

# YES!

YOUTH  
EMPOWERMENT  
FOR  
SOCIAL  
INCLUSION

## Modul 4

# Bürgerschaftliches Engagement für gesellschaftlichen Wandel



Co-funded by  
the European Union



Co-funded by  
the European Union

*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*



© 2022-2024. This work is licensed under a CC BY-NC-SA 4.0 license.

# Einführung



Ziel des Moduls "Bürgerschaftliches Engagement für gesellschaftlichen Wandel" ist es, die Ideen der Teilnehmer mit praktischen Umsetzungsplänen zu unterstützen und weiterzuentwickeln.

Das Modul besteht aus zwei verschiedenen Lektionen/Aktivitäten und einem Selbstevaluierungsspiel.

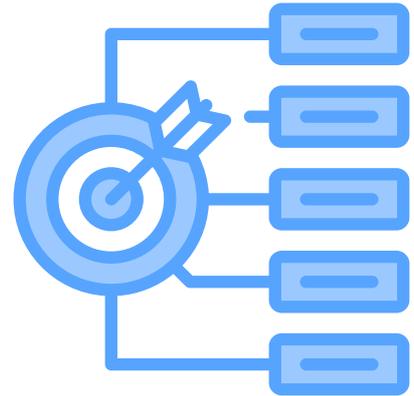
Die erste Aktivität ist das Selbstevaluierungsspiel namens "BingoCivic". Die Moderator\*innen werden eine spezielle Spielvorlage (siehe Anhang) sowohl für die Face-to-Face als auch für die Online-Version verwenden. Die Basisaktivität von Lektion 1 heißt "Superheroes Changemakers". In diesem Spiel müssen die Teilnehmer\*innen die Fähigkeiten, Werte und Einstellungen herausfinden, die ein Changemaker haben sollte, gefolgt von einer Bewertung.

Die zweite Aktivität ist ein Rollenspiel mit dem Titel "Verbindungen herstellen und Probleme lösen". Bei dieser Aktivität arbeiten die Teilnehmer \*innen zusammen, um die Verbindungen zwischen verschiedenen Gruppen zu finden und herauszufinden, wie sie ein Problem durch Zusammenarbeit lösen können. Für die Online-Version dieser Aktivitäten müssen die Moderator\*innen einige Anpassungen für das Online-Meeting vornehmen. Am Ende der Aktivitäten müssen sie die Aktivitäten und sich selbst evaluieren.

# Zielsetzungen

Dieses Modul zielt darauf ab:

- zu erklären, wie jemand ein "Changemaker" in seiner Gemeinschaft werden kann
- bewährte Praktiken vorzuschlagen, um Jugendliche für die Interaktion mit ihrer Gemeinschaft zu gewinnen
- bewährte Praktiken vorzuschlagen, um Jugendliche für die Zusammenarbeit mit ihrer Gemeinschaft zu gewinnen
- den Einsatz von Rollenspielen und Teamarbeit zu erklären, um den Teilnehmer\*innenn zu helfen, sich in der Gemeinschaft zu engagieren und zu "Changemakern" zu werden



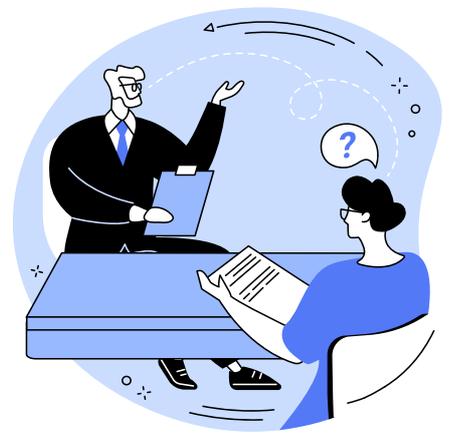
## Ergebnisse

Die Ergebnisse dieses Moduls sind:

- Befähigung junger Menschen zur Interaktion mit ihrer lokalen Gemeinschaft
- Das Engagement der Jugendlichen in den Aktivitäten
- Entwicklung von Kommunikationsfähigkeiten
- Entwicklung kritischen Denkens
- Einbindung der Jugendlichen in Aktivitäten zur Stärkung ihrer Verhandlungsfähigkeiten
- Entwicklung von Fähigkeiten zur kritischen Selbstbewertung



# Theoretischer Teil



Jugendliche sind definiert als Menschen im Alter von 16 bis 30 Jahren. Partizipation ist wichtig, um Jugendliche zu engagieren, sie in die Gesellschaft/Gemeinschaft einzubinden und zu befähigen. In Europa herrscht die Überzeugung, dass junge Menschen am gesellschaftlichen Leben teilhaben sollten, und zwar nicht nur, indem sie wählen oder sich zu Wahlen aufstellen lassen, sondern auch, indem sie die Möglichkeit haben, andere mit ihrer Meinung zu beeinflussen, sich an Aktionen oder Entscheidungsprozessen zu beteiligen und die Gemeinschaft, in der sie leben, zu verändern (Europarat, 2021).

