

Handbuch zur Box Mein Weg

Macher*in Da geht was! Ich bin der Boss
Kreativ Anpacker*in Loslegen
Welt retten Freiräume schaffen
Geheime Mission Teamwork Mitbestimmung
Zukunft Pläne schmieden
Mach's doch selbst! beWirker*in Chef*in meines Projektes
Gestalter*in



Challenge in a Box

Herzlich willkommen!

Wir freuen uns, gemeinsam mit euch und anderen Jugendlichen vor Ort neue Freiräume zu gestalten. Diese Box ist ein Teil davon und möchte euch in eurer Arbeit in eurer Gruppe oder mit jungen Menschen helfen. Die Box ist spielerisch aufgebaut und durch die Level ein Erlebnis. Das Ziel ist allerdings sehr ernst und wichtig. Mit Methoden des Design Thinking ermöglichst du den Jugendlichen und jungen Erwachsenen sich mit ihrer Lebensumwelt auseinanderzusetzen und eigene Projekte zu entwickeln. Für manche Jugendliche ist dies nur ein kleiner Perspektivwechsel und eine Aktivierung, für andere ist das der Startpunkt für großes soziales Engagement. Bei der Arbeit mit diesen Methoden sind in den letzten Jahren zahlreiche große Jugendprojekte, Vereine und Gruppen entstanden. Viele Ideen oder Projekte sind einfach gute Ideen, Momentaufnahmen in der Welt junger Menschen, die nicht alle umgesetzt werden wollen oder müssen.

Die Box ist selbsterklärend und kann von Jugendlichen auch selbstständig genutzt werden. Wenn du mit Jugendlichen arbeitest, kannst du je nach Alter einfach ein bisschen unterstützend und begleitend zur Seite stehen. Es gibt außerdem auch zu jedem Level und jeder Aufgabe ein kurzes Erklärvideo. Diese findest du unter challenge.bewirken.org. Der Hinweis darauf ist auch in der Box. Diejenigen, die die Box nutzen können daher auch selbst direkt auf die Videos zugreifen.

Erklärvideos



Zu jedem Level gibt es Erklärvideos, auf challenge.bewirken.org



Im Folgenden findest du darüber hinaus viele tolle Hinweise und Tipps, wie du die Box in deiner Gruppe oder auch mit anderen einsetzen kannst. Da-

bei sind auch ein paar Hinweise für die Arbeit mit einer ganzen Klasse oder Großgruppe, da die Box in Kleingruppen von bis zu 5 Personen bearbeitet wird und sich an einigen Stellen eine Zusammenarbeit aller Schüler*innen sehr gut anbietet.

Wir verwenden in unserer Kommunikation immer das „Arbeits-Du“, um es uns und dir einfach zu machen den folgenden Text zu lesen. Außerdem Gendern wir konsequent unsere Texte. Daher wird mit einem (*) Sternchen immer kenntlich gemacht, dass neben dem männlichen und weiblichen Geschlecht auch alle anderen angesprochen sind.

Wir wünschen dir viel Spaß beim Einsatz der Box und Lesen der folgenden Seiten. Solltest du Fragen oder Anregungen haben, freuen wir uns über einen Anruf oder eine E-Mail. Neue Boxen kannst du bei uns jederzeit online oder per Mail bestellen. Wir freuen uns auf dein Feedback.

Dein beWirken Team



Inhalte

1. Ziel der Box	4	4. Die Box einsetzen	29
Ideenfindung	4	Material	29
Projektmanagement	5	Durchführung	29
Das Projekt Canvas	7	Gruppen mit mehr als 5 Personen	30
Selbstwirksamkeit	8	Gestaltung von Schulstunden	30
Alternative Lernmethode	8	5. Lust auf mehr?	35
2. Tipps zur Moderation und dem Einsatz der Box	9	6. Hintergrundwissen zu Ablauf und Methodik	39
3. Übersicht zu den Karten und Leveln	12	Jugendliches Engagement und die 4 Phasen der Selbstwirksamkeit	39
Willkommenskarte & Tutorial	12	Design Thinking	41
Level 1 - Deine Leidenschaft	16	Impressum	51
Level 2 - Challenge finden	18	Downloadmaterial und Links	51
Level 3 - Meine Challenge	20	Quellen	51
Level 4 - Idee finden	22		
Level 5 - Projekt planen	24		
Level 6 - Präsentieren	26		
Bonuslevel	28		

1. Ziel der Box

Ideenfindung

Anknüpfend an die Interessen, Leidenschaften und das vorhandene Problembewusstsein der Jugendlichen entwickeln sie ihre eigenen Ideen mit Hilfe von Kreativmethoden (Design Thinking). Zudem werden die Problemlösekompetenzen der Jugendlichen gestärkt.

Design Thinking



Design Thinking ist keine normale Kreativmethode, sondern ein Rahmen oder Prozess, der vom Problem zu einer nutzer*innenorientierten Lösung führt. In einem Design Thinking Prozess werden viele verschiedene Methoden eingesetzt, um zuerst das Problemverständnis zu vertiefen und anschließend Ideen zur Lösung zu finden. (Ausführliche Beschreibung in Kapitel 6)

Der gesetzte Rahmen und die gewählten Methoden sind dabei auf den jeweiligen Levelkarten beschrieben. Diese bieten den Jugendlichen die Chance unabhängig von möglichen Erwartungshaltungen Erwachsener wie Eltern, Lehrer*innen oder Politiker*innen ihre Ideen zu erkunden. Darüber hinaus werden sie dazu befähigt eigene Denkbarrrieren zu überwinden, sich kreativ auszuleben und „undenkbares“ vorzustellen. Zudem lernen sie sich dabei gegenseitig über gemeinsame Interessen neu kennen.



Projektmanagement

Durch Methoden des Projektmanagements und unserem dafür selbst entwickelten Projekt Canvas werden die entstandenen Ideen in diesem Schritt zu Projekten geformt.

Meilensteine, Aufgabenverteilung, Rollenklärung aber auch Fragen zur Finanzierung und Öffentlichkeitsarbeit stehen dabei im Mittelpunkt. Dabei entscheiden die Jugendlichen, was sie für machbar und sinnvoll halten. Sie werden damit zu Expert*innen ihrer eigenen Projekte. Durch den Austausch unter den Projektgruppen lernen sie zudem konstruktives Feedback zu geben und zu nehmen.

Projekt Canvas



Das Projekt Canvas basiert auf dem Business Model Canvas von Alexander Osterwalder und der Lean Canvas Adaption von Ash Maurya und ist von beWirken für die Arbeit an Projekten mit Jugendlichen optimiert.



Vergrößerte Darstellung und Erläuterung auf der nächsten Seite

Das Projekt Canvas

Projektname: _____

Problem ²

Was ist das Problem, das ihr beheben wollt?
Welche Folgen hat das Problem für eure Zielgruppe?
Welche Ursachen hat das Problem?



Zielgruppe ¹

Wer ist von dem Problem betroffen?
Wen möchtet ihr mit eurem Projekt ansprechen?
Was macht eure Zielgruppe aus?



Aktivitäten ⁴ Handlungen & Schritte

Wie genau sieht euer Projekt aus?
Welche Aktionen habt ihr genau vor?
Was müsst ihr dafür tun?
Was sind eure nächsten Schritte?



Ressourcen ⁵ Stärken, Fähigkeiten, Materialien

Welche Stärken und Fähigkeiten bringt ihr mit?
Wie viel Zeit könnt ihr (regelmäßig) investieren?
Welche Materialien / Räume / Kontakte stehen euch zur Verfügung?

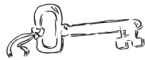
Vorstellung ⁷ Projekt in einem Satz

Wie lautet eure Idee oder euer Projekt in einem Satz?
„Unsere Idee ist (beschreibung) für (Zielgruppe), das (Ziel), die Vorteile sind (Vorteile) und nicht wie (existierende Lösungen).“



Ziel & Lösung ³

Wie wollt ihr das Problem lösen?
Welches Ziel habt ihr?
Welche langfristigen Ziele wollt ihr erreichen?



Beteiligte ⁶ Stakeholder eures Projektes

Wer hat noch mit eurem Projekt zu tun?
Wer kann zum Erfolg beitragen?
Wen braucht ihr für die Umsetzung des Projektes?



