

YES!

YOUTH
EMPOWERMENT
FOR
SOCIAL
INCLUSION

Youth Empowerment for Social Inclusion Methodologie Zusammenfassung

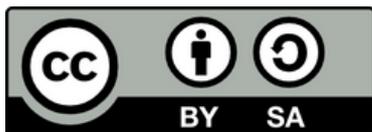


Co-funded by
the European Union



Co-funded by
the European Union

Von der Europäischen Union finanziert. Die geäußerten Ansichten und Meinungen entsprechen jedoch ausschließlich denen des Autors bzw. der Autoren und spiegeln nicht zwingend die der Europäischen Union oder der Europäischen Exekutivagentur für Bildung und Kultur (EACEA) wider. Weder die Europäische Union noch die EACEA können dafür verantwortlich gemacht werden.
2021-1-DE04-KA220-YOU-000029144



Dieses Werk ist lizenziert unter CC BY-SA 4.0

Inhalt

1. Einführung	3
2. YES-SI Definition von Jugendarbeit	5
3. Bildung für soziale Innovation (SEI)	6
4. YES-SI Interventionslogik	14
Literatur	16
Anhang - Beispiele für Bildungsprojekte zur sozialen Innovation	17

Abbildungsverzeichnis

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. 5 Etappen eines Co-Creation Labs	9
Abb. 6 Ziele für nachhaltige Entwicklung	10
Abb. 7 YES-SI Interventionslogistik	15

Tabellenverzeichnis

Tabelle 1 Kompetenzen für soziale Innovation	11
Tabelle 2 Der SIE-Rahmen für Engagement und Kompetenz	13
Tabelle 3 Die Schlüsselemente für die Jugendarbeit	14

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:innen/Jugendarbeitsorganisationen richtet. Die indirekte Zielgruppe sind städtische Akteur:innen, die von politischen Entscheidungsträger:innen und lokalen Unternehmer:innen bis hin zu Aktivist:innen und Bürger:innen reichen können.

Mit dem Projekt sollen die folgenden Ziele erreicht werden:

- ✓ Förderung des Engagements junger Menschen, indem sie in herausfordernde Aktivitäten einbezogen werden, 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 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.
- ✓ Junge Menschen mit neuen Fähigkeiten und Kenntnissen ausstatten, ihnen die Erfahrung zu vermitteln, dass sie einen echten Wandel herbeiführen können, sowie Eigentümer:innen des sozialen Kapitals zu werden, das sie schaffen werden, und den Wert ihrer Ideen zu erkennen.

Dies wird durch die Bereitstellung umfassender Informationen und praktischer Instrumente und Ressourcen erreicht, mit denen die in diesem Dokument dargelegte Theorie in die Praxis umgesetzt werden kann. Diese sind:

- 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:innen kommen aus Deutschland, Griechenland, Irland, Italien und Spanien. Weitere Informationen über das Projekt finden Sie auf der Projektwebsite: <https://yessi-project.eu/>.

Die YES-SI Projektmethodik ist die erste ihrer Art, die Bildung durch soziale Innovation in der Jugendarbeit durch die YES-SI Interventionslogik einführt. Dies ist eine Zusammenfassung der Methodik. Das vollständige Dokument zur YES-SI-Methodik stellt die Interventionslogik im Detail vor und erläutert sie. Es bietet einen theoretischen, methodischen und praktischen Rahmen für die Bereiche Jugendarbeit, bürgerschaftliches Engagement und Bildung durch soziale Innovation (SIE) sowie eine Referenz für Projektentwickler:innen und Forscher:innen in den Bereichen Jugendarbeit, bürgerschaftliches Engagement und Partizipation, die eine Anleitung zur Integration der Grundsätze von Bildung durch soziale Innovation in ihre eigenen Programme und Praktiken suchen. Infolgedessen wurde durch eine Kombination aus

theoretischer und empirischer Forschung eine Methodik entwickelt.

