

YES!

YOUTH
EMPOWERMENT
FOR
SOCIAL
INCLUSION

HANDBUCH FÜR DIE LABS - WIE MAN DAS YES-SI CHANGEMAKER LAB AUFBAUT



Co-funded by
the European Union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them2021-1-DE04-KA220-YOU-000029144

This work is licensed under CC BY-SA 4.0



Authors: M. Belén Apruzzese, Paul Littinski

Editor: Johanna Knebel





Einführung.....	1
Das YES-SI Projekt.....	2
Das YES-SIChangemaker- Lab.....	3
Was beinhaltet ein YES-SI Lab	3
Wie du dein eigenes YES-SI Lab aufbauen kannst.....	6
Was benötigst du?.....	7
Akteur:innen.....	7
Ressourcen.....	7
Anwerbung der Teilnehmenden.....	8
Identifizierung der jungen Menschen, Sozialarbeiter:innen und Mentor:innen, die die Protagonist:innen des Labs sein werden.....	8
Identifizieren von Interessensvertreter:innen und Partner:innen, die an den Labs beteiligt sein werden.....	8
Lege deine Strategien zur Kontaktaufnahme und Werbung für die oben genannte Zielgruppe fest.....	10
Wie man eine Gruppe durch das Lab führt.....	11
Einführung in soziale Innovation.....	12
Co-Creation kennen lernen.....	16
Anhang.....	21



Hallo und herzlich willkommen zum Handbuch für unsere YES-SI Changemaker Labs.

Wenn du oder deine Organisation über die Durchführung eines YES-SI Labs nachdenken, wenn du ein:e Trainer:in/Moderator:in in einem der YES-SI Labs bist, ein:e Teilnehmer:in oder einfach nur an unseren Labs interessiert bist, dann bist du hier genau richtig! Auf den folgenden Seiten werden wir zeigen, was für ein YES-SI Changemaker Lab benötigt wird, woraus ein Lab besteht, wie man eine Projektgruppe durch den Lab-Prozess navigiert, wie das YES-SI Lab das gesamte YES-SI Projekt auf praktischer Ebene umschließt, und wir werden einige nützliche Materialien im Anhang bereitstellen.

Wir beginnen mit einem allgemeinen Überblick über das Projekt selbst, bevor wir darauf eingehen, worum es bei den YES-SI Changemaker Labs geht. Bei der Erörterung der YES-SI Changemaker Labs werden wir auf den Rahmen und die Philosophie hinter den Labs eingehen, aber auch konkrete Fakten zu Logistik, Raum usw. liefern. Am Ende dieses Dokuments werden wir eine Anleitung für Trainer:in/Moderator:in geben, die die Labs durchführen werden.

Zur Verdeutlichung werden die Begriffe „YES-SI Changemaker Labs“, „YES-SI Labs“ und „Labs“ im Zusammenhang mit diesem Handbuch synonym verwendet.

Da die YES-SI Changemaker Labs das wichtigste praktische Ergebnis unseres YES-SI Projekts sind, das die meisten anderen Ergebnisse zusammenfasst und jedem interessierten Publikum präsentiert, ist es wichtig, dieses Handbuch nicht als eigenständiges Dokument zu betrachten. Es ist ein integraler Bestandteil des gesamten YES-SI Projekts und muss daher als Teil eines größeren Ganzen gesehen werden. Wie du sehen wirst, muss man sich auch das Wissen über die anderen Ergebnisse des YES-SI Projekts aneignen, um ein YES-SI Lab vollständig durchzuführen.

Nach Abschluss der YES-SI Changemaker Labs wird von den Teilnehmenden erwartet, dass sie:

- ✓ ein klares Verständnis für das Konzept der sozialen Innovation entwickeln
- ✓ sich der Ziele für nachhaltige Entwicklung und ihrer beabsichtigten Auswirkungen bewusst sein
- ✓ sich wertgeschätzt und gehört fühlen
- ✓ motiviert sein, sich für den sozialen Wandel zu engagieren
- ✓ ein stärkeres Gefühl der Autonomie, des Selbstvertrauens und der persönlichen und kollektiven Befähigung haben
- ✓ Kompetenzen wie Kreativität, Problemlösung, Empathie, Veränderungsbereitschaft usw. durch die Interaktion mit Gleichaltrigen und Erwachsenen und den allgemeinen sozialen Handlungsschwerpunkt des Modells der Social Innovation Education (SIE) entwickeln.
- ✓ Ein stärkeres Gefühl der Zugehörigkeit, Eigenverantwortung und Handlungsfähigkeit entwickeln.
- ✓ Ein potenziellen Gemeinschaftsprojekts mit positiven sozialen Auswirkungen entwickeln.

Wir hoffen, dass dieses Handbuch dir helfen wird, deine Ziele zu erreichen. Sei es in dem Sinne, dass du eigene YES-SI Changemaker Labs entwickelst, Teil eines solchen bist oder ganz persönlich. Unsere Arbeit ist dazu da, von allen geteilt und genutzt zu werden, die unsere Welt verbessern wollen und dies gemeinsam tun wollen.

Viel Erfolg,
Das YES-SI Projektteam



Youth empowerment for Social Inclusion (YES-SI) ist ein Erasmus+ Projekt, das sich an junge Menschen (18-25 Jahre) richtet, insbesondere an NEETs (nicht berufstätige Jugendliche), sowie an Jugendarbeiter:innen und Jugendarbeitsorganisationen. Die indirekte Zielgruppe sind städtische Akteur:innen, von politischen Entscheidungsträger:innen und lokalen Unternehmer:innen bis hin zu Aktivist:innen und Bürger:innen.

Mit dem Projekt sollen die folgenden Ziele erreicht werden:

- ✓ Junge Menschen in anspruchsvolle Aktivitäten einbinden, die ihre Fähigkeiten, ihre Vorstellungskraft und ihre Sicht auf die Welt und die Rolle, die sie darin spielen können, erweitern.

- ✓ Junge Menschen mit Netzwerken verbinden, von denen sie sonst nichts wüssten, die ihnen eine Plattform für ihre eigenen Ideen und Bestrebungen bieten und ihnen die Möglichkeit geben, zu sagen, in welcher Art von Welt sie leben wollen.

- ✓ Sie sollen neue Fähigkeiten und Kenntnisse erwerben, die Erfahrung machen, einen echten Wandel herbeizuführen, Eigentümer:innen des von ihnen geschaffenen sozialen Kapitals werden und beginnen, den Wert ihrer eigenen Ideen zu erkennen.

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

Auf dieser Website kannst du auf alle Projektmaterialien zugreifen, mit uns in Kontakt treten und dich über unsere Newsletter über unser Projekt auf dem Laufenden halten.

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

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

Durch theoretische Arbeit, Umfragen und Zusammenarbeit hat das YES-SI Projekt eine Methodologie formuliert, die die YES-SI Interventionslogik beinhaltet. Wir empfehlen dir dringend, die zusammengefasste YES-SI Methodik (Link) zu lesen, um erfolgreiche YES-SI Changemaker Labs zu verstehen, zu entwickeln und umzusetzen. Aber wer oder was ist ein YES-SI Changemaker Lab?