Allerdings nehmen nur 12,1 % der Jugendlichen in Europa an formellen oder informellen freiwilligen Aktivitäten teil oder gelten als aktive Bürger\*innen in ihren Ländern (Eurostat, 2020). Infolgedessen hat die Europäische Kommission (2022-2023) in ihre Ziele die Notwendigkeit aufgenommen, Jugendliche aktiv einzubinden, damit sie sich an der Zivilgesellschaft beteiligen. Damit helfen sie dabei, einen positiven Dialog mit der lokalen, regionalen und transnationalen Verwaltungsebene zu führen, um etwas zu bewirken.

Ein zivilgesellschaftlicher "Changemaker" ist also jemand, der\*die kreative Maßnahmen ergreift, um in seiner\*ihrer Gesellschaft etwas zu bewirken oder ein bürgerschaftliches Problem zu lösen. Bei diesem Engagement kann es sich um eine bezahlte oder unbezahlte Form des Aktivismus handeln, die viel Arbeit mit sich bringt, um Fähigkeiten und Werte zu entwickeln oder um andere Menschen zu motivieren, etwas zu verändern.



Es ist wichtig zu beachten, dass ein "Changemaker" über bestimmte Fähigkeiten, Werte und Einstellungen verfügen sollte, um etwas bewirken zu können. Zu den wichtigsten Fähigkeiten gehören Kreativität, kooperative Führung, Kommunikationsfähigkeit, Einfühlungsvermögen, gutes Zuhören und Nachdenklichkeit. Die Haltung eines "Changemakers" sollte durch die folgenden Eigenschaften bestimmt werden: Zuversichtlich, nachdenklich, einfühlsam, inspirierend, flexibel-aufgeschlossen, leidenschaftlich, bescheiden, authentisch und positiv, freundlich. Zu den Werten, die es zu bewahren gilt, gehören schließlich Respekt vor anderen, Ehrlichkeit, Fairness und demokratisches Denken.

Eines der Hauptprobleme, das die zukünftigen jugendlichen Changemaker in Thessaloniki hervorgehoben haben, ist die mangelnde Qualität der Bildung in der lokalen Gemeinschaft und Gesellschaft, was die Beratung über den Arbeitsmarkt, die Stereotypen über Freiwilligenarbeit und aktive Bürgerschaft usw. angeht. Außerdem mangelt es in Thessaloniki und allgemein in Griechenland an einer Mentalität des freiwilligen Engagements unter Jugendlichen und der allgemeinen Bevölkerung. Daher müssen wir Aktivitäten finden und entwickeln, um Jugendliche für die Teilnahme an Freiwilligengruppen und -verbänden zu gewinnen und ihnen zu helfen, Veränderungen in ihrer Gesellschaft oder Gemeinschaft zu bewirken. Im griechischen Kontext ist InfinityGreece eine Jugendorganisation, die von einem jungen Changemaker (Ioannis Charchantis) gegründet wurde; sie begann als Freiwilligengruppe und befähigt heute Jugendliche im digitalen Zeitalter und mit Medienwerkzeugen, während sie eine Vielzahl von Bildungsprogrammen durchführt.



# 1. Aktivität

## Superhelden-Changemaker

### F2F Version



Dauer: 60 Minuten



#### Überblick und Ziel(e)

Die Aktivität lehnt sich an die SWOT-Analyse an, hat jedoch einen anderen Ansatz. Ziel der Aktivität ist es, den Teilnehmer\*innen zu helfen, herauszufinden, welche Fähigkeiten, Werte und Einstellungen ein Changemaker hat.



#### Lernergebnisse

Während dieser Aktivität werden die Teilnehmer\*innen

- miteinander interagieren und Ideen miteinander austauschen,
- den Wert von Kooperation und Zusammenarbeit kennenlernen,
- den Wert des Respekts vor den Gedanken, Gefühlen und Erfahrungen der anderen kennenlernen,
- kritisches Denken entwickeln,
- ihr Wissen darüber erweitern, wie man ein "Changemaker" wird und welche Fähigkeiten man dazu benötigt,
- sich selbst bewerten.



