



Protokollauszug vom

10.06.2020

Departement Soziales / Soziale Dienste

Projekt Engage: Weiterführung und Stadtratskredit von 30 000 Franken

IDG-Status: öffentlich

SR.19.122-2

Der Stadtrat hat beschlossen:

1. Das Projekt Engage wird im Sinne von Ziffer 3 Begründung weitergeführt.
2. Für die Erweiterung der Jugendapp sowie die Weiterentwicklung des Spiels Esmeralda wird zu Lasten des Gesamtkredites des Stadtrats ein Kredit von 30 000 Franken bewilligt und frei gegeben. Der bewilligte Betrag mit der Kreditnummer 220110 wird dem Stadtratskredit (Kostenstelle 810122 / Kostenart 319901) belastet und der Produktegruppe 645 (Kostenstelle 645110 / Kostenart 363600) gutgeschrieben. Der Globalkredit beträgt damit neu 55'825'971 Franken.
3. Die Medienmitteilung wird gemäss Beilage genehmigt.
4. Mitteilung an: Alle Departemente; Departement Finanzen, Finanzamt.

Vor dem Stadtrat

Der Stadtschreiber:

A. Simon

Begründung:

1. Ausgangslage

Im Herbst 2019 wurde das Pilotprojekt Engage zur Förderung der politischen Partizipation von Jugendlichen durchgeführt. Im Rahmen des Projekts konnten Jugendliche während eines Monats in der Jugendapp der Jugendinfo ihre Anliegen und Meinungen miteinander sowie mit Politikerinnen und Politikern diskutieren. Dabei stellten sich alle Stadträtinnen und Stadträte sowie Vertreterinnen und Vertreter aller Gemeinderatsfraktionen den Fragen der jungen Bevölkerung. Ergänzt wurde die digitale Diskussionsplattform mit einem Event, an dem die Jugendlichen auf Politikerinnen und Politiker trafen und mit ihnen ins Gespräch kamen.

Durch Engage sollten junge Winterthurerinnen und Winterthurer die politischen Prozesse und Strukturen der Stadt kennenlernen und erfahren, dass ihre Anliegen gehört werden. Zudem erhielten Schulen damit ein didaktisches Tool, um politische Partizipation im Unterricht zu behandeln. Man erhoffte sich auch Vorteile für die Politik: Sie erwartete Anregungen für die Gestaltung der Stadt und des urbanen Lebens.

Für das Projekt wurde eine zusätzliche Plattform in die etablierte App der Jugendinfo eingebunden. Die Stadt arbeitete als offizielle Partnerin mit dem Dachverband Schweizer Jugendparlamente DSJ zusammen. Das Projekt war Teil der städtischen Smart-City-Strategie.

2. Ergebnisse der Evaluation

Die Evaluation des Pilotprojekts war grundsätzlich positiv.

Im Projektmonat wurden insgesamt 83 Anliegen von Jugendlichen eingereicht. Die meisten drehten sich um Fragen zur Schule, zur lokalen Infrastruktur und zum öffentlichen Verkehr. Zudem gab es mehrere Beiträge zum Thema Klimaschutz und verschiedene spezifische Ideen.

Trotz anfänglicher Befürchtungen war der digitalisierte Dialog inhaltlich und vom Umgang her von gegenseitigem Respekt geprägt. Die meisten Anliegen wurden von den Jugendlichen differenziert und höflich formuliert.

Die Mobilisierung der Jugendlichen war eine Herausforderung. Zudem zeigte sich auch, dass Jugendliche vorsichtig sind, wenn es um eine öffentlich einsehbare Plattform geht. Viele hatten auch Hemmungen, den Stadtrat direkt anzusprechen, und benötigten Ermunterung. Besonders effektiv war die Teilnahme der Schulen, die sich auch sehr positiv zu den Erfahrungen im Pilotprojekt geäußert hatten.

Durch die überschaubare Anzahl an Fragen und Anliegen im Engage-Chat hielt sich auch der Aufwand für die teilnehmenden Politikerinnen und Politiker in einem vertretbaren Umfang.

3. Weiterführung des Projekts Engage

Aufgrund der positiven Erfahrungen aus dem Pilotprojekt soll Engage weitergeführt werden. Für die Weiterführung des Projekts wurden verschiedene Varianten geprüft, die nachfolgend dargelegt werden:

a) Mögliche Varianten zur Weiterführung

Variante A: Engage in Kombination mit dem Planspiel Esmeralda

Engage wird mit dem bereits bestehenden Planspiel Esmeralda kombiniert. Alle zwei Jahre können Schulklassen dabei im Rahmen einer halbtägigen Exkursion Jugendangebote in der Stadt Winterthur in einer digitalisierten, story-basierten Schnitzeljagd kennenlernen. In den vergangenen Jahren nahmen jeweils 40 bis 50 Schulklassen an Esmeralda teil.

Eine Option wäre, 2020 im Spiel Esmeralda die politische Partizipation in den Fokus zu stellen. Die Figur Esmeralda würde dann in Winterthur etwas verändern wollen und dabei verschiedene Angebote in der Stadt besuchen. Die teilnehmenden Schülerinnen und Schülern könnten dann während oder nach dem Spiel eigene Anliegen einbringen.

Das bewährte Format von Esmeralda kann so aktualisiert und für die Vermittlung politischer Partizipation eingesetzt werden. Engage würde dadurch ein deutlich breiteres Spektrum von Jugendlichen erreichen. Diese lernen, wie sie sich niederschwellig einbringen können, die Lehrpersonen erhalten mit der Exkursion ein Tool für eine attraktive und vielseitige Gestaltung der politischen Bildung.

Die inhaltliche Konzeption der aktualisierten Version von Esmeralda könnte partizipativ mit einer Gruppe von Jugendlichen erarbeitet werden. So wird sichergestellt, dass das Spiel zielgruppengerecht aufgebaut ist.

Die Engage-Events, an denen die Jugendlichen auf die Politikerinnen und Politiker treffen, könnten in kleinerem Rahmen stattfinden, beispielsweise mit je zwei Stadt- und Gemeinderätinnen/-räten.

Vorteil dieser Variante ist die grosse Reichweite und gute Durchmischung der teilnehmenden Jugendlichen. Zudem besteht mit dem Angebot, das explizit auf Schulen zugeschnitten ist, ein hohes Potenzial für die politische Bildung. Als Nachteil sind die aufwendige Programmierung und

das Game Design für Esmeralda zu nennen. Es ist mit Kosten von rund 30 000 Franken für die Stadt Winterthur zu rechnen (vgl. dazu hinten Ziffer 4).

Variante B: Engage mit Schulworkshops

Die Aktivierung der Jugendliche findet über Social Media und Schul- oder OJA-Workshops statt, die von der Jugendinfo nach Modell des DSJ durchgeführt werden.

Dabei wären zwei Aktionsmonate und zwei Engage-Events pro Jahr optimal.

Für Variante B spricht, dass ein Start sehr schnell – bereits im Frühsommer – möglich wäre. Im Gegensatz zu Variante A wäre die Programmierung etwas weniger aufwendig. Allerdings ist die Reichweite dieser Variante nur beschränkt, zudem bringt sie einen hohen Aufwand – z.B. für Einzelabsprachen mit Lehrpersonen – mit sich. Für die Stadt Winterthur wäre mit Kosten von rund 25 000 Franken zu rechnen.

Variante C: Engage über Regelstrukturen und Social Media

Die Jugendlichen werden über Social Media und Pausenplatzaktionen der Jugendinfo, des Jugendparlaments und der OJA angesprochen. Es finden keine Workshops statt.

Da bei diesem Modell kein «Aktionsmonat» stattfinden kann, müssen die beteiligten Politikerinnen und Politiker vom Frühsommer bis November zur Beantwortung eventueller Fragen bereit sein. Es wird allerdings mit weniger Anfragen gerechnet.

Vorteil dieser Variante ist die geringe Intensität, da die Fragen nicht gebündelt eintreffen. Dies bedeutet weniger Arbeit für die Jugendinfo, allerdings auch begrenzte Steuerungsmöglichkeiten. Für die politische Bildung an Schulen ist diese Variante eher ungeeignet. Die Einführung und Begleitung der involvierten Jugendlichen wäre sehr aufwendig – und die Erfolgsaussichten aufgrund kleinerer Reichweite nicht besonders gut.

Für die Stadt wäre mit Kosten von rund 25 000 Franken zu rechnen.

b) Weiterführung Engage in Kombination mit Planspiel Esmeralda (Variante A)

Von den drei Varianten ist die Einbindung von Engage in das Planspiel Esmeralda am vielversprechendsten. Die politische Partizipation kann im Rahmen eines etablierten Planspiels mit Schülerinnen und Schülern behandelt werden. Da jeweils ganze Schulklassen teilnehmen, werden auch Jugendliche erreicht, die sich sonst nicht mit dem Thema auseinandersetzen würden. Deshalb wird Engage mit der Variante A weitergeführt.

4. Kosten

Die Engage-Anwendung soll fest in die neuste Version der Jugendapp integriert werden. Im Rahmen des Pilotprojekts wurde vorerst ein Zusatzprodukt programmiert und provisorisch eingefügt. Für die Weiterführung von Engage sind deshalb Investitionen in die technische Entwicklung nötig. Dies führt einerseits zu einer einfacheren Bedienung der App, andererseits läuft der Chat dann stabiler. Für die teilnehmenden Politikerinnen und Politiker soll es in Zukunft einfacher werden, Fragen direkt per E-Mail zu beantworten, ohne Login. Zudem muss das Planspiel Esmeralda angepasst werden mit verstärktem Fokus auf politische Bildung.

Insgesamt ist für die Neuprogrammierungen mit Kosten von rund 77 000 Franken zu rechnen. Ein Teil davon wird über die Hilfsgesellschaft sowie durch die Beteiligung verschiedener Jugendangebote, die mit Esmeralda eine Plattform erhalten, um sich vorzustellen, abgedeckt. Weitere Stiftungsbeiträge wurden angefragt. Für die Stadt fallen im Jahr 2020 Kosten von 30 000 Franken an, für die, zu Gunsten der Produktegruppe Beiträge an Organisationen, eine entsprechende Entnahme aus dem Stadtratskredit der Erfolgsrechnung 2020 zu bewilligen ist.

5. Weiteres Vorgehen

Die Schulen sollen das neu konzipierte Esmeralda ab Anfang 2021 nutzen können. Das Spiel muss deshalb bis spätestens Ende Jahr neu konzipiert und programmiert werden.

Die Online-Präsenz der teilnehmenden Politikerinnen und Politiker war ursprünglich auf das zweite Halbjahr 2020 geplant, parallel zur Durchführung von mehreren, auch kleineren, Engage-Events. Aufgrund der Corona-Krise und den damit einhergehenden ausserordentlichen Belastungen wird der Austausch von Politikerinnen und Politikern, inkl. der Durchführung der Events, neu im 2021 geplant. Je nach Entwicklung erfolgt die Durchführung im ersten oder zweiten Halbjahr 2021.

6. Kommunikation

Die Medienmitteilung gemäss Beilage ist zu genehmigen.