Kanäle ⁸ Kommunikation & Netzwerke

Wie könnt ihr das Projekt an eure Zielgruppe bringen?
Über welche Medien wollt ihr euer Projekt bewerben?
Mit wem wollt ihr euch vernetzen?
(Initiativen, Sponsoren)



Kosten ⁹

Welche Materialien oder Ressourcen braucht ihr?
Wofür werden (wahrscheinlich) Ausgaben anfallen?
Wie viel Zeit oder Personen braucht ihr für das Projekt?



Einnahmen ¹⁰

Wie könnt ihr Einnahmen generieren?
Welche Sponsor*innen könnt ihr ansprechen?
Wie können wir Materialien oder Unterstützer*innen gewinnen?



Das Projekt Canvas

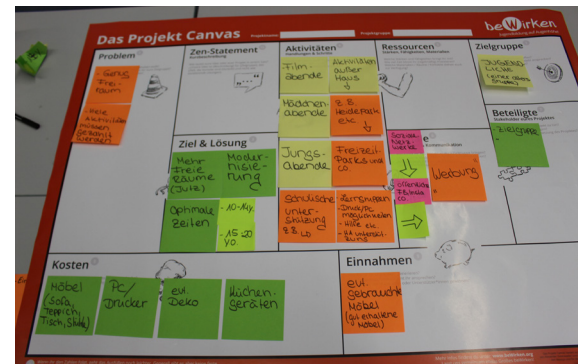
Oben können die Jugendlichen den Namen ihrer Projektidee eintragen, um ihr Canvas später leichter wiederzufinden.

Die zehn Felder des Canvas beinhalten alle wichtigen Aspekte, die in einem Projekt oder für eine Idee wichtig sind. In den Feldern findest du außerdem Fragen, die beim Ausfüllen helfen.

Die Nummerierung der Felder hilft dabei, dass Canvas sinnvoll und schnell zu bearbeiten. Die Reihenfolge beruht auf ausgiebiger Praxiserfahrung. Es ist aber nicht zwingend nötig den Nummern zu folgen. Eine freie Bearbeitung ist auch möglich.

Das Feld „Vorstellung“ (oben rechts) hat eine besondere Funktion. Es hilft den Jugendlichen ihre Idee kurz und verständlich zusammenzufassen und damit auch anderen zu erklären. Dieses Feld wird idealerweise erst relativ spät ausgefüllt.

Ausfüllen mit Post-its: Das Canvas bietet große Felder, um gut mit Post-its arbeiten zu können. Diese können beim Arbeiten flexibel verändert und wenn nötig auch wieder entfernt werden.



Selbstwirksamkeit

Durch gezielte Herausforderungen erleben die Jugendlichen im Kleinen, was es bedeutet Verantwortung für die Gruppe zu übernehmen. Dadurch werden die Relevanz und die Möglichkeiten für soziales Engagement vor Ort thematisiert. Die Jugendlichen werden durch den Erfolg im Klassenzimmer dazu ermutigt darüber hinaus aktiv zu werden.

Alternative Lernmethode

Die „Challenge in a Box“ ist eine Lern- und Erlebnismethode, die der Auseinandersetzung mit einem Thema dient. Ähnlich wie beim Design Thinking,

Flipped Classroom



Flipped Classroom oder Inverted Classroom bezeichnet eine Unterrichtsmethode des integrierten Lernens, in der die Lerninhalte zu Hause von den Lernenden erarbeitet werden und die Anwendung im Unterricht geschieht.

Flipped Classroom oder anderen alternativen Lernmethoden können Lehrende hier in eine neue Rolle schlüpfen und Schüler*innen Inhalte weitestgehend selbst erarbeiten lassen mit analoge wie digitalen Hilfsmitteln, sowie dem Austausch mit anderen Schüler*innen oder Menschen in der Kommune.

Unterstützung



Mehr Infos zur Unterstützung von beWirken findest du in **Kapitel 5: Lust auf mehr**

Der Ablauf dieser Box sowie die verwendeten Aufgaben und Arbeitsblätter können daher auch für anderen Themen verwendet oder für den Unterricht adaptiert werden. Wir hoffen du findest gefallen an dieser Art zu arbeiten und für dich eine passende Möglichkeit diese in deiner Initiative, Organisation oder auch in den Schulunterricht einzubinden. Solltest du dazu Fragen haben oder Unterstützung brauchen melde dich gerne bei uns.

2. Tipps zur Moderation und dem Einsatz der Box

Als Moderator*in hilfst du Jugendlichen dabei, ihre Ziele zu erreichen und das Beste aus sich rauszuholen. Für die Durchführung der Box kann es hilfreich sein deine Rolle als wertschätzende Begleitung und weniger als klassische Wissensvermittlung zu verstehen. Deine Aufgabe ist die Begleitung der Jugendlichen bei der Auseinandersetzung mit dem Thema und dem Finden ihrer eigenen Projektidee. Du findest daher im Folgenden ein paar Tipps zur Durchführung, die wir dir gerne aus unserer Erfahrung mit den Methoden mitgeben möchten.



Hier ein paar Tipps zur Begleitung der Box:

- > **Schaffe eine gute Arbeitsatmosphäre.** Sei nahbar, authentisch und neugierig. Erzähle auch mal von eigenen Erfahrungen oder blöden Entscheidungen, deren Konsequenzen und wie du damit umgegangen bist.
- > Frage nicht, wie du Jugendliche motivieren kannst. **Schaffe eine Umgebung** und die Rahmenbedingungen, in denen sich die Jugendlichen **selbst motivieren** können. **Stärke sie in ihrer Autonomie!**
- > **Den Jugendlichen zugestehen eigene Fehler zu machen.** Gleichzeitig einen Rahmen bieten, in dem die Jugendlichen aus ihren Fehlern lernen können.
- > **Bemühe dich um Verbindlichkeit.** Schaffe klare Absprachen bzgl. Rollen und eurer Arbeitsstruktur und halte dich daran. Wenn es einmal nicht klappt, dann begründe offen und ehrlich, was los war. Andererseits lass die Verbindung nicht abbrechen, sei präsent und ansprechbar.
- > **Es aushalten, wenn die Jugendlichen Entscheidungen treffen,** die nicht mit deinen eigenen übereinstimmen. Jugendliche sollen lernen die Konsequenzen ihres Handelns zu tragen. Eine schlechte Entscheidung ist dabei möglicherweise die Basis für viele gute und vernünftige, die ihr folgen.
- > **Als Moderator*in nicht in passiver Zuschauerrolle,** sondern vielmehr als **wichtige Berater*in** fungieren, die den Jugendlichen helfen die Vor- und Nachteile ihrer Entscheidungen gegeneinander abzuwägen (nutze offene Fragen). Wichtig ist, dass die Entscheidung am Ende bei den Jugendlichen liegt.
- > **Vertrauen aussprechen,** dass die bevorstehenden Herausforderungen zu schaffen sind.

Vorher überprüfen, ob dem auch so ist. Das bedeutet auch sie nicht wissentlich in eine offensichtliche Situation mit sozialer Beschämung laufen lassen.

- **Habe Spaß! Stress dich nicht zu sehr**, du musst nicht auf alles eine Antwort haben. Lern gemeinsam mit den Jugendlichen.

Fragen und Feedback



Bei Unsicherheiten, Fragen oder Problemen, kannst du dich jederzeit an uns wenden. Schreib uns oder ruf an, wir unterstützen dich sehr gern! Auch wenn alles gut läuft, darfst du dich gerne melden! Wir freuen uns auch gerne mit dir.

Mail: info@bewirken.org

Telefon: + 49 4131 677 2331

Solltest du die Jugendlichen auch weiter bei ihrem Projekt begleiten wollen, dann gelten die obigen Punkte natürlich ebenfalls.

Darüber hinaus ist noch wichtig:

- **Regelmäßige Treffen auszumachen.** Inhalte der Treffen: Update zum aktuellen Stand, Erfolge feiern, Frustration auffangen -> weiteres Vorgehen/nächste Schritte entwickeln lassen z.B. bis zum nächsten Treffen. Wichtig ist, regelmäßig da zu sein! Zu besprechen gibt es immer irgendwas, es darf auch mal um andere Themen gehen.
- **Am Anfang die gegenseitigen Erwartungen abklären.** Wer kann und mag was einbringen? Welche Erwartungen haben die Jugendlichen an eine Projektbegleitung? Welche Erwartungen habe ich an die Jugendlichen? Die Antworten zu diesen Fragen am besten schriftlich festhalten und für beide Seiten kopieren.