#### Angewandte Trainingsmethode:

Die Trainingsmethode basiert auf der partizipativen Methode des Lernens. Die Teilnehmer\*innen werden Brainstorming und kollaboratives Training anwenden.



# 1. Aktivität

## Superhelden-Changemaker

### F2F Version



#### Aktivität zur Selbsteinschätzung

Bevor sie mit der Hauptaktivität beginnen, können Sie einen Energizer machen. Dieser Energizer könnte ein BINGO-Spiel sein (siehe Anhang). Die Teilnehmer\*innen spielen dieses Spiel, um herauszufinden, ob sie zu einer Veränderung in ihrer Gemeinschaft beigetragen haben und wie sie zu dieser Veränderung beigetragen haben. Der\*die Koordinator\*in der Aktivität verteilt die Faltblätter des Bingospiels (Anhang). Dann erklärt er\*sie, dass die Teilnehmer\*innen, während er/+\*sie die Aktionen des Bingospiels vorliest, die Aktionen markieren müssen, an denen sie in der Vergangenheit teilgenommen haben. Wenn jemand eine Linie (vertikal oder horizontal) ausgefüllt hat, muss er\*sie Bingo rufen!



#### Hauptaktivität

Um ein "Changemaker" zu werden, muss eine Person bestimmte Fähigkeiten, Werte und Einstellungen mitbringen, wenn er\*sie in der Gemeinschaft etwas bewirken will.

- **Fähigkeiten** - Die Fähigkeiten, die ein Changemaker braucht, sind Kreativität, kooperative Führung, Kommunikationsfähigkeit, Einfühlungsvermögen, aktives Zuhören und Nachdenklichkeit.
- **Werte** - Respekt vor anderen Menschen, Ehrlichkeit, Fairness, Aufrichtigkeit, Demokratie
- **Einstellung** - Ein Changemaker sollte selbstbewusst, nachdenklich, einfühlsam, inspirierend, flexibel, aufgeschlossen, leidenschaftlich, bescheiden, authentisch und positiv, freundlich sein.

Daher werden wir die Teilnehmer\*innen in Gruppen einteilen und sie bitten, miteinander zu diskutieren, welche Fähigkeiten, Einstellungen und Werte sie als zukünftige Changemaker haben sollten. Am Ende werden wir ihnen die Gelegenheit geben, gemeinsam zu entscheiden, welches die grundlegenden Eigenschaften jeder Kategorie sind (siehe Anhang).

Nach der Aktivität werden wir in einer Diskussion, die Fähigkeiten und Werte zusammenfassen, die sie haben sollten, um in ihrer Community als Changemaker etwas zu erreichen.



# 1. Aktivität

## Superhelden-Changemaker

### F2F Version



#### Benötigte Materialien

Die Teams müssen ihre Gedanken aus dem Brainstorming mit Stift/Marker und A3-Papier oder Flipchart aufschreiben. Anschließend stellen wir ihnen Pappe und Marker zur Verfügung, damit sie ihre Ergebnisse aufschreiben können.



#### Quellen

Ashoka, Changemaker-Fähigkeiten, Griechenland, Abgerufen von <https://www.ashoka.org/en-gr/collection/changemaker-skills>  
Chantal van Kempen (2015), 16 gemeinsame Merkmale eines Veränderungsmachers, abgerufen von <https://www.linkedin.com/pulse/16-common-characteristics-change-maker-chantal-van-kempen>



#### Bewertung

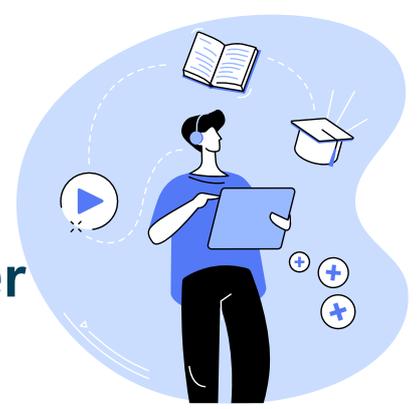
Die Teilnehmer\*innen werden sich selbst bewerten. Die Bewertung erfolgt anhand von 4 Diagrammen in Form einer Gleichung für die folgenden vier Kategorien (Fähigkeiten, die ich habe, Werte, die ich habe, Einstellungen, die ich habe, wie sehr bin ich ein Changemaker). Für jede Kategorie müssen die Teilnehmer\*innen ankreuzen, wo sie sich ihrer Meinung oder ihrem Gefühl nach befinden.



