

YES!

YOUTH
EMPOWERMENT
FOR
SOCIAL
INCLUSION

Youth Empowerment for Social Inclusion Methodologie Zusammenfassung



This project has been funded with support from the European Commission. This publication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use that might be made of the information contained therein.

2021-1-DE04-KA220-YOU-000029144



Co-funded by
the European Union

Inhalt

1. Einführung.....	3
2. YES-SI Definition von Jugendarbeit	4
3. Bildung für soziale Innovation.....	6
Design Prinzipien.....	6
Bildung für soziale Innovation in der Praxis.....	7
Ko-Kreation Labs.....	7
Ziele für nachhaltige Entwicklung	8
Kompetenzen für soziale Innovation.....	9
Auswirkungen und Lernergebnisse.....	10
4. YES-SI Interventionslogik.....	13
Referenzen	15
Annex -	
Beispiele für Bildungsprojekte zur sozialen Innovation.....	16

Abb. 1 Die Typologie der Europäischen Kommission für die Jugendarbeit	5
Abb. 2 Die Definition von Jugendarbeit im Kontext von YES-SI.....	6
Abb. 3 3-Ebenen-Analyse	7
Abb. 4 Teilnehmer an einem Ko-Kreation Lab	8
Abb. 5 Etappen eines Ko-Kreation Labs.....	8
Abb. 6 Ziele der nachhaltigen Entwicklung.....	9
Abb. 7 Die YES-SI Interventionslogik	14

Tabelle 1 Kompetenzen für soziale Innovation.....	10
---	----

Tabelle 2 Der SIE-Rahmen für Engagement und Kompetenz.....	12
--	----

Tabelle 3 Die Schlüsselemente von SIE für den Jugendsektor.....	13
---	----

1. Einführung

Youth empowerment for Social Inclusion (YES-SI) ist ein Erasmus+ Projekt, das sich an junge Menschen (18-25 Jahre), insbesondere an NEETs / Nicht-Erwerbstätige, und an Jugendbetreuer / Jugendarbeitsorganisationen richtet. Die indirekte Zielgruppe sind städtische Akteure, die von politischen Entscheidungsträgern und lokalen Unternehmern bis hin zu Aktivisten und Bürgern reichen können.

Mit dem Projekt sollen die folgenden Ziele erreicht werden:

- ✓ Fördern Sie das Engagement junger Menschen, indem Sie sie in herausfordernde Aktivitäten einbeziehen, die ihre Fähigkeiten, ihre Vorstellungskraft und ihre Sicht auf die Welt und die Rolle, die sie darin spielen können, erweitern.
- ✓ Junge Menschen mit Netzwerken in Kontakt zu bringen, die sie sonst nicht kennen würden, die ihnen eine Plattform für ihre eigenen Ideen und Bestrebungen bieten und es ihnen ermöglichen, zu sagen, in welcher Art von Welt sie leben wollen.
- ✓ Sie werden mit neuen Fähigkeiten und Kenntnissen ausgestattet, machen die Erfahrung, einen echten Wandel herbeizuführen, werden Eigentümer des von ihnen geschaffenen sozialen Kapitals und beginnen, den Wert ihrer eigenen Ideen zu erkennen.

Erreicht werden soll dies durch die Bereitstellung umfassender und ergänzender Informationen sowie praktischer Instrumente und Ressourcen, mit denen die in diesem Dokument dargelegte Theorie in die Praxis umgesetzt werden kann. Diese sind wie folgt:

- Trainingsmodule
- Geschichten über Wirkung und Inspiration
- Changemaker Labs Inkubationsprogramm
- Eine Spiele-App für Crowdfunding
- Das YES-SI-Handbuch

Das Projekt läuft von Februar 2022 bis August 2024. Die Projektpartner befinden sich in Deutschland, Griechenland, Irland, Italien und Spanien. Weitere Informationen finden Sie auf der Projektwebsite: <https://yessi-project.eu/>.

Die Methodologie von YES-SI ist die erste ihrer Art, die durch die YES-SI Interventionslogik soziale Innovationsbildung (SIE) in den Jugendsektor einführt. Dies ist eine Zusammenfassung der Methodologie. Das vollständige Dokument erklärt, wie die YES-SI Methodologie entwickelt wurde und stellt am Ende die Interventionslogik vor. Es bietet einen theoretischen, methodologischen und praktischen Hintergrund für die Bereiche Jugendarbeit, bürgerschaftliches Engagement und Bildung für soziale Innovation (SIE), da es ein Bezugspunkt für Projektentwickler und Forscher in den Bereichen Jugendarbeit, bürgerschaftliches Engagement und Partizipation ist, die nach einer Anleitung für die Einbindung von SIE-Prinzipien in ihre eigenen Programme und Praktiken suchen. Der Leitfaden wurde durch eine Mischung aus theoretischer und empirischer Forschung erstellt.

Die YES-SI Interventionslogik besteht aus SIE-Elementen, die für den Jugendsektor angepasst wurden, kombiniert mit den vier Komponenten, die von jungen Menschen und Jugendbetreuern im Rahmen der Feldforschung ermittelt wurden. SIE in YES-SI ist ein Bildungsmodell, das junge Menschen in die Lage versetzt, lokale Nachhaltigkeits- und soziale Themen zu identifizieren und zu analysieren. Dies geschieht durch eine generationenübergreifende Zusammenarbeit mit externen Stakeholdern in Co-Creation Labs, um soziale

Innovationsprojekte zu entwerfen und zu leiten, die sich auf transformative soziale Maßnahmen auswirken, indem sie sich mit für sie wichtigen Themen befassen. Durch diesen Prozess lernen sie etwas über die Ziele für nachhaltige Entwicklung, entwickeln ihre Kompetenzen im Bereich der sozialen Innovation und entwickeln die Einstellung und den Antrieb, globale Probleme durch soziale Innovation sowohl jetzt als auch in Zukunft anzugehen. Dies geht einher mit den vier Kernpunkten, die junge Menschen und Jugendbetreuer in den Fokusgruppen identifiziert haben und die für eine gute Jugendarbeit wichtig sind: **Aufbau von Beziehungen und Vertrauen, Entwicklung digitaler Kompetenzen, Autonomie und Eigenverantwortung für die Jugendarbeit sowie Handlungsfähigkeit und die Möglichkeit, ihre Grundbedürfnisse durch die Beschaffung von Finanzmitteln für Projekte zu decken.** Daher werden diese mit SIE kombiniert, um die YES-SI-Interventionslogik zu schaffen (siehe zusammenfassende Infografik auf Seite 40).