3. Übersicht zu den Karten und Leveln

Hier findest du im Folgenden eine komplette Übersicht mit allen 6 Leveln und Icons, die beim Durchführen eines Workshops oder von Unterrichtseinheiten mit der Box durchlaufen werden können. Du kannst natürlich auch alle Level der Box selbst einmal für dich durchgehen. Für das spielerische Erlebnis der Box, das einen großen Teil der Erfahrung ausmacht, mit den einzelnen Leveln und dem Öffnen der Karten, empfehlen wir aber eine Box nachzubestellen.

Arbeitsmaterialien



Alle Arbeitsmaterialien der Box sind zur Übersicht und als Kopiervorlage auf box.bewirken.org (Passwort: Potential) zu finden und herunterladbar.



Die 6 Level...

Level 1: Deine Leidenschaft

Level 2: Challenge finden

Level 3: Meine Challenge

Level 4: Ideen finden

Level 5: Projekt planen

Level 6: Präsentieren

Inklusive Bonuslevel

Erst nach Level 6 öffnen!

➤ Jetzt starte mit Level 1:
Deine Leidenschaft.
Das Level findest du als nächstes in der Box!

➤ Du hast alle Level geschafft?
Öffne den Umschlag zum Bonuslevel und bekomme
die Unterstützung, die du möchtest.



Challenge in a Box

Deine Idee. Dein Projekt. Dein Weg.

Starte dein Projekt in 6 Leveln

- ✓ Deiner Leidenschaft folgen
- ✓ Neues erleben
- ✓ Förderung und Unterstützung bekommen
- ✓ Neue Menschen kennenlernen
- ✓ Etwas bewegen

beWirken
Lebendige Bildung auf Augenhöhe

Lennart Meyer

19 Jahre aus

Lüneburg

Hat 2015 das erste Mal
mitgemacht und den
Kulturverein - Dionysos -
Der. Die. Das.
Kulturschutzgebiet
gegründet



Tutorial

Herzlich Willkommen bei der *Challenge in a Box!* Im Tutorial zeigen wir dir, wie du am besten in dieser Box vorgehst und was es zu beachten gibt.



CHALLENGE IN A BOX



1 - 6 Std.

1 - 5 Personen pro Box



Du wirst in dieser Box die Level 1-6 durchgehen und dabei verschiedene Herausforderungen meistern, um am Ende vielleicht sogar mit einem eigenen Projekt zu starten. Dafür findest du im Umschlag sogar noch ein Bonuslevel.

Jetzt auch mit Videos!

Du kannst die *Challenge in a Box!* auch mithilfe von Videos bearbeiten – musst du allerdings nicht, falls du gerade kein Internet hast oder nicht möchtest. In den Videos wird dich Lennart Schritt für Schritt durch die Level führen. Um zu den Videos zu gelangen scanne den QR-Code oder besuche: challenge.bewirken.org



Hinweise:

Die Bearbeitungszeit variiert je nach dem, ob du alle Methoden anwendest und je nach dem, wie gründlich du vorgehst.

Solltet ihr mehr als 5 Personen sein, fragt nach einer weiteren Box oder fertigt Kopien der benötigten Vorlagen an.

*Solltest du beim Bearbeiten auf Formulierungen wie Teilnehmer*in stoßen, sind diese bewusst gewählt. Wir möchten gerne alle Menschen ansprechen und niemanden ausschließen – deshalb nutzen wir das Sternchen (*).*

Tutorial

Wie gehst du am besten vor?

Auf den einzelnen Levelkarten findest du eine kurze Zusammenfassung und Einführung in das jeweilige Level. Das ist die Vorderseite des Levels. Auf der Rückseite findest du die einzelnen konkreten Aufgaben. Bearbeite diese der Reihenfolge nach und hake sie dann auf der Checkliste der Vorderseite ab.



Die Vorderseite:
Verschafft einen Überblick über das Level und beinhaltet die Checkliste


Falls du mit den Videos arbeitest, kannst du selbst entscheiden: Schaust du erst einmal das ganze Video mit allen Aufgaben oder pusierst du nach jeder einzelnen Aufgabe legst direkt los?

Achtung!

Nicht für jede Aufgabe gibt es zusätzlich ein Aufgabenblatt oder eine Vorlage. Lies dir deswegen zuerst gründlich die Aufgaben auf der Rückseite der Levelkarte durch, bevor du nach einem weiteren Zettel suchst.



Die Rückseite:
Beinhaltet die Aufgaben und weist auf Materialien und Vorlagen hin

 **Starte jetzt mit Level 1**
Das 1. Level findest du als nächstes in der Box!

Level 1

Deine Leidenschaft

“Wenn ich entscheiden könnte, was ich den ganzen Tag tun kann, was würde mir alles einfallen?”

Was euch in Level 1
alles erwartet:

Deine #Hashtags ☐

Dein*e Superheld*in ☐

Die Wunderfrage ☐

Dein Feedback ☐

Abspeichern ☐

Könnt ihr alles abhaken?

Dann habt ihr jetzt ein klares Bild
von euren Stärken und Leiden-
schaften. Weiter geht's mit Level 2:
Challenge finden

Deine Leidenschaft

Was treibt dich am Wochenende aus deinem Bett? Wonach sehnst du dich den ganzen Tag, während du Sachen tust, die andere von dir wollen?

Die Antworten auf diese Fragen sind deine Leidenschaften. Dinge, die dir besonders wichtig sind. Sachen, die du sehr gerne tust. Etwas, das dir viel Spaß bereitet und sich nicht anstrengend anfühlt. Vielleicht hast du das Gefühl, dass dir diese Dinge deswegen leichter fallen. Damit liegst du genau richtig. Daher überlege, was dein Herz höherschlagen lässt und worauf du wirklich Lust hast.

Deine Ressourcen

Was sind deine Stärken? Was ist deine Erfahrung? Alle Fähigkeiten, die du bereits hast, Menschen, die du kennst, Dinge, die du weißt. All das hilft dir deine Idee umzusetzen und etwas zu bewirken.

Deine Leidenschaft

Die Schritte in Level 1

Gehe die Aufgaben in der Reihenfolge durch.
Alle Materialien und Vorlagen sind in der Box zu finden. Hake vorne ab, was du bereits erledigt hast.

1. Deine #Hashtags

Material: Stift, lange Karten (weiß)

Nimm dir eine der Karten und überlege dir mindestens 3 kurze Wörter oder auch #Hashtags genannt, die dich und was dir wichtig ist beschreiben. Schreibe diese Wörter auf die weiße Karte. Hänge sie auf. Tausche dich mit anderen darüber aus, welche Hashtags ihr jeweils gefunden habt.

2. Dein*e Superheld*in

Material: Stift, Vorlage Superheld*in, Mein*e Superheld*in

Schau dir die Vorlage Superheld*in an und überlege dir in Ruhe, was deine Merkmale und Stärken sind. Nimm dir das Blatt Mein*e Superheld*in und zeichne dich als Superheld*in. Wenn du farbige Stifte oder ähnliches zur Hand hast, mach gerne ein richtiges Filmplakat aus deinem*r Held*in. Stelle nun deine*n Superheld*in jemand anderem vor.

3. Die Wunderfrage

Material: Stift, Post-its

Stell dir folgende Frage: „Wenn du frei entscheiden könntest was du den ganzen Tag machen kannst, was würde dir alles einfallen?“ Nimm dir Post-its und schreibe alles was dir einfällt auf. So viel wie möglich. Wenn du die Box mit anderen zusammen machst, schaut eure Karten kurz an.

4. Dein Feedback

Material: Stift, Mein Feedback, evtl. Handy

Stelle die Fragen des Feedbackbogens einer Person im Raum, die dich kennt. Notiere dir die Antworten. Du kannst alternativ auch das „SMS-Feedback“ nutzen. Notiere dir auch hier die Ergebnisse.

Abspeichern

Material: Dein Kopf, evtl. eine Karte oder das Notizbuch.

Nimm dir kurz Zeit und überlege, was du schon alles gemacht hast. Was nimmst du aus dem 1. Level mit? Wenn du möchtest, kannst du die Ergebnisse im Notizbuch festhalten.

Level 2

Challenge finden

„Was hindert mich daran, das zu tun, worauf ich wirklich Lust habe?
Was stört mich wirklich?“

Was dich in Level 2
alles erwartet:

**Themen und
Probleme sammeln** ☐

**Lieblings-Challenge
auswählen** ☐

Die Aktivitätskarte ☐

Abspeichern ☐

Kannst du alles abhaken?
Dann hast du jetzt eine Challenge
gefunden. Weiter geht's mit Level 3:
Meine Challenge

Was ist eine Challenge?