# 1. Aktivität

## Superhelden-Changemaker

### Online Version



Dauer: 60 Minuten



#### Überblick und Ziel(e)

Die Aktivität lehnt sich an die SWOT-Analyse an, hat jedoch einen anderen Ansatz. Ziel der Aktivität ist es, den Teilnehmer\*innen zu helfen, herauszufinden, welche Fähigkeiten, Werte und Einstellungen ein Changemaker hat.



#### Lernergebnisse

Während dieser Aktivität werden die Teilnehmer\*innen

- miteinander interagieren und Ideen miteinander austauschen,
- den Wert von Kooperation und Zusammenarbeit kennenlernen,
- den Wert des Respekts vor den Gedanken, Gefühlen und Erfahrungen der anderen kennenlernen,
- kritisches Denken entwickeln,
- ihr Wissen darüber erweitern, wie man ein "Changemaker" wird und welche Fähigkeiten man dazu benötigt,
- sich selbst bewerten.



#### Angewandte Trainingsmethode:

Die Trainingsmethode basiert auf der partizipativen Methode des Lernens. Die Teilnehmer\*innen werden Brainstorming und kollaboratives Training anwenden.



# 1. Aktivität

## Superhelden-Changemaker

### Online Version



#### Aktivität zur Selbsteinschätzung

Bevor sie mit der Hauptaktivität beginnen, können Sie einen Energizer machen. Dieser Energizer könnte ein BINGO-Spiel sein (siehe Anhang). Die Teilnehmer\*innen spielen dieses Spiel, um herauszufinden, ob sie zu einer Veränderung in ihrer Gemeinschaft beigetragen haben und wie sie zu dieser Veränderung beigetragen haben. Der\*die Koordinator\*in der Aktivität wird ein Faltblatt mit einem Bingospiel (siehe Anhang) auf dem Bildschirm teilen. Dann erklärt er\*sie, dass die Teilnehmer\*innen, während er\*sie die Aktionen des Bingospiels vorliest, das Anmerkungswerkzeug aktivieren und die Aktionen markieren müssen, an denen sie in der Vergangenheit teilgenommen haben. Wenn jemand eine Linie (vertikal oder horizontal) ausgefüllt hat, muss er\*sie sein\*ihr Mikrofon einschalten und "Bingo" rufen!

#### Hauptaktivität



Um ein "Changemaker" zu werden, muss eine Person bestimmte Fähigkeiten, Werte und Einstellungen haben, wenn er\*sie in der Community etwas bewirken will.

Wir werden die Teilnehmer\*innen in Arbeitsgruppen aufteilen und sie bitten, miteinander zu diskutieren, welche Fähigkeiten, Einstellungen und Werte sie als zukünftige Changemaker haben sollten. Am Ende wird jede Gruppe ihre Ergebnisse vor allen Anwesenden präsentieren und sie auf ein Wallpaper, Whiteboard o.ä. schreiben, das wir mit ihnen teilen werden.

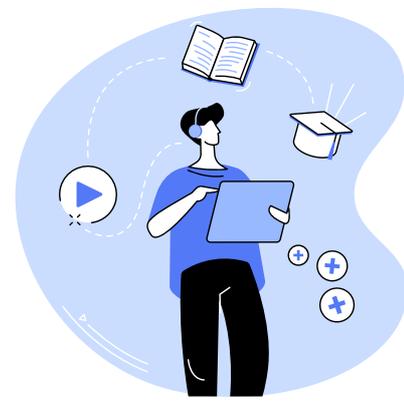
Nach der Aktivität werden wir die Theorie zusammenfassen, damit sie ein vollständiges Bild des theoretischen Hintergrunds, der Fähigkeiten und der Werte haben, die sie haben sollten, um in ihrer Gemeinschaft als Changemaker etwas zu erreichen.



# 1. Aktivität

## Superhelden-Changemaker

### Online Version



#### Tipps für die Online-Durchführung

In den Breakout-Räumen muss ein\*e Trainer\*in anwesend sein, der weiß, wie man die Aktivität moderiert und das Selbstvertrauen der Teilnehmer\*innen stärkt, falls diese es nicht können.