Die YES-SI Interventionslogik besteht aus SIE-Elementen, die für die Jugendarbeit angepasst wurden, kombiniert mit den vier Komponenten, die von jungen Menschen und Jugendbetreuer:innen im Rahmen der Feldforschung ermittelt wurden. Bildung durch soziale Innovation (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 Stakeholder:innen 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:innen 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 16).

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.

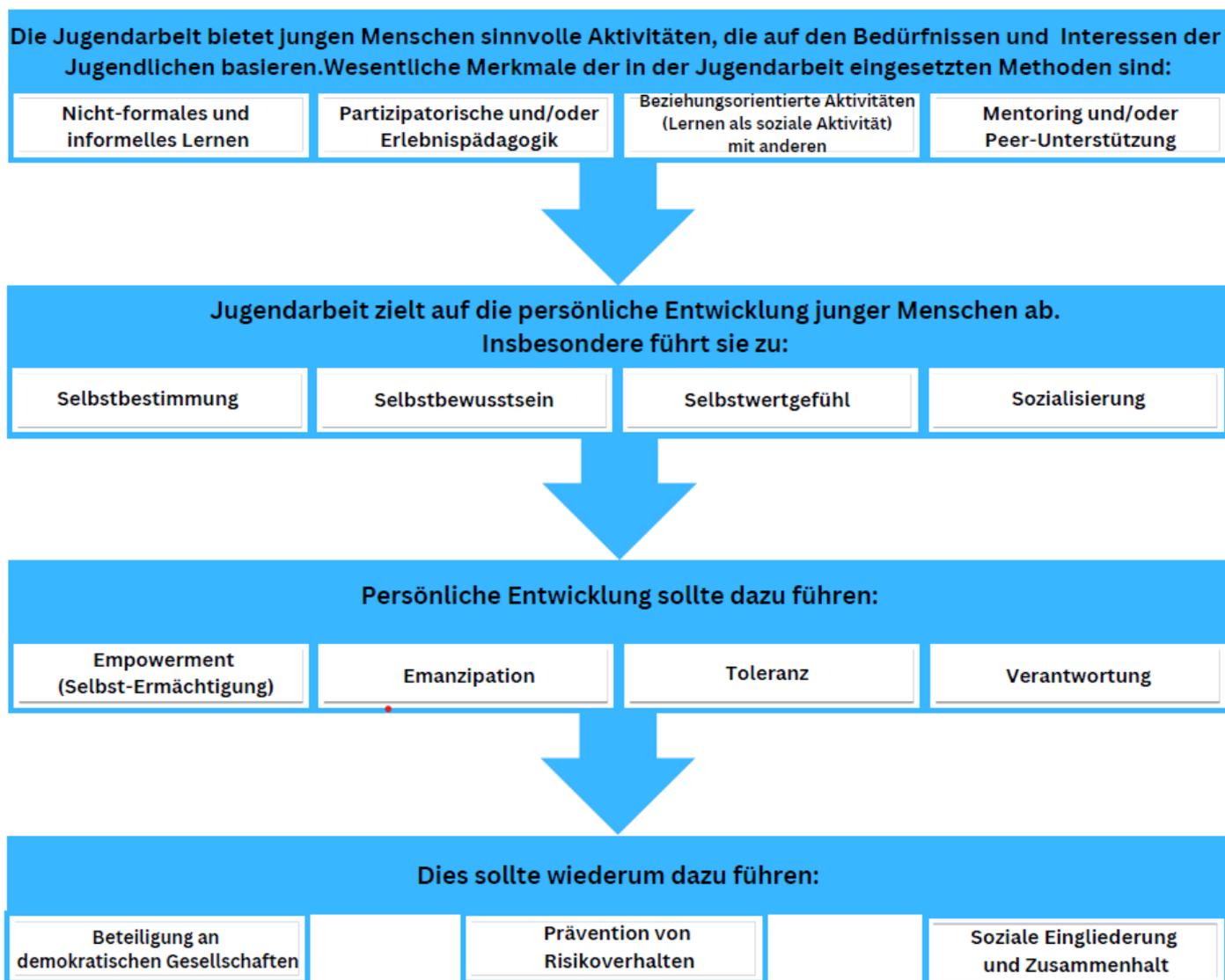


Abb. 1 Die Typologie der Europäischen Kommission für die Jugendarbeit

Jugendarbeit umfasst also eine Reihe von Aktivitäten, die eine echte Wirkung auf die Beteiligten und die Gesellschaft haben. 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.

