

# YES!

YOUTH  
EMPOWERMENT  
FOR  
SOCIAL  
INCLUSION

## YES-SI HANDBUCH



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





## Abstract

Dieses Praxishandbuch gibt einen Überblick über die Methodik und die Ergebnisse der Erasmus+-Kooperationspartnerschaft **Youth Empowerment for Social Inclusion (YES-SI)** zwischen sechs Partner:innen aus Deutschland, Griechenland, Irland, Italien und Spanien (Februar 2022 bis August 2024).

Das YES-SI Projekt zielt darauf ab, junge Menschen mit dem notwendigen Wissen und den Fähigkeiten auszustatten, um **lokale und globale Veränderungen herbeizuführen** und zu diesem Zweck soziale Innovationsprojekte in ihren Gemeinden auf lokaler und globaler Ebene umzusetzen.

Die YES-SI-Methodik baut auf der **sozialen Innovationserziehung (Social Innovation Education, kurz: SIE)** und ihren drei Kernprinzipien auf: junge Menschen im Mittelpunkt, Co-Creation und transformatives soziales Handeln. Auf diese Weise entwickeln junge Menschen ihre **sozialen Innovationskompetenzen**, eine Reihe von Fähigkeiten und Werten, die es ihnen ermöglichen, ihr Wissen über die lokale Gemeinschaft, soziale und Nachhaltigkeitsfragen in die Tat umzusetzen und sich dabei an den **Zielen für nachhaltige Entwicklung (Sustainable Development Goals, kurz: SDGs)** zu orientieren.

In den **YES-SI Stories of Impact and Inspiration** werden junge Vorbilder aus fünf Partnerländern vorgestellt, die andere junge Menschen dazu inspirieren, in ihren eigenen Gemeinschaften Veränderungen zu bewirken.

Auf der Grundlage der YES-SI SIE-Methode bietet der **YES-SI-Lehrplan und -kurs vier Module zur Befähigung** junger Menschen, aktive Bürger:innen zu werden, die ihr Potenzial und ihre Visionen für eine bessere Zukunft nutzen und kreative Problemlösungstechniken für soziale Herausforderungen anwenden.

Darüber hinaus bringt das **YES-SI Changemaker Game** jungen Menschen die Idee des Crowdfunding durch Gamification und Edutainment näher.

Die **YES-SI Changemaker Labs** bieten einen offenen Raum für junge Menschen, in dem sie zusammenkommen, alle oben genannten Lern- und



Co-funded by  
the European Union



Ausbildungsressourcen nutzen und gemeinsam an sozialen Innovationsprojekten arbeiten können.

Durch Zusammenarbeit, Mentor:innenschaft, Schulung und Unterstützung dient das **YES-SI Changemaker Network** als Katalysator für eine sinnvolle und nachhaltige Wirkung der sozialen Innovationsprojekte, die in den YES-SI Changemaker Labs entwickelt wurden.



## Inhaltsverzeichnis

Abstract	2
Inhaltsverzeichnis	4
<b>Einleitung - Worum geht es beim YES-SI Projekt?</b>	<b>5</b>
<b>Was ist Bildung für soziale Innovation (SIE)?</b>	<b>6</b>
SIE in der Praxis	7
<b>Wir stellen unsere Vorbilder vor - Stories of Impact and Inspiration</b>	<b>17</b>
Einleitung	17
Vorstellung der Vorbilder aus Griechenland	17
Vorstellung der Vorbilder aus Spanien	19
Vorstellung der Vorbilder aus Deutschland	21
Introducing the Role Models from Italy	23
<b>YES-SI Curriculum und Module</b>	<b>25</b>
Ziel	25
Zielgruppe	26
Ansatz für Lernen und Training	26
Inhalt	26
<b>YES-SI Changemaker Game</b>	<b>29</b>
<b>Was sind die YES-SI Changemaker Labs?</b>	<b>29</b>
Einleitung	29
Phasen eines YES-SI Changemaker Labs	30
<b>Wie können Projekte der sozialen Innovation unterstützt werden?</b>	<b>36</b>
Tritt unserem YES-SI Global Changemaker Netzwerk bei	36
Was passiert als nächstes?	40
Nachhaltigkeit und Nutzen	40
<b>Bibliographie</b>	<b>43</b>



## Einleitung - Worum geht es beim YES-SI Projekt?

Youth Empowerment for Social Inclusion (YES-SI) ist eine Erasmus+ Kooperationspartnerschaft von sechs Partner:innen aus Deutschland, Griechenland, Irland, Italien und Spanien (Februar 2022 bis August 2024).

YES-SI zielt darauf ab, junge Menschen zu befähigen, sie zusammenzubringen, ihnen zu zeigen, dass sie in der Lage sind, ihre Lebensumstände und die ihrer Gemeinschaften zu verändern, und ihre eigenen Changemaker:innen-Projekte in die Praxis umzusetzen. YES-SI will junge Menschen hinsichtlich ihrer Kräfte und Möglichkeiten sensibilisieren, um sie zu ermutigen, sowohl für ihre persönliche als auch für ihre kollektive Entwicklung durch soziale und zivilgesellschaftliche Innovationen zu handeln, die die Bedürfnisse ihrer Gemeinschaft direkt unterstützen.

Mit dem Projekt sollen die folgenden **Ziele** erreicht werden:

- ✓ Einbindung junger Menschen in herausfordernde Aktivitäten, die ihre Fähigkeiten, ihre Vorstellungskraft und ihre Sicht auf die Welt und die Rolle, die sie darin spielen können, erweitern.
- ✓ Junge Menschen mit Netzwerken zu verbinden, die sie sonst nicht kennen würden, die ihnen eine Plattform für ihre eigenen Ideen und Bestrebungen bieten und es ihnen ermöglichen, ihre Vorstellungen von der Welt, in der sie leben wollen, mitzuteilen.
- ✓ Vermittlung neuer Fähigkeiten und Kenntnisse, Sammeln von Erfahrungen mit der Schaffung echter Veränderungen, Übernahme des von ihnen geschaffenen Sozialkapitals und Erkennen des Wertes ihrer eigenen Ideen.

Das Projekt richtet sich an junge Menschen (18-25 Jahre), insbesondere an NEETs / unmotivierte Jugendliche, Jugendarbeiter:innen und Organisationen der Jugendarbeit. Die indirekte Zielgruppe sind städtische Akteur:innen, von politischen Entscheidungsträger:innen und lokalen Unternehmer:innen bis hin zu Aktivist:innen und Bürger:innen.



Unsere Philosophie und unser Rahmen basieren auf den Zielen für nachhaltige Entwicklung (SDGs) und dem Ansatz der **Bildung für soziale Innovation (SIE)**. Die YES-SI-Anpassung hält sich an die Kernprinzipien von SIE, die da lauten:

- ✓ Junge Menschen im Mittelpunkt
- ✓ Co-Creation als generationenübergreifende und kollektive Problemlösung
- ✓ Transformatives soziales Handeln

Dieses Handbuch bietet einen praxisorientierten Überblick über die entwickelten Methoden, Lern- und Schulungsmaterialien und die Erkenntnisse, die bei der Durchführung des Projekts gewonnen wurden. Weitere Informationen und Zugang zu allen Projektmaterialien finden sich auf unserer **Projektwebsite**: <https://yessi-project.eu/>.

Durch theoretische Arbeit, Umfragen und Zusammenarbeit hat das YES-SI Projekt eine Methodik entwickelt, die die YES-SI Interventionslogik beinhaltet. Wir empfehlen ausdrücklich, die zusammengefasste YES-SI Methodik ([Link](#)) zu lesen, um YES-SI erfolgreich zu verstehen und/oder zu entwickeln und umzusetzen.

## Was ist Bildung für soziale Innovation (SIE)?

Dieser Teil beinhaltet eine Zusammenfassung der theoretischen Grundlagen der Bildung für soziale Innovation (SIE), die ein wesentlicher Bestandteil von YES-SI ist. Bildung für soziale Innovation stützt sich auf die drei Gestaltungsprinzipien „Junge Menschen im Mittelpunkt“, „Co-Creation“ und „transformatives soziales Handeln“. Diese drei Prinzipien lassen sich wie folgt zusammenfassen:

- 1) **Junge Menschen im Mittelpunkt!** SIE verlagert die traditionelle Lehr- und Lernerfahrung von Lehrer:innen, die junge Menschen dazu anleiten, Führungskräfte zu werden. Dadurch wird die intrinsische Motivation junger Menschen unterstützt, indem ihnen Autonomie gewährt wird, wie sie 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). Der nachstehende Grundsatz 2 unterstützt dies.