#### Quellen

Ashoka, Changemaker-Fähigkeiten, Griechenland, Abgerufen von <https://www.ashoka.org/en-gr/collection/changemaker-skills>

Chantal van Kempen (2015), 16 gemeinsame Merkmale eines Veränderungsmachers, abgerufen von <https://www.linkedin.com/pulse/16-common-characteristics-change-maker-chantal-van-kempen>



#### Bewertung

Die Teilnehmer\*innen werden sich selbst einschätzen, um herauszufinden, ob sie die Fähigkeiten, die Einstellung und die Werte haben, um zukünftige Changemaker zu werden. Die Bewertung erfolgt anhand von 4 Diagrammen in Form einer Gleichung für die folgenden vier Kategorien (Fähigkeiten, die ich habe, Werte, die ich habe, Einstellung, die ich habe, wie sehr habe ich das Gefühl, dass ich ein Changemaker sein könnte), und sie markieren mit Hilfe des Anmerkungswerkzeugs, wo sie ihrer Meinung nach hingehören. Die Teilnehmer\*innen werden sich selbst bewerten.

# 2. Aktivität

## Verbindungen schaffen & Probleme lösen



### F2F Version



Dauer: 90 Minuten



#### Überblick und Ziel(e)

Die Aktivität wird in Form eines Rollenspiels durchgeführt. Das Ziel dieser Aktivität ist es, dass die Teilnehmer\*innen zusammenarbeiten, um die Verbindungen zwischen verschiedenen Gruppen zu finden und wie sie ein Problem mit der Hilfe der anderen lösen können.



#### Lernergebnisse:

- Während dieser Aktivität werden die Teilnehmer\*innen in der Lage sein, miteinander zu interagieren und Ideen auszutauschen,
- Sie entwickeln eine Idee über den Wert von Kooperation und Zusammenarbeit,
- Sie erlernen Fähigkeiten, die sie praktisch anwenden können (Debatte, Verhandlung, Teamarbeit, Überzeugung).
- Sie entwickeln Respekts vor den Gedanken, Gefühlen und Erfahrungen anderer.
- Sie entwickeln kritisches Denken.
- Sie werden motiviert durch die Konfrontation mit realen Szenarien.
- Sie befördern die Bürgerbeteiligung.



# 2. Aktivität

## Verbindungen schaffen & Probleme lösen



### F2F Version



#### Aktivität

Rollenspiele sind eine Trainingsmethode, die den Teilnehmer\*innen die Möglichkeit gibt, in die Rolle einer anderen Person zu schlüpfen und eine Situation zu simulieren. Das Ziel des Rollenspiels ist es, die Teilnehmer\*innen mit Szenarien aus dem wirklichen Leben zu konfrontieren und ihnen zu helfen, mit Erfahrungen umzugehen, die stressig, komplex, ungewohnt und kontrovers sein können, während sie die Gefühle und Überzeugungen der Teilnehmer\*innen stimulieren und somit ihre Gedanken und Gefühle miteinander austauschen können.

Die Aktivität trägt den Namen "Verbindungen schaffen & Probleme lösen" und sollte die folgenden Schritte befolgen:

1. Teilen Sie die Teilnehmer\*innen in vier Gruppen mit den Namen: junge Menschen, Universität, lokale Behörde, Freiwilligengruppe/NGO und geben Sie jeder Gruppe eine Farbe, z. B. junge Menschen - gelb, NGO - rot, Universität - grün, lokale Behörde - blau.
2. Jede Gruppe muss das gleiche Problem lösen, das wir ihnen vorgeben, wobei sie die Rolle, die sie spielen (junge Menschen, NGO, Universität, lokale Behörde), im Auge behalten müssen. Sie müssen mindestens 5 Lösungen finden und wie eine der Gruppen der anderen helfen kann, die Lösung in die Realität umzusetzen.
3. Wir geben ihnen 50 Minuten Zeit, um ein Brainstorming durchzuführen, Lösungen zu finden und aufzuschreiben. Hier müssen Sie sich daran erinnern, dass die Lösungen mit dem Beitrag einer anderen Gruppe gelöst werden sollten (wenn Sie z. B. im Team der jungen Menschen sind, müssen Sie eine Lösung finden, die mit der Hilfe der Universität gelöst werden soll).
4. Dann bringen wir die Gruppen zusammen, um ihre Lösungen zu präsentieren und lassen die anderen Gruppen ihre Reaktionen oder ihr Feedback mitteilen. Zu Beginn der Präsentationen muss der\*die Trainer\*in der Aktivitäten die Verwendung der Wollfäden erklären, die ihnen zur Verfügung gestellt werden.
5. Genauer gesagt, jedes Mal, wenn eine Gruppe eine Lösung präsentiert, zu der sie den Beitrag einer anderen Gruppe benötigt, muss sie ihre Lösung mit einer Wollschnur in der Farbe der Gruppe verbinden. Beispiel: Wenn das Problem lautete: "Wie können wir unsere Stadt nachhaltig gestalten?", sagt die Gruppe der Jugendlichen, dass die lokale Behörde mehr Mülleimer in den Straßen aufstellen muss, daher nehmen sie eine blaue Schnur und verbinden ihre Lösung mit dem Flipchart der lokalen Behörde.