Challenge ist ein Wort aus dem Englischen und bedeutet Herausforderung oder auch Problem. Nach dem Herausfinden deiner Leidenschaften in Level 1, kannst du hier die Herausforderung finden, die dich beschäftigt und die du gerne angehen möchtest.

Die richtige Challenge wählen.

Ziel des 2. Levels ist es, etwas zu finden, das du verändern möchtest. Das kann ein Problem sein, das dir ständig in deiner Stadt begegnet, deiner Schule oder deiner Freizeit. Es kann aber auch ein Thema sein, für das du dich einsetzen möchtest. Viele Menschen engagieren sich z.B. für den Umweltschutz, für Geflüchtete, für mehr Freizeitangebote oder Konzerte in ihrer Region. Vielleicht gibt es auch eine Sportart oder ein Hobby, für das es noch kein Angebot in deiner Stadt gibt. Deine Ergebnisse aus dem Level 1 helfen dir, jetzt die richtige Challenge zu finden.

Challenge finden

Die Schritte in Level 2

Gehe die Aufgaben in der Reihenfolge durch.

Alle Materialien und Vorlagen sind in der Box zu finden. Hake vorne ab, was du bereits erledigt hast.

1. Die Aktivitätskarte

Material: Stift, Aktivitätskarte, Meine Aktivitätskarte, ggf. Post-its, Zeitungen oder Magazine

Das Blatt *Meine Aktivitätskarte* soll dir zeigen, was du alles machst, wo du aktiv bist, wo du deinen Tag verbringst und was dich beschäftigt. Auf der Vorlage siehst du verschiedene Möglichkeiten, wie du deine Aktivitätskarte gestalten kannst. Falls ihr mehrere seid, macht eure Aktivitätskarte einfach direkt gemeinsam auf einem großen Papier oder legt eure Zettel zusammen und schaut, ob ihr Gemeinsamkeiten habt und Teile der Karte für alle gelten.

2. Themen und Probleme sammeln

Material: Stift, Challenge Karten (grün, rot & blau)

Schau auf deine Aktivitätskarte und mache dir einmal Gedanken, bei welchen Aktivitäten es Dinge gibt, die dich behindern. Wo würdest du gerne aktiver werden? Welche Themen, die dir wichtig sind, fehlen auf der Aktivitätskarte? Als nächstes nimm die farbigen Karten und beantworte für dich folgende Fragen, die Antworten schreibst du jeweils auf die richtigen Farbkarten.

Die Fragen:

- Welches Problem würde ich gerne lösen? (rot)
- Wo würde ich gerne noch mehr von machen? (grün)
- Was soll so bleiben wie es ist? (blau)

3. Lieblings-Challenge auswählen

Material: Die Karten aus dem letzten Schritt

Schau dir jetzt die farbigen Karten an. Falls ihr eine Gruppe seid, schaut auch auf die Karten der anderen. Wähle eine grüne oder rote Karte aus, die für dich besonders wichtig ist. Seid ihr eine Gruppe, kann auch jeder zuerst für sich eine Karte auswählen. Ihr tauscht euch dann aus, vielleicht sind die Karten ähnlich. Falls nicht, entscheidet euch für eine Karte als Gruppe.

Abspeichern

Material: Dein Kopf, evtl. eine Karte oder das Notizbuch.

Nimm dir kurz Zeit und überlege was du schon alles gemacht hast. Was nimmst du aus dem 2. Level mit. Wenn du möchtest, kannst du die Ergebnisse im Notizbuch festhalten.

Level 3

Deine Challenge

„Was steckt eigentlich dahinter und woher kommt das Problem?“

Was euch in Level 3
alles erwartet:

Der Eisberg ☐

Comic zum Problem ☐

Menschen fragen ☐

Deine Vision ☐

Abspeichern ☐

Könnt ihr alles abhaken?
Dann habt ihr das Problem erfolgreich
erkundet. Weiter geht's mit Level 4:
Ideen finden

Deine Challenge

Die am Ende von Level 2 ausgewählte Karte ist nun eure Challenge, die euch in diesem Level begleiten wird. Noch ist eure Challenge nur eine Karte. Jetzt geht es darum sie zu erkunden und konkreter zu machen.

Eine Herausforderung erkunden

Ziel in Level 3 ist es, mehr über das Problem oder das Thema herauszufinden, das ihr ausgewählt habt. Durch die Aktivitätskarte wisst ihr vielleicht woher es kommt. Nun werden wir sehen, warum es das Problem überhaupt gibt und was damit noch alles zusammenhängt. Von einem Thema sind nämlich viele verschiedene Menschen und auch andere Bereiche betroffen. Diese Informationen braucht ihr dann, um in Level 4 eure Ideen und Lösungsvorschläge für das Problem zu finden.

Deine Challenge

Die Schritte in Level 3

Geht die Aufgaben in der Reihenfolge durch.

Alle Materialien und Vorlagen sind in der Box zu finden. Hakt vorne ab, was ihr bereits erledigt habt.

1. Der Eisberg

Material: Stift, Der Eisberg, die Karte aus Level 2

Eisberge haben eine sehr spannende Eigenschaft. Der Teil des Eisberges, der über dem Wasser zu sehen ist, ist deutlich kleiner als der Teil unter dem Wasser. So ähnlich ist es auch mit eurer Karte. Sie zeigt nur einen Teil des Problems oder des Themas. Nehmt die Vorlage und geht dem Problem auf den Grund. Auf der Vorlage findet ihr noch mehr Tipps.

2. Comic zum Problem

Material: Stift, Der Comic

Nachdem ihr nun die Hintergründe kennt, überlegt jetzt wo ihr oder Menschen, die ihr kennt, mit dem Problem zu tun haben. Zeichnet pro Person einen kurzen Comic, indem ihr darstellt wie eine Situation aussieht, in der das Thema eine Rolle spielt.

3. Menschen fragen

Material: Stift, Fragebogen, evtl. Schreibunterlage

Ihr habt jetzt viel über das Problem nachgedacht. Nun ist es wichtig, dass ihr mit anderen darüber sprecht. Nehmt die Vorlage *Fragebogen*, dort findet ihr Anregungen und die genaue Aufgabe. Befragt mindestens 3 Menschen zum Thema. Alternativ könnt ihr auch jemanden anrufen. Fertig? Vergleicht die Ergebnisse mit dem Eisberg. Was ist anders?

4. Die Vision

Material: Comic, Der Eisberg, Meine Vision

Das Problem ist nun klar. Stellt euch jetzt vor, ihr wacht morgens auf und es gibt das Problem nicht mehr. Eure Wünsche und Gedanken sind vollständig Realität. Nehmt die Vorlage *Meine Vision*. Dort findet ihr 3 Fragen und Platz, um in einer Skizze oder einem Bild eure Vision darzustellen.

Abspeichern

Sind andere Menschen im Raum? Dann präsentiert eure Ergebnisse. Sonst geht's weiter mit Level 4: Ideen finden.



Level 4

Ideen finden

„Welche Ideen habt ihr zu dem Problem und dem Thema? Welche Idee ist die richtige?“

Was euch in Level 4
alles erwartet:

Warm-up Rakete ☐

Brainstorming ☐

Idee auswählen ☐

9 Ideenfelder ☐

Prototyp basteln ☐

Abspeichern ☐

Könnt ihr alles abhaken?

Dann habt ihr jetzt eine richtig gute
Idee, die ihr anpacken könnt. Weiter
geht's mit Level 5: Projekt planen

Die richtige Idee finden

Wie ihr in Level 3 gesehen habt, ist euer Problem und euer Thema groß. Es gibt viele Dinge, die man tun kann. Um möglichst kreativ zu sein und viele Ideen zu finden, hilft es sich in eine aktive und kreative Stimmung zu bringen. Vielleicht hilft es auch euch vorher etwas zu bewegen oder eine kurze Pause zu machen. Wichtig ist, die Ideen sprudeln zu lassen. Dabei ist es egal, wie verrückt oder unrealistisch eine Idee erscheint. Außerdem lassen sich später viele Ideen miteinander kombinieren.

Die richtige Idee auswählen

Keine Idee geht verloren. Um später wirklich etwas zu bewirken und ein kleines Projekt zu starten, ist es wichtig, sich erst einmal auf eine Sache zu konzentrieren. Am Ende von Level 4 werdet ihr eine Idee ausgewählt und sogar einen Prototypen fertig haben, also ein Modell oder Bild eurer Idee, welche ihr später anderen zeigen oder erklären könnt.