- 2) **Co-Creation als generationenübergreifende und kollektive Problemlösung!** Co-Creation basiert auf dem Übergang vom didaktischen Unterricht zu kollektiven Lernerfahrungen. 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 kraftvolle kollektive Handeln führt zu Grundsatz 3.
- 3) **Soziales Handeln im Wandel!** Die Verlagerung auf junge Menschen als Führungspersönlichkeiten, mit dem Schwerpunkt auf kollektivem statt individuellem Handeln und Nutzen sowie dem co-creativen Charakter von SIE, veranlasst junge Menschen dazu, den Status quo einer sozial ungerechten Welt zu hinterfragen. Dies wiederum befähigt sie dazu, sich durch bürgerschaftliches Engagement für einen nachhaltigen, positiven Wandel in der Gesellschaft einzusetzen.

## SIE in der Praxis

Wir werden nun darlegen, wie die der SIE zugrunde liegende Theorie und die Programmkomponenten durch Co-Creation Labs in die Praxis umgesetzt werden.

### Co-Creation Labs

SIE verbindet Jugendarbeit mit sozialer Innovation, indem junge Menschen soziale Innovationsprojekte planen 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-Creation Labs konzipiert, entwickelt und durchgeführt, die jederzeit und überall stattfinden können und von Moderator:innen geleitet werden, die sowohl die Vorbereitungs- als auch die Durchführungsphase eines Labs unterstützen. Co-Creation Labs sind ein offenes Lernumfeld, in dem verschiedene Interessengruppen wie junge Menschen,

Jugendarbeiter:innen, Eltern, soziale Innovator:innen, städtische Akteur:innen, städtische Interessengruppen oder andere Mitglieder der lokalen Gemeinschaft an der Gestaltung und Umsetzung von Projekten der sozialen Innovation mitwirken.



Abbildung 1: Teilnehmende an einem Co-Creation Lab

Ein Co-Creation Lab besteht aus zwei Hauptphasen:

**Vorbereitungsphase** - In der Vorbereitungsphase arbeitet die Moderator:innen allein, um SIE zu verstehen, zu lernen, was ein Co-Creation Lab ist, und um sich vorzubereiten, indem sie die jungen Menschen auswählen, die teilnehmen sollen, mit den Interessenvertreter:innen Kontakt aufnehmen und die Logistik arrangieren.

**Umsetzungsphase** - In dieser Phase erstellen die Teilnehmenden des Labors gemeinsam ihr SI-Projekt, um das identifizierte soziale/nachhaltige Problem in Angriff zu nehmen. Die Phasen der Umsetzungsphase sind zusammen mit der Aufschlüsselung dessen, was in jeder Phase geschehen sollte, unten dargestellt:



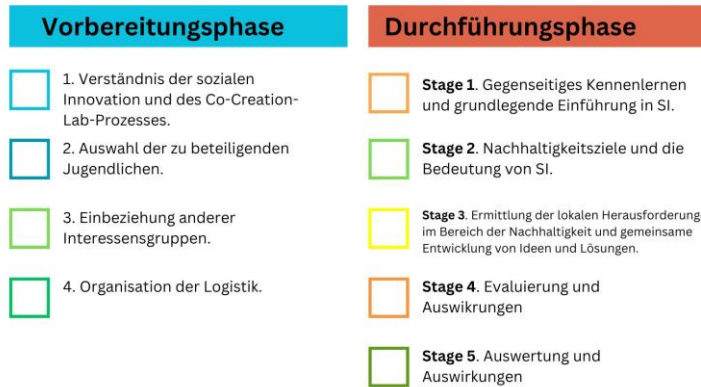


Abbildung 2: Phasen eines Co-Creation Labs

### Kompetenzen der sozialen Innovation

Während des Prozesses entwickeln die jungen Menschen die Kompetenzen der sozialen Innovation. Bei diesen Kompetenzen handelt es sich um eine Reihe von Fähigkeiten und Werten, die es den jungen Menschen ermöglichen, ihr Wissen über soziale und Nachhaltigkeitsfragen in der lokalen Gemeinschaft in die Tat umzusetzen und sich dabei an den **Zielen für nachhaltige Entwicklung** (SDGs) zu orientieren. Die Umsetzung dieser Kompetenzen folgt dem Prozess der sozialen Innovation, bei dem junge Menschen lernen:

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

Dadurch sammeln junge Menschen reale Erfahrungen bei der Entwicklung eines Motivs, einer Denkweise und einer Einstellung, um jetzt und in Zukunft einen positiven sozialen Wandel zu bewirken.



	Kompetenzen der sozialen Innovation	Erklärung
Ermittlung von Möglichkeiten für soziale Wertschätzung	1. Vision einer besseren Welt	Stell dir eine bessere und fairere Welt vor
	2. Verantwortungsvolles und kritisches Denken	Erkenne die guten und schlechten Aspekte, damit du etwas verantwortungsvoll verbessern kannst
	3. Empathie	Zeige Verständnis und reagiere auf die Gefühle anderer, um etwas besseres zu erschaffen
	4. Selbstwirksamkeit	Glaub an dich selbst. Erkenne und bewerte deine Stärken und Schwächen. Schätze die Meinung anderer
Aufbau neuer Beziehungen	5. Kollektives und kreatives Problemlösen	Entwickle Ideen in der Gruppe, die einen sozialen Wandel auslösen
	6. Anerkennung von Vielfalt/Diversität	Arbeite mit verschiedenen Menschen, um ein gutes Ergebnis zu erzielen
Nimm innovative Maßnahmen zur Schaffung von Wertschöpfung	7. Kollektive Wirksamkeit	Hilf andere, ihre Ziele zu erreichen
	8. Soziale Resilienz	Beharre auf deiner Vision und konzentriere dich trotz Rückschlägen und Misserfolgen auf diese
	9. Den Sprung zur Wertschöpfung wagen	Handle entsprechend deiner



		Vision, um anderen zu helfen
	10. Ressourcen gut nutzen	Koordiniere Menschen und nutze (auch digitale) Ressourcen, um dein Ziel zu erreichen
	11. Soziale Kommunikation	Kommuniziere und interagiere effektiv mit anderen, um positive und dauerhafte (langfristige) Beziehungen aufzubauen
	12. Reflektiertes Lernen	Tritt zurück, reflektiere und analysiere, was du erreicht hast, um zu lernen und dich zu verbessern
	13. Gemeinsame Planung & demokratische Entscheidungsfindung	Entscheide demokratisch (als Gruppe) über zukünftige Aktionen und eure gemeinsamen Aktionen

Abbildung 3: Kompetenzen der sozialen Innovation

### Auswirkungen und Lernergebnisse

Bildung für soziale Innovation hat nachweislich Auswirkungen auf das emotionale, kognitive, verhaltensmäßige und handlungsorientierte Engagement von Grund- und Sekundarschüler:innen (Garefi, Kalemaki & Kantsiou, 2021). Der Ansatz wurde im Rahmen eines Horizont-2020-Projekts entwickelt und in einem ersten Pilotjahr (2018-19) und einem zweiten Pilotjahr (2019-2020) eingehend



getestet. Das zweite Jahr war zwangsläufig von der Pandemie-Krise betroffen, sodass viele ihre sozialen Innovationsprojekte online durchführten. Das Engagement und die Lernergebnisse während der beiden Pilotphasen sind in der nachstehenden Tabelle zusammengefasst.