# 2. Aktivität

## Verbindungen schaffen & Probleme lösen



### F2F Version

6. Am Ende der Aktivität erkennen die TeilnehmerInnen an, dass alle Gruppen einen Beitrag leisten müssen, um das Problem zu lösen.



#### Angewandte Trainingsmethode:

Die Trainingsmethode, die für diese Aktivität angewandt wird, ist das Rollenspiel, sowie Brainstorming und Teamarbeit.



#### Benötigte Materialien:

Sie benötigen Marker, Stecknadeln, Wollschnüre in verschiedenen Farben (rot: lokale Behörden, gelb: Jugendliche, grün: Universität, blau: NGO) und A3-Papiere oder Flipcharts, um die Lösung für das Problem zu präsentieren.



#### Quellen

Europarat, Kompass-Handbuch für Menschenrechtserziehung mit jungen Menschen, <https://rm.coe.int/compass-eng-rev-2020-web/1680a08e40>



#### Bewertung

Die Bewertung erfolgt durch ein Online-Quiz (Google-Forms), das sie nach Abschluss der gesamten Aktivität durchführen werden.



# 2. Aktivität

## Verbindungen schaffen & Probleme lösen

### Online Version



Dauer: 90 Minuten



#### Überblick und Ziel(e):

Die Aktivität wird in Form eines Rollenspiels durchgeführt. Das Ziel dieser Aktivität ist es, dass die Teilnehmer\*innen zusammenarbeiten, um die Verbindungen zwischen verschiedenen Gruppen zu finden und wie sie ein Problem mit der Hilfe der anderen lösen können.



#### Lernergebnisse:

- Während dieser Aktivität werden die Teilnehmer\*innen in der Lage sein, miteinander zu interagieren und Ideen auszutauschen,
- Sie entwickeln eine Idee über den Wert von Kooperation und Zusammenarbeit,
- Sie erlernen Fähigkeiten, die sie praktisch anwenden können (Debatte, Verhandlung, Teamarbeit, Überzeugung).
- Sie entwickeln Respekts vor den Gedanken, Gefühlen und Erfahrungen anderer.
- Sie entwickeln kritisches Denken.
- Sie werden motiviert durch die Konfrontation mit realen Szenarien.
- Sie befördern die Bürgerbeteiligung.



# 2. Aktivität

## Verbindungen schaffen & Probleme lösen

### Online Version



#### Aktivität

Die Aktivität trägt den Namen "Verbindungen schaffen & Probleme lösen" und es ist notwendig, die folgenden Schritte zu befolgen:

1. Teilen Sie die Teilnehmer\*innen in vier Breakout Gruppen ein: junge Menschen, Universität, lokale Behörde, Freiwilligengruppe/NGO und geben Sie jeder Gruppe eine Farbe, z.B. junge Menschen - gelb, NGO - rot, Universität - grün, lokale Behörde - blau.
2. Jede Gruppe muss das gleiche Problem lösen, das wir ihnen vorgeben, wobei sie die Rolle, die sie spielen (junge Menschen, NGO, Universität, lokale Behörde), im Auge behalten müssen. Sie müssen mindestens 5 Lösungen finden und wie eine Gruppe der anderen helfen kann, die Lösung in die Tat umzusetzen.
3. Wir geben ihnen 50 Minuten Zeit, um ein Brainstorming durchzuführen, Lösungen zu finden und diese in ein Google-Dokument zu schreiben. Hier müssen Sie sich daran erinnern, dass die Lösungen mit dem Beitrag einer anderen Gruppe gelöst werden sollten (wenn Sie z.B. im Team der jungen Menschen sind, müssen Sie eine Lösung finden, die mit der Hilfe der Universität gelöst wird).
4. Dann bringen wir die Gruppen zusammen, um ihre Lösungen zu präsentieren und lassen die anderen Gruppen ihre Reaktionen oder ihr Feedback mitteilen.
5. Der\*die Trainer\*in der Aktivitäten muss alle Dokumente auf einem Bildschirm freigeben, damit alle sie sehen können. Außerdem muss er\*sie erklären, dass nach der Präsentation jeder Gruppe die Lösung mit einer anderen Gruppe verbunden werden muss.
6. Jedes Mal, wenn eine Gruppe eine Lösung vorstellt, die den Beitrag einer anderen Gruppe benötigt, muss sie ihre Lösung mit einer Linie aus den Anmerkungswerkzeugen in der Farbe der Gruppe verbinden. Beispiel: Wenn das Problem lautete: "Wie können wir unsere Stadt nachhaltig gestalten?", sagt die Gruppe der Jugendlichen, dass die Stadtverwaltung mehr Mülltonnen in den Straßen aufstellen muss, daher nehmen sie eine blaue Linie und verbinden ihre Lösung mit dem\*der Mitarbeiter\*der der Stadtverwaltung, den sie sehen. Am Ende der Aktivität erkennen die Teilnehmer\*innen an, dass alle Gruppen einen Beitrag zur Lösung des Problems leisten müssen.