Die Arbeit für junge Menschen im Rahmen des YES-SI-Projekts umfasst:

- Der Schwerpunkt liegt auf jungen Menschen
- Unterstützung der persönliche Entwicklung
- freiwillige Teilnahme
- Ermöglichung positiven sozialen Handelns



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 Akteur:innen aus der Gemeinde, der Stadt oder einer Organisation, die sich an YES-SI Projekten mit jungen Menschen beteiligen, werden als "externe Akteur:innen" 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, Co-Creation und transformatives soziales Handeln:

1. **Junge Menschen im Mittelpunkt:** SIE verlagert die traditionelle Lehr- und Lernerfahrung von Lehrer:innen, 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 co-creative 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.

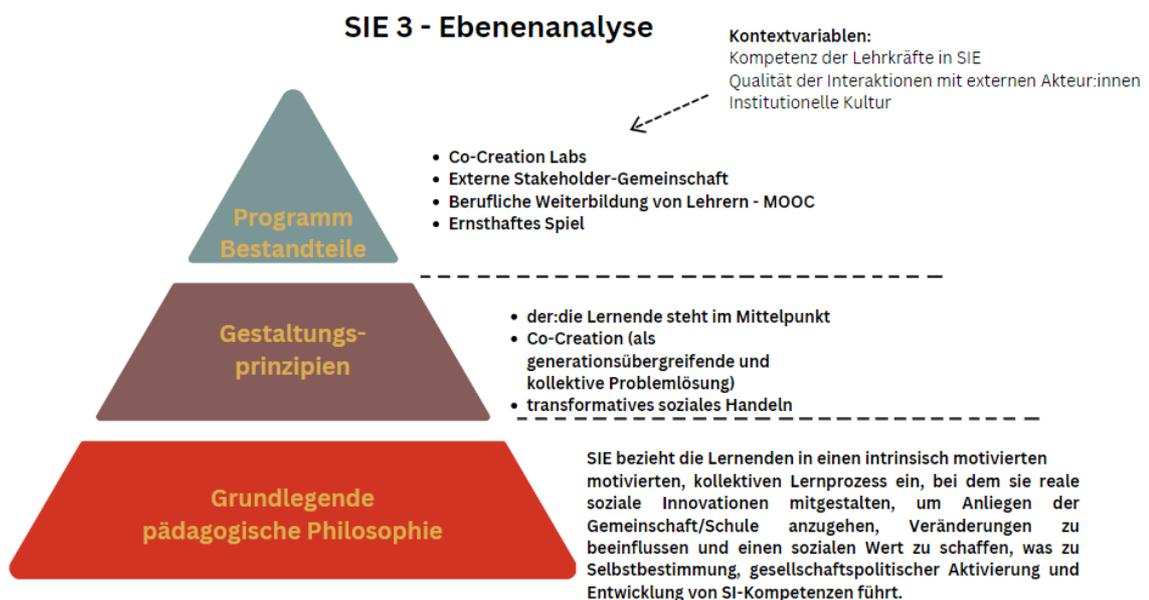


Abb. 3 3-Ebenen-Analyse

Bildung für soziale Innovation in der Praxis

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

umsetzen.

