Wirk Mit!

stärkt Teilhabe

angelehnt an den international renommierten Capability Approach

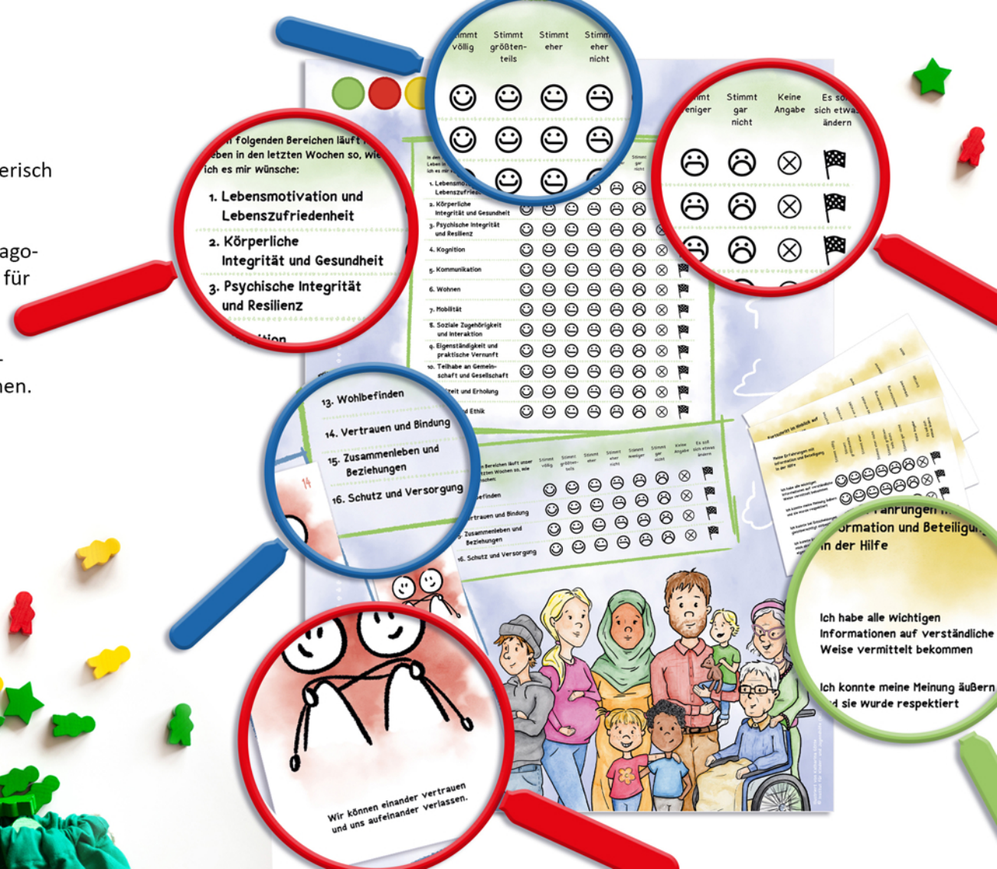
übersetzt in sieben Sprachen

WirkMit! ist …

- **für Kinder und Jugendliche** ein Beteiligungsverfahren, das sie spielerisch dazu einlädt, *ihre* Sicht auf ‚die Dinge' einzubringen.
- **für Fachkräfte** der Hilfen zur Erziehung eine Methode zur Sozialpädagogischen Diagnostik und zur Verbesserung von Angeboten und Hilfen für Familien und junge Menschen.
- **für Systemiker:innen** eine Visualisierungstechnik, um Wirklichkeitskonstruktionen sichtbar, dadurch erlebbar und veränderbar zu machen.

Einblicke ins Material

- 1 Spielplan, abwaschbar.
  Auf diesem sind u. a.
  die 16 Themenbereiche/Capabilities
  abgebildet, die an den
  Capability Approach angelehnt sind.
- 16 Piktogrammkarten
- 3 Zusatzkarten ‚Hilfeplanung' und ‚Partizipation'
- 5 Jutesäckchen mit Spielsteinen
  (Figuren, Sterne, Kreise)
- Anleitungen, Übersetzungen, Stift



WirkMit! kurz erklärt

Mitwirken können zwischen 1 und 5 Personen. Zu Beginn machen sich die Beteiligten mit dem Spielplan – den 16 Themenbereichen und der Smiley-Skala – vertraut. Entsprechend dem aktuellen Setting/Anliegen/Ziel werden Vor-Verabredungen getroffen: Wessen Verwirklichungschancen stehen heute im Zentrum (Fokusperson)? Wer ist zu Einschätzungen eingeladen? Geht es um einen Überblick (alle Capabilities) oder um Schwerpunkte?

Stehen die ‚Spielregeln' fest, erhält jede:r Mitwirkende eine Farbe/ein Jutesäckchen. Sie beginnen nun, ihre Spielsteine auszulegen bzw. ihre Einschätzungen zu den gewählten Capabilities abzugeben. Jetzt kann die Erkundungstour losgehen! Auf dem Spielplan werden nun innerhalb kürzester Zeit Einschätzungen, Anliegen und Informationen über ein System sichtbar. Es entsteht ein Prozess, der zu (systemischen) Fragen und Hypothesenbildung anregt. Im Dialog über die Einschätzungen können neue Perspektiven eröffnet werden. Die Beteiligten sind eingeladen, gewohnte Sichtweisen differenzierter zu betrachten und neu über Veränderungsmöglichkeiten nachzudenken.

Anwendungsbeispiele

- **Partizipation und Auftragsklärung**
  Der ‚spielerische' (und weniger von Sprache abhängige) Zugang erleichtert es jungen Menschen und Bezugspersonen, ihre Sichtweisen darzulegen und Veränderungswünsche aus ihrer Perspektive in den Aushandlungsprozess einzubringen. Für Fachkräfte ist WirkMit! eine Erweiterung ihres Methodenrepertoires, Adressat:innen zur Mitwirkung einzuladen.

- **Hilfe- und Erziehungsplanung**
  Hier kann WirkMit! als Scheinwerfer eingesetzt werden bspw., um ein Spotlight auf den erzieherischen Bedarf und auf die im System zur Verfügung stehenden Ressourcen zu werfen. Erleben Adressat:innen WirkMit! wiederholt – etwa im nächsten HPG –, werden Fortschritte sichtbar und Erfahrung von Selbstwirksamkeit erlebbar. Für Fachkräfte ist WirkMit! ein nützliches Instrument, eine multiperspektivische Übersicht zu erhalten oder sich der Qualität der Prozesssteuerung zu vergewissern.

- **Evaluation**
  WirkMit! macht Entwicklungsverläufe transparent und liefert ein leicht handhabbares und für Adressat:innen i.d.R. leicht nachvollziehbares Messinstrument für die Wirkungen der Maßnahmen. Eine klare Darstellung bspw. der Erfolge von Anstrengungen der Adressat:innen empowert sie und stärkt die Kooperation und die Zufriedenheit aller Beteiligten.

Evaluation

WirkMit! ist anschlussfähig an die Evaluationsverfahren **EVAS** (Evaluation erzieherischer Hilfen) und **WOW** (WirkungsOrientierte Weiterentwicklung).

evas wow

Kontakt

IKJ – Institut für Kinder- und Jugendhilfe gGmbH
Altendorfer Straße 237, 45143 Essen

IKJ
INSTITUT FÜR KINDER- UND JUGENDHILFE