2. YES-SI Definition von Jugendarbeit

Wir haben die Definition von Jugendarbeit der Europäischen Kommission als Grundlage für die Definition von Jugendarbeit in YES-SI verwendet: "Jugendarbeit bietet jungen Menschen sinnvolle Aktivitäten, die auf den Bedürfnissen und Interessen junger Menschen basieren und ihre persönliche Entwicklung unterstützen" (EC, 2014, S.5). In der folgenden Typologie wird diese Definition näher erläutert, indem die wichtigsten Methoden der Jugendarbeit erklärt werden und was gute Jugendarbeit für die beteiligten jungen Menschen und die Gesellschaft als Ganzes bewirken sollte.

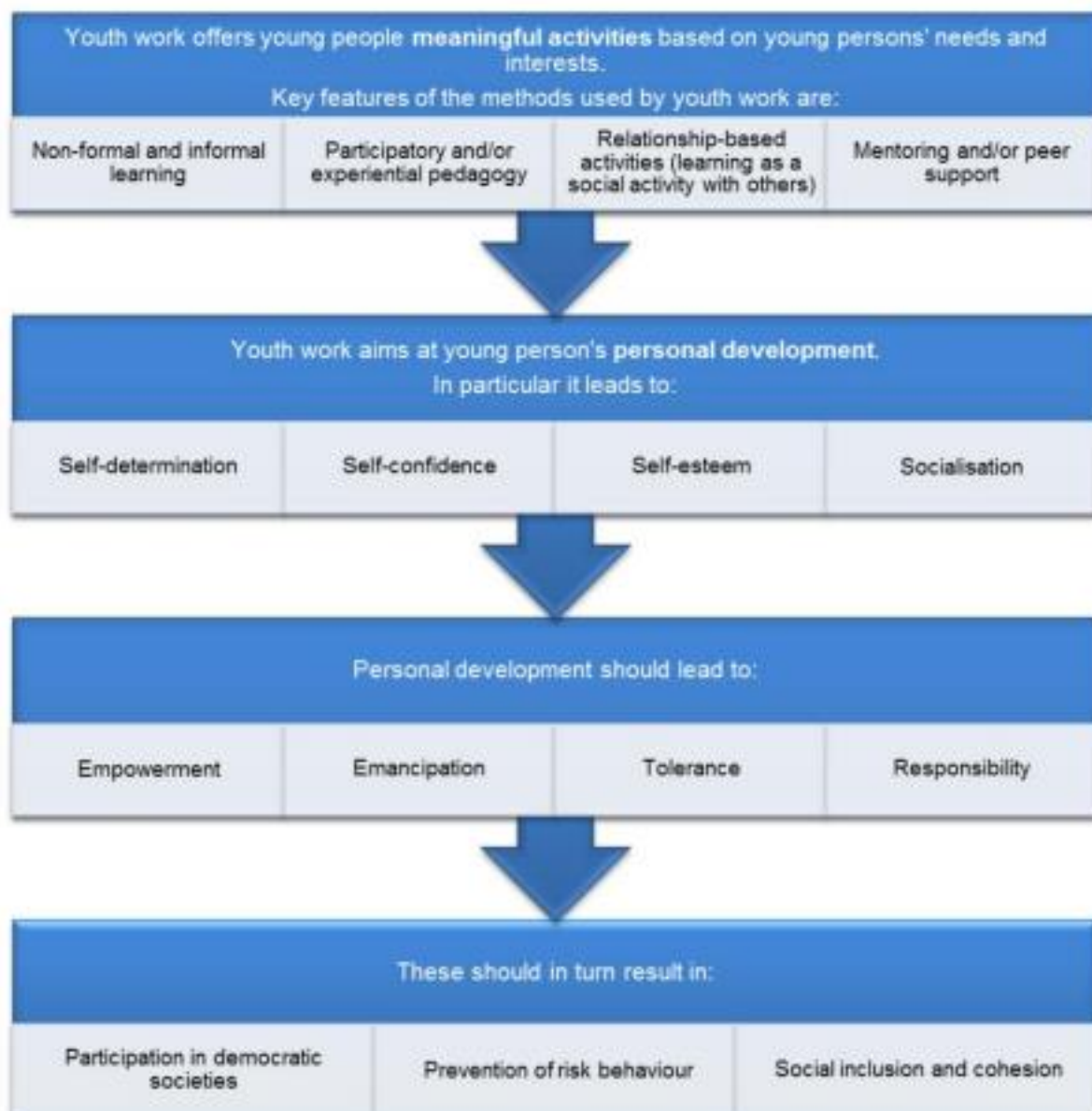


Abb. 1 Die Typologie der Europäischen Kommission für die Jugendarbeit

Jugendarbeit umfasst also eine Reihe von Aktivitäten, die eine echte Wirkung auf die Beteiligten und die Gesellschaft haben, und im Mittelpunkt dieser Aktivitäten stehen drei Grundsätze:

- Fokus auf junge Menschen
- persönliche Entwicklung
- freiwillige Beteiligung

Im Kontext des YES-SI Projekts ist ein Schlüsselprinzip der Jugendarbeit, dass sie auf einen positiven sozialen Wandel abzielt, einschließlich sozialer Eingliederung und Kohäsion. Wenn wir uns in dieser Methodologie auf Jugendarbeit beziehen, beinhaltet sie dies als ein Kernelement zusätzlich zu den drei EG-Prinzipien. Daher verwenden wir den Begriff Jugendarbeit für alle Formen von Jugendentwicklungsprogrammen, einschließlich sozialer Aktionen von Jugendlichen, bürgerschaftlichem Engagement von Jugendlichen, von Jugendlichen geführtem sozialem Wandel (Changemaking) und Programmen/Initiativen, die junge Menschen befähigen und einen positiven sozialen Wandel bewirken.