Co-Creation 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 Akteur:innen an den Projekten arbeiten. Die Projekte werden in **Co-Creations Labs** konzipiert, entwickelt und durchgeführt, die jederzeit und überall stattfinden können und von einem:r Moderator:in geleitet werden, der:die sowohl die Vorbereitungs- als auch die Durchführungsphase eines Labs ermöglicht. Co-Creations Labs sind ein offenes Lernumfeld, in dem verschiedene Interessengruppen wie junge Menschen, Jugendbetreuer:innen, Eltern, soziale Innovator:innen, kommunale Akteur:innen, städtische Interessengruppen oder andere Mitglieder der lokalen Gemeinschaft an der Gestaltung und Umsetzung von Projekten der sozialen Innovation mitwirken.

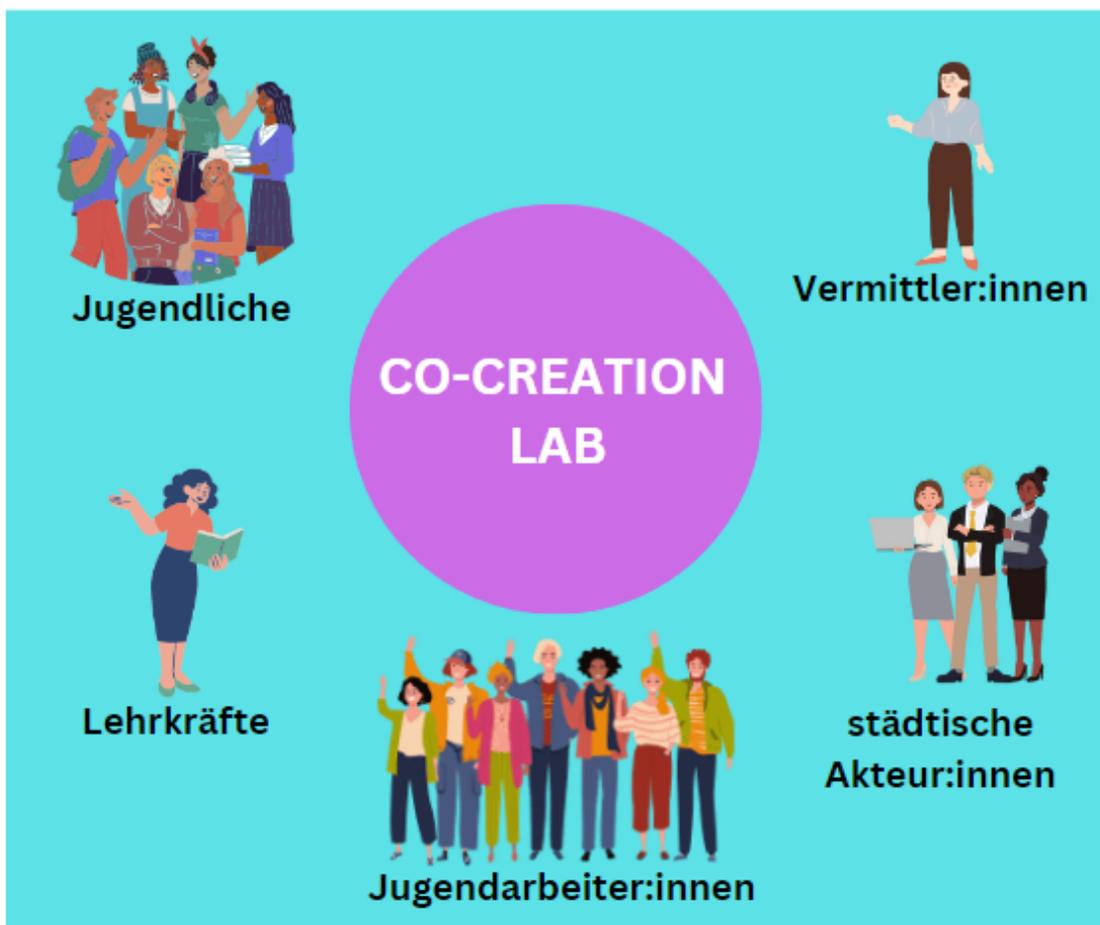


Abb. 4 Teilnehmer:innen an einem Co-Creation Lab

Es gibt zwei Hauptphasen eines Labors:

Vorbereitungsphase

- 1. Verständnis der sozialen Innovation und des Co-Creation-Lab-Prozesses.
- 2. Auswahl der zu beteiligenden Jugendlichen
- 3. Einbeziehung anderer Interessensgruppen
- 4. Organisation der Logistik

Durchführungsphase

- Stufe 1.** Gegenseitiges Kennenlernen und grundlegende Einführung in SI.
- Stufe 2.** Nachhaltigkeitsziele und die Bedeutung von SI.
- Stufe 3.** Ermittlung der lokalen Herausforderungen im Bereich der Nachhaltigkeit und gemeinsame Entwicklung von Ideen und Lösungen.
- Stufe 4.** Evaluierung und Auswirkungen

Abb. 5 Etappen eines Co-Creation 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:

ZIELE FÜR NACHHALTIGE ENTWICKLUNG



Abb. 6 Ziele für nachhaltige 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 reichten 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. Dabei handelt es sich um eine Reihe von Fähigkeiten und Werten, die junge Menschen in die Lage versetzen, ihr Wissen über Nachhaltigkeits- und soziale Fragen 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 Möglichkeiten für soziale Wertschöpfung	1. Vision für eine bessere Welt	Stellen Sie sich eine bessere und gerechtere Welt vor.
	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. Schätzen Sie die Meinung anderer.
Bildung neuer Beziehungen	5. Kollektives und kreatives Lösen von Problemen	Entwickeln Sie in der Gruppe Ideen, die einen sozialen Wandel auslösen.
	6. Akzeptanz von Vielfalt	Arbeiten Sie für ein positives Ergebnis mit vielen verschiedenen Menschen zusammen.
Nehmen Sie innovative Maßnahmen zur Wertschöpfung	7. Kollektive Wirksamkeit	Helfen Sie anderen, 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	Koordinieren 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 & 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 Sekundarschüler:innen hat (Garefi, Kalemaki & Kantsiou, 2021). Es wurde im Rahmen eines Horizont-2020-Projekts entwickelt und in einem ersten Pilotjahr (2018-19) sowie 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:innen ● 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>KOGNITIVES 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>VERHALTENSENGAGEMENT</p> <p>(1) Beteiligung der Schüler:innen an schulischen, sozialen und außerschulischen Aktivitäten⁷</p> <p>(2) Konformität der Schüler:innen 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
<p>HANDLUNGSBEZOGENES ENGAGEMENT</p> <p>(1) Der bewusste, proaktive und konstruktive Beitrag der Schüler:innen zum Ablauf des Unterrichts, den sie erhalten⁹</p> <p>(2) Schüler:innen 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

¹ Fredericks 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

⁷ Fredericks et al. 2004

⁸ Archambault et al. 2009

⁹ Reeve 2012

¹⁰ Mitra & Serriere 2012

<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 ● Planung und Entscheidungsfindung kollaborativ gestalten
--	---

Tabelle 2 Der SIE-Rahmen für Engagement und Kompetenz

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 Jugendbereich zu präsentieren**. In dieser Logik werden die **Schlüsselemente der Jugendarbeit** wie sie im YES-SI-Projekt definiert wurden, zusammengefasst:

- Fokus auf junge Menschen
- Unterstützung der persönliche Entwicklung

- freiwillige Teilnahme
- Ermöglichung positiven sozialen Handelns

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

Programmkomponenten	<ul style="list-style-type: none"> ● Ziele für nachhaltige Entwicklung (SDGs) ● Co-Creation Labs ● externe Stakeholder:innen-Gemeinschaft
Design-Prinzip	<ul style="list-style-type: none"> ● junge Menschen im Mittelpunkt ● Co-Creation (generationsübergreifende und kollektive Problemlösung) ● transformatives soziales Handeln
Bildungsphilosophie	<p>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</p>

Tabelle 3 Die Schlüsselemente für die Jugendarbeit

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 Akteur:innen**

zusammenzuarbeiten und letztlich Projekte zu leiten. Die jungen Menschen stehen also im Mittelpunkt dieses Prozesses, arbeiten aber mit externen Akteur:innen 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.