Eigenschaft	Ergebnisse
<b>Emotionales Engagement</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Befähigung junger Menschen</li> <li>● Eigenverantwortung der Schüler:innen</li> <li>● Gehört werden</li> <li>● Sich wertgeschätzt fühlen</li> <li>● Autonomie ermöglichen</li> <li>● Sich von Erwachsenen respektiert fühlen</li> <li>● Wichtig sein</li> <li>● Gefühl der Zugehörigkeit zur Gemeinschaft</li> <li>● Zunehmendes Selbstvertrauen und Reife</li> <li>● Gleichberechtigte Mitgestalter:innen mit Erwachsenen sein</li> <li>● Lernen, das einen realen Zweck erfüllt</li> <li>● Verbesserte Beziehungen zwischen den</li> </ul>

<sup>1</sup> Fredricks et al., 2004

<sup>2</sup> Christenson et al., 2012; DeVito, 2016

<sup>3</sup> Reeve, 2012

<sup>4</sup> Archambault et al., 2009



<b>Kognitives Engagement</b>	(1) Psychologische Beteiligung an Lernprozessen <sup>5</sup>  (2) Tiefgreifendes konzeptionelles Verständnis <sup>6</sup>	Generationen <ul style="list-style-type: none"> <li>● Entwicklung eines tiefen Verständnisses dafür, wie Maßnahmen zu einem greifbaren Ergebnis führen können</li> <li>● Verständnis für den tatsächlichen Wert in der Welt</li> <li>● Übernahme von Verantwortung</li> <li>● Lernen als persönlich, wichtig und relevant empfinden</li> </ul>
<b>Verhaltensbezogenes Engagement</b>	(1) Beteiligung der Schüler:innen an akademischen und außerschulischen Aktivitäten <sup>7</sup>  (2) Einhaltung der Klassen- und Schulregeln durch die Schüler:innen <sup>8</sup>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Stärkeres Engagement im Unterricht</li> <li>● Mehr Interesse an schulischen Aktivitäten</li> <li>● Verbessertes Verhalten im Unterricht</li> <li>● Gesteigertes Selbstwertgefühl</li> <li>● Verbesserte Beziehungen zum Schulpersonal</li> <li>● Besseres Verhalten unter Gleichaltrigen</li> </ul>
<b>Handlungsorientiertes Engagement</b>	(1) Bewusste, proaktive und konstruktive Mitwirkung der Schüler:innen an der Gestaltung des Unterrichts	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Mehr Eigeninitiative zeigen</li> <li>● Die Initiative ergreifen</li> </ul>

<sup>5</sup> Archambault et al., 2009; Reeve, 2012

<sup>6</sup> Reeve, 2012

<sup>7</sup> Fredericks et al., 2004

<sup>8</sup> Archambault et al., 2009



	<p>(2) Schüler:innen übernehmen sinnvolle Aufgaben in ihrer Schule</p>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Konstruktive Vorschläge machen und gestalten</li><li>• Erhöhte Bereitschaft und Anstrengungen, echte Veränderungen zu beeinflussen</li><li>• Gesteigerte Entschlossenheit, Ziele zu erreichen</li><li>• Begeistert sein</li></ul>
<p><b>Kompetenzen der sozialen Innovation</b></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) Ergreifen individueller und kollektiver Maßnahmen</p>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Verstehen eines Problems, mit dem andere konfrontiert sind, und Ergreifen von Maßnahmen, um sie zu unterstützen</li><li>• Sich vorstellen, wie man Dinge zum Besseren verändern kann</li><li>• Lernen, wie man Ideen in die Tat umsetzt, um sozialen Wert zu schaffen</li><li>• Kritisches Denken anwenden, um Menschen auf verantwortungsvolle Weise zu helfen</li><li>• Selbsteinschätzung und Wertschätzung der Meinung anderer, um sich zu</li></ul>



		<p>verbessern</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Kreative Problemlösung durch generationenübergreifende Zusammenarbeit</li><li>• Vielfalt als Stärke zum Wohle aller nutzen</li><li>• Gegenseitige Unterstützung, um schwierige Zeiten durchzustehen und gemeinsame Ziele zu erreichen</li><li>• Lernen, dass Erfolge und Misserfolge keine Ziele sind, sondern Teil einer größeren Reise</li><li>• Nutzung von Ressourcen, einschließlich Technologie, zur Schaffung von sozialem Wert</li><li>• Gute Kommunikation, um positive Beziehungen aufzubauen</li><li>• Reflexion zur kontinuierlichen Selbstverbesserung</li><li>• Gemeinsame Planung und Entscheidungsfindung</li></ul>
--	--	---

Abbildung 4: Kompetenzrahmen für soziale Innovation



## Ziele für nachhaltige Entwicklung

Die Ziele für nachhaltige Entwicklung (Sustainable Development Goals) sind 17 Ziele, die die Vereinten Nationen als Prioritäten festgelegt haben, um Leid zu verringern und bis 2030 eine gerechtere Welt zu schaffen. Im Rahmen von SIE werden sie eingesetzt, um das kritische Denken in Bezug auf lokale und globale soziale Fragen zu fördern, damit junge Menschen sich aktiv an der Gestaltung ihrer Gemeinden und der Welt beteiligen können.

SIE nutzt den Zielkatalog der Ziele für nachhaltige Entwicklung als Leitfaden für die sozialen Innovationsprojekte junger Menschen, wobei möglicherweise ein Ziel im Mittelpunkt steht und weitere Ziele miteinander verbunden sind, da sich die Ziele überschneiden und miteinander verknüpfen sind:



Abbildung 5: Ziele für nachhaltige Entwicklung (SDGs)





## Wir stellen unsere Vorbilder vor - Stories of Impact and Inspiration

### Einleitung

In verschiedenen Videos werden unter dem Titel „Stories of Impact and Inspiration“ (Geschichten über Wirkung und Inspiration) junge Vorbilder aus den Partnerländern vorgestellt, die sich aktiv und positiv in ihren Gemeinden engagieren, sei es in den Bereichen Sozialarbeit, Nachhaltigkeit oder Kunst und Kultur. Der Grundgedanke ist, andere junge Menschen zu inspirieren, damit sie in ihren eigenen Gemeinschaften Veränderungen herbeiführen können. Diese Videos sollen anderen jungen Menschen helfen, ihr Selbstvertrauen zu stärken, ihre **sozialen und psychologischen Fähigkeiten** zu verbessern und ein wichtiges **Lerninstrument** sein, das **theoretisches Wissen** mit **praktischen Erfahrungen** und Geschichten aus dem wirklichen Leben verbindet.

### Vorstellung der Vorbilder aus Griechenland



#### John (27)

- ist der Gründer und Präsident des Sozialunternehmens *InfinityGreece*.

Im Jahr 2014 verwirklichte er zusammen mit seinen Partner:innen seine Idee eines Unternehmens. Er gründete *InfinityGreece*. Sie fördern die Einbindung und Beteiligung von Jugendlichen in Thessaloniki an Freiwilligenarbeit und am Arbeitsmarkt, um den sozialen Zusammenhalt und die integrative soziale Entwicklung durch nicht-formale Lernaktivitäten, Workshops und



Veranstaltungen zu stärken.

- Youtube video: <https://youtu.be/cXU5F-H-zQU?feature=shared>



#### Dimitris (27)

- ist der Mitbegründer des Sozialunternehmens *InfinityGreece* und der *Saldo Marketing Company*. Dimitris arbeitet mit John zusammen, um jungen Menschen nicht nur die Möglichkeit zu geben, sich ehrenamtlich zu engagieren, sondern auch im Marketingbereich zu arbeiten. Die Auswirkungen ihrer Arbeit sind entscheidend für die künftige Entwicklung der lokalen Gemeinschaft von Thessaloniki.
- Youtube video: <https://youtu.be/nhlqCywinOI?feature=shared>



#### Aimilios (26)

- ist einer der Mitbegründer und Chief Marketing Officer des Start-up-Unternehmens *Rhoé*. Eine seiner Interessen ist die Förderung der Märkte in



den Bereichen Vertrieb, Kommunikation und Finanzen, insbesondere im Bereich der Nachhaltigkeit und grünen Methoden. Eine der ersten Errungenschaften des Unternehmens war die Entwicklung einer Software zur Förderung einer grüneren und nachhaltigeren öffentlichen Mobilität in städtischen und ländlichen Gebieten. In den letzten Jahren hat sich ihr Engagement für die Nachhaltigkeit weiterentwickelt, was dazu führte, dass sie Partner von europäischen Horizon-Projekten wurden und die Energy-as-a-Service-Plattform entwickelten, ein Netzwerk für austauschbare Batterien für Elektroschiffe, das griechische und skandinavische Schifffahrtsunternehmen nutzen. Er und sein Team haben den Übergang vom Studium zur Umsetzung der eigenen Ideen in der Geschäftswelt erfolgreich gemeistert.

- Youtube video: <https://youtu.be/NjlGBogLV6Y?feature=shared>

### Vorstellung der Vorbilder aus Spanien



#### Alejandra (25)

- gründete *Onada Feminista* während ihres Journalismusstudiums an der UAB, um den katalanischen Medien eine frische, jugendliche weibliche Perspektive zu geben. Sie und ihre Kommiliton:innen gründeten *Onada Feminista* als Campus-Radiosender. Im Laufe von vier Jahren haben sie sich zu einem Kollektiv mit einer starken Online-Präsenz und einer aktiven Teilnahme an öffentlichen Veranstaltungen und Workshops zur Förderung



des Feminismus unter jungen Menschen entwickelt.