Ideen finden

Die Schritte in Level 4

Nehmt euch Zeit und geht die Aufgaben in der Reihenfolge durch.

Alle Materialien und Vorlagen sind in der Box zu finden. Hakt vorne ab, was ihr bereits erledigt habt.

1. Warm-up Rakete

Material: Stift, Warm-up Rakete, Stoppuhr

Die Warm-up Rakete ist eine kleine Aufgabe, die euch dabei hilft Geschwindigkeit und Kreativität zu aktivieren. Nehmt euch die Vorlage und eine Stoppuhr und findet so viele Begriffe wie möglich, die etwas mit einer Rakete zu tun haben.

2. Brainstorming

Material: Stift, Post-its, Der Eisberg, Meine Vision

Schaut nun noch einmal auf euren Eisberg und eure Vision. Nehmt euch wieder eine Stoppuhr und findet in 10 Minuten mindestens 20 je Idee, die das Problem verbessern oder sogar lösen könnten. Nehmt für jede Idee ein Post-it. Pro Person sollten also mind. 20 Post-its auf dem Tisch liegen.

3. Idee auswählen

Material: Stift, Post-its

Schaut euch alle Post-its noch einmal an und nehmt euch einen Stift. Jede Person hat 3 Punkte, die verteilt werden können.

Ihr könnt auch mehrere Punkte auf eine Karte malen. Die Karte mit den meisten Punkten ist die richtige Idee.

4. Die 9 Ideenfelder

Material: Post-its, Stift, 9 Ideenfelder

Nehmt die Vorlage und klebt eure Idee in die Mitte. Nun ergänzt die Idee oder schreibt Details zur Idee in die anderen Felder. Ihr könnt auch Post-its dafür nehmen.

5. Prototyp bauen

Material: 9 Ideenfelder, Stifte, Stellplatz für Prototyp

Ihr habt jetzt auf dem Blatt der 9 Ideenfelder eine große Idee mit vielen Details. Bastelt, malt oder baut nun ein Prototyp/Modell, welches diese Idee darstellt. Stellt es dann auf die Vorlage Stellplatz für meinen Prototypen/Modell.

Abspeichern

Wenn ihr andere Menschen im Raum findet, präsentiert euren Prototypen. Jetzt habt ihr alles was ihr für Level 5 braucht: Projekt planen.



Level 5

Projekt planen

„Wie setzen wir unsere Idee jetzt in die Tat um? Was können die ersten Schritte sein?“

Was euch in Level 5
alles erwartet:

Das Projekt Canvas ☐

Thinking Hats
(Denkhüte) ☐

Nächste Schritte planen ☐

Abspeichern ☐

Kannst du alles abhaken?

Dann habt ihr jetzt einen richtigen Plan für euer Projekt und wisst, was die nächsten Schritte sind. Weiter geht's mit Level 6: Präsentieren

Ein Projekt planen

Nach Level 4 habt ihr nun eine klare Idee, was ihr anpacken könnt, um etwas zu verändern. In diesem Level werdet ihr das Projekt endlich konkret planen. Mit dem Projekt Canvas bekommt ihr eine Übersicht was ihr dafür alles braucht und was konkret im Projekt passieren kann.

Das Projekt Canvas

Das Projekt Canvas ist eine neue und sehr praktische Methode, mit der ihr einfach und schnell eine Übersicht für ein Projekt erstellen könnt. Es kann euch auch später während des Projekts helfen, bestimmte Dinge nicht zu vergessen. Außerdem könnt ihr das Canvas nutzen, um interessierten Menschen oder vielleicht auch neuen Teammitgliedern zu erklären, was ihr alles vor habt und wo sie euch helfen können, die Idee umzusetzen.



Projekt planen

Die Schritte in Level 5

Nehmt euch Zeit und geht die Aufgaben in der Reihenfolge durch.

Alle Materialien und Vorlagen sind in der Box zu finden. Hakt vorne ab, was ihr bereits erledigt habt.

1. Das Projekt Canvas

Material: Stift, Post-its, Projekt Canvas

Das *Projekt Canvas* findet ihr auch in der Box. Es ist die größte Vorlage. Am besten legt ihr es vor euch auf den Tisch oder hängt es an eine Wand. Alle Felder zusammen ergeben gemeinsam euer Projekt. In jedem Feld findet ihr Fragen, die euch helfen das Canvas auszufüllen. Schreibt nicht direkt auf das Canvas, sondern nutzt die Post-its und klebt sie dann in die Felder. So könnt ihr auch später noch Dinge verändern und ergänzen. Es gibt auch eine Nummerierung. Diese Reihenfolge könnt ihr nutzen – müsst ihr aber nicht.

2. Thinking Hats (Denkhüte)

Material: Thinking Hats, Projekt Canvas

Nehmt nun die Vorlage mit den Hüten. Falls es Menschen oder andere Gruppen gibt, die ihr nach Feedback fragen könnt, bittet sie jetzt darum. Stellt ihnen kurz euer Projekt vor und gebt ihnen dann das Blatt mit den Hüten.

Zuerst geben sie euch kritisches Feedback und erzählen was alles schiefgehen könnte (grauer Hut). Danach geben euch ganz viel positives Feedback (gelber Hut). Pro Phase habt ihr 3 Minuten Zeit. Bist du alleine, nimm dir selbst den Hut und überlege, wo du skeptisch bist und danach was alles positiv ist.

3. Nächste Schritte planen

Material: Stift, Nächste Schritte

Nehmt die Vorlage *Nächste Schritte* und überlegt was ihr konkret nächste Woche bereits tun könnt. Was ihr dafür braucht und bis wann ihr es erledigt haben wollt.

Abspeichern

Gratulation! Euer Projekt kann starten. Ihr habt jetzt alles, was ihr für den nächsten Schritt braucht. Level 6: Präsentieren



Level 6

Präsentieren

„Wie erzählt ihr Anderen von eurer Idee und eurem Projekt?
Wie findet ihr Mitstreiter*innen, die euch helfen können?“

Was euch in Level 6
alles erwartet:

One-Sentence-Pitch
(Kurzbeschreibung) ☐

Pitch Comic ☐

Präsentieren ☐

Ein Video drehen ☐

Könnt ihr alles abhaken?

Ihr habt die "Challenge in a Box"
erfolgreich gemeistert. Jetzt könnt
ihr loslegen und euer Projekt
wirklich umsetzen. Weiter geht's mit
dem Bonuslevel: Öffne dazu den
Umschlag für das Bonuslevel.

Ein Projekt präsentieren

Im Englischen sagt man zur Präsentation auch „Pitch“. Daher heißt die erste Aufgabe übersetzt auch: „Ein-Satz-Präsentation“. Also euer Projekt in einem Satz. Das hilft euch ganz schnell und sehr konkret jemandem von eurer Idee und dem was ihr vor habt zu erzählen. Wenn ihr euch den Satz merkt, habt ihr so immer eine gute und kurze Antwort parat. Es ist nämlich gut, wenn Menschen schnell verstehen, worum es geht. Haben sie Interesse, könnt ihr dann noch mehr erzählen.

Eine Geschichte erzählen

Menschen mögen Geschichten, deswegen ist es gut, wenn ihr ihnen beim Präsentieren nicht nur Fakten und Details erzählt, sondern auch eine spannende Geschichte, woher die Idee kommt und was eigentlich das Problem ist. Deswegen hilft euch ein kleiner Comic dabei eine kleine Geschichte zu deinem Projekt zu überlegen.



Präsentieren

Die Schritte in Level 6

Nehmt euch Zeit und geht die Aufgaben in der Reihenfolge durch.

Alle Materialien und Vorlagen sind in der Box zu finden. Hakt vorne ab, was ihr bereits erledigt habt.

1. One-Sentence-Pitch

Material: Stift, Post-its, Projekt Canvas

Auf dem *Projekt Canvas* findet ihr oben ein passendes Feld. Hier findet ihr auch ein Beispiel, das euch hilft den Satz zu formulieren. Klebt dann den Satz auf euren Canvas. Er kann sich im Laufe des Projekts natürlich verändern.