Jugendarbeit im Rahmen des YES-SI-Projekts

Der Schwerpunkt liegt auf jungen Menschen

Unterstützt ihre persönliche Entwicklung

Die Teilnahme ist freiwillig

Ermöglicht positives soziales Handeln



Abb. 2 Die Definition von Jugendarbeit im Kontext von YES-SI

Junge Menschen im Kontext des YES-SI Projekts sind zwischen 18 und 25 Jahre alt. Alle Akteure aus der Gemeinde, der Stadt oder einer Organisation, die sich an YES-SI Projekten mit jungen Menschen beteiligen, werden als "externe Akteure" bezeichnet.

3. Bildung für soziale Innovation (SEI)

Dieser Abschnitt fasst die theoretischen Grundlagen der Bildung für soziale Innovation (SIE), einem zentralen Bestandteil von YES-SI, zusammen und zeigt sie dann in der Praxis.

Designprinzipien

Die drei Designprinzipien von SIE sind junge Menschen im Mittelpunkt, Ko-Kreation und transformatives soziales Handeln:

1. **Junge Menschen im Mittelpunkt** SIE verlagert die traditionelle Lehr- und Lernerfahrung von Lehrern, die junge Menschen anleiten, auf junge Menschen als Führungskräfte. Dies unterstützt ihre intrinsische Motivation, indem es ihnen Autonomie verleiht, wie es in der Selbstbestimmungstheorie (Deci & Ryan, 2002) gesehen wird. Jungen Menschen Wahlmöglichkeiten und Kontrolle über ihre Handlungen zu geben, kann ihr Engagement und ihr Empowerment fördern (Litalien et al, 2017; Reeve, 2012). Grundsatz 2 unterstützt dies.
2. **Co-Creation als generationenübergreifende und kollektive Problemlösung** Co-Creation baut auf dem Wechsel von didaktischem Unterricht zu kollektiven Lernerfahrungen auf. Junge Menschen und Erwachsene arbeiten

gleichberechtigt zusammen, indem sie gemeinsam und partizipativ Entscheidungen treffen, bei denen die Stimmen der jungen Menschen gehört, geschätzt und berücksichtigt werden. Dieses starke kollektive Handeln führt zu Grundsatz 3.

3. **Transformatives soziales Handeln** Die Verlagerung auf junge Menschen als Führungspersönlichkeiten, die Konzentration auf kollektives statt auf individuelles Handeln und den Nutzen sowie der ko-kreative Charakter von SIE veranlassen junge Menschen dazu, den Status quo einer sozial ungerechten Welt in Frage zu stellen und werden sie dazu befähigen, sich durch bürgerschaftliches Engagement für einen nachhaltigen positiven Wandel in der Gesellschaft einzusetzen.

Daher lautet die Definition von Bildung für soziale Innovation (SIE):

SIE ist ein kollaborativer und kollektiver Lernprozess für die Befähigung und sozio-politische Aktivierung junger Menschen zur Förderung des sozialen Wandels, unabhängig von ihrem beruflichen Werdegang. Er baut ihre Kompetenzen auf, um Möglichkeiten der sozialen Wertschöpfung zu erkennen, Kooperationen zu bilden, soziale Beziehungen aufzubauen und innovative Maßnahmen für eine demokratischere und nachhaltigere Gesellschaft zu ergreifen.