# 2. Aktivität

## Verbindungen schaffen & Probleme lösen

### Online Version



#### Angewandte Trainingsmethode:

Die Trainingsmethode wird ein Rollenspiel mit Brainstorming sein, während die Teilnehmer\*innen eine Form des E-Learnings absolvieren. Sie werden auch selbst evaluiert.



#### Tipps für die Online-Durchführung

- In den Breakout-Räumen benötigen wir einige Trainer\*innen, die über die Fähigkeiten und das Wissen verfügen, um die Aktivitäten zu moderieren und das Selbstvertrauen der Teilnehmer\*innen zu stärken, falls sie dies nicht tun.
- Für alle Aktivitäten müssen sie den Teilnehmer\*innen die Erlaubnis erteilen, das Notiz-Tool zu aktivieren, um an den Aktivitäten teilnehmen zu können.
- Außerdem ist es wichtig, 4 verschiedene Google-Dokumente zu erstellen, um den Teilnehmer\*innenn die Möglichkeit zu geben, ihre Lösungen aufzuschreiben und sie dann mit allen zu teilen.



# 2. Aktivität

## Verbindungen schaffen & Probleme lösen

### Online Version



#### Quellen

Europarat, Kompass-Handbuch für Menschenrechtserziehung mit jungen Menschen, <https://rm.coe.int/compass-eng-rev-2020-web/1680a08e40>

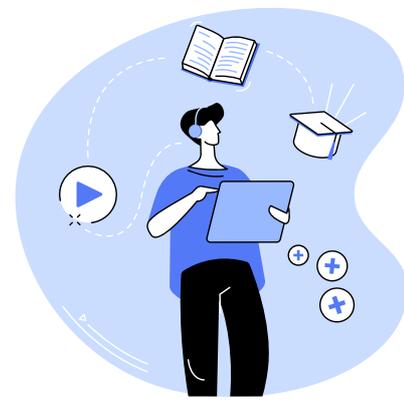


#### Bewertung

Die Bewertung erfolgt über ein Online-Quiz (Google-Forms), das nach dem Ende der Aktivität durchgeführt wird. Es wird höflich darum gebeten, das online Quiz auszufüllen, während wir alle noch online sind.



# Bewährte Verfahren



Als bewährtes Verfahren wird vorgeschlagen, dass Freiwilligengruppen wie "Infinity Greece", "United Societies of Balkans" und "Fix in Art" eine aktive Rolle übernehmen und sich an den von ihnen durchgeführten sozialen Aktivitäten beteiligen. Sie können ihnen Erfolgsgeschichten anderer junger Menschen zeigen, die in gewisser Weise Veränderungen bewirken (z.B. YES-SI Changemaker Videos).

Darüber hinaus können Sie Workshops für Teilnehmer\*innen veranstalten, in denen sie mit Freiwilligengruppen und Nichtregierungsorganisationen interagieren können, bei denen sie sich möglicherweise engagieren können. Wir bitten sie darum, ihre Erfahrungen über Instagram zu teilen. Darüber hinaus können die lokalen Behörden ein Jugendzentrum einrichten, in dem junge Menschen über ihre Sorgen und Probleme in der Gemeinde sprechen können, oder sie können zusammen mit der lokalen Verwaltung Workshops/Kampagnen zur Sensibilisierung für einige wichtige Themen und deren Lösung durchführen.