2. Pitch Comic

Material: Stift, *Der Pitch Comic*

Nehmt euch die die Vorlage *Der Pitch Comic* und überlegt mit welcher fiktiven oder realen Geschichte ihr das Problem und natürlich eure Lösung erzählen könnt. Nutzt die Felder, um einen kleinen Comic zu zeichnen, der die Geschichte darstellt. Ihr könnt die Geschichte jetzt immer nutzen, wenn ihr das Projekt vorstellen möchtet.

3. Präsentieren

Material: *Projekt Canvas*

Ihr habt eine Kurzbeschreibung aus der 1. Aufgabe, eine kleine Geschichte und natürlich das *Projekt Canvas*. All das könnt ihr als Unterstützung nutzen, um in max. 5 Minuten jemandem zu präsentieren, was ihr vorhabt. Trau dich! Je öfter ihr Anderen von eurer Idee erzählt, umso besser.

4. Ein Video drehen

Material: *Handy*

Falls ihr direkt niemanden in eurer Nähe habt, dem ihr das Projekt vorstellen könnt, dreht ein kleines Video (max. 2 Minuten) und schickt es jemandem. Vielleicht gewinnt ihr so direkt neue Unterstützer*innen für eure Idee.

Abspeichern

Alle Level gemeistert? Dann bleibt uns nur noch zu sagen: Viel Spaß bei eurem Projekt und vergesst nicht das Bonuslevel im Umschlag!

Bonuslevel

Die Schritte im Bonuslevel

1. Feedback: *feed.bewirken.org*

Gib uns eine kurze Rückmeldung wie die Challenge in a Box war und erzähle uns von deinem Projekt. Wir freuen uns über dein Feedback!



2. Unterstützung: Projekt Challenge App

Die App gibt dir Tipps und Tricks zur Umsetzung des Projekts. Sie begleitet dich über mehrere Wochen hinweg und geht auf unterschiedliche Themen, wie zum Beispiel Öffentlichkeitsarbeit und Finanzplanung für deine Idee, ein.

Verfügbar für:



Android



iOS



Web

App Name: **Projekt Challenge**

Webversion: **app.bewirken.org**

Bonuslevel



Projekt umsetzen und Unterstützung bekommen

"Wo kann ich noch Unterstützung bekommen? Was muss ich noch alles beachten?"

Gratulation du hast Ausdauer und Motivation. Mit dem erfolgreichen abschließen der "Challenge in a Box", steht deinem Projekt und dir nichts mehr im Weg.

Was erwartet dich im Bonuslevel?

Feedback ☐

Unterstützung:
Projekt Challenge App ☐

Weitere Ideen ☐

Trainer*in für
Jugendbildung & Beteiligung ☐

Respekt

Du hast schon viel Zeit und Mühe in deine Challenge, also dein Projekt gesteckt. Das zeigt, du bist ziemlich engagiert. Nicht alle sind das. Mit dieser Motivation kann dein Projekt auf jeden Fall auch Wirklichkeit werden.

Was kann ich mit der Box noch machen?

Einige der Level kannst du auch später im Projekt wiederholen. Vor allem das Projekt Canvas ist auch weiterhin nützlich und kann durch die Post-Its wiederverwendet werden. Wenn du jemandem die Box empfehlen willst, oder eine Neue brauchst, dann schicke uns einfach eine E-Mail an info@bewirken.org.

3. Weitere Ideen:

Du hast noch mehr Ideen, die zu einem Projekt werden sollen? Oder du arbeitest in anderen Initiativen mit? Dann schicken wir dir gerne weitere Challenge in a Box zu, so dass du die Projektentwicklung auch mit anderen durchlaufen kannst.

4. Trainer*in für Jugendbildung & Beteiligung

Wenn du Jugendliche und junge Erwachsene auf ihrem Weg zu eigenständigen Projekten begleiten möchtest oder Methoden von Design Thinking, über Mentoring bis hin zu Projektmanagement kennenlernen möchtest, melde dich zu unserer Trainer*innenausbildung an. Mehr Infos dazu findest du auf www.bewirken.org/mitmachen/ausbildung

4. Die Box einsetzen

Material

Für Design Thinking sind im besten Fall kreative und offene Räume nötig sowie viel Papier und Stifte.

Natürlich dürfen Post-its, Bastelmaterial und Plakate verwendet werden. Wenn vorhanden, auch Baumaterial, Lego und Knete zur Erstellung von Prototypen (Modellen). Weitere Anregungen findet ihr auf der Webseite box.bewirken.org (Passwort: Potential). Letztlich ist es euch und dem Kontext überlassen, was möglich ist. Eurer Phantasie sind keine Grenzen gesetzt.

Durchführung

Die Durchführung sollte in Gruppen von mindestens 3 Jugendlichen stattfinden (zu zweit ist der Ideenfluss schlechter). Am besten wird die Gruppe von Jugendlichen nach ihren Ideen und Oberthemen in Kleingruppen aufgeteilt, die jeweils autark



und von euch angeleitet agieren. Eine Gruppe von Jugendlichen mit gemeinsamem Thema sollte maximal aus 5 Personen bestehen. In solchen Gruppen kann aber auch nebeneinander gearbeitet und eventuell auch mehrere Ideen oder Prototypen verwendet werden.

Gruppen mit mehr als 5 Personen

Die Großgruppe wird in kleine Gruppen von 3-5 Personen aufgeteilt. Eine Gruppe von Jugendlichen mit gemeinsamem Thema sollte maximal aus 5 Personen bestehen, da sonst die gemeinsame Erarbeitung der Idee schwieriger ist. Es besteht die Möglichkeit die Arbeitsblätter zu kopieren oder die Druckvorlagen auf unserer Internetseite zu nutzen. Die Box funktioniert innerhalb der Kleingruppen, du kannst jedoch noch gruppendynamische Elemente einfügen. Das heißt du kannst wie an einigen Punkten oben beschrieben den Austausch unter den einzelnen Gruppen anmoderieren, sowie zu bestimmten Abschlussphasen auch eine

gemeinsame Reflektion. Des Weiteren bieten sich Warm-ups, also kleine Gruppenspielen zur Aktivierung an.

Alternativer Einstieg - Level 2



Du kannst den Einstieg in Level 2 auch alternativ gestalten und die Lebenswelt der Jugendlichen gemeinsam erarbeiten lassen. Dazu kannst du z.B. 4 große Flipchart Papiere in die Ecken des Klassenzimmers hängen und jeweils beschriften

Beispielsweise:

- „Was ist mir wichtig?“
- „Wo übernehme ich bereits Verantwortung?“
- „Welche Orte finde ich gut?“
- „Was würde ich gerne verändern?“

Gestaltung von Schulstunden

Die Box kann sowohl mit einer kleinen als auch größeren Gruppen durchgeführt werden. Dies ist in mehreren kurzen Einheiten möglich, bietet sich

aber auch gut für drei Doppelstunden oder ein bis zwei Projektstage an. Im Folgenden gibt es einen kleinen Einblick in eine mögliche Umsetzung.

1. Doppelstunde: Level 1 & 2

In der ersten Doppelstunde teilen sich die Jugendlichen in **Kleingruppen von 3-5 Personen** auf und bekommen ihre eigene Challenge in a Box. Als Einstieg bietet sich eine kurze Erläuterung der Challenge in a Box, ihrer Ziele und der vorgesehenen Zeit für den Durchlauf an.

So können die Jugendlichen nachvollziehen, was in den nächsten Stunden auf sie zukommt.

Nach dem Öffnen der Box kann die Gruppe mit Hilfe des **Tutorials** verstehen wie die Level funktionieren und direkt loslegen. Das erste Level beschäftigt sich mit den Leidenschaften und Ressourcen der Jugendlichen. An dieser Stelle sollten alle die einzelnen Schritte für sich persönlich beantworten, wobei ein Austausch in der Kleingruppe nach jeder Aufgabe förderlich ist.

Im zweiten Level geht es dann um die **Erkundung der eigenen Lebenswelt** und möglicher Probleme und Herausforderungen, die die Jugendlichen in ihrem Alltag erkennen. Hierbei kann die Kleingruppe die jeweiligen Schritte des Levels gut gemeinsam erarbeiten und meistern. Je nach Zusammensetzung der Gruppe kann es sein, dass es am Ende des Levels nicht nur eine Lieblings-Challenge gibt, sondern die Interessen in der Gruppe weiter auseinanderliegen und zwei entstehen. Das ist kein Problem!