YES-SI INTERVENTIONSLOGIK

DER SCHWERPUNKT LIEGT AUF JUNGEN MENSCHEN, UM IHRE PERSÖNLICHE ENTWICKLUNG ZU FÖRDERN.
DIE TEILNAHME IST FREIWILLIG UND FÜHRT ZU POSITIVEN SOZIALEN ERGEBNISSEN.

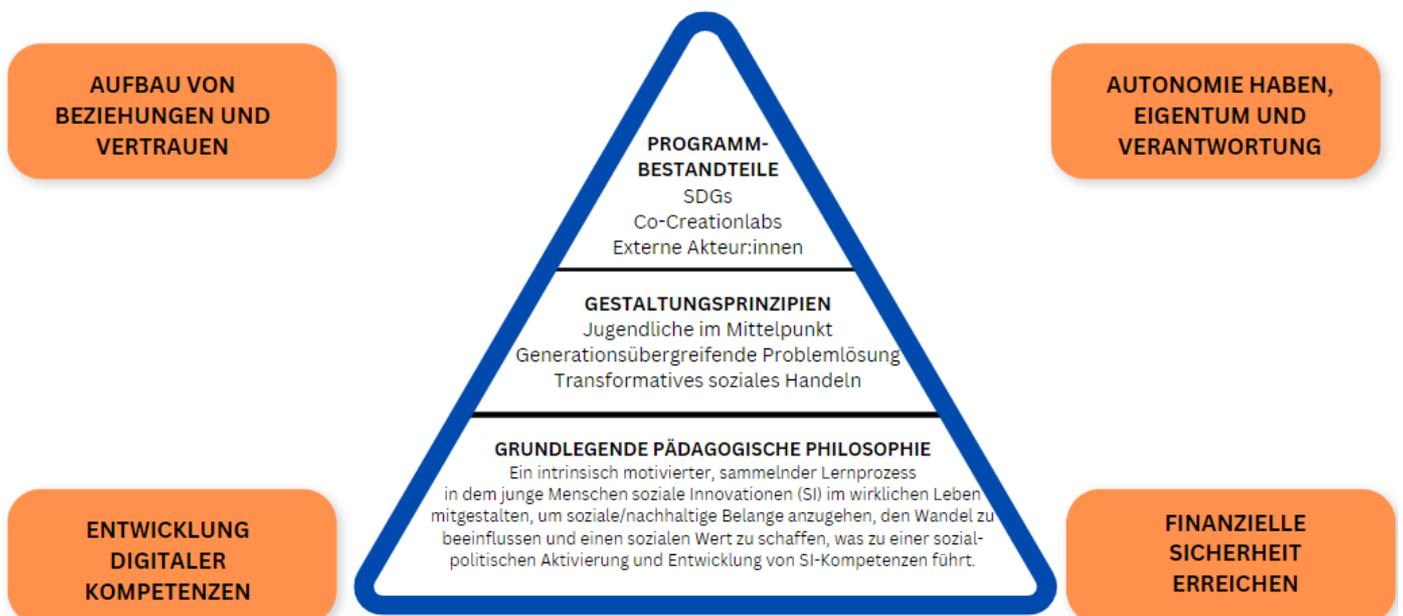


Abb. 7 YES-SI Interventionslogistik

Literatur

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://nemesis-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.

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

Anhang - Beispiele für Bildungsprojekte zur sozialen Innovation

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:innen organisieren. Daher war es nicht verwunderlich, dass die Schüler:innen, als sie gebeten wurden, über die Probleme in ihrer Nachbarschaft nachzudenken, schnell auf die Schwierigkeiten von sehbehinderten Menschen aufmerksam wurden.