In Europa ist es nach der Covid-19 Pandemie notwendiger denn je, dass die europäischen Länder dafür sorgen, dass junge Menschen am demokratischen Leben und an der Gemeinschaft teilhaben und etwas verändern können. Deshalb hat die Europäische Union einige Projekte ins Leben gerufen, die der Jugend helfen sollen, sich zu engagieren, wie zum Beispiel die "Europäische Jugendwoche". Es ist daher notwendig, dass Europa mehr Projekte wie dieses ins Leben ruft, um die Jugend in die europäische Gemeinschaft einzubinden.



# Digitale Ressourcen und Referenzen



## Digitale Ressourcen

- Ashoka, Changemaker skills, Greece, Retrieved from <https://www.ashoka.org/en-gr/collection/changemaker-skills>
- Chantal van Kempen (2015), 16 common characteristics of a change-maker, Retrieved from <https://www.linkedin.com/pulse/16-common-characteristics-change-maker-chantal-van-kempen>
- Council of Europe, Compass Manual for Human Rights Education with Young People, Retrieved from <https://www.coe.int/en/web/youth/youth-participation>
- Council of Europe, Youth Participation, Retrieved from <https://www.coe.int/en/web/youth/youth-participation>
- European Commission, Erasmus+, EU programme for education, training, youth and sport: Youth Participation activities, Retrieved from <https://erasmus-plus.ec.europa.eu/programme-guide/part-b/key-action-1/youth-participation>
- European Commission, Erasmus+ Programme Guide, Version 1 (2023): 23-11-2022, Retrieved from [https://erasmus-plus.ec.europa.eu/sites/default/files/2022-11/Erasmus%2BProgramme%20Guide2023\\_en.pdf](https://erasmus-plus.ec.europa.eu/sites/default/files/2022-11/Erasmus%2BProgramme%20Guide2023_en.pdf)
- European Union (2021), European Youth Week 2021, Retrieved from [https://youth.europa.eu/d8/node/33149\\_en](https://youth.europa.eu/d8/node/33149_en)
- Northern Illinois University Center for Innovative Teaching and Learning. (2012). Role playing. In Instructional guide for university faculty and teaching assistants. Retrieved from <https://www.niu.edu/citl/resources/guides/instructional-guide>
- Eurostat (2020), Participation in formal or informal voluntary activities or active citizenship by sex, age and educational attainment, Retrieved from [https://ec.europa.eu/eurostat/databrowser/view/ILC\\_SCP19\\_\\_custom\\_2368323/bookmark/table?lang=en&bookmarkId=905eea77-0800-4cf8-9c90-70f0f79d2f59](https://ec.europa.eu/eurostat/databrowser/view/ILC_SCP19__custom_2368323/bookmark/table?lang=en&bookmarkId=905eea77-0800-4cf8-9c90-70f0f79d2f59)
- OECD, Engaging Young People in open government. A communication guide. Retrieved from <https://www.oecd.org/mena/governance/Young-people-in-OG.pdf>
- Youth.Gov, Civic engagement, Retrieved from <https://youth.gov/youth-topics/civic-engagement-and-volunteering>



# Digitale Ressourcen und Referenzen



## Referenzen

- Bonwell, C. C., & Eison, J. A. (1991). Active learning: Creating excitement in the classroom. 1991 ASHE-ERIC higher education reports. ERIC Clearinghouse on Higher Education, The George Washington University, One Dupont Circle, Suite 630, Washington, DC 20036-1183.
- de l'Europe, C. (Ed.). (2012). Revised European charter on the participation of young people in local and regional life. Council of Europe publ.
- Rahman, R., Herbst, K., & Mobley, P. (2016). More than simply “doing good:” A definition of Changemaker: what children, truckers, and superheroes all have in common.



# Anhang



## Bingo-Spiel Aktivität 1- Selbstbewertung



### CIVIC *Bingo!*

IN HOW MANY OF THESE ACTIVITIES HAVE YOU PARTICIPATED?

Volunteering in the local community	Participated in webinars	Participate in hackathons	Took part on a gathering research
Protested for your beliefs	Have a voice at local authorities	Made a report to the local authorities	Used SWOT Analysis
Play sports with others	Spend time to youth centers	Use social media to share your experience	Engage other youth to activities
Be member of clubs	Provide opportunities to other youth	Help in youth centers	Took action to create change
Share your experience	Be an active member of clubs in university	Use social media to help others	Talk with other youth of my community



# Anhang



## Aktivität 1- Superhelden-Changemaker



Are you a Superhero Changemaker?

What do you need to become one?

Skills, Values, Attitude			SUPERHERO CHANGEMAKER, 16.5.2023
<p>SKILLS</p>	<p>VALUES</p>	<p>ATTITUDE</p>	