Inzwischen sollte der:die Leser:in mit den Grundsätzen des YES-SI-Projekts vertraut sein. Es zielt darauf ab, junge Menschen in die Lage zu versetzen, aktiv an einem positiven Wandel in ihrer Gemeinschaft mitzuwirken. Das Projekt versucht, dieses Ziel durch verschiedene Methoden zu erreichen. Die Theorie, die unserem Ansatz zugrunde liegt, wird in der Methodik dargelegt. Bevor die Methoden kurz erläutert werden, sollte das Ziel des YES-SI Changemaker Labs beschrieben werden.

Das YES-SI Changemaker Lab ist ein offener Raum, in dem junge Menschen zusammenkommen und zusammenarbeiten können. Gruppen junger Menschen können entweder zu einem YES-SI Lab kommen oder über ein YES-SI Lab zueinander finden, um an einem Gemeinschafts-Projekt zu arbeiten, das ihnen am Herzen liegt. Diese Projekte stehen im Einklang mit den Zielen für nachhaltige Entwicklung der Vereinten Nationen. Die Aufgabe der Moderator:innen in einem Lab ist es, der Gruppe nützliche Werkzeuge und Anleitungen zu geben, was das Lab für sie tun kann. Die Moderator:innen helfen bei der Entscheidungsfindung sowohl auf Projektebene als auch bei der Nutzung des Labs selbst. Dabei ist es wichtig zu wissen, dass die Moderator:innen Partner:innen der Gruppe sind und in keiner Weise Chef:innen oder alleiniger 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 die Bedürfnisse der Gruppe junger Menschen einschätzen, um gemeinsam mit ihnen eine optimale Erfahrung für die Gruppe zu erreichen.



Eine Methode der YES-SI Labs ist das Erlernen/Verbessern von Fähigkeiten. Das YES-SI Projekt hat einen Trainingskurs entwickelt, der aus vier Modulen besteht. Diese konzentrieren sich auf die Unterstützung der Changemaker bei der Entwicklung ihrer eigenen Projekte und beim Erlernen oder Verbessern nützlicher und relevanter Fähigkeiten. Dies sind die Module

Modul 1: Innere Stärken und äußere Kräfte

Die Teilnehmenden werden sich mit ihren inneren Stärken und äußeren Kräften befassen, die ihre Gemeinschafts-Projekte beeinflussen könnten. Die Diskussionen werden sich darum drehen, persönliche und externe Ressourcen zu erkennen, die zum Projekterfolg beitragen können.

Module 2: Junge Führungspersönlichkeiten für die Gemeinschaft

Im Mittelpunkt dieses Moduls steht die Förderung der Führungsqualitäten der Teilnehmenden, wobei die Rolle der Jugendlichen bei der Förderung eines positiven Wandels in ihrer Gemeinschaft betont wird. Es wird Empathie als Führungskraft sowie Verhandlungsgeschick fördern.

Modul 3: Digitale Jugendaktivist:innen

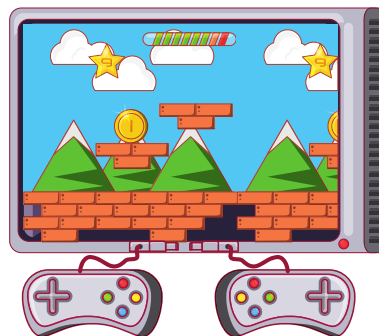
Die Teilnehmenden werden den Bereich des digitalen Aktivismus erkunden und die Macht digitaler Werkzeuge und Plattformen bei der Initiierung sozialer Veränderungen verstehen. Die Diskussionen werden sich um die effektive Nutzung digitaler Plattformen für das Engagement in Communities und den Aktivismus drehen.

Modul 4: Bürgerschaftliches Engagement für den gesellschaftlichen Wandel

Dieses Modul zielt darauf ab, bei den Teilnehmenden einen Sinn für staatsbürgerliche Verantwortung und Aktivismus zu entwickeln. Es soll das kritische Denken in Bezug auf Gemeinschafts-Themen fördern und die Teilnehmenden dazu inspirieren, proaktiv auf Veränderungen hinzuwirken.

Das YES-SI Crowdfunding-Spiel bietet eine innovative und fesselnde Möglichkeit, durch Gamification etwas über Projektfinanzierung zu lernen. Eine Idee zu haben, ist der erste Schritt, aber zu erfahren, wie man sie finanziert, ist entscheidend. Das YES-SI Spiel vermittelt den Nutzer:innen Wissen über Crowdfunding, indem es Begriffe und Verfahren auf interaktive und unterhaltsame Weise erklärt. Die Spieler:innen wählen einen Avatar aus und durchlaufen drei Phasen, bevor sie auf der Grundlage ihrer Antworten während des Spiels einen personalisierten Bericht erhalten.

Das Spiel beginnt mit der Vermittlung von grundlegendem Wissen über Crowdfunding, einschließlich der verschiedenen Arten von Crowdfunding, bestehenden Plattformen und Strategien zur Optimierung der gewählten Plattform für das jeweilige Projekt. Durch unterhaltsame Quizfragen und Übungen können die Nutzer:innen ihr erworbenes Wissen bewerten, Sterne sammeln, Feedback erhalten und in die nächste Phase einsteigen. In dieser Phase geht es um die Entwicklung einer auf ihr Projekt zugeschnittenen Marketingstrategie. Am Ende wird ein persönlicher Bericht erstellt, der es den Nutzern ermöglicht, ihre Antworten zu überprüfen und ein umfassendes Verständnis für Crowdfunding zu erlangen. Das Spiel ist kostenlos auf der Website des Projekts verfügbar.



Der Co-Creation-Prozess gedeiht in einem weltoffenen Netzwerk, in dem alle auf der gleichen Ebene zusammenarbeiten. Die Labs zielen darauf ab, junge Menschen und ihre Projekte mit Vermittler:innen, Mentor:innen, Partner:innen usw. in ihrer Gemeinschaft zusammenzubringen, um a) die Erfahrung für alle Projektbeteiligten zu verbessern und b) optimale Ergebnisse für die auf die Gemeinschaft ausgerichteten Projekte zu erzielen. Es ist zu hoffen, dass diese Verbindungen länger als die Entwicklung des Projekts andauern und sich für künftige Kooperationen als sehr nachhaltig erweisen. Das YES-SI Vermittler:innen Netzwerk ist ein Beispiel für ein internationales Co-Creation Netzwerk.