- Youtube video: <https://youtu.be/gb-hd-oGpq4?feature=shared>



#### Federico (36)

- Im Laufe von vier Jahren Zusammenarbeit mit einer diversen Gruppe von Menschen in einer einkommensschwachen Vorstadtgemeinde in Santa Fe, Argentinien, hat **Federico (36 Jahre)** junge Menschen dazu befähigt, in ihrer Gemeinde Einfluss zu nehmen. Inspiriert von seinem Onkel, entdeckte er seine Leidenschaft für das Unterrichten. Er widmete sich den Workshops, die er durchführte, und half jungen Menschen beim Einstieg in den Arbeitsmarkt und bei der Suche nach neuen Wegen im Leben.

- Youtube video: <https://youtu.be/PvV0m5kdmVo?feature=shared>



#### Jalal (34)

- studierte in einem kleinen Dorf im marokkanischen Atlas. Später wanderte



er nach Barcelona aus und studierte Sozialpädagogik. Seit seiner Kindheit hat er ein starkes Interesse an Ungleichheiten und sozialen Ungerechtigkeiten, insbesondere in einem Land, das von Bürokratie und Ungleichheit geprägt ist. Sein Lebensweg war von vielen Hindernissen geprägt, die seine Interessen veränderten und zu seiner Entscheidung führten, Sozialarbeiter zu werden und mit anderen jungen Migrant:innen zu arbeiten.

- Youtube video: <https://youtu.be/wlg8h71GrXA?feature=shared>

### Vorstellung der Vorbilder aus Deutschland

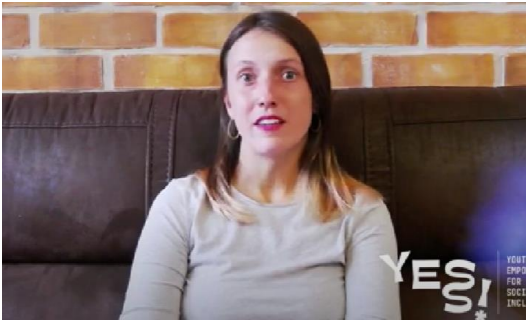


#### Anna (30)

- die seit langem in Erfurt lebt, engagiert sich in einer Vielzahl von Bereichen.

Ihre Arbeit reicht von Nachhaltigkeit, Engagement für NEETS, Gemeinschaftsinitiativen bis hin zu politischem Aktivismus. Besonders hervorzuheben ist ihr *Projekt Delight*, mit dem sie leerstehende Häuser und Ladenlokale wiederbelebt und leere Räume für filmische Kunstperformances nutzt, die für jeden zugänglich sind. Diese Filme drehen sich um Nachhaltigkeitsthemen, und das Projekt wurde mit dem *Projekt N* ausgezeichnet, einer Auszeichnung für Nachhaltigkeitsbemühungen. Weitere Informationen findest du unter: <https://delight-erfurt.de>

- Youtube video: [https://youtu.be/nH\\_PvBTEcWA?feature=shared](https://youtu.be/nH_PvBTEcWA?feature=shared)



### Sara (30)

- ursprünglich aus Rimini, lebt seit längerer Zeit in Erfurt. Als freischaffende Künstlerin leitet sie Workshops und trägt zu den Aktivitäten bei Spirit of Football bei. Bei ihren Workshops liegt der Schwerpunkt auf der Förderung der Kreativität durch verschiedene Aktivitäten. Trotz ihres Engagements stellt sie ihre Werke erfolgreich aus und engagiert sich in weiteren Projekten wie ARTcoWORKers. Derzeit initiiert sie eine neue Reihe von Workshops, bei denen Menschen mit und ohne Behinderung gemeinsam an Kunstprojekten arbeiten. Weitere Informationen findest du unter: <https://artcoworkers-platform.eu> <https://spirit-of-football.de>
- Youtube video: <https://youtu.be/KAlI-8IaUlo?feature=shared>



### Gegengewalt

- besteht aus einem Kollektiv junger DJs und ihrer Partner:innen, die mehr als nur Musik machen und Veranstaltungen organisieren wollen. Bei der



Co-funded by  
the European Union



Organisation der Veranstaltung haben sie sich von dem Wunsch leiten lassen, einen aktiven Beitrag für ihre Stadt und deren Bewohner:innen zu leisten. Der gesamte Erlös ihrer Veranstaltung wird für wohltätige Zwecke verwendet. Ausgehend von den gemeinsamen Erfahrungen während des Studiums in Erfurt waren die gemeinsame Leidenschaft und die Ehrfurcht vor der Musik die verbindende Kraft, die sie zusammenbrachten. Weitere Informationen findest du unter: [https://linktr.ee/gegengewalt?fbclid=PAAaaiw\\_LbK2DIhe6Elgz3za5q4EN13Pv8dAgotA0Wy0GiFxxIB\\_roKb4iH7g](https://linktr.ee/gegengewalt?fbclid=PAAaaiw_LbK2DIhe6Elgz3za5q4EN13Pv8dAgotA0Wy0GiFxxIB_roKb4iH7g)

- Youtube video: <https://youtu.be/BKafYXMWikw?feature=shared>

### Introducing the Role Models from Italy



#### Lorenzo (33)

- ist ein junger Logistiker bei der NRO *Emergenza Sorrisi* mit Sitz in Rom, die in Ländern des globalen Südens sowie in Ländern, die von Kriegen und politischer Unsicherheit betroffen sind, humanitäre Hilfe und medizinische Versorgung leisten. Sie hat dazu beigetragen, mehrere chirurgische Eingriffe für Kinder mit Gesichtsfehlbildungen zu verbessern und durchzuführen, lokale Ärzt:innen auszubilden und medizinische Missionen in mehreren Ländern durchzuführen. Mehr Informationen findest du unter: <https://www.emergenzasorrisi.it/>.
- Youtube video: <https://youtu.be/Gg1xoRX0hNM?feature=shared>



### Hanna (33)

- geboren in Berlin, ist die Projektleiterin des Projekts *ReWildFires* mit Sitz in Palermo. Das Kollektiv *Rewild Sicily* wurde aus einem konkreten Bedürfnis heraus geboren: Sizilien soll grüner, wilder und bewusster werden. Sie arbeiten an kleinen Projekten, die praktisch und leicht wiederholbar sind und kleine lokale Gemeinschaften und ihre Liebe zu dem Land, in dem sie leben, wiederherstellen sollen. Sie denken global und handeln lokal, auf dieser magischen Insel, auf der jeder Winkel ein Wunder ist. Sie tun dies vor allem, indem sie versuchen, den Konflikt zwischen der Menschheit und der Erde zu verringern. Ihre Werkzeuge sind Agroforstwirtschaft, Brandbekämpfung, regenerative Weidewirtschaft und „rewilding“ (Wiederherstellung natürlicher Prozesse).
  
- Youtube video: <https://youtu.be/8UFrh06r19I?feature=shared>



### Marta (22)





- ist Jurastudentin und Aktivistin in der Bewegung *OurVoice*. *Our Voice* ist eine freiwillige, säkulare und überparteiliche Organisation, die sich aus jungen Menschen aus verschiedenen Teilen der Welt zusammensetzt, die sich durch Aktivismus, Journalismus, Freiwilligenarbeit und jede Form von Kunst ständig für die Anprangerung jeglicher sozialer Ungerechtigkeit einsetzen, z.B. Korruption, das italienische und europäische kriminelle Netzwerk des Handels mit Giftmüll, Umweltfragen, Medienzensur, Femizide, Transfeminizide und jegliche geschlechtsspezifische Gewalt. Ihre Stimme hat einen starken Einfluss auf die Menschen ihrer Generation.
  
- Youtube video: [https://youtu.be/HUiC\\_i7YjPg?feature=shared](https://youtu.be/HUiC_i7YjPg?feature=shared)

## YES-SI Curriculum und Module

### Ziel

Das Curriculum beinhaltet Module zur Befähigung junger Menschen, aktive Bürger:innen zu werden, die ihr Potenzial und ihre Visionen für eine bessere Zukunft nutzen, indem sie kreative Problemlösungen für soziale Herausforderungen finden. Sie werden mit Wissen, Fähigkeiten, Werten und Motivation ausgestattet, um Verantwortung für ihre lokalen, nationalen und globalen Umstände zu übernehmen und aktiv zu handeln.