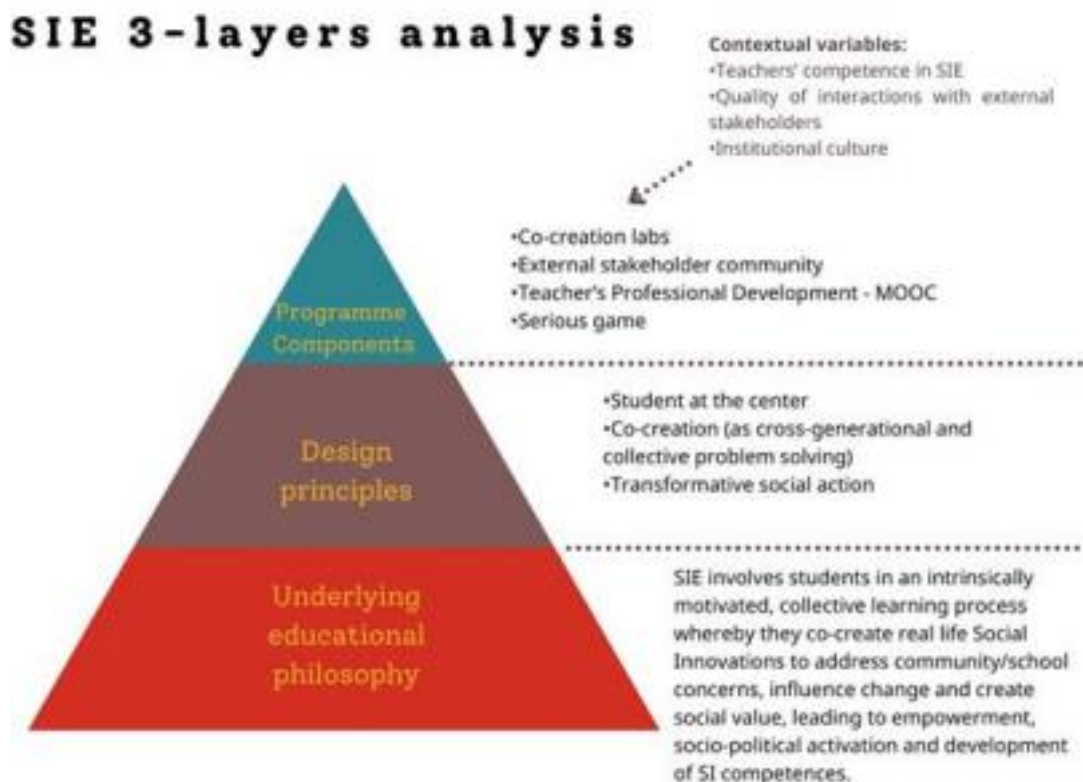


Abb. 3 3-Ebenen-Analyse

Bildung für soziale Innovation in der Praxis

Nun werden wir sehen, wie die Programmkomponenten die Theorie der SIE in die Praxis umsetzen.

Ko-Kreations Labs

SIE verbindet Jugendaktionen mit sozialer Innovation, indem junge Menschen

soziale Innovationsprojekte beschließen und leiten, um soziale und nachhaltige Themen, die ihnen wichtig sind, anzugehen. Das Engagement der Gemeinschaft ist ein wichtiges Element, da die jungen Menschen gemeinsam mit lokalen Akteuren an den Projekten arbeiten. Die Projekte werden in **Ko-Kreations Labs** konzipiert, entwickelt und durchgeführt, die jederzeit und überall stattfinden können und von einem Moderator geleitet werden, der sowohl die Vorbereitungs- als auch die Durchführungsphase eines Labs ermöglicht. Ko-Kreations Labs sind ein offenes Lernumfeld, in dem verschiedene Interessengruppen wie junge Menschen, Jugendbetreuer, Eltern, soziale Innovatoren, kommunale Akteure, städtische Interessengruppen oder andere Mitglieder der lokalen Gemeinschaft an der Gestaltung und Umsetzung von Projekten der sozialen Innovation mitwirken..



Abb. 4 Teilnehmer an einem Ko-Kreations Lab

Es gibt zwei Hauptphasen eines Labors:

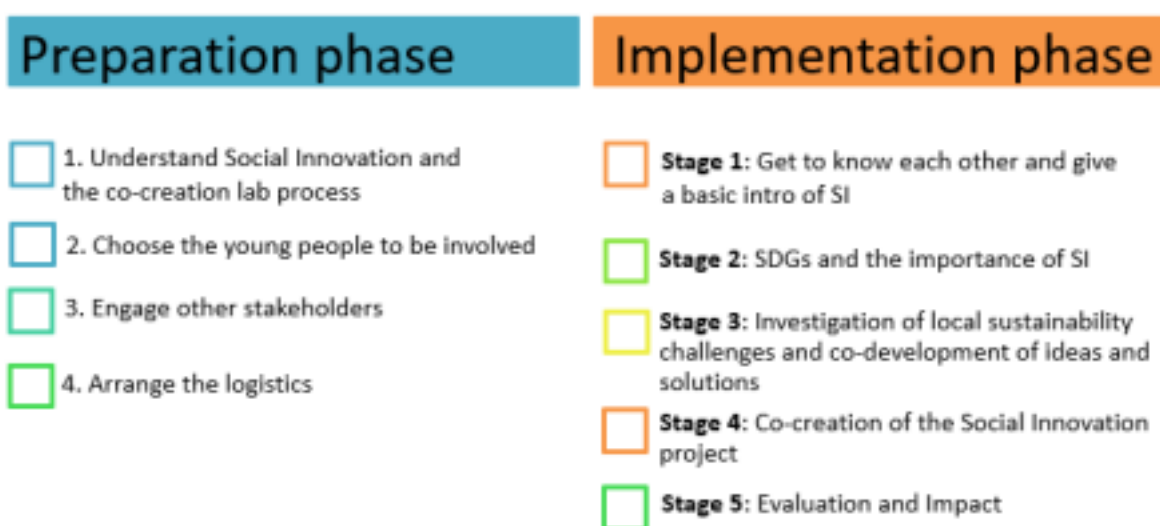


Abb. 5 Etappen eines Ko-Kreation Labs

Ziele für nachhaltige Entwicklung

SIE nutzt den Rahmen der **Ziele für nachhaltige Entwicklung**, um die sozialen Innovationsprojekte junger Menschen zu leiten, wobei möglicherweise ein Ziel im Mittelpunkt steht und weitere Ziele miteinander verbunden werden, da sich die Ziele überschneiden und miteinander verknüpft sind:



Abb. 6 Ziele der nachhaltigen Entwicklung

In der Praxis nehmen die Projekte viele Formen an, denn bei der Bildung für soziale Innovation führen **junge Menschen gemeinsam mit Erwachsenen soziale Aktionsprojekte durch**, um Themen anzugehen, die für sie wichtig sind. Natürlich unterscheiden sie sich von Stadt zu Stadt und von Land zu Land. Die Projekte reichen beispielsweise vom Upcycling von Kleidung, der Schaffung von Freundschaftsbänken, der Entwicklung von Empathie für junge Menschen mit Sehbehinderungen, der Umwidmung eines Gebäudes in ein Pflegezentrum, der Säuberung eines Baches, der Verbesserung der Atmosphäre in der Schule und der Einrichtung einer Lebensmittelbank. Im [Anhang](#) finden Sie weitere Einzelheiten zu den bestehenden Bildungsprojekten für soziale Innovation.