Teil des Co-Creation-Prozesses ist auch der Peer-to-Peer-Ansatz beim Lernen. In unseren Labs ist es von entscheidender Bedeutung, dass die Rollen der Moderator:innen und der Teilnehmenden während eines Projekts mehrmals wechseln können. Die Partner:innen dieses Projekts sind der festen Überzeugung, dass alle ihre Erfahrungen, ihr Wissen und ihre Fähigkeiten einbringen können. Anstatt dass eine Minderheit den Jugendlichen sagt, was sie zu tun haben, wird die Reise durch das Lab (und durch die Entwicklung des Projekts) kooperativ sein. Es ist hilfreich, alle, die am Lab beteiligt sind, als Teilnehmende:n zu betrachten, unabhängig davon, ob sie als Teilnehmende, Moderator:innen, Trainer:innen, Vermittler:innen, Mentor:innen usw. begonnen hat, wobei die Moderator:innen eine kleine Ausnahme darstellt, da sie über ein tieferes Wissen über die Möglichkeiten des YES-SI Labs verfügt.

In den **YES-SI Stories of Impact and Inspiration** (Geschichten über Einfluss und Inspiration) werden lokale Changemaker:innen und ihre Geschichten aus jedem Partnerland vorgestellt. Sie dienen als Quelle der Motivation und Inspiration für die Teilnehmenden der YES-SI Labs. Die Vorbilder werden interviewt und zu ihren Projekten und ihrer Motivation befragt und geben den Zuschauer:innen Orientierungshilfen.

Das Projektentwicklungsblatt (Anhang 2) ist das greifbare Ergebnis einer abgeschlossenen Projektentwicklung im Rahmen des YES-SI Labs. Jede Gruppe sollte dieses Blatt für sich selbst erstellen, da es die Idee und den Entwicklungsprozess ihres Gemeinschafts-Projekts detailliert beschreibt und die erlernten Techniken und Fähigkeiten aufzeigt. Dieses Blatt wird sich auch als nützlich für die Gruppe erweisen, um die Umsetzung ihres Projekts zu überprüfen. Der Bogen kann als Vorlage für weitere Projekte verwendet werden.

Das gesamte Lab will jeder Gruppe bestimmte Werkzeuge an die Hand geben, bleibt aber in dem Sinne flexibel, dass die Projektgruppe gemeinsam entscheiden kann, auf welche Bereiche sie sich mehr oder weniger konzentrieren möchte. Die Hauptaufgabe der Moderator:innen ist es, die Gruppe durch das Lab zu führen, aber sie sollten nicht als alleinige Entscheidungsträger:innen angesehen werden.



Ein YES-SI Changemaker Lab kann ganz unterschiedliche Formen annehmen, solange die übergreifenden Prinzipien und der Rahmen eingehalten werden. Das Lab kann sich in einem physischen oder digitalen Raum befinden. Wichtig ist, dass der Raum (egal ob digital oder physisch) die nötige Unterstützung und den nötigen Platz bietet, damit die verschiedenen Methoden des YES-SI Labs Gestalt annehmen können und die Teilnahme daran attraktiv ist. Es ist zu beachten, dass für ein ansprechendes und erfolgreiches digitales YES-SI Lab bestimmte Aspekte des Labs entsprechend angepasst werden müssen, um (fast) so ansprechend zu sein wie eine persönliche Sitzung. Dies sind einige Voraussetzungen, die für eine erfolgreiche Durchführung eines YES-SI Changemaker Labs zu beachten sind.

- Finde einen geeigneten Ort
 1. Verfügbarkeit von Terminen
 2. Verbundene Kosten
 3. Infrastruktur: notwendige Ausstattung wie in Punkt „Ressourcen“ beschrieben + Überprüfung der Zugänglichkeit für Menschen mit Behinderungen und/oder Zugangsbedürfnissen.
- Anwerbung von Lab-Moderator:innen, Koordinator:innen und Multiplikator:innen: wie in Punkt „Akteur:innen“ beschrieben. Es ist wichtig, mindestens ein Gespräch mit diesen Akteur:innen zu führen, um herauszufinden, ob ihr Profil mit den unter dem obigen Punkt beschriebenen Fähigkeiten übereinstimmt. Zur weiteren Ausarbeitung, wie diese Rollen besetzt werden sollten, lies bitte den Leitfaden.
- Erstelle einen Verbreitungsplan mit einer Übersicht über die Termine für
 1. Bisherige Informationen über Labs und ihre Ziele.
 2. Anwerbung von jungen Menschen, Mentor:innen und Interessenvertreter:innen.
 3. Informationen über die endgültigen Termine für die Labs und den Ort sowie darüber, ob die Teilnehmenden etwas für diesen Tag mitbringen sollten,
 4. Verbreitung des Prozesses jedes Projekts: Erstellung von Medieninhalten, um zu zeigen, was in den Labs passiert, und Präsentation für die Teilnehmenden
 5. Verbreitung nach jedem Projekt: Erstelle Medieninhalte, um das Netzwerk und die Interessensvertreter:innen über die Endergebnisse des Labs zu informieren und wie man die Teilnehmenden bezüglich ihres Gemeinschafts-Projekts kontaktieren kann.



Akteur:innen:

1. Mindestens ein:e erfahrene:r Moderator:in pro 15 Teilnehmende, die die Co-Creation-Prozesse unterstützt, anregt und gegebenenfalls koordiniert. In der Anfangsphase des Co-Creation-Prozesses fördern die Moderator:innen die Schaffung eines gemeinsamen Ziels für die verschiedenen Teilnehmenden. Es ist wichtig, dass die Moderator:innen aktiv zuhören und sich einfühlen können. Moderator:innen können Werkzeuge und Methoden einsetzen, die die Teilnehmenden des Co-Creation-Prozesses auch in der Anfangsphase offen für neue, alternative Ideen halten. Moderator:innen können Freiwillige sein oder zu den Organisationen gehören, die an den Labs teilnehmen, aber auch externe Teilnehmende.
2. Mindestens ein:e Multiplikator:in, der für den aktiven Austausch und die Verbreitung von Informationen über das Lab für alle Projekte in einem Lab zuständig ist. Diese Person sollte sich mit mindestens einer Person aus einer Projektgruppe abstimmen, um gemeinsam an der Verbreitung eines bestimmten Projekts zu arbeiten. Die Multiplikator:innen analysieren zusammen mit den Koordinator:innen, wer kontaktiert werden soll und welche Akteur:innen zu Beginn der Durchführung eines Labs in den Co-Creation-Prozess einbezogen werden sollen.
3. Mindestens ein:e Koordinator:in, die die Planung der Durchführung des Labs koordinieren. Diese Person sollte eng mit der Organisation verbunden sein, die das YES-SI Lab betreibt.

Jedes Projekt sollte aus mindestens zwei jungen Menschen (mehr sind willkommen) und einem:r Moderator:in bestehen. Außerdem werden die Akteur:innen zumindest in einige der Aktivitäten der Labs einbezogen.

Bei Bedarf könnte eine offene digitale Plattform für Online-Sitzungen oder ein Online-Lab zur Verfügung gestellt werden.