### Zielgruppe

Zielgruppe des Trainingsprogramms sind NROs, Ausbilder:innen und Jugendarbeiter:innen, damit sie es mit jungen Menschen nutzen können. Sowohl die Entwicklung der Schulungsmaterialien als auch die Module wurden so konzipiert, dass sie leicht an den jeweiligen Kontext und/oder die Organisationen der Jugendarbeit angepasst werden können. Diese Faktoren ermöglichen es Jugendarbeiter:innen, ihr Wissen und ihre Fähigkeiten zu verbessern, um innovativer und effektiver individuelles und kollektives Empowerment anzubieten.

### Ansatz für Lernen und Training

Die Ressourcen basieren auf der Methodik „Youth Empowerment for Social



Inclusion“. Der didaktische Ansatz basiert auf einer nicht-formalen Bildungsmethodik, die eine Vielzahl von interaktiven Lern- und Schulungsmethoden wie Gruppenarbeit, problem- und lösungsorientierte Sitzungen, gruppensdynamische Übungen, Brainstorming und Präsentationen umfasst.

## Inhalt

Der Lern- und Ausbildungskurs umfasst vier Module. Jedes Modul dauert etwa drei Stunden. Insgesamt werden 12 Stunden benötigt, um den Kurs abzuschließen.

Jedes Modul enthält eine theoretische Einführung und zwei verschiedene nicht-formale Bildungsaktivitäten. Die Aktivitäten können entweder persönlich durchgeführt oder an eine Online-Version mit anschließenden Vorschlägen für Moderator:innen angepasst werden. Jedes Modul enthält auch Beispiele für bewährte Verfahren und weitere Ressourcen, um die Organisation der Aktivitäten in der Gemeinde zu erleichtern.

### Modul 1 “Innere Stärken und äußere Kräfte”

Die Teilnehmenden werden sich mit der Identifizierung ihrer persönlichen und gemeinschaftlichen Stärken sowie mit externen Einflüssen befassen, die sich auf die Umsetzung ihrer Gemeinschaftsprojekte auswirken können. Die Diskussionen werden sich um das Erkennen persönlicher und externer Ressourcen drehen, die zum Projekterfolg beitragen können. Zu diesem Zweck wird den Teilnehmenden die Methodik der SWOT-Analyse (**S**trengths - Stärken, **W**eakness - Schwächen, **O**pportunities - Chancen, und **T**hreats - Bedrohungen) vorgestellt. Mit Hilfe der SWOT-Analyse werden die Jugendlichen in die Lage versetzt, interne Stärken (z. B. persönliche Fähigkeiten und Werte) und externe Stärken (z. B. eine sozial aktive lokale Gemeinschaft) zu erkennen und diese bei der Planung und Durchführung ihrer Projekte anzuwenden.

### Modul 2 “Junges Leadership für soziale Veränderung”

Im Mittelpunkt dieses Moduls steht die Förderung von Führungskompetenzen bei den Teilnehmenden, wobei die Rolle der Jugendlichen bei der Förderung positiver Veränderungen in ihren Gemeinschaften hervorgehoben wird. Es wird sowohl Empathie als auch Verhandlungsgeschick fördern. Das Modul basiert auf drei



theoretischen Ansätzen: dem konzeptionellen Modul für die Entwicklung von Führungsqualitäten bei Jugendlichen, Service-Learning und adaptiven Führungspraktiken. Um diese Führungsqualitäten bei jungen Menschen zu entwickeln, bietet das Modul die Möglichkeit, gewaltfreie Kommunikation (GFK) und Verhandlungsgeschick zu üben. GFK ist ein von dem Psychologen Marshall Rosenberg entwickeltes Kommunikationskonzept. Die zugrundeliegende Annahme ist, dass die meisten Konflikte aus einem Mangel an Kommunikation und dem Unvermögen entstehen, andere zu verstehen und sich mit ihnen auf einer tieferen Ebene zu verbinden. GFK zielt darauf ab, einfühlsame und mitfühlende Verbindungen mit anderen aufzubauen.

### Modul 3 “Digitaler Jugendaktivismus”

Dieses Modul zielt darauf ab, die erforderlichen strategischen und digitalen Fähigkeiten zu verbessern, indem es Informationen über digitalen Jugendaktivismus und verfügbare Online-Tools bereitstellt, um in den Gemeinden eine reale Wirkung zu erzielen. Die Teilnehmenden werden den Bereich des digitalen Aktivismus erkunden und die Macht digitaler Tools und Plattformen bei der Initiierung sozialer Veränderungen kennenlernen. Die Diskussionen werden sich um die effektive Nutzung verschiedener digitaler Plattformen für das Engagement in der Gemeinschaft und den Aktivismus drehen. Im Rahmen des Moduls werden zunächst das Konzept des digitalen Jugendaktivismus und verschiedene verfügbare Online-Tools vorgestellt. Die Teilnehmenden werden ihr Wissen über die Bedeutung und die wichtigsten Punkte des Konzepts durch ein ansprechendes Online-Quiz bewerten. Anschließend werden die Teilnehmenden die Idee und die Strategie hinter einem erfolgreichen Beispiel einer Fallstudie überprüfen und analysieren.



Co-funded by  
the European Union



#### Module 4 "Bürgerschaftliches Engagement im Wandel"

Dieses Modul zielt darauf ab, bei den Teilnehmenden einen Sinn für bürgerschaftliche Verantwortung und Aktivismus zu wecken, damit sie in ihrer Gemeinde Veränderungen bewirken können. Es soll das kritische Denken in Bezug auf kommunale Themen fördern und die Teilnehmenden dazu inspirieren, sich aktiv für Veränderungen einzusetzen. In einem Selbstbewertungsspiel namens „BingoCivic“ werden die Teilnehmenden darüber nachdenken, ob und wie sie ihr Gemeinwesen bereits bei der Förderung von Veränderungen unterstützt haben. Die Hauptaktivität mit dem Namen „Superheroes Changemakers“ ermöglicht es den Teilnehmenden dann, die Fähigkeiten, Werte und Einstellungen zu identifizieren, die ein:e Changemaker:in haben sollte. In einem Rollenspiel mit dem Titel „Verbindungen herstellen und Probleme lösen“ werden die Teilnehmenden gemeinsam Verbindungen zwischen verschiedenen Gruppen herstellen und herausfinden, wie sie ein Problem gemeinsam lösen können.



## YES-SI Changemaker Game

Das im Rahmen des YES-SI-Projekts entwickelte Crowdfunding-Spiel bietet durch Gamification einen kreativen und fesselnden Ansatz, um etwas über Projektfinanzierung zu lernen. Eine Idee zu haben ist der erste Schritt, das Geld für die Finanzierung zu finden, der zweite. Durch ansprechende, interaktive Erklärungen von Begriffen und Verfahren bringt das YES-SI Spiel den Teilnehmenden das Crowdfunding näher. Nachdem die Spieler:innen einen Avatar ausgewählt und drei Spielstufen durchlaufen haben, erhalten sie je nach ihren Aktionen einen personalisierten Bericht.

Zu Beginn des Spiels wird den Spieler:innen ein grundlegendes Verständnis für Crowdfunding vermittelt, einschließlich der verschiedenen Formen, verfügbaren Plattformen und Methoden zur Anpassung der gewählten Plattform an das jeweilige Projekt. Durch unterhaltsame Aktivitäten und Quizfragen können die Teilnehmenden ihr Wissen bewerten, Kommentare erhalten, Sterne sammeln und in die nächste Stufe aufsteigen.

Die Entwicklung eines projektspezifischen Marketingplans ist das Hauptziel dieser Phase. Nach Abschluss wird ein personalisierter Bericht erstellt, der es den Teilnehmenden ermöglicht, ihre Antworten zu überprüfen und ein umfassendes Verständnis von Crowdsourcing zu erlangen. Die [Webseite](#) des Projekts bietet das Spiel kostenlos auf Englisch, Spanisch, Italienisch, Griechisch und Deutsch an.

## Was sind die YES-SI Changemaker Labs?

### Einleitung

Das YES-SI Changemaker Lab soll ein offener Raum sein, in dem junge Menschen zusammenkommen und zusammenarbeiten können. Gruppen junger Menschen können entweder zu einem YES-SI Lab kommen oder über ein YES-SI Changemaker Lab zueinander finden, um an einem für sie bedeutsamen Gemeinschaftsprojekt zu arbeiten und es zu entwickeln. Diese Projekte müssen sich auf mindestens eines der Ziele für nachhaltige Entwicklung (SDGs) beziehen. Die Labs zielen darauf ab,



junge Menschen und ihre Projekte mit Interessenvertreter:innen, Mentor:innen, Partner:innen usw. in ihrer Gemeinde zusammenzubringen, um a) die Erfahrung für alle am Projekt Beteiligten zu verbessern und b) optimale Ergebnisse für die Projekte in der Gemeinde zu erzielen.