Sie nutzten Literatur, Film und Kunst, um sich über die Erfahrungen anderer zu informieren, machten Spaziergänge in der Umgebung und beobachteten alle Schwierigkeiten, mit denen Menschen mit Behinderungen zu kämpfen haben. Zum Beispiel die nicht angepassten Fußgängerüberwege oder Autofahrer:innen, die auf Rollstuhlrampen parken. Dann begannen sie, mit den Schüler:innen der Helios-Schule zusammenzuarbeiten, lernten die Blindenschrift und trieben gemeinsam Sport (Goalball, eine Sportart speziell für sehbehinderte Menschen). Durch diese Aktivitäten entwickelten die Kinder Empathie für sehbehinderte Menschen, so dass sie sie besser verstehen und ihnen helfen konnten. Zum Beispiel die nicht angepassten Fußgängerüberwege oder Autofahrer, die auf Rollstuhlrampen parken. Das Projekt ging dann in die Phase der Entwicklung konkreter Maßnahmen über. Die Schüler:innen befragten Menschen mit Behinderungen in der Nachbarschaft, um herauszufinden, wie sie mit den Problemen umgehen und was sie brauchen, um ihre Lebensqualität zu verbessern. Sie planten Beobachtungen, um Problembereiche in dem Gebiet zu kartieren, und eine Informationskampagne, um das Bewusstsein während des Tages des offenen Marktes zu schärfen.



Einfühlungsvermögen entwickeln - meine:n sehbehinderte:n Freund:in begleiten

Projektname: Veränderung der Schüler:innen und der Gesellschaft durch Verbesserung unseres Spielplatzes

Ort: CEIP Los Albares, Zaragoza, Spanien

Das Ziel ist nicht nur die Veränderung des Spielplatzes, sondern die Veränderung der Schüler:innen und der Gesellschaft. Phase 1 bestand darin, den Schulhof umzugestalten, um ihn einladender und integrativer zu machen, und dann einen Raum zu schaffen, in dem alle Schüler:innen ihren Platz finden können, wobei recycelte Materialien verwendet werden und ein Projekt entworfen wird, das leicht repliziert werden kann. In Phase 2 wurden diese Vorschläge vom Schulhof auf andere Räume in La Puebla de Alfindén und in Phase 3 auf Räume in der Hauptstadt Zaragoza übertragen. Die Möglichkeit, mit den großen Einkaufszentren von Zaragoza, insbesondere Puerto Venecia, in Kontakt zu treten, wo die Familien ihren Tag verbringen, wurde sehr geschätzt, sodass die Familien, wenn sie eine Pause machen, um zu essen oder sich auszuruhen, statt ihrem Kind ein Handy zu geben, 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, die App um Anleitungen für andere Spiele zu erweitern und 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:innen und 5 Lehrer:innen 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:innen das wichtigste Thema war, da der Überschuss an Mineralien und Nährstoffen Fische und im See lebende Tiere tötet.



Bubanji-See

Die Schüler:innen 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 Forschungsmitarbeiter:innen der Fakultät für Naturwissenschaften, Institut für Biologie und Ökologie.
- **Schritt 2:** Einrichtung einer Aqua-Ecke 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 Schula-Aquariums.
- **Schritt 3:** Fischlaich und Handel/Tausch mit lokalen Aquarianern oder auf Verkaufsmessen (unternehmerische Kompetenzen).

Das Projekt sieht vor, die unternehmerischen Fähigkeiten der Schüler:innen durch die Aquaristikmesse der Schule zu verbessern und dann andere Schüler:innen der Schule und der lokalen Gemeinschaft durch verschiedene aktivistische Veranstaltungen einzubeziehen. Mit der Unterstützung eines fünfköpfigen Teams von Mentor:innen wurde eine Zusammenarbeit mit der akademischen Gemeinschaft aufgebaut - insbesondere mit dem Fachbereich Biologie der naturwissenschaftlichen Fakultät der Universität Kragujevac, dem öffentlichen Aquarium von Kragujevac und den lokalen Verbänden, die sich für den Wasserschutz und die nachhaltige Entwicklung einsetzen, EkoMar und EkoMatoTeko.