Für den Abschluss des Level 2 ist es sinnvoll an dieser Stelle einen **Austausch in der gesamten Gruppe** einzubauen. Hierdurch können die Jugendlichen erfahren woran ihre Peers (Gleichaltrigen) gearbeitet haben. **Außerdem sollte es nun möglich sein die Kleingruppe zu wechseln**, da unter Umständen ein Thema oder Problembereich von anderen gewählt wurde, welches mehr im Interessengebiet des einzelnen Jugendlichen liegt. Dadurch startet die Gruppe mit teils neuen Klein-



gruppen ins Level 3, wobei die Aufteilung nun stärker nach Interessen sortiert ist.

Die **Einteilung in Interessensgruppen solltest du liebevoll moderieren und begleiten**, in der Regel reicht es aber alle Themen offen zu legen und klarzumachen, dass alles erlaubt ist und die Jugendlichen selbst schauen können, an was sie weiterarbeiten möchten. Wichtig, es ist nicht nötig zu wechseln, für einige ist das bisher erarbeitete Thema genau das richtige.

2. Doppelstunde: Level 3 & 4

Zum Start der zweiten Doppelstunde finden sich die Jugendlichen in ihren nach Interessen gewählten Gruppen zusammen. **Im dritten Level** setzen sich die Kleingruppen nun **tiefergehender mit ihrem Thema** auseinander. Im Vordergrund steht dabei, dass sie gemeinsam das Problem aus verschiedenen Perspektiven ergründen und wenn möglich auch **externe Menschen** dabei miteinbeziehen. Hier ist sogar ein **Spaziergang oder eine**

Straßenbefragung denkbar und sehr wirkungsvoll. Alternativ können die Schüler*innen auch andere Schüler*innen auf dem Pausenhof oder in anderen Klassen befragen. Wenn das Level 4 nicht direkt im Anschluss angegangen wird, ist es gut zum Abschluss bereits eine erste Vision zur Problemlösung in der Gruppe zu entwickeln.

Stattdessen kann auch direkt anschließend das **Level 4** gestartet werden. Während dieses Levels haben die Jugendlichen die Aufgabe **möglichst viele Ideen zur Problemlösung** ihrer Challenge zu finden. **Der Kreativität sind dabei keine Grenzen gesetzt** und es dürfen jegliche verrückte oder auch unrealistische Ideen aufgeschrieben werden. Hier ist es wichtig den Jugendlichen ihren Freiraum zu geben und sie gegebenenfalls durch **kurze Spiele** wie die Warm-Up-Rakete **zur Kreativität** anzuregen. Nach dieser Phase der Kreativität sollen die Jugendlichen sich dann auf eine Idee einigen und steigen durch die Prototypisierung langsam in die Projektentwicklung ein.

Prototypen



Ein Prototyp ist eine beispielhafte Visualisierung oder Modell, das gebastelt wird um die Idee erklärbar und erlebbar zu machen.

In der Regel können Prototypen mit einfachen Bastelutensilien wie Scheren, Stiften und normalem Papier gestaltet werden. Falls vorhanden können aber auch Bastelmaterialien, Lego, Knete, Holz verwendet werden. Solltest du dazu Fragen haben melde dich gerne bei uns.

Auch an dieser Stelle kann die Doppelstunde gut mit einer kurzen Vorstellungsrunde der bisherigen Ideen und ihrer Prototypen in der gesamten Gruppe abgeschlossen werden. Hierdurch bekommen alle einen Eindruck von den diversen Projekten, die derzeit entstehen. Diese Präsentation sollte außerdem genutzt werden, um den Jugendlichen zu ermöglichen sich gegenseitig Feedback und Anregungen zu geben.

3. Doppelstunde: Level 5 & 6

Zu Beginn des **fünften Levels** sollte die Gruppe eine **klare Idee für ihr Projekt** haben, um dieses nun in der dritten Doppelstunde planen zu können. Das Projekt Canvas bietet eine strukturierte Möglichkeit für die Jugendlichen ihre Ideen von allen Seiten zu beleuchten und noch offene Fragen heraus zu kristallisieren. Wenn das Canvas so weit wie möglich ausgefüllt ist, sollten die Kleingruppen sich dieses **gegenseitig vorstellen und Feedback geben**. Dies hilft mögliche Stolpersteine bereits jetzt festzustellen und sich gegenseitig zu stärken.

Nachdem mit Hilfe des fünften Levels die Projekte und nächsten Schritte geplant wurden, bietet das **Level 6** nun die Möglichkeit die **Präsentation des eigenen Projekts** zu üben. Egal ob beim Gewinnen von Mitstreiter*innen oder Überzeugen von wichtigen Akteur*innen ist es wichtig die eigene Idee verständlich und nachvollziehbar zu präsentieren. Anfangs kann es schwierig sein das eigene Projekt in Worte zu fassen, daher ist es hilfreich diese Hürde bereits in der Kleingruppen anzugehen.



Weitere Canvase bestellen



Pro Box ist ein Canvas enthalten.

Auf box.bewirken.org (Passwort: Potential) oder einfach per Mail an info@bewirken.org können weitere Exemplare bestellt werden.

5. Lust auf mehr?

Wir haben uns als beWirken nicht weniger zum Ziel gemacht, als gemeinsam mit euch die Bildung von jungen Menschen zu gestalten und diese auf ein selbstbestimmtes und leidenschaftliches Leben vorzubereiten. Dabei begleiten wir Lehrende, Pädagog*innen, Schulsozialarbeiter*innen, Schulleitungen und auch ganze Schulgemeinschaften auf diesem Weg. Neben sehr konkreten Formaten und Materialien, um deine Arbeit effektiv zu unterstützen, bieten wir Fortbildungen, Workshops und auch die Begleitung von Organisationsentwicklungsprozessen bei euch vor Ort an.

Unser Ziel ist dabei immer eure eigene Entwicklung zu unterstützen, euch eure Arbeit zu erleichtern und gemeinsam mit tollen Ideen Engagement, Gesellschaft, Unterricht und Schule weiter zum positiven zu verändern. Diese Prozesse brauchen Zeit und kosten Kraft. Wir sind dabei an eurer Seite und helfen mit unseren Angeboten, Kompetenzen und

Netzwerk bei dieser Entwicklung. Vom einfachen Workshop bis hin zur Organisations- und Schulentwicklung mit Beteiligung der Jugendlichen. Da wir gemeinnützig sind und alle Angebote erprobt, könnt ihr das Angebot bei mangelnden Eigenmitteln an eurer Schule oder in eurem Verein in der Regel über Landesmittel, Fördermittel oder Spenden sehr gut ermöglichen. Bei Fragen meldet euch einfach.





Angebot 1

Workshop oder methodische Unterstützung durch unsere Trainer*innen

Eine Projektwoche, eine Ideenschmiede oder ein thematischer Workshop zur Auseinandersetzung mit der eigenen Leidenschaft oder Sozialraum? Wir kommen gerne mit Trainer*innen, Material und helfen dir sorgenfrei ein neues Erlebnis in deiner Jugendgruppe auszuprobieren.

Workshop mit zertifizierten Trainer*innen von beWirken
inkl. Vor- und Nachbereitung, sowie Evaluation und Nach-
besprechung (methodisch und inhaltlich) mit euch. Je nach
Umfang **ab ca. 350,00 Euro** für einen ganztägigen Workshop
mit eurer Jugendgruppe möglich.

Angebot 2

Projekt Challenge an deiner Schule / im Verein

Die Projekt Challenge ist ein sehr spannendes Format, das wir mit Gruppen, einzelnen Klasse, ganzen Stufen oder sogar der kompletten Schulgemeinschaft durchführen. Mit ähnlichen Methoden wie der Box, helfen wir eine Teilhabe und Partizipation von den Jugendlichen in der Schule und der Kommune zu aktivieren. Das Format besteht aus mehreren Workshops über 2-4 Monate und einer Qualifikation und Begleitung der beteiligten Betreuer*innen und Akteure. Dieses Format kann, muss aber nicht, der Auftakt oder ein Element in einem Organisationsentwicklungsprozess sein.

Projekt Challenge inkl. Ideenschmiede

Workshops, Fortbildung für Betreuer*innen, Lehrkräfte, Sozialarbeiter*innen und Schulleitung, Begleitung im Prozess. Aufwand abhängig von der Länge und Anzahl der teilnehmenden Jugendlichen. **Ab ca. 1.800,00 Euro** möglich.