Die YES-SI Changemaker Labs sind nach den Prinzipien der Bildung für soziale Innovation (SIE) aufgebaut. Der Co-Creation-Prozess entwickelt sich in einem aufgeschlossenen Umfeld, in dem alle Beteiligten auf Augenhöhe zusammenarbeiten. Teil des Co-Creation-Prozesses ist auch der Peer-to-Peer-Ansatz beim Lernen. In den YES-SI Changemaker Labs ist es wichtig anzuerkennen, dass die Rollen von Moderator:innen und Teilnehmenden während eines Projekts mehrmals wechseln können. Die Partner:innen dieses Projekts sind der festen Überzeugung, dass jeder seine Erfahrungen weitergeben und seine Kenntnisse und Fähigkeiten unter Beweis stellen kann. Anstatt dass Lehrer:innen den Jugendlichen sagen, was sie zu tun haben, bietet ihnen die Reise durch das Labor (und durch die Entwicklung des Projekts) die Wahl und Kontrolle (die Jugendlichen stehen im Mittelpunkt). Es ist hilfreich, jede:n, der am Lab beteiligt ist, als Teilnehmende:n zu betrachten, unabhängig davon, ob sie als Teilnehmende, Moderator:in, Trainer:in, Interessenvertreter:in, Mentor:in usw. begonnen hat, wobei die Moderator:innen eine kleine Ausnahme darstellen, da sie über ein tieferes Wissen über die Methodik des YES-SI Labs verfügt.

### Phasen eines YES-SI Changemaker Labs

Wie die Bemühungen von einem YES-SI Lab kombiniert werden können :

#### Stufe 1 - Einrichtung eines YES-SI Changemaker Labs (Vorbereitungsphase)

Das YES-SI Changemaker Lab kann in einem physischen oder digitalen Raum durchgeführt werden:

- Finde einen geeigneten Standort: beachte dabei folgende Punkte
  - Zeitliche Verfügbarkeit
  - Verbundene Kosten



Co-funded by  
the European Union



- Infrastruktur: notwendige Ausrüstung, z. B. Wifi, Flipchart und Zugänglichkeit für Menschen mit Behinderung und/oder Zugangsbedürfnisse der Teilnehmenden
- Rekrutierung von Changemaker-Lab-Moderator:innen, Koordinator:innen und Multiplikator:innen:
  - Moderator:innen: unterstützen, fördern und koordinieren ggf. die Co-Creation-Prozesse in den Labs.
  - Koordinator:innen: planen die konkrete Umsetzung des Labs.
  - Multiplikator:innen: teilen und verbreiten Informationen über das Lab für alle Projekte, die in einem Lab stattfinden.
- Erstelle einen Verbreitungsplan mit einem Zeitplan:
  1. Frühere Informationen über die Labs und ihre Ziele.
  2. Rekrutierung von jungen Menschen, Mentor:innen und Interessenvertreter:innen.
  3. Informationen über die endgültigen Termine für die Labs und den Veranstaltungsort, sowie darüber, ob die Teilnehmenden etwas für diesen Tag mitbringen sollten.
  4. Verbreitung des Prozesses bei jedem Projekt: Erstellung von Medieninhalten, um zu zeigen, was in den Labs passiert, und Präsentation für die Teilnehmenden.
  5. Weitergabe nach jedem Projekt: Erstellung von Medieninhalten zur Weitergabe an das Netzwerk und die Interessenvertreter:innen über die Endergebnisse des Labs und die Kontaktaufnahme mit den Teilnehmenden bezüglich ihres Gemeinschaftsprojekts.



## Stufe 2 – Moderation eines YES-SI Changemaker Labs (Umsetzungsphase)

Die Rolle der **Moderator:innen** in einem Labor besteht darin, bereits mit SIE und der Methodik der Changemaker-Labos vertraut zu sein (Vorbereitungsphase), um der Gruppe während des Labs (Durchführungsphase) nützliche Werkzeuge und Anleitungen an die Hand zu geben. Die Moderator:innen unterstützen den Entscheidungsfindungsprozess sowohl auf der Projektebene als auch bei der Nutzung des Labors selbst. Dabei ist es wichtig zu wissen, dass die Moderator:innen Partner:innen der Gruppe sind und in keiner Weise Vorgesetzte oder alleinige Entscheidungsträger:innen sind. Die verschiedenen Methoden und Materialien des Labs sollen die Gruppe dabei unterstützen, sich selbst und ihr Projekt voranzubringen. Hier können die Moderator:innen glänzen, indem sie die Bedürfnisse der Gruppe junger Menschen gemeinsam mit ihnen beurteilen, um eine optimale Erfahrung für die Gruppe zu erreichen. **Verfügbare Ressourcen zur Gestaltung der Lernprozesse in den Labs sind auf der Projektwebsite verfügbar.**

### Einführung in die Bildung für soziale Innovation

Die Gruppe wird mit Hilfe von drei Kernelementen in die Bildung für soziale Innovation eingeführt. Verschiedene „Ice Breaking“-Aktivitäten ermöglichen es den Teilnehmenden, sich vorzustellen und ein Gefühl für Teamgeist zu entwickeln. Das Leitprinzip der Co-Creation wird eingeführt und definiert (optional: mittels eines Co-Creation-Vertrags (siehe Top-Tipps)) als Grundlage für die gemeinsame Arbeit. Anschließend werden die Ziele für nachhaltige Entwicklung (Sustainable Development Goals, SDGs) vorgestellt und erkundet, nicht nur als Schwerpunkt, um den sich die Bildung für soziale Innovation entwickelt, sondern auch als Leitprinzipien, mit denen Gemeinschaftsprojekte entwickelt werden können.

### Module zum Aufbau von Fähigkeiten

Die zuvor vorgestellten vier Module zum Aufbau von Fähigkeiten unterstützen die Teilnehmenden des Labs beim Erwerb und bei der Vertiefung von Fähigkeiten, die bei der Entwicklung eines Projekts und bei der Umsetzung von Veränderungen eine entscheidende Rolle spielen. Durch diese Module werden die Teilnehmenden in der Lage sein, verschiedene wichtige praktische Aspekte für ihr gemeinschaftliches Projekt zu erforschen und zu bearbeiten. Die Teilnehmenden werden in die Lage





versetzt, Rollen und Verantwortlichkeiten in ihren Projekten zu identifizieren, wie z. B. die wichtigsten Interessengruppen und ihre persönliche Entwicklung sowie die des Projekts zu überwachen und zu bewerten.

### YES-SI Changemaker Game

Das YES-SI Changemaker Game kann genutzt werden, um den Teilnehmenden des Labs die Idee des Crowdfunding vorzustellen und zu erkunden. Dies wird sie dabei unterstützen, öffentliche Mittel für ihre Aktivitäten, lokalen Changemaker:innen-Projekte und/oder Geschäftsideen als alternative Finanzierungsmethode zu gewinnen.

**Kommentiert [1]:** To be added!

### Top-Tipps

Top-Tipps für die erfolgreiche Durchführung von YES-SI Changemaker Labs basierend auf dem Feedback der Teilnehmenden und den gewonnenen Erkenntnissen.

- ✓ Erstelle deinen eigenen **“Co-Creation-Vertrag”!**

**Kommentiert [2]:** We could create a simple template and attach it to the handbook?!

Zu Beginn deiner Lab-Aktivitäten kannst du einen eigenen Co-Creation-Vertrag zwischen den Teilnehmenden und den Moderator:innen erstellen und aufsetzen. Der Vertrag kann umreißen, was Co-Creation für die Gruppe bedeutet und wie sie in der Praxis umgesetzt werden soll. Das kann die Gruppe dabei unterstützen, ein gemeinsames Verständnis von Co-Creation zu entwickeln.

- ✓ Plane ausreichend Zeit für Besprechungen ein!

Es wird empfohlen, dass die Treffen in den Labs entweder mehrmals mit einer Mindestdauer von jeweils zwei Stunden über mehrere Wochen hinweg oder in Form eines Workshops über mindestens zwei volle Tage stattfinden. So können sich die Teilnehmenden besser kennenlernen und umfassendere Projekte entwickeln.

- ✓ Hör auf die jungen Leute!