Ressourcen:	
Präsenz-Sitzung:	Online-Sitzung:
Computer, Projektor, Lautsprecher Internetanschluss Stift und Papier Flipchart (digital oder Papier)	Computer pro Teilnehmende:m Audio- Anlage am Computer Internetverbindung E-Mail Zugang zu einer digitalen Plattform wie Google Meet

Anwerbung der Teilnehmenden

Identifiziere die jungen Menschen, Sozialarbeiter:innen und Mentor:innen, die die Protagonist:innen des Labs sein werden:

Junge Menschen: zwischen 18 und 35 Jahre alt, die in dem Gebiet deines Labs leben, sich für die Geschehnisse in ihren Vierteln interessieren und einen Schulabschluss vorweisen können. Idealerweise sollten NEETs einbezogen werden.

Jugendarbeiter:innen, Sozialarbeiter:innen und Jugendmentor:innen: Erwachsene und junge Erwachsene, die mit Jugendlichen arbeiten, die Einfluss auf die Jugendlichen haben und von diesen möglicherweise als Mentor:innen anerkannt werden. Sie arbeiten in dem Gebiet und den umliegenden Vierteln oder sind Teil der gastgebenden Organisation. Sie verfügen über einen Abschluss oder eine spezielle Ausbildung für die Arbeit mit Jugendlichen. Sie sind motiviert, mit Jugendlichen zu arbeiten.

Identifizieren von Interessenvertreter:innen und Partner:innen, die an den Labs beteiligt sein werden:

Lokale Zivilgesellschaft: Nichtregierungsorganisationen, Jugendinformationszentren, Zentren für Jugendarbeit, gemeinschaftsnahe Organisationen, Jugendgruppen, Anbieter:innen sozialer Dienstleistungen im Stadtgebiet und in der Umgebung, Umweltgruppen, Kultur- und Kunstorganisationen, Menschenrechtsgruppen, Netzwerke für soziales Unternehmertum, Interessenvertretungs- und politische Organisationen.

Akteur:innen in der Stadt und der Umgebung: lokale Stadtverwaltung, Jugendzentren, Schulen und Bildungseinrichtungen, städtische Akteur:innen, Führungskräfte aus der Wirtschaft und Gemeinschafts-Organisationen, Gemeinschafts-Führungskräfte, gemeinnützige Organisationen, Medien und Journalist:innen.

Unternehmen und Organisationen: die im Bereich des im Lab entwickelten Projekts tätig sind.

Lege deine Strategien zur Kontaktaufnahme und Werbung für die oben genannte Zielgruppe fest:

Werbung für Labs bei Sozialarbeiter:innen und Mentor:innen

Soziale Medien: Betone, wie die Teilnahme an den Labs Sozialarbeiter:innen und Mentor:innen einzigartige berufliche Entwicklungsmöglichkeiten bieten kann, z. B. das Erlernen innovativer Ansätze für das Engagement in Gemeinschaften und die Stärkung der Jugend. Zeige auch, wie Sozialarbeiter:innen und Mentor:innen eine zentrale Rolle bei der Anleitung und Unterstützung junger Menschen bei der Projektentwicklung spielen können, was zu wirkungsvolleren Gemeinschafts-Initiativen führt. Förderung der Möglichkeit für Sozialarbeiter:innen und Mentor:innen, Anerkennung für ihren Beitrag zum Erfolg der Labs zu erhalten und ihr Engagement auf verschiedenen Plattformen zu präsentieren. Verbreitung von Erfolgsgeschichten und Fallstudien aus früheren Co-Creation Lab-Projekten, die die positiven Auswirkungen der Einbeziehung von Sozialarbeiter:innen und Mentor:innen in den Prozess zeigen.

E-Mail-Kampagne: Heb das Potenzial für die Vernetzung und Zusammenarbeit mit anderen Fachleuten in diesem Bereich hervor. Co-Creation Labs können eine vielfältige Gruppe von Interessenvertreter:innen zusammenbringen und bieten die Möglichkeit, mit Gleichgesinnten in Kontakt zu treten und Ideen auszutauschen.

Partnerschaften mit lokalen Organisationen: Geh Partnerschaften mit Gemeinschafts-Organisationen, NROs, Schulen und Bildungseinrichtungen sowie lokalen Gruppen ein, um deren Netzwerke zu nutzen und ein breiteres Publikum in der Stadt und Umgebung zu erreichen. Die Präsentation der Labs als wertvolle Lern- und Engagementmöglichkeit kann interessierte Fachleute anziehen.

Werbung für die Labs in der lokalen Zivilgesellschaft:

Partnerschaften mit relevanten Akteur:innen in der Stadt, wie z. B. der lokalen Regierung, NROs und Unternehmen: Lade lokale Gemeinden, NRO, Community-Organisationen und Unternehmen ein. Wenn möglich, solltest du mit lokalen Medien, Zeitungen, Radio- und Fernsehsendern zusammenarbeiten, um Berichte und Interviews über die Co-Creation Labs zu veröffentlichen, um positive Öffentlichkeitsarbeit zu schaffen und das Bewusstsein für die Labs zu schärfen + Nutze vorhandene Ressourcen und Netzwerke zur Unterstützung von Gemeinschafts-Projekten.

Wähle die Teilnehmenden des Labs aus:

Im Allgemeinen lässt sich das Prinzip für diesen Teil mit „die, die gekommen sind, sind die, die wir brauchen“ zusammenfassen, was bedeutet, dass die jungen Menschen, die kommen wollen und motiviert sind, zusammenzuarbeiten, perfekt für die Labs sind und man sich nicht dabei ertappen sollte, Teilnehmende zu bewerten. Dennoch gibt es bestimmte Parameter, die man im Auge behalten sollte, wenn man prüft, ob alle Gruppen von Jugendlichen gleichermaßen erreicht wurden. Einige Parameter betreffen auch die reine Bewertung, ob ein:e Teilnehmer:in am Lab teilnehmen kann (z. B. die Entfernung zum Lab)

- a) Für eine ausgewogene Teilnahme sollte sichergestellt werden, dass die Geschlechter in der Gesamtzahl der jungen Teilnehmenden an den Labs gleichmäßig vertreten sind.
- b) Die Teilnehmenden sollten größtenteils die oben beschriebene Anforderungen erfüllen.

- c) Die Teilnehmenden sollten zu den vorgeschlagenen Terminen für das Lab verfügbar sein und sich engagieren. Es ist wichtig, dass sie die Co-Creation Labs beginnen und beenden können.
- d) Die Teilnehmenden sollten in der Lage sein, den Ort des Labs zu erreichen.
- e) Die Teilnehmenden sollten ein vielfältiges Profil in Bezug auf Fähigkeiten und frühere Lebens- und Arbeitserfahrungen haben.

Wie man eine Gruppe durch das Lab führt

Dieses Kapitel bietet eine Anleitung, wie Moderator:innen eine Gruppe junger Menschen durch den Prozess des Labs führen können. Abhängig von der spezifischen Gruppe junger Menschen sind die YES-SI Labs sehr anpassungsfähig und bieten unterschiedliche Erfahrungen. Der Zeitrahmen für die Arbeit mit einer Gruppe kann frei gewählt werden. Eine Gruppe kann sich öfter für kürzere Zeiträume treffen oder für längere, aber seltener. Eine Gruppe, die bereits eine Idee hat, könnte sich darauf konzentrieren, diese Idee zu verfeinern, Feedback einzuholen und das Netzwerk und den Schulungskurs zu nutzen, um ihre möglichen Partner:innen zu erweitern und ihre Fähigkeiten zu verfeinern, um das Projekt zu verwirklichen. Eine Gruppe, die sich ausschließlich durch das YES-SI Lab zusammengefunden hat, sollte sich auf teambildende Maßnahmen konzentrieren, bevor sie mit der Projektentwicklung beginnt. Eine Gruppe von Freund:innen könnte das YES-SI Lab nutzen, um weitere Teilnehmende anzusprechen und so eine vielfältigere Gruppe für die Projektentwicklung zu gewinnen. Die Projektentwicklung könnte sofort beginnen, und der Schulungskurs wird genutzt, um die Gruppe durch die Phasen der Projektentwicklung zu führen und zu begleiten. Oder die Gruppe beschließt, den Schulungskurs in seiner Gesamtheit zu durchlaufen, bevor sie mit der Projektentwicklung beginnt, um „sofort alle Fakten zu haben“. Viele weitere Szenarien sind möglich, und es liegt an den Moderator:innen und der Gruppe, die bestmögliche Lösung zu finden, und zwar bereits auf eine co-creative Weise.

In den folgenden Abschnitten werden die Teile des Labs hervorgehoben, die im Rahmen des YES-SI Projekts als wesentlich für das Verständnis des YES-SI Labors und für ein kompetentes Arbeiten im Labor angesehen wurden. Es wird betont, dass dies eine Möglichkeit ist, die YES-SI Labs zu erkunden, aber nicht die einzige. Wie bereits erwähnt, ist es Sache der Moderator:innen, in Zusammenarbeit mit der Gruppe junger Menschen festzulegen, wie die Labs optimal entsprechend ihrer Bedürfnissen genutzt werden können. Wenn die Gruppe zu irgendeinem Zeitpunkt ein Gefühl der Verwirrung darüber verspürt, was als nächstes zu tun ist, kann es ratsam sein, auf dieses Dokument zurückzugreifen.



Dieses Kapitel bietet eine Anleitung, wie Moderator:innen eine Gruppe junger Menschen durch den Prozess des Labs führen können. Abhängig von der spezifischen Gruppe junger Menschen sind die YES-SI Labs sehr anpassungsfähig und bieten unterschiedliche Erfahrungen. Der Zeitrahmen für die Arbeit mit einer Gruppe kann frei gewählt werden. Eine Gruppe kann sich öfter für kürzere Zeiträume treffen oder für längere, aber seltener. Eine Gruppe, die bereits eine Idee hat, könnte sich darauf konzentrieren, diese Idee zu verfeinern, Feedback einzuholen und das Netzwerk und den Schulungskurs zu nutzen, um ihre möglichen Partner:innen zu erweitern und ihre Fähigkeiten zu verfeinern, um das Projekt zu verwirklichen. Eine Gruppe, die sich ausschließlich durch das YES-SI Lab zusammengefunden hat, sollte sich auf teambildende Maßnahmen konzentrieren, bevor sie mit der Projektentwicklung beginnt. Eine Gruppe von Freund:innen könnte das YES-SI Lab nutzen, um weitere Teilnehmende anzusprechen und so eine vielfältigere Gruppe für die Projektentwicklung zu gewinnen. Die Projektentwicklung könnte sofort beginnen, und der Schulungskurs wird genutzt, um die Gruppe durch die Phasen der Projektentwicklung zu führen und zu begleiten. Oder die Gruppe beschließt, den Schulungskurs in seiner Gesamtheit zu durchlaufen, bevor sie mit der Projektentwicklung beginnt, um „sofort alle Fakten zu haben“. Viele weitere Szenarien sind möglich, und es liegt an den Moderator:innen und der Gruppe, die bestmögliche Lösung zu finden, und zwar bereits auf eine co-creative Weise.

In den folgenden Abschnitten werden die Teile des Labs hervorgehoben, die im Rahmen des YES-SI Projekts als wesentlich für das Verständnis des YES-SI Labors und für ein kompetentes Arbeiten im Labor angesehen wurden. Es wird betont, dass dies eine Möglichkeit ist, die YES-SI Labs zu erkunden, aber nicht die einzige. Wie bereits erwähnt, ist es Sache der Moderator:innen, in Zusammenarbeit mit der Gruppe junger Menschen festzulegen, wie die Labs optimal entsprechend ihrer Bedürfnissen genutzt werden können. Wenn die Gruppe zu irgendeinem Zeitpunkt ein Gefühl der Verwirrung darüber verspürt, was als nächstes zu tun ist, kann es ratsam sein, auf dieses Dokument zurückzugreifen.



Die ersten Schritte der Moderator:innen bestehen darin, sich vorzustellen, die Ziele des Labs zu umreißen, die YES-SI- Methodologie zu erläutern und zu zeigen, wie diese Elemente mit sozialer Innovation und den zuvor diskutierten Zielen für nachhaltige Entwicklung (SDGs) zusammenhängen. Dadurch sollen die Teilnehmenden in die Lage versetzt werden, lokale Herausforderungen zu identifizieren, die sich auf ihre Gemeinschaft auswirken.

Aktivität eins: Gegenseitiges Kennenlernen

Zu Beginn des Labs werden ansprechende Aktivitäten zum Kennenlernen durchgeführt, die das Hin und Her zwischen den Teilnehmenden fördern. Die erste Aktivität ist eine Vorstellungsrunde, bei der die Teilnehmenden ihre bevorzugten Namen und Pronomen nennen können. Im Anschluss daran sorgt das Spiel „2 Lügen und 1 Wahrheit“ für ein unterhaltsames und interaktives Element, bei dem alle Teilnehmenden zwei falsche Aussagen und eine echte Aussage über sich selbst machen müssen. Dieses Spiel dient nicht nur als Eisbrecher, sondern ist auch eine interessante Herausforderung für die Teilnehmenden, Fakten von Fiktion zu unterscheiden, was die aktive Teilnahme fördert.

Um die Verbindungen zwischen den Teilnehmenden weiter zu stärken, fordert die Aktivität „Gemeinsamkeiten“ die Paare auf, innerhalb eines bestimmten Zeitrahmens zehn gemeinsame Eigenschaften, Hobbys oder Interessen zu entdecken und zu diskutieren. Diese Aktivität zielt darauf ab, die Verbindungen zu vertiefen und Gemeinsamkeiten zwischen den Teilnehmenden herzustellen. Bei der Aktivität „Speed Dating“, die paarweise durchgeführt wird, wechseln sich Fragen und Antworten innerhalb einer Minute ab. Diese dynamische Aktivität fördert einen schnellen, aber dennoch ansprechenden Austausch, der es den Teilnehmenden ermöglicht, miteinander zu interagieren und sich gegenseitig besser kennenzulernen.

Aktivität zwei: Soziale Innovation und Ziele für nachhaltige Entwicklung

Auseinandersetzung mit den Zielen für nachhaltige Entwicklung (SDGs):

Als Einstieg in das Kernthema der sozialen Innovation werden die Teilnehmenden die Ziele für nachhaltige Entwicklung (SDGs) erkunden. In Zweier- oder Kleingruppen werden die Teilnehmenden darüber nachdenken und diskutieren, welche spezifischen SDGs sie persönlich betreffen. Diese introspektive Übung soll zum Nachdenken und zur individuellen Identifikation mit den globalen Zielen anregen.

Gemeinsamer Austausch und Diskussion:

Im Anschluss an die individuellen Überlegungen zu den SDGs findet ein gemeinsamer Austausch statt. Die Teilnehmenden werden ermutigt, ihre Verbindungen zu bestimmten SDGs innerhalb ihrer jeweiligen Gruppe zu äußern. Diese Phase zielt darauf ab, kollaborative Diskussionen zu fördern, die es den Teilnehmenden ermöglichen, unterschiedliche Perspektiven auszutauschen, Verbindungen zwischen verschiedenen SDGs aufzuzeigen und ein tieferes Verständnis für die übergeordneten Ziele zu entwickeln.



Source: Your paragraph text

Reale Fallbeispiele:

Um die theoretischen Diskussionen im praktischen Kontext zu verankern, werden die Moderator:innen reale Fallbeispiele für soziale Innovationen vorstellen. Diese Szenarien, die aus bestehenden Projekten oder Initiativen stammen, werden der Gruppe zur Analyse vorgelegt. Die Teilnehmenden werden aufgefordert, die Auswirkungen dieser Innovationen auf die Gemeinschaften und die Umwelt kritisch zu bewerten. Anschließend findet ein Brainstorming statt, bei dem die Teilnehmenden aufgefordert werden, potenzielle Erweiterungen oder Verbesserungen für diese bestehenden Innovationen vorzuschlagen. Diese Übung soll das kreative Denken, die Problemlösung und die Anwendung theoretischer Kenntnisse auf reale Szenarien anregen.

Quellen:

Spanien	https://www.youtube.com/watch?v=UPY6a-OcsnM https://authenticitys.com/en/ https://lleialtat.cat/ https://canbatllo.org/ https://www.gastroteca.cat/en/on-comprar-bolet-ben-fet/
Griechenland	www.boroume.gr/en
Italien	https://talentiincomune.it/ https://cesie.org/project/esvol/ https://www.ehttps://nova.lpf.it/ nicbcmed.eu/projects/innovagrowomed https://mycreativitymypower.eu/
Deutschland	https://kompetenzzentrum-soziale-innovationen.com/en/about-us https://www.deine-plattform.info https://www.cge-erfurt.org

Quellen:

Irland	https://alexiapresshub.ie/ https://www.anammusictherapy.com/ https://mothertongues.ie/about/
Grossbritannien	https://www.youtube.com/watch?v=vJV8KrIfYVI
Frankreich	https://www.youtube.com/watch?v=jgozDY5TyO8&t=81s
Portugal	https://www.youtube.com/watch?v=91Rrbfypzal
EU	https://nadinefundacion.org/ http://bcnhealthapp.com www.globalonenessproject.org https://www.youtube.com/watch?v=vJV8KrIfYVI www.generationgenerous.com



Die Moderator:innen definieren dann das Konzept der Co-Creation. Bei dieser Erläuterung wird der Charakter des Labs als integrative Lernumgebung hervorgehoben, in der verschiedene Interessengruppen - z. B. Studierende, Lehrkräfte, soziale Innovator:innen, Gemeindemitglieder und andere - bei der Gestaltung und Durchführung von sozialen Innovationsprojekten zusammenarbeiten. In Verbindung mit SIE und der YES-SI-Methodik wird der Schwerpunkt auf die Bildung interdisziplinärer Gruppen gelegt, wobei die Bedeutung der Vielfalt von Fähigkeiten und Erfahrungen betont wird. Diese Gruppen werden gleichberechtigt zu dem Projekt beitragen, da die gleichberechtigte und faire Zusammenarbeit in einem Projekt ein wichtiges Prinzip der YES-SI Labs ist.

Die Moderator:innen werden die Bildung von Untergruppen anleiten und sich dafür einsetzen, dass jedes Team hinsichtlich seiner Fähigkeiten und früheren Lebenserfahrungen unterschiedlich zusammengesetzt ist. Darüber hinaus werden die Teilnehmenden gemeinsam untersuchen, was Co-Creation für jede Untergruppe bedeutet. Es ist wichtig, dass dieses Verständnis von Co-Creation den gemeinschaftlichen Charakter des Prozesses unterstreicht und eine Kultur der Inklusion und des gegenseitigen Respekts unter den Teilnehmenden fördert.

Aktivität 3: World Café für Co-Creation

In einer Diskussion im Stil eines World-Cafés werden die wichtigsten Aspekte für den Erfolg von Co-Creation-Projekten erörtert. Die Teilnehmenden werden in Untergruppen aufgeteilt, denen jeweils spezifische Fragen zur Projektentwicklung und zu den Grundsätzen der Co-Creation gestellt werden. Die Moderator:innen der einzelnen Untergruppen moderieren die Diskussionen und fassen die wichtigsten Ideen zusammen. Untergruppe 1 könnte zum Beispiel über die Frage „Was bedeutet es, ein Projekt mitzugestalten?“ Untergruppe 2: „Was bedeutet ‚Gemeinschaftsprojekt‘?“ und Untergruppe 3: „Welche Grundsätze/Notwendigkeiten sollten vereinbart werden, damit ein Projekt mitgestaltet werden kann?“ diskutieren. Jede Untergruppe erhält eine bestimmte Zeitspanne, um über jede Frage zu debattieren. Nach Ablauf der Minuten sollten alle Mitglieder der Untergruppe mit Ausnahme der Moderator:innen zur nächsten Frage übergehen. Durch dieses strukturierte Diskussionsformat haben die Teilnehmenden die Möglichkeit, unterschiedliche Perspektiven auszutauschen, verschiedene Standpunkte zu analysieren und gemeinsam die wesentlichen Bedingungen und Grundsätze für eine erfolgreiche Co-Creation zu erkunden. Die Ergebnisse werden der gesamten Gruppe präsentiert und eine Gruppendiskussion mit Überprüfung und Reflexion wird angeregt.

Qualifizierungsmodule:

Die Moderator:innen müssen die vier YES-SI Module gelesen und verstanden haben, bevor sie die Teilnehmenden durch die praktische Lernerfahrung führt. Diese Module sind dazu gedacht, Fähigkeiten zu schärfen oder zu erwerben, die eine wichtige Rolle spielen können, um Changemaker:innen zu werden und ein Projekt zu entwickeln. Durch diese Module können die Teilnehmenden verschiedene wichtige Aspekte für ihr Gemeinschaftsprojekt erforschen und praktisch bearbeiten. Außerdem ist es wichtig, dass die Moderator:innen und Koordinator:innen die Liste der für die Durchführung der einzelnen Module benötigten Ressourcen überprüfen und am Tag des Labs bereithalten.

Während der vier Module haben die Teilnehmenden die Möglichkeit, Rollen und Verantwortlichkeiten im Projekt zu identifizieren, andere wichtige Interessenvertreter:innen zu bestimmen und ihre Arbeit untereinander zu überwachen und zu bewerten. Bitte befolge die in den einzelnen Modulen beschriebenen Aktivitäten. Jedes Modul enthält eine ausführliche Erläuterung der Themen, die mit der Gruppe bearbeitet werden sollen. In den folgenden Abschnitten findest du eine beispielhafte Auswahl von Aktivitäten.

Auswahl der Aktivität		Empfehlung	Zeit
Modul 1	SWOT-Analyse	Diese Aktivität stellt eine Analysemethode vor und lässt die Teilnehmenden mit ihr arbeiten. Sie werden ermutigt, verschiedene Methoden zu erkunden und mögliche unterschiedliche Ergebnisse dieser Analysen zu untersuchen. Die Moderator:innen sollten die Gruppe dabei unterstützen, eine für ihre Bedürfnisse am besten geeignete Analyse zu finden	90min
Modul 2	E-Mail zur Finanzierung/Erledige die Arbeit!	Nach der Lektüre der Theorie hinter diesen Aktivitäten liegt der einzige Schwerpunkt dieses Moduls in der Anwendung des Gelernten in der eigenen Projektentwicklung. Es wird vorgeschlagen, die meiste Zeit in speziell projektorientiertes Arbeiten zu investieren	90min
Modul 3	Das Internet für einen guten Zweck nutzen	Nach der Arbeit mit der vorgestellten digitalen Aktivismus-Kampagne ist es Aufgabe der TeilnehmerInnen in ihren Kleingruppen, weitere Beispiele zu recherchieren und sie der ganzen Gruppe vorzustellen. Die entscheidende Frage am Ende dieser Aktivität sollte lauten: Welche Kampagne ist anwendbar und nützlich für unsere Sache?	90min
Modul 4	Verbindungen schaffen & Probleme lösen	Aktivitäten wie diese werden erfolgreich sein, wenn man sich ausreichend Gedanken über die Rolle macht, die einer Gruppe zugewiesen wurde. Dieser Denkprozess wird dazu beitragen, Empathie für andere und Verständnis für ihre Ziele zu entwickeln.	90min

Präsentation des Projekts

Während des gesamten Ablaufs des Labs konzentrieren sich die Aktivitäten auf die Erstellung eines Gemeinschaft-Projekts. So werden die Teilnehmenden nach Abschluss aller vier Module Anhang 2 zur Projektentwicklung ausfüllen. Anhang 2 dient dazu, den Projektentwicklungsprozess im Detail zu beschreiben und die Erkenntnisse aus den Modulen und Gruppendiskussionen zu integrieren. Es ist wichtig, dass jede Gruppe in einem YES-SI Lab ein abschließendes Projektentwicklungspapier (Anhang 2) ausarbeitet und in der Lage ist, ihre Ergebnisse anderen zu präsentieren und darzustellen, wie der Co-Creation Prozess ihre Arbeit unterstützt hat.

Während des gesamten Labs ist es wichtig, die Bedeutung von Inklusion, Vielfalt und Zusammenarbeit zwischen den Teilnehmenden, Sozialarbeiter:innen und städtischen Akteur:innen zu betonen. Die Moderator:innen sollten Innovation und Kreativität fördern und sich dabei auf die SDGs und die Entwicklung der lokalen Gemeinschaft konzentrieren.

Der Erfolg des YES-SI Changemaker Lab hängt von einer effektiven Kommunikation und dem Engagement aller Beteiligten ab. Die Moderator:innen und Koordinator:innen sollten eine regelmäßige Bewertung der Fortschritte zwischen den Teilnehmenden anregen und den Ansatz des Labs bei Bedarf anpassen, um die eingangs erwähnten Ziele zu erreichen.

Tipps für die erfolgreiche Durchführung der Labs

✓Alle Beteiligten sollten von dem Lab profitieren: Eine offene Haltung und das Lernen durch den Co-Creation-Prozess sind die sichersten Mittel, um einen Nutzen zu erzielen, da diejenigen, die das Gefühl haben, dass sie profitieren werden, auch bereit sind, zu investieren und die Risiken zu teilen.

✓Erkenne die Rollen und Verantwortlichkeiten der Teilnehmenden: Die verschiedenen Bedürfnisse, Gefühle, Gruppendynamiken und Methoden der Co-Creation-Teilnehmenden zu erkennen und in Einklang zu bringen, erfordert eine effiziente Moderation.

✓Verschiedene Interessensgruppen einbeziehen: Beziehe ein breites Spektrum von Interessenvertreter:innen ein, darunter Jugendliche, Sozialarbeiter:innen, Vertreter:innen lokaler Behörden, NROs und Gemeindemitglieder. Jede Gruppe bringt wertvolle Perspektiven und Ressourcen ein.

✓Kommunikation: Ermögliche eine offene und transparente Kommunikation zwischen allen Beteiligten und Interessengruppen. Richte regelmäßige Treffen, Aktualisierungen und Feedback-Kanäle ein.

✓Ressourcen: Sichere dir angemessene Finanzmittel und Ressourcen, um den Betrieb des Labs zu unterstützen, einschließlich Personal, Ausrüstung, Materialien und Arbeitsraum.

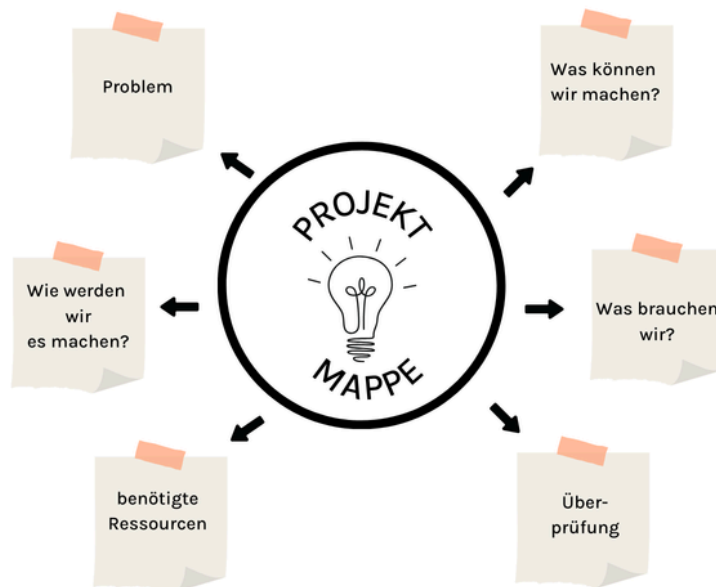
✓Flexibilität und Anpassung: Im Rahmen des Projekts YES-SI haben wir ein Handbuch für die Durchführung des Labs mit einem spezifischen Lehrplan entwickelt. Denk daran, dass dieser an die sich entwickelnden Bedürfnisse und Interessen der Teilnehmenden angepasst werden kann und sollte. Bleib flexibel und integriere sowohl strukturiertes Lernen als auch kreatives Erforschen.

✓Evaluierung und Optimierung: Such kontinuierlich nach Feedback von Teilnehmenden und Interessensvertreter:innen, um die Prozesse, den Lehrplan und die Gesamtwirkung des Labs zu verbessern.

ANHANG



Anhang 1 - Mind Map für die Projektentwicklung



Anhang 2 - Projektentwicklungspapier

„Projektname“
„Datum“
Implementierungsplan

Projektname	
SDGs	
Kurze Projektbeschreibung	
Land	
Beteiligte junge Menschen	
Durchführungszeitraum	
Hauptakteur:innen	

Projektziel

1.1 Zweck des Projekts

In diesem Abschnitt wird der Zweck des Projekts beschrieben, nachdem ein oder mehrere der in Modul 1 ermittelten Probleme ausgewählt wurden, die die Gruppe in ihrer Gemeinde lösen möchte.

1.2 Projektbeschreibung

Dieser Abschnitt gibt einen Überblick darüber, worum es bei dem Projekt geht (welches Gemeinschaftsproblem soll gelöst werden?), wie (welche Stärken, Möglichkeiten werden berücksichtigt?) und warum es den oben genannten Zweck erfüllen soll (wie soll versucht werden, diese Probleme zu lösen?) Für diesen Abschnitt wird die SWOT-Analyse verwendet, die du in Modul 1 entwickelt hast.

SDG

Zu welchen SDGs trägt dieses Projekt bei?

Lokale Nachhaltigkeitsherausforderung

Welches lokale Nachhaltigkeitsproblem wird mit dem Projekt angegangen?

Ideen und Lösungen

Welche Ideen und Lösungen hat dein Co-Creation-Team entwickelt?

1.3 Annahmen und Sachzwänge

In diesem Abschnitt werden die Annahmen bezüglich der Entwicklung und der möglichen Engpässe des Projekts beschrieben. Nachdem du deine Gemeinde mit der SWOT-Analyse und den Aktivitäten aus den anderen Modulen analysiert haben, füll bitte diese Konzepte für dein potenzielles Projekt aus:

- Budget (falls zutreffend):

- Erforderliche Qualifikationen

- Standort und Standortanforderungen (falls zutreffend):

- Zeitrahmen:

- Potenzielle Risiken und Eventualitäten (das T und W der „SWOT“-Analyse):

2. Beteiligte Personen

In diesem Abschnitt wird beschrieben, wie und von wem das Projekt durchgeführt wird, und es werden die wichtigsten Aufgaben genannt.

2.1 Akteur:innen

In diesem Abschnitt werden die Personen genannt, die an dem Projekt beteiligt sein werden: Name der verantwortlichen Personen, Funktion und Telefonnummern. Um diese Tabelle auszufüllen, gehst du zurück zu deinen Ergebnissen aus Modul 2 Aktivität 2 über Verhandlungen.

Rolle	Name	Kontaktnummer
Disseminator:in		
Projektleiter:in		
Projektadministrator:in		
Kontaktstelle für andere Interessenvertreter:innen		
Sponsor:innen		
Verantwortlich für die Finanzen		
Mitarbeitende für soziale Medien und Online- Inhalte		

2.2 Benötigte Ressourcen

In diesem Abschnitt werden die Einrichtungen, Ausrüstungen und Materialien aufgeführt, die für das Projekt benötigt werden, und es wird erläutert, wie man auf sie zugreifen kann.

2.3 Zeitplan für die Durchführung

In diesem Abschnitt werden die für die Durchführung deines Projekts erforderlichen Maßnahmen in chronologischer Reihenfolge aufgeführt, mit den Anfangs- und Enddaten jeder Aufgabe und den für jede Aufgabe benötigten Ressourcen.

ZEITPLAN				PROJEKTNOTIZEN					
NAME DER PHASE	START DATUM	END-DATUM	DAUER IN TAGEN	ZEITPLAN	BUDGET	RES-SOUR-CEN	RISI-KEN	PRO-BLEME	KOMMEN-TARE

3. Auswirkungen der Implementierung

In diesem Abschnitt wird beschrieben, wie sich das Projekt voraussichtlich auf die Gemeinschaft auswirken wird, idealerweise mit Indikatoren. Die Ergebnisse dieser Indikatoren sollten nach Abschluss des Projekts aktualisiert werden.

Hier finden du Erläuterungen und Beispiele für Indikatoren auf Gemeinschaftsebene je nach Thema des Projekts. <https://ctb.ku.edu/en/table-of-contents/evaluate/evaluate-community-initiatives/examples-of-community-level-indicators/main>
<https://ctb.ku.edu/en/table-of-contents/evaluate/evaluate-community-initiatives/examples-of-community-level-indicators/main>

	ZIELVORGABE 1	ZIELVORGABE 2	ZIELVORGABE 3	ZIELVORGABE 4	ZIELVORGABE X
Zielsetzung: Was willst du mit deinem Projekt erreichen?					
Maßnahmen: Welche Maßnahmen finden in deinem Projekt statt, um das Ziel zu erreichen?					
Strategie: Wie sind die Maßnahmen und Aktivitäten deines Projekts darauf ausgerichtet, dieses Ziel zu erreichen?					
Indikator/en: Wie wirst du messen, ob das Ziel erreicht wird?					

4. Abschließende Veröffentlichung der Ergebnisse und Nachhaltigkeitsplan

In diesem Abschnitt wird beschrieben, wie die Projektergebnisse verbreitet werden und wie die Wirkung des Projekts in der Gemeinschaft wiederholt und/oder aufrechterhalten werden soll.

ART DER KOMMUNIKATION	ZIELVORGABEN	KOMMUNIKATIONSMETHODE	HÄUFIGKEIT	EMPFÄNGER: INNEN	ZUSTÄNDIGE PERSON	VERFÜGBAR	KOMMENTARE
Offizieller Start des Projekts		<i>Email</i>	Je nach Bedarf				
		<i>Persönlich</i>	Einmal				
		<i>Face-to-Face</i>	Täglich				
		<i>Bildschirm-zu-Bildschirm</i>	Wöchentlich				
		<i>Videogespräch</i>	Zweiwöchentlich				
		<i>Treffen</i>	Monatlich				
		<i>Newsletter</i>	Zweimonatlich				

YES!

YOUTH
EMPOWERMENT
FOR
SOCIAL
INCLUSION



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