Angebot 3

Weiterbildung für Betreuer*innen, Lehrende, Schulleitungen, Sozialarbeiter*innen

Wir bieten verschiedene Qualifizierungsworkshops für dich und deine Kolleg*innen an. Von kurzen Workshop (2-4 Stunden) bis hin zu einer Trainer*innenausbildung mit 5 Modulen, ist je nach Qualifizierungswunsch alles möglich. Wir bieten Weiterbildungen an zu: Creative Thinking (Design Thinking und andere Kreativmethoden für den Einsatz in Schule), Lehren als Mentoring (Haltung, Methoden und u.a. Ansätze aus dem systemischen Coaching), Digitale Beteiligung im Verein und an Schulen (Tools und Methoden, sowie Tipps für den Einsatz), Partizipative Organisations- oder Schulentwicklung (schülerzentrierte Methoden der Schulentwicklung), Führen im Wandel (Workshops speziell für Schulleitungen zum Thema, Rollen, Methoden und Prozesse, um Veränderung in Schule positiv zu gestalten)

Weiterbildung an inkl. Zertifikat zur Teilnahme mit Inhalten

Unterlagen und Materialien. Aufwand je nach Workshop:

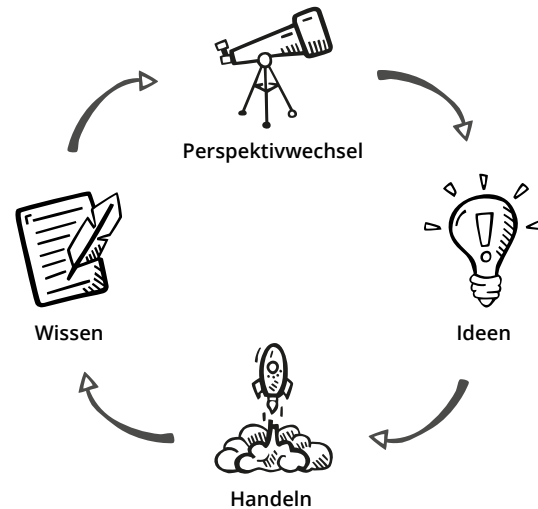
ab 450,00 Euro für einen halbtägigen Workshop im Kollegium.

6. Hintergrundwissen zu Ablauf und Methodik

Jugendliches Engagement und die 4 Phasen der Selbstwirksamkeit

Die Challenge in a Box ist eine Modifizierung der Jugend Projekt Challenge. Dieses Format wurde von beWirken vielfach erprobt und weiterentwickelt. Dabei geht es darum, dass Jugendliche alle „5 Phasen der Beteiligung“ erleben: Von der Teilhabe an der Problemdefinition über die Lösungsfindung und Entscheidung bis hin zur Umsetzung und Partizipation an den Ergebnissen (vgl. W. Stange). Das handlungsorientierte Format erfüllt auch die 4 Phasen der Selbstwirksamkeit, der Grundlage der Arbeit von beWirken. Die aufeinander aufbauenden und sich ergänzenden Phasen befähigen die Jugendlichen nicht nur langfristig eigene Ideen und Projekte umzusetzen, sondern schaffen auch positive Erfahrungen in der Jugendbeteiligung. Die er-

lebte Selbstwirksamkeit gibt den Jugendlichen die Motivation, um sich auch in anderen Lebensbereichen aktiv einzubringen.



Phase des Perspektivwechsels



Die Phase des Perspektivwechsels dient der Aktivierung der Jugendlichen. Sie zielt darauf ab, den Jugendlichen Lust auf Engagement zu machen und unterstützt sie, ihre Rolle in der Gesellschaft wahrzunehmen. Hierbei erkunden sie ihre Interessen, Leidenschaften und ihr vorhandenes Problembewusstsein.

Phase der Ideen und Kreativität



Die Ideenphase gibt den Jugendlichen die Möglichkeit ihre eigenen Vorstellungen, Wünsche und Bedürfnisse bzgl. ihrer Lebensumwelt zu erkunden und zu formulieren. Hierbei kommt der Prozess des Design Thinking zum Einsatz. Anschließend werden die Ideen durch das „Projekt Canvas“ zu Projekten weiterentwickelt.

Phase des Handelns



In dieser Phase steht die eigenständige Umsetzung des Projekts durch die Jugendlichen im Mittelpunkt. Durch das handlungsorientierte Lernen

schulen die Jugendlichen ihre sozialen und unternehmerischen Kompetenzen. Während der Phase erlernen die Jugendlichen den Umgang mit Misserfolgen und Frustration. Das selbständige Arbeiten in der Gruppe stärkt weiterhin die sozialen sowie handlungsorientierten Kompetenzen. Im Kontakt mit verschiedenen Akteur*innen zur Projektumsetzung wächst das Selbstbewusstsein und Verständnis für Netzwerke und die gesellschaftlichen und politischen Strukturen.

Phase des Wissens



Das selbststrukturierte und auf eigenen Problemen basierte Lernen grenzt sich stark von theoretischem Wissen ohne Anknüpfungspunkte zur Lebenswelt der Jugendlichen ab. Anstatt den Jugendlichen bereits vor den Projekten alles – in den Augen der organisierenden Erwachsenen – nötige zu vermitteln, wird in dieser Wissensphase daraufgesetzt, dass die Jugendlichen zu geeigneter Zeit selbst entscheiden können, welches Wissen ihnen für die Umsetzung ihres Projekts fehlt. Dadurch

wird die Handlungsfähigkeit der Jugendlichen gezielt unterstützt, ihre Interessen gefördert und es werden bedarfsorientiert Informationen bereitgestellt. Diese Phase verläuft zum Großteil parallel zur Phase des Handelns, da diese beiden eng miteinander verknüpft sind und im Wechselspiel zueinanderstehen.

Design Thinking

Die Challenge in a Box ist von Design Thinking inspiriert. Design Thinking ist keine normale Kreativmethode, sondern ein Rahmen oder Prozess, der vom Problem zu einer nutzer*innenorientierten Lösung führt. In einem Design Thinking Prozess werden viele verschiedene Methoden eingesetzt, um zuerst das Problemverständnis zu vertiefen und anschließend Ideen zur Lösung zu finden. Daher ist die Einhaltung einiger Regeln wichtig. Nur so entfaltet der Prozess seine Wirkung. Die Regeln sind somit Voraussetzung für ein entsprechendes Ergebnis. Thematisiere diese also gerne mit den Jugendlichen.

Die Regeln als Voraussetzung:

1. Visualisiere, wann immer möglich
2. Baue auf den Ideen anderer auf
3. Bestärke wilde Ideen
4. Es spricht immer nur einer
5. Denke an den Nutzen Deiner Idee
6. Entwickele viele Ideen
7. Übe keine Kritik
8. Früh scheitern und schnell vorankommen
9. Bleib beim Thema

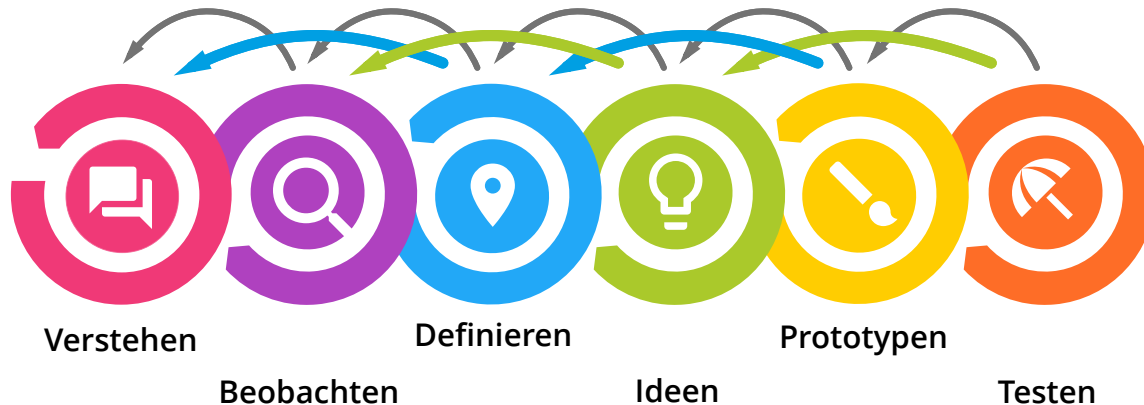
Der Ablauf richtet sich immer nach den Phasen des Design Thinking. Während eines Prozesses kann aber ganz bewusst auch zurückgesprungen werden, wenn sich eine Idee oder Lösung als nicht praktikabel erweist. Einen Design Thinking Prozess kann man innerhalb eines