Wenn sich junge Menschen wertgeschätzt fühlen und das Gefühl haben, dass ihnen zugehört wird, sind die Labs am effektivsten. Deshalb ist es wichtig, ein Umfeld zu schaffen, in dem junge Menschen als Team zusammenkommen, ihre



Ideen frei äußern und ihre individuellen Fähigkeiten einbringen können. Auf diese Weise entstehen Projekte, die sich direkt auf das Leben der jungen Menschen und ihre Gemeinschaften beziehen und sich positiv auf ihr Leben auswirken.

- ✓ Entwickle Projektideen auf der Grundlage des Vorwissens der jungen Menschen!

Es ist wichtig, die Lernaktivitäten in den Labs an die Ausgangslage der Jugendlichen anzupassen. Vielleicht haben sie bereits eine Projektidee im Kopf. Dann sind einführende Aktivitäten wie Brainstorming oder die Vorstellung der SDGs möglicherweise nicht notwendig. Im Gegenzug können diese Aktivitäten sehr fruchtbar sein, wenn die Teilnehmenden ohne konkrete Ideen, aber mit der Motivation kommen, Veränderungen zu bewirken.

- ✓ Pilotaktivitäten als Moderator:innen!

Einige Lernaktivitäten erfordern, dass die Moderator:innen in den Labs über vertiefte theoretische Kenntnisse verfügen, z. B. über gewaltfreie Kommunikation. Es wird daher empfohlen, ausreichend Zeit einzuplanen, um sich mit diesen Aktivitäten vertraut zu machen und sie vorher auszuprobieren, z.B. alleine oder mit dem eigenen sozialen Netzwerk und/oder Kolleg:innen.



## Top-Tipps

**Top-Tipps für die erfolgreiche Durchführung von YES-SI Changemaker Labs basierend auf dem Feedback der Teilnehmer und den gewonnenen Erkenntnissen**

1

### **Erstelle deinen eigenen "Co-Creation-Vertrag"!**

Zu Beginn deiner Laboraktivitäten kannst du einen eigenen Co-Creation-Vertrag zwischen den Teilnehmenden und den Moderator:innen erstellen und aufsetzen. Der Vertrag kann umreißen, was Co-Creation für die Gruppe bedeutet und wie sie in der Praxis umgesetzt werden soll. Das kann die Gruppe dabei unterstützen, ein gemeinsames Verständnis von Co-Creation zu entwickeln.

2

### **Plane ausreichend Zeit für Besprechungen ein!**

Es wird empfohlen, dass die Treffen in den Labs entweder mehrmals mit einer Mindestdauer von jeweils zwei Stunden über mehrere Wochen hinweg oder in Form eines Workshops über mindestens zwei volle Tage stattfinden. So können sich die Teilnehmenden besser kennenlernen und umfassendere Projekte entwickeln.

3

### **Hör auf die jungen Leute!**

Wenn sich junge Menschen wertgeschätzt fühlen und das Gefühl haben, dass ihnen zugehört wird, sind die Labs am effektivsten. Deshalb ist es wichtig, ein Umfeld zu schaffen, in dem junge Menschen als Team zusammenkommen, ihre Ideen frei äußern und ihre individuellen Fähigkeiten einbringen können. Auf diese Weise entstehen Projekte, die sich direkt auf das Leben der jungen Menschen und ihre Gemeinschaften beziehen und sich positiv auf ihr Leben auswirken.

4

### **Entwickle Projektideen auf der Grundlage des Vorwissens der jungen Menschen!**

Es ist wichtig, die Lernaktivitäten in den Labs an die Ausgangslage der Jugendlichen anzupassen. Vielleicht haben sie bereits eine Projektidee im Kopf. Dann sind einführende Aktivitäten wie Brainstorming oder die Vorstellung der SDGs möglicherweise nicht notwendig. Im Gegenzug können diese Aktivitäten sehr fruchtbar sein, wenn die Teilnehmenden ohne konkrete Ideen, aber mit der Motivation kommen, Veränderungen zu bewirken

5

### **Pilotaktivitäten als Moderator:innen!**

Einige Lernaktivitäten erfordern, dass die Moderator:innen in den Labs über vertiefte theoretische Kenntnisse verfügen, z. B. über gewaltfreie Kommunikation. Es wird daher empfohlen, ausreichend Zeit einzuplanen, um sich mit diesen Aktivitäten vertraut zu machen und sie vorher auszuprobieren, z.B. alleine oder mit dem eigenen sozialen Netzwerk und/oder Kolleg:innen.



## Wie können Projekte der sozialen Innovation unterstützt werden?

### Tritt unserem YES-SI Global Changemaker Netzwerk bei

Das YES-SI Transnational Changemaker Netzwerk ist eine Gruppe internationaler Akteur:innen, die junge Menschen dazu befähigt, in ihren Gemeinden und über Landesgrenzen hinweg positive Veränderungen zu bewirken. Durch Zusammenarbeit, Mentoring, Schulung und Unterstützung dient das Netzwerk als Katalysator für sinnvolle und nachhaltige Wirkung.

Zu den Zielen des YES SI Transnational Changemaker Netzwerk gehören die Verbreitung der Projektergebnisse unter den Interessenvertreter:innen sowie die Unterstützung der von den jungen Menschen im Rahmen ihrer Co-Creation Labs entwickelten sozialen Innovationsprojekte.

Das Netzwerk besteht aus Interessenvertreter:innen der einzelnen Partner:innenorganisationen (Deutschland, Griechenland, Irland, Italien und Spanien) auf verschiedenen Ebenen: Gemeindemitglieder, lokale Behörden, lokale Unternehmen und Unternehmer:innen, Universitäten und Bildungseinrichtungen, politische Entscheidungsträger:innen, NROs usw.

Die Vision konzentriert sich auf die Befähigung junger Menschen, die Förderung der Zusammenarbeit und die Schaffung einer Plattform für die Verwirklichung von Projekten der sozialen Innovation und deren positive Auswirkungen auf ihre Gemeinschaften.

Zu den **Aktivitäten** des YES-SI Transnational Changemaker Netzwerk gehören:

#### Schulung und Kompetenzaufbau

Entwicklung von Workshops, die sich auf wichtige Fähigkeiten für junge Menschen konzentrieren, z. B. Führung, Projektmanagement, Kommunikation und Engagement in der Gemeinschaft.

Diese Schulungen werden online und offline organisiert, wobei das Fachwissen von erfahrenen Mentor:innen und Fachleuten, die Teil des Netzwerks sind, genutzt wird.



### Mentor:innenprogramm

Es wird ein Mentor:innenprogramm entwickelt, um junge Changemaker:innen mit erfahrenen Fachleuten und Mentor:innen zusammenzubringen, die sie bei ihren Projekten begleiten. Die Partner:innenorganisationen sorgen für die Interaktion und Unterstützung zwischen Mentor:innen und Mentees, um eine starke und positive Mentor:innenerfahrung zu fördern.

### Wissensaustausch und bewährte Praktiken

Der Austausch von bewährten Praktiken, Erfolgsgeschichten und Erfahrungen zwischen den Netzwerkmitgliedern ist ebenfalls eine wichtige Aktivität innerhalb des Netzwerks. Ein besonderer Schwerpunkt liegt auf der Mittelbeschaffung, die eine Grundvoraussetzung für alle sozialen Innovationsprojekte darstellt.

### Lobbyarbeit und Anerkennung

Die Partner:innen des YES-SI Projekts setzen sich für die Anerkennung der Beiträge junger Menschen auf der Grundlage ihrer sozialen Innovationsprojekte ein und arbeiten mit politischen Entscheidungsträgern:innen und Interessenvertreter:innen zusammen, um ein günstiges Umfeld für von Jugendlichen geleitete Initiativen zu schaffen.

### Kontinuierliches Feedback und Verbesserung

Die Partner:innen bemühen sich um kontinuierliches Feedback von den Mitgliedern des Netzwerks, um Verbesserungsmöglichkeiten zu ermitteln und auf sich verändernde Bedürfnisse einzugehen.