Soziale Innovationskompetenzen

Diese Projekte entwickeln die Kompetenzen der sozialen Innovation. Bei diesen Kompetenzen handelt es sich um eine Reihe von Fähigkeiten und Werten, die junge Menschen in die Lage versetzen, ihr Wissen über soziale und Nachhaltigkeitsfragen auf lokaler Ebene in die Tat umzusetzen und sich dabei an den Zielen für nachhaltige Entwicklung zu orientieren. Die Anwendung dieser Kompetenzen folgt dem Prozess der sozialen Innovation, bei dem junge Menschen lernen :

- Chancen für die soziale Wertschöpfung zu erkennen
- Neue Beziehungen zu knüpfen
- Innovative Maßnahmen zur Wertschöpfung zu ergreifen

Dies führt dazu, dass junge Menschen reale Erfahrungen sammeln, um einen Antrieb, eine Denkweise und eine Einstellung zu entwickeln, die einen positiven sozialen Wandel jetzt und in Zukunft bewirken.

	Soziale Innovation Kompetenzen	Erklärung
Ermitteln Sie	1. Vision für eine bessere Welt	Stellen Sie sich eine bessere und gerechtere Welt vor

Möglichkeiten für soziale Wertschöpfung	2. Verantwortungsvolles und kritisches Denken	Erkennen Sie die guten und schlechten Punkte, damit Sie etwas verantwortungsvoll verbessern können
	3. Einfühlungsvermögen	Verstehen Sie die Gefühle anderer und gehen Sie darauf ein, um etwas Besseres aufzubauen.
	4. Selbstwirksamkeit	Glauben Sie an sich selbst. Erkennen und bewerten Sie Ihre Stärken und Schwächen. Schätze die Meinung anderer
Bildung neuer Beziehungen	5. Kollektives und kreatives Lösen von Problemen	In der Gruppe Ideen entwickeln, die einen sozialen Wandel auslösen
	6. Akzeptanz von Vielfalt	Zusammenarbeit mit vielen verschiedenen Menschen für ein positives Ergebnis
Nehmen Sie innovative Maßnahmen zur Wertschöpfung	7. Kollektive Wirksamkeit	Anderen helfen, ihre Ziele zu erreichen
	8. Soziale Widerstandsfähigkeit	Bleiben Sie beharrlich und konzentrieren Sie sich auf Ihre Vision trotz Rückschlägen oder Misserfolgen
	9. Den Sprung zur Wertschöpfung wagen	Handeln Sie nach Ihrer Vision, um anderen zu helfen
	10. Ressourcen gut nutzen	Kordinieren Sie Menschen und nutzen Sie Ressourcen (einschließlich digitaler Ressourcen), um Ihr Ziel zu erreichen
	11. Soziale Kommunikation	Effektive Kommunikation und Interaktion mit anderen, um positive und nachhaltige (langfristige) Beziehungen aufzubauen
	12. Reflektiertes Lernen	Treten Sie zurück und reflektieren/analysieren Sie was Sie erreicht haben, um zu lernen und sich zu verbessern
	13. Gemeinsame Planung und demokratische Entscheidungsfindung	Entscheiden Sie demokratisch (als Gruppe) über Ihre zukünftigen Aktionen und Ihre gemeinsame Vision

Tabelle 1 Kompetenzen für soziale Innovation

Auswirkungen und Lernergebnisse

Es hat sich gezeigt, dass Bildung für soziale Innovation Auswirkungen auf das emotionale, kognitive, verhaltensbezogene und handlungsorientierte Engagement von Grund- und Sekundarschülern hat (Garefi, Kalemaki & Kantsiou, 2021). Es wurde im Rahmen eines Horizon 2020-Projekts entwickelt und in einem ersten Pilotjahr (2018-19) und einem zweiten Pilotjahr (2019-2020) getestet. Das zweite Jahr war zwangsläufig von der Pandemiekrise betroffen, so dass viele ihre sozialen Innovationsprojekte online durchführten. Das Engagement und die Lernergebnisse während der beiden Pilotphasen sind in der nachstehenden Tabelle zusammengefasst.

Der SIE-Rahmen für Engagement und Kompetenz	
<p>EMOTIONALES ENGAGEMENT</p> <p>(1) Gefühl der Zugehörigkeit, der Wertschätzung oder des Gefühls, wichtig zu sein¹</p> <p>(2) Wertschätzung des Erfolgs bei schulischen Leistungen²</p> <p>(3) "aufgabenerleichternde Emotionen", die das Lernen fördern, darunter Neugier, Interesse und Begeisterung³</p> <p>(4) Gefühle, Haltungen und Wahrnehmungen gegenüber der Schule⁴</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Junge Menschen befähigen ● Eigenverantwortung der Schüler ● Gehört werden ● Sich wertgeschätzt fühlen ● Autonomie ermöglichen ● Sich von Erwachsenen respektiert fühlen ● Wichtig sein ● Gefühl der Zugehörigkeit zur Gemeinschaft ● Zunehmendes Selbstvertrauen und Reife ● Gleichberechtigte Mitgestalter mit Erwachsenen sein ● Lernen, das einen realen Zweck erfüllt ● Verbesserte Beziehungen zwischen den Generationen
<p>COGNITIVES ENGAGEMENT</p> <p>(1) psychologische Beteiligung an Lernprozessen⁵</p> <p>(2) tiefgreifendes konzeptionelles Verständnis⁶</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Entwicklung eines tiefen Verständnisses dafür, wie Handlungen ein greifbares Ergebnis hervorbringen können ● Verständnis für den realen Wert ● Übernahme von Verantwortung ● Lernen als persönlich, wichtig und relevant empfinden
<p>VERHALTENS ENGAGEMENT</p> <p>(1) Beteiligung der Schüler an schulischen, sozialen und außerschulischen Aktivitäten⁷</p> <p>(2) Konformität der Schüler mit den Klassen- und Schulregeln⁸</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Stärkeres Engagement im Unterricht ● Mehr Interesse an schulischen Aktivitäten ● Verbessertes Verhalten im Unterricht ● Gesteigertes Selbstwertgefühl ● Verbesserte Beziehungen zum Schulpersonal ● Besseres Verhalten unter Gleichaltrigen

¹ Fredricks et al, 2004

² Christenson et al., 2012; DeVito, 2016

³ Reeve, 2012

⁴ Archambault et al., 2009

⁵ Archambault et al., 2009; Reeve, 2012

⁶ Reeve 2012

⁷Fredericks et al, 2004

⁸Archambault et al, 2009

<p>AGENTISCHES ENGAGEMENT</p> <p>(1) Der bewusste, proaktive und konstruktive Beitrag der Schüler zum Ablauf des Unterrichts, den sie erhalten⁹</p> <p>(2) Schüler übernehmen sinnvolle Aufgaben in ihrer Schule¹⁰</p>	<ul style="list-style-type: none">• Mehr Eigeninitiative zeigen• Die Initiative ergreifen• Konstruktive Vorschläge machen und gestalten• Erhöhte Bereitschaft und Bemühungen, echte Veränderungen zu beeinflussen• Gesteigerte Entschlossenheit Ziele zu erreichen• Begeistert sein
<p>SOZIALE INNOVATION KOMPETENZEN</p> <p>(1) Identifizierung von Möglichkeiten für sozialen und kollektiven sozialen Wert</p> <p>(2) Entwicklung von Kooperationen und Aufbau sinnvoller Beziehungen</p> <p>(3) Individuelle und kollektive Maßnahmen ergreifen</p>	<ul style="list-style-type: none">• Verstehen eines Problems, mit dem andere konfrontiert sind, und Ergreifen von Maßnahmen, um sie zu unterstützen• Sich vorstellen, wie man Dinge zum Besseren verändern kann• Lernen, wie man Ideen in die Tat umsetzt, um sozialen Wert zu schaffen• Kritisches Denken anwenden, um Menschen auf verantwortungsvolle Weise zu helfen• Selbsteinschätzung und Wertschätzung der Meinung anderer, um sich zu verbessern• Kreative Problemlösung durch generationenübergreifende Zusammenarbeit• Vielfalt als Stärke zum Wohle aller nutzen• Gegenseitige Unterstützung, um schwierige Zeiten durchzustehen und gemeinsame Ziele zu erreichen• Lernen, dass Erfolge und Misserfolge keine Ziele sind, sondern Teil einer größeren Reise• Nutzung von Ressourcen, einschließlich Technologie, zur Schaffung von sozialem Wert• Gute Kommunikation, um positive Beziehungen aufzubauen• Reflexion zur kontinuierlichen Selbstverbesserung<ul style="list-style-type: none">• Planung und Entscheidungsfindung kollaborativ gestalten

Tabella 2 Der SIE-Rahmen für Engagement und Kompetenz

⁹Reeve 2012

¹⁰Mitra & Serriere, 2012

4. YES-SI Interventionslogik

In diesem Abschnitt wird die YES-SI Interventionslogik in einer schriftlichen Zusammenfassung und einer Infografik erläutert. Die YES-SI Interventionslogik verbindet das Modell der sozialen Innovationsbildung (SIE) mit Elementen der Fairshares-Marke und effektiven Ansätzen der Jugendarbeit, **um die erste SIE-Interventionslogik für den Jugendsektor zu präsentieren**. In dieser Logik werden die **Schlüsselemente der Jugendarbeit** wie sie im YES-SI-Projekt definiert wurden, zusammengefasst:

- Fokus auf junge Menschen
- Unterstützt ihre persönliche Entwicklung
- Die Teilnahme ist freiwillig
- Erzielt positives soziales Handeln

...mit den **drei Schichten der SIE, die den Inhalt der Interventionslogik liefern**:

Programm Komponenten	Ziele für nachhaltige Entwicklung (SDGs) Ko-Kreation Labs Externe Stakeholder-Gemeinschaft
Design Prinzipien	junge Menschen im Mittelpunkt Ko-Kreation (generationenübergreifende und kollektive Problemlösung) transformatives soziales Handeln
Bildungs- Philosophie	ein intrinsisch motivierter, kollektiver Lernprozess, bei dem junge Menschen soziale Innovationen (SI) im wirklichen Leben mitgestalten, um Probleme in der Gemeinde/Schule anzugehen, den Wandel zu beeinflussen und einen sozialen Wert zu schaffen, was zu Empowerment, gesellschaftspolitischer Aktivierung und Entwicklung von SI-Kompetenzen führt

Tabelle 3 Die Schlüsselemente von SIE für den Jugendsektor

Diese Inhalte werden mit den Komponenten kombiniert, die in der Feldforschung als wertvoll herausgestellt wurden:

- Aufbau von Beziehungen und Vertrauen
- Entwicklung digitaler Kompetenzen
- Autonomie, Eigenverantwortung und Handlungsfähigkeit
- Finanzielle Sicherheit erlangen

Wir haben also eine Interventionslogik, bei der der Kerninhalt dessen **was junge Menschen wissen müssen, um einen positiven sozialen Wandel herbeizuführen, das Wissen über die Ziele der nachhaltigen Entwicklung und die Fähigkeit ist, mit externen Akteuren zusammenzuarbeiten und letztlich Projekte zu leiten**. Die jungen Menschen stehen also im Mittelpunkt dieses Prozesses, arbeiten aber mit externen Akteuren zusammen, um transformative soziale Maßnahmen zu bewirken, die sich auf das reale Leben auswirken. Auf diese Weise entwickeln die jungen Menschen ihre Kompetenzen im Bereich der sozialen Innovation, insbesondere ihre Vision für die Bewältigung lokaler sozialer und nachhaltiger Probleme und wie sie diese Vision umsetzen können. **Der Aufbau von Beziehungen und Vertrauen, die Entwicklung digitaler Kompetenzen, Autonomie und Eigenverantwortung für die Jugendarbeit sowie Handlungsfähigkeit und die Möglichkeit, ihre Grundbedürfnisse durch die Beschaffung von Finanzmitteln für Projekte zu befriedigen, sind die vier Schlüsselkomponenten für die Gestaltung, Durchführung und Nachhaltigkeit von SI-Projekten, die von jungen Menschen**

entwickelt werden.

Siehe Abbildung 7 unten.

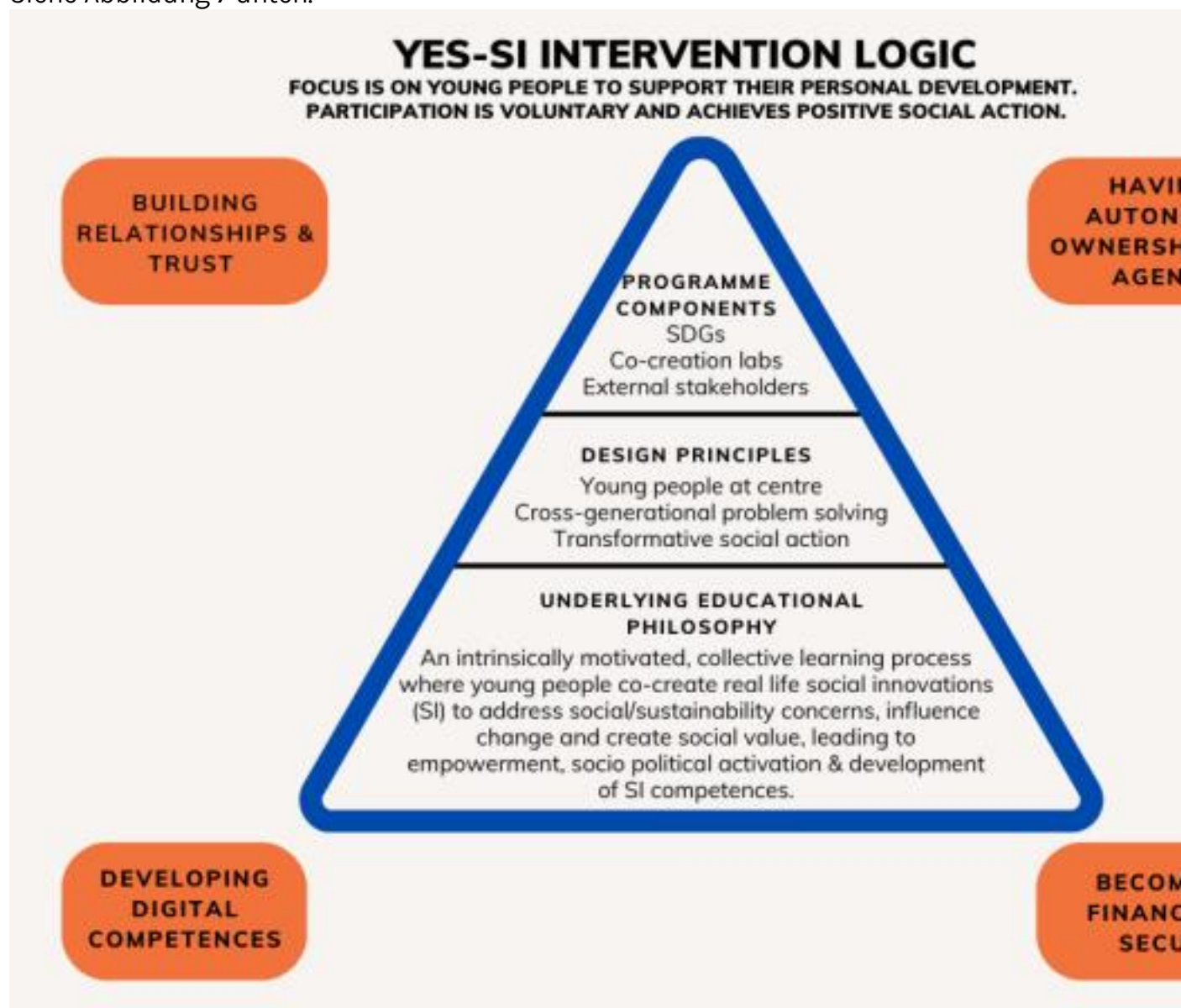


Abb. 7 Die YES-SI Interventionslogik

Referenzen

Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2002). Overview of self-determination theory: An organismic dialectical perspective. *Handbook of self-determination research*, 2, 3-33.

European Commission. (2014). Working with young people - the value of youth work in the EU. Retrieved from https://ec.europa.eu/assets/eac/youth/library/study/youth-work-report_en.pdf.

Kalemaki, I., Garefi, I., & Kantsiou, S. (2021). The Social Innovation Learning Framework final version. Retrieved from <https://nemesi-edu.eu/>

Litalien, D., Morin, A. J., Gagné, M., Vallerand, R. J., Losier, G. F., & Ryan, R. M. (2017). Evidence of a continuum structure of academic self-determination: A two-study test using a bifactor-ESEM representation of academic motivation. *Contemporary Educational Psychology*, 51, 67-82.

Reeve, J. (2012). A self-determination theory perspective on student engagement. In *Handbook of research on student engagement* (pp. 149-172). Springer, Boston, MA.

Annex - examples of Social Innovation Education projects

Projektname: Verständnis für Sehbehinderte

Ort: Erste Versuchsgrundschule, Thessaloniki, Griechenland

Diese Schule liegt ganz in der Nähe der Helios-Schule, einer Schule für sehbehinderte Kinder. So nahe, dass sie sogar gemeinsamen Musikunterricht für ihre Schüler organisierten. Es war daher keine Überraschung, dass sie, als sie gebeten wurden, über Probleme in ihrer Nachbarschaft nachzudenken, ihre Aufmerksamkeit schnell auf die Schwierigkeiten sehbehinderter Menschen lenkten.

Sie nutzten Literatur, Kino und Kunst, um mehr über die Erfahrungen anderer zu erfahren, machten Spaziergänge in der Gegend und bemerkten alle Schwierigkeiten für Behinderte. Zum Beispiel nicht angepasste Kreuzungen oder Autobesitzer, die auf den Rollstuhlrampen parken. Dann begannen sie mit den Schülern der Helios-Schule zusammenzuarbeiten, lernten die Blindenschrift und trieben gemeinsam Sport (Goalball, eine Sportart speziell für Sehbehinderte und Sehschwache). Durch diese Aktivitäten entwickelten die Kinder ihr Einfühlungsvermögen für Sehbehinderte, so dass sie sie besser verstehen und ihnen effektiver helfen konnten.

Das Projekt ging dann in die Phase der Planung konkreter Interventionen über. Die Schüler befragten behinderte Menschen in der Nachbarschaft, um herauszufinden, wie sie mit Problemen umgehen und was sie brauchen, um ihre Lebensqualität zu verbessern. Sie planten Beobachtungen im wirklichen Leben mit der Absicht, die problematischen Punkte des Viertels zu kartieren, sowie eine Informationskampagne, um andere Nachbarn während des Tages des offenen Marktes zu sensibilisieren.

Einfühlungsvermögen entwickeln - meinen sehbehinderten Freund begleiten
Freund

Projektname: Veränderung der Schüler und der Gesellschaft durch Verbesserung
unseres Spielplatzes **Ort:** CEIP Los Albares, Zaragoza, Spanien

Das Ziel ist nicht die Veränderung des Spielplatzes, sondern die Veränderung der Schüler und der Gesellschaft. In der ersten Phase ging es darum, den Schulhof so umzugestalten, dass er einladender und inklusiver wird, dann einen Raum zu schaffen, in dem jeder Schüler seinen Platz findet, und zwar unter Verwendung von Recycling-Materialien, und ein leicht reproduzierbares Projekt zu entwerfen. In der zweiten Phase wurden diese Vorschläge vom Schulhof auf andere Räume in La Puebla de Alfindén übertragen und in der dritten Phase wurden die Vorschläge in die Räume der Hauptstadt Zaragoza übertragen. Die Möglichkeit der

Die Möglichkeit, die großen Einkaufszentren von Zaragoza, insbesondere Puerto Venecia, zu kontaktieren, wo die Familien den Tag verbringen, um zu essen oder sich auszuruhen, anstatt ihrem Kind ein Handy zu geben, wurde sehr geschätzt, so dass sie die Möglichkeit haben, verschiedene Spiele zu spielen. Unser Kontakt aus der NEMESIS-Gemeinschaft hat uns geholfen, eine App zu entwickeln, die Eltern zeigt, wie man Himmel und Hölle spielt. Jetzt können Eltern das Spiel mit ihren Kindern genießen, und wir denken darüber nach, Anleitungen für andere Spiele in die App aufzunehmen und sie in andere Sprachen zu übersetzen.

Nimmst du gerne am NEMESIS-Projekt teil?

"Ja, denn es ist lustig und erstaunlich zu sehen, wie sich unser Spielplatz nach und nach verbessert."

Grundschülerin

Name des Projekts: Aqua Corner

Standort: Drittes Bataillon von Kragujevac, Kragujevac, Serbien

Der Englischlehrer Dr. Nenad Miladinović arbeitet an einem sozialen Innovationsprojekt, an dem 20 Schüler und 5 Lehrer beteiligt sind. Zunächst befassten sie sich mit den SDGs, dann nutzten sie die Ampelaktivität, um ein lokales Nachhaltigkeitsproblem zu identifizieren. Dabei stellte sich heraus, dass die Eutrophierung des Bujanj-Sees - eines herzförmigen Sees in der Stadt Kragujevac - für die Schüler das wichtigste Thema war, da der Überschuss an Mineralien und

Nährstoffen Fische und andere Seebewohner tötet.

Bubanj-See

Die Schülerinnen und Schüler wollten sich mit dem Problem des verschmutzten Wassers und den Möglichkeiten einer nachhaltigen Wasserreinigung befassen, aber wie sollte das gehen?

- Schritt 1 Erforschung des Bubanj-Sees (chemische Zusammensetzung des Wassers, Tier- und Pflanzenarten, die dort leben) in Zusammenarbeit mit den Forschungsmitarbeitern der Fakultät für Naturwissenschaften, Institut für Biologie und Ökologie.
- Schritt 2 Einrichtung einer Aquaecke in der Aula der Schule mit einem System zur Wasserreinigung mit Pflanzen und Drainagekies, das auch im See eingesetzt werden könnte, sowie Einrichtung eines selbstversorgenden Schulaquariums.
- Schritt 3 Fischlaich und Handel/Tausch mit lokalen Aquarianern oder auf Verkaufsmessen (unternehmerische Kompetenzen).

Das Projekt sieht die Verbesserung der unternehmerischen Kompetenzen der Schüler durch die Schulmesse der Aquarianer und die Einbindung anderer Schüler der Schule und der lokalen Gemeinschaft durch verschiedene Aktivistenveranstaltungen vor. Mit der Unterstützung eines fünfköpfigen Mentorenteams aus Lehrern wurde eine Zusammenarbeit mit der akademischen Gemeinschaft aufgebaut - insbesondere mit dem Fachbereich Biologie der naturwissenschaftlichen Fakultät der Universität Kragujevac, dem öffentlichen Aquarium in Kragujevac und den lokalen Verbänden, die sich mit Wasserschutz und nachhaltiger Entwicklung befassen, EkoMar und EkoMatoTeka.