprävention**

Bildungsstätte Anne Frank, Frankfurt am Main

**2. Design Thinking - eine Methode  
zur Zukunftsgestaltung**

Topher Lack, Social Impact gGmbH, Berlin

**3. Game Culture und phänomenüber-  
greifende Prävention - Gaming Projekt  
»Call of Prev«**

Stefanie Ritter, cultures interactive, Berlin

**14.30 Uhr Kaffeepause**

**14.45 Uhr KuBiDEMO - Kulturelle Bildung als Praxis  
der Demokratiebildung**

Dr. Katja Drews, Kyra Börnemeier, ba•

Politische Bildung – als Demokratiebildung verstanden – hat viele Schnittmengen mit Kultureller Bildung. Es geht beiden Bildungsansätzen um gesellschaftliche Teilhabe, um Reflexion, um selbstbestimmtes Urteilen und Handeln. Oftmals jedoch gerät in Projekten der Politischen Bildung die Kulturelle Bildung zum bloßen Methodenlieferant oder das Anliegen des Gegenstandes der Kulturellen Bildung wird bereits per se als politisch etikettiert. Wie kann also eine Kulturelle Bildung praktisch aussehen, die, ohne ihren ästhetischen Anspruch aufzugeben, eine politisch bildende Wirkung entfaltet? Wie kann die Praxis Kultureller Bildung selbst politischer werden?

**15.45 Uhr Feedback & Abschluss**

**16.00 Uhr Ende der Veranstaltung**

## Methoden und Impulse zur Demokratiebildung

Online-Fachtag • 23. April 2024

### Praxiseinblicke I

#### 1. Kunst als Tool für Empowerment: Das PINX-Pattern-Prinzip

Hildegard Strutz, Kunstschule PINX, Schwarmstedt

Das PINX-Pattern-Prinzip ist eine Praxis für demokratische und partizipative Prozesse. Entwickelt und mit Kindern erprobt wurde es von Hildegard Strutz, der Leiterin der Kunstschule PINX im Heidekreis. Als Konzeptgrundlage diente ihr die sogenannte »pattern language« (Mustersprache) von Christopher Alexander in Kombination mit der Ästhetischen Forschung. Kinder und Jugendliche bekommen so eine Methode an die Hand, mit der sie eigene Anliegen bearbeiten können. Es handelt sich um eine selbstermächtigende Arbeitsweise, die sich für unterschiedliche Themenbereiche und Zusammenhänge eignet: für die Kulturelle Bildung, politische Bildung, künstlerische und soziale Prozesse – ob in der außerschulischen Kinder- und Jugendarbeit, in Schulen oder für die Begleitung von Teamprozessen.

[www.kunstschulepinxschwarmstedt.com/pattern-language](http://www.kunstschulepinxschwarmstedt.com/pattern-language)

#### 2. Selbstkritisch und partizipativ - Demokratiebildung mit Kindern im Grundschulalter

Vanessa Lindner, Jasmin-Marei Christen,  
Demokratie-Profis in Ausbildung! Berlin

Mit dem Projekt »Demokratieprofis in Ausbildung! Politische Bildung mit Kindern« stärkt der Arbeitskreis deutscher Bildungsstätten e.V. politische Bildung mit Kindern in Theorie und Praxis. Dabei entwickeln sie ebenso Ansätze für die Bildungspraxis wie für die Fachkräfteweiterbildung. In ihren vielfältigen Aktivitäten mit Kindern haben sie verschiedene Formate erprobt. Ein erfolgreicher Ansatz ist die Kombination von ausgewählten Kinderbüchern mit Sozialraumerfahrungen und Kreativmethoden. Da eine adultismuskritische Haltung entscheidend ist, stellen sie zudem mit »HALT!ung – Erinnern. Diskutieren. Ändern« eine spielerische Methode zur Verfügung, die zum Austausch unter Kolleg\_innen einlädt. Diese ermöglicht die Reflexion der Haltung und Handlung als pädagogische Fachkraft/politische Bildner\_in und damit den Einstieg in ein kritisches Erwachsensein. In diesem interaktiven Impulsvortrag wird ein kurzer interaktiver Blick in HALT!ung ermöglicht und ein kleiner praktischer Einblick in Praxisformate gegeben.

<https://demokratie-profis.adb.de>

#### 3. Betzavta - Miteinander. Einblick ins Demokratietraining

Marc-Oliver Krampe, ba•

Betzavta (deutsch »Miteinander«) ist ein erfahrungsorientiertes Bildungsprogramm zur Demokratie-, Toleranz- und Menschenrechtserziehung, das in Israel entwickelt wurde. Dabei werden durch Übungen demokratische Aushandlungsprozesse und gegenseitige Anerkennung erfahren und geübt. Das Ziel ist, demokratische Einstellungen und Verhaltensweisen zu fördern. Betzavta wird in Israel seit über 30 Jahren sowohl schulisch als auch außerschulisch von einem jüdischarabischen Team eingesetzt. In Deutschland hat die Bertelsmann Stiftung 1995 das Centrum für angewandte Politikforschung in München mit der Übersetzung, Adaption und Implementierung beauftragt. Das Programm wird auf vielfältige Weise in der Begleitung von Teams, im Konfliktmanagement, sowie der schulischen und außerschulischen Bildungsarbeit erfolgreich eingesetzt.

## Methoden und Impulse zur Demokratiebildung

Online-Fachtag • 23. April 2024

### Praxiseinblicke 2

#### 1. Hidden Codes - Digitales Planspiel zur Radikalisierungsprävention

Bildungsstätte Anne Frank, Frankfurt am Main

»Hidden Codes« ist ein Mobile Game der Bildungsstätte Anne Frank und widmet sich dem Thema Radikalisierung im Netz. In einer simulierten Social Media-Umgebung chatten die Spieler\_innen, durchstöbern Profile und reagieren auf Storys und Kommentare anderer Nutzer\_innen. Die App befähigt junge Menschen spielerisch dazu, problematische Inhalte oder Aussagen zu erkennen und kompetent darauf zu reagieren:

Wie nutzen radikale Gruppen digitale Medien, um für ihre Zwecke zu mobilisieren?

Welche politischen Codes und Verschwörungsmythen werden im Netz verbreitet?

Was kann ich tun, wenn ich mitbekomme, dass sich jemand in meinem Umfeld radikalisiert?

Spezifische Themen und Elemente rechter und islamistischer Radikalisierung werden in einzelnen Episoden beleuchtet. Im Praxiseinblick erhalten Sie eine Einführung in das mehrfach ausgezeichnete Serious Game und dessen Einsatzmöglichkeiten mit Jugendlichen.

[www.hidden-codes.de](http://www.hidden-codes.de)

#### 2. Design Thinking - eine Methode zur Zukunftsgestaltung

Topher Lack, Social Impact gGmbH, Berlin

Demokratie lernen, während man Demokratie lebt – im Praxiseinblick mit »Baut Eure Zukunft« lernen Sie den Design Thinking (DT) Ansatz kennen, der Zukunftskompetenzen wie Kollaboration, Kreativität, Kommunikation und kritisches Denken gleichzeitig trainiert. Wir stellen Ihnen die Toolbox »Demokratiebildung« vor, mit der Pädagog\_innen über mehrere Sessions hinweg Räume für Jugendliche schaffen können, in denen sie sich mit Hilfe von DT das Thema erschließen und ihre Fähigkeiten zum sozialen Lernen ausbauen. Neben der Vorstellung der Methode möchten wir Ihnen aus unserer Praxis mit Schulen und Bildungsinstitutionen erzählen und auf Ihre Fragen eingehen.

[www.baut-eure-zukunft.eu](http://www.baut-eure-zukunft.eu)

#### 3. Game Culture und phänomenübergreifende Prävention - Gaming Projekt »Call of Prev«

Stefanie Ritter, cultures interactive, Berlin

cultures interactive zeigt sein selbst entwickeltes Spiel »Adamara«, das seit 2 Jahren erfolgreich in Workshops mit Jugendlichen eingesetzt wird. Im Editormodus können die Teilnehmenden eigene Maps gestalten und Quests programmieren, was einen lebensweltnahen Zugang zu kreativem Gestalten, dem Austausch von Lebenserfahrungen und Diskussionen über Haltungen ermöglicht. Das Spiel eröffnet tolle Möglichkeiten zur Stärkung von Medienkompetenzen, digitaler Selbstwirksamkeit sowie demokratischer und menschenrechtlicher Haltungen bei Jugendlichen. Im Workshop wird gezeigt, wie dies umgesetzt wird, und was die Jugendlichen mit »Adamara« umsetzen.

[www.cultures-interactive.de/de/Call-of-Prev-Projekt.html](http://www.cultures-interactive.de/de/Call-of-Prev-Projekt.html)

## Methoden und Impulse zur Demokratiebildung

Online-Fachtag • 23. April 2024

### Die Referent\_innen

#### Dr. Andreas Petrik

ist Professor für Didaktik der Sozialkunde / Politische Bildung am Institut für Politikwissenschaft der Martin-Luther-Universität Halle-Wittenberg. Er studierte in Marburg Politikwissenschaft, Germanistik und Pädagogik, arbeitete einige Jahre als Gymnasiallehrer und promovierte an der Hamburger Universität im Graduiertenkolleg Bildungsgangforschung. Fokus seiner Lehre und Forschung sind Chancen und Schwierigkeiten Jugendlicher, zu einer empathisch-reflexiven und demokratisch-einmischungsfreudigen politischen Identität zu finden.

#### Hildegard Strutz

studierte Architektur (Dipl. Ing.) mit dem Schwerpunkt Partizipatorisches Entwerfen und verbrachte mehrjährige Auslandsaufenthalte in Pakistan, Philippinen und Äthiopien. Seit 2014 ist sie Wissenschaftliche Mitarbeiterin der Leibniz Universität Hannover (LUH) am Institut für Sonderpädagogik mit dem Forschungsschwerpunkt diversitätsbewusste Handlungsbefähigung ästhetischer Bildung. Seit 2017 hat sie die Gesamtleitung der Kunstschule PINX inne und unter anderem folgende Ansätze initiiert: Entwicklung eines Schutzraums für Kinder als mobiles Klappatelier, Konzeptgründung der OFFENEN ATELIERS, Entwicklung des PINX-Pattern-Prinzips, Kooperations-Projekt PINX und LUH zur Gestaltung einer hybriden Online-Wunderkammer.

#### Vanessa Lindner

ist politische Bildnerin bei den Kopilot\*innen e.V. in Kassel. Neben der politischen Bildung mit Kindern im Grundschulalter liegt der Schwerpunkt ihrer Projekte in der feministischen Mädchenarbeit. Gemeinsam mit dem Verein verfolgt sie den Ansatz der kritischen politischen Bildung, in der die Analyse von Gesellschafts- und Machtverhältnissen im Vordergrund stehen und als notwendiges Werkzeug für die Partizipation aller in der Gesellschaft gesehen werden.

#### Jasmin-Marei Christen

leitet das Modellprojekt »Demokratie-Profis in Ausbildung! Politische Bildung mit Kindern« beim Arbeitskreis deutscher Bildungsstätten e.V. (AdB). Zuvor konzipierte und realisierte sie Jugendbeteiligung an bundes- und europapolitischen Prozessen, war als politische Bildnerin tätig und wirkte ebenso an der Entwicklung der vom AdB verantworteten digitalen Plattform politischbilden.de mit.

#### Marc-Oliver Krampe

leitet seit August 2021 den Programmbereich Darstellende Künste an der Bundesakademie Wolfenbüttel. Sein besonderes Interesse gilt einer performativen, partizipativen und transdisziplinären Ästhetik sowie den Themenbereichen Diversity-Arts, Community-Building und Embodiment in und mit Theater und Performance. Ein weiterer Fokus seiner Arbeit ist die künstlerische Forschung auf den Schnittstellen zwischen institutionellen und freien Darstellenden Künsten, verschiedenen Wissens- und Alltagskulturen sowie Wissenschaftsdisziplinen. Die Demokratiebildung ist jetzt neu hinzugekommen. Sie liegt ihm besonders am Herzen, weil sie zeitgemäße ästhetische Prozesse ermöglicht.

#### Bildungsstätte Anne Frank

Die Bildungsstätte Anne Frank in Frankfurt ist bundesweit aktiv, um Jugendliche und Erwachsene für Antisemitismus, Rassismus und andere Formen der Menschenfeindlichkeit zu sensibilisieren – und sie für die aktive Teilhabe an einer offenen, demokratischen Gesellschaft zu stärken.

Durch Workshops, Fortbildungen, interaktive Ausstellungen und innovativen Formate qualifizieren und begleiten die Mitarbeiter\_innen Menschen in Schulen, Vereinen und Verbänden, Unternehmen und Kultureinrichtungen im Umgang mit Rechtspopulismus, Radikalisierung und Menschenfeindlichkeit.

#### Topher Lack

ist Lead Trainer bei »Baut Eure Zukunft« und Alumni der HPI School of Design Thinking in Potsdam. Er berät Bildungsinstitutionen bei der didaktischen Weiterentwicklung ihrer Programme und schöpft aus der Erfahrung mit Design Thinking Projekten u.a. mit Ecosia, Deutsche Krankenhaus Trustcenter und Informations-Gesellschaft (DKTIG), der Bildungsorganisation Forever Day One, und dem Berliner Ernährungsrat. Als Lernkultur-Coach (i.A. Lernkulturzeit) und Transformationsbegleiter (i.A. Schule im Aufbruch) begeistert ihn die Frage, wie man die individuelle Transformation mit organisationaler Transformation zusammenbringen kann.

## Methoden und Impulse zur Demokratiebildung

Online-Fachtag • 23. April 2024

### **Stefanie Ritter**

ist Kulturwissenschaftlerin und Anglistin, die seit 15 Jahren Bildungsprojekte im Bereich kulturelle Bildung und Prävention konzipiert und umsetzt. Seit 2023 ist sie die Projektleitung von Call of Prev.

### **Dr. Katja Drews**

ist an der Bundesakademie Wolfenbüttel als Projektreferentin für das Projekt »KuBiDemo. Kulturelle Bildung als Praxis der Demokratiebildung« beschäftigt. Daneben ist Dr. Katja Drews an der HAWK – Hochschule für angewandte Wissenschaft und Kunst in Holzminden als Forschungsreferentin mit dem Schwerpunkt Partizipationsforschung tätig. Sie studierte Germanistik, Philosophie und Kunstgeschichte an der Freien Universität Berlin. Während ihrer Arbeit in der kulturellen Praxis als Kulturreferentin des Landkreises Holzminden und Programmleiterin des Kulturzentrums Weserrenaissance Schloss Bevern promovierte sie 2017 an der Universität Hildesheim über »Dritte Orte im Kulturtourismus in ländlichen Räumen«.

### **Kyra Börnemeier**

ist an der Bundesakademie Wolfenbüttel als Projektreferentin für das Projekt »KuBiDemo. Kulturelle Bildung als Praxis der Demokratiebildung« beschäftigt. Daneben ist sie als Mitarbeiterin der Geschäftsstelle der Deutschen Gesellschaft für Designtheorie und -forschung (DGTf) tätig. Von 2021 bis 2023 arbeitete sie als Quartiersmanagerin und Interkulturelle Beraterin. Ihren Master im Transformation Design absolvierte sie an der Hochschule für Bildende Künste Braunschweig. An der Folkwang Universität der Künste in Essen schloss sie ihren Bachelor im Industrial Design ab.



ba • Wolfenbüttel

# Kulturelle Bildung ist bunt!

## Teilnahmebedingungen und Hinweise

**Teilnahmebeitrag** 30 Euro, Studierende 24 Euro

**Anmeldung** Bitte nur schriftlich: <https://www.bundesakademie.de/programm/details/kurs/ku24-www16/>

Sie erhalten eine Teilnahmebestätigung. | Wir werden Sie außerdem fragen, für welche der Praxiseinblicke Sie sich interessieren. | Sagen Sie nach Zusage der Bundesakademie ab, werden Bearbeitungskosten von 15 Euro erhoben. Erreicht uns Ihre Abmeldung nach dem 9. April, wird eine Ausfallgebühr in Höhe von 50 % der gebuchten Leistungen erhoben. Bei Fernbleiben ohne Absage und bei Absage am 23. April 2024 werden die Kosten für die gesamte gebuchte Leistung fällig.

**Kontakt** Jörn G. Steinmann | Bundesakademie für Kulturelle Bildung Wolfenbüttel | Postfach 1140 | 38281 Wolfenbüttel  
| Fon: 05331-808-443 | Mail: [joern.steinmann@bundesakademie.de](mailto:joern.steinmann@bundesakademie.de)

**Pressereferat** Ulrike Schelling | Fon: 05331-89617-21 | Mail: [ulrike.schelling@bundesakademie.de](mailto:ulrike.schelling@bundesakademie.de)

**Mail** zentral: [post@bundesakademie.de](mailto:post@bundesakademie.de)

**Kulturelle Bildung ist bunt!** findet über Zoom statt.

Die Datenschutzrichtlinie für Zoom, dessen Anbieter seinen Sitz in den USA hat, finden Sie hier:  
<https://explore.zoom.us/de/trust/privacy>

## Ein Online-Fachtag der Landesvereinigung Kulturelle Jugendbildung Niedersachsen in Kooperation mit der Bundesakademie Wolfenbüttel

### Leitung

Anna Erichson, LKJ, Hannover | Lea di Lena, LKJ, Hannover | Andrea Ehlert, ba •

[www.lkjnds.de](http://www.lkjnds.de)

[www.bundesakademie.de](http://www.bundesakademie.de)



NIEDERSACHSEN