Das Netzwerk arbeitet über verschiedene **Kanäle**:

### Email Austausch

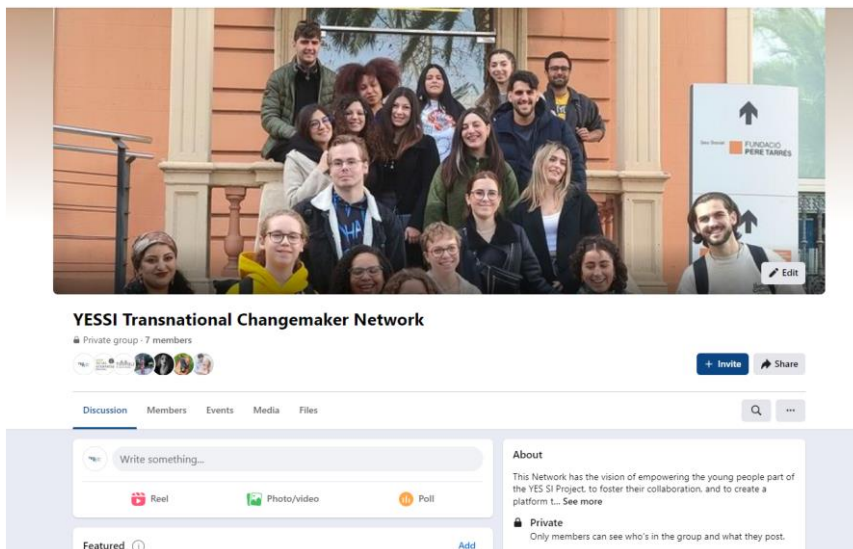
Die meisten Mitglieder des Netzwerks bevorzugen die direkte Kommunikation per E-Mail, um die sozialen Innovationsprojekte der jungen Menschen persönlich zu unterstützen. Die Verfügbarkeit der Mitglieder hat für die Interaktion mit den jungen Menschen oberste Priorität, da sie gerne ihr Wissen und ihre Erfahrung weitergeben, da sie wissen, dass dies eine unmittelbare Auswirkung auf ihre Projekte hat.



## Facebookgruppe

Die YES-SI Partner:innen haben eine Facebook-Gruppe gegründet, um Erkenntnisse und Ereignisse auszutauschen. Obwohl es sich um eine private Gruppe handelt, um ungewollte Mitglieder zu vermeiden, nehmen die Administrator:innen der Gruppe neue Mitglieder auf, die sich beteiligen möchten.

Den Link zum Beitritt zur Facebook-Gruppe findest du hier:  
<https://www.facebook.com/share/7v2Zvzoy5wddGAdt/>



## Online-Treffen

Um die Entwicklung von Projekten der sozialen Innovation junger Menschen auf globaler Ebene zu fördern, sind Online-Treffen geplant. Diese Treffen, die sogenannte Generalversammlung, werden internationale Akteur:innen zusammenbringen und eine einzigartige Plattform für Workshops, Seminare und Networking bieten. Durch die Teilnahme an diesen virtuellen Sitzungen können junge Innovator:innen aus verschiedenen Ländern wertvolle Einblicke von erfahrenen Fachleuten gewinnen, ihre Projektideen in interaktiven Workshops verfeinern und Kontakte zu potenziellen Kooperationspartner:innen knüpfen - und



Co-funded by  
the European Union



das alles in einer dynamischen Online-Umgebung. Dieser kollaborative Ansatz zielt darauf ab, junge Köpfe zu stärken und die positiven Auswirkungen ihrer sozialen Innovationsprojekte in ihren Ländern und auf der ganzen Welt zu beschleunigen.



## Was passiert als nächstes?

### Nachhaltigkeit und Nutzen

Die Nutzungsstrategien des Projekts sind Teil eines umfassenden Valorierungsprozesses mit dem Ziel, die Ergebnisse nach Projektende weiter zu nutzen und die YES-SI Changemaker Labs sowie das zugehörige Schulungs- und Inspirationsmaterial als Standardangebot für die Unterstützung der Jugendentwicklung durch soziale Innovation und zivilgesellschaftlichen Aktivismus zu etablieren.

Alle Projektergebnisse sind für Forschungsgemeinschaften, die an ähnlichen Themen arbeiten, verfügbar. So können die Projektaktivitäten und -ergebnisse zu weiterer Forschung und Entwicklung in diesem Bereich beitragen.

Für die Nutzung der Projektergebnisse gibt es einen offenen Zugang zu allen Projektergebnissen und Materialien, die auf der Website zum Herunterladen zur Verfügung stehen, so dass die Nutzer:innen die Möglichkeit haben, sie auf ihre eigenen Endgeräte herunterzuladen und sie für die künftige Nutzung und das Lernen aufzubewahren.

Alle Partner:innen veröffentlichen auf ihren Webseiten alle Projektergebnisse und machen sie über ihre Netzwerke und das transnationale YES-SI-Netzwerk bekannt. Auf diese Weise tragen die Projektpartner:innen dazu bei, dass die Projektergebnisse nachhaltig sind und für die Gestaltung relevanter Entwicklungsprogramme für die Jugendarbeit, die Politik und künftige Projekte genutzt werden. Obwohl die YES-SI-Ergebnisse auf offener Basis angeboten werden, gibt es einige finanzielle Überlegungen hinsichtlich ihrer weiteren Förderung, da sie möglicherweise zusätzliche Ausbildungsbemühungen der Partner:innen erfordern.





## Projektergebnisse

Zu den Ergebnissen, die nach dem Ende der EU-Finanzierung beibehalten werden und ein hohes Nutzungspotenzial aufweisen, gehören die folgenden:

Der konzeptionelle, operative und kontextuelle Rahmen von YES-SI ist der erste seiner Art und wurde als Grundlage für die Gestaltung und Entwicklung der YES-SI Schulungs- und Lernmaterialien verwendet.

YES-SI Schulungs- und Befähigungsmodule für junge Menschen. Diese Module können je nach den Bedürfnissen der Pädagog:innen und den Lernbedürfnissen der jungen Menschen entweder als Ganzes oder als einzelne Komponenten verwendet werden.

Stories of Impact and Inspiration: Diese Sammlung inspirierender Geschichten, die den Weg junger Changemaker:innen sowie den Beitrag von Jugendarbeiter:innen als Mentor:innen, Coach:innen und Unterstützer:innen zeigen, ist zu einer wertvollen Ressource geworden, die von verschiedenen Organisationen der Jugendarbeit, Universitäten, NROs und anderen Organisationen genutzt werden kann, die den Geist der Jugend wecken wollen.

YES-SI Changemaker Labs bieten wertvolle Ressourcen, Anleitungen und Schulungsmaterial für Jugendarbeiter, Ausbilder:innen und Moderator:innen, die digitale Jugendentwicklungsaktivitäten wie das YES-SI Inkubationsprogramm organisieren möchten. Diese Ressourcen sind online verfügbar, um ihre Nutzung durch die verschiedenen Zielgruppen zu erhöhen und sicherzustellen, dass sie eine größere Anzahl von Endnutzer:innen erreichen.

Das YES-SI Spiel wird über die YES-SI Changemaker Labs und die Projektwebseite auch nach Projektende direkt an eine Vielzahl anderer Jugendorganisationen oder -gruppen weitergegeben. Sie können das Trainingsmaterial nutzen oder Unterstützung in den Labs erhalten. Auch die Partner:innen werden es über ihre spezifischen Marketing- und Vertriebskanäle nutzen und verbreiten.



Und dieses YES-SI Handbuch bietet die Möglichkeit zu verstehen, wie YES-SI funktioniert, wie die gewonnenen Erkenntnisse genutzt werden können und wie neue YES-SI Changemaker Labs geschaffen und umgesetzt werden können.

#### Die SALTO YOUTH Plattform

Diese Plattform dient dazu, die Ergebnisse an Jugendarbeiter:innen weiterzugeben, das School Education Gateway zur Information von Lehrer:innen der Sekundarstufe, die daran interessiert sind, ihre Schüler:innen für soziale Innovationen zu sensibilisieren, und andere europäische Plattformen zur Verbreitung der Projektergebnisse.

#### Das YES-SI Transnational Changemaker Netzwerk

Das YES-SI Transnational Changemaker Netzwerk entwickelt sich zum Eckpfeiler für die langfristige Wirkung des Projekts. Dieses Netzwerk fungiert als Brücke, die die befähigten jungen Innovator:innen über die Laufzeit des Projekts hinaus verbindet. Hier können sie sich weiterhin über bewährte Verfahren austauschen, Probleme lösen und bei künftigen Vorhaben zusammenarbeiten. Das Mentoring durch erfahrene Akteur:innen innerhalb des Netzwerks bietet kontinuierliche Anleitung, während Plattformen zum Wissensaustausch die Innovationen am Leben erhalten. Auf diese Weise entsteht ein sich selbst tragendes System, in dem die jungen Akteur:innen des Wandels nicht nur die Projektergebnisse nutzen, sondern auch darauf aufbauen können, um sicherzustellen, dass ihre sozialen Innovationsprojekte auch nach Abschluss der Projektfinanzierung weiterhin positive Veränderungen und eine gerechtere und nachhaltigere Zukunft für ihre Gemeinschaften schaffen.



## Bibliographie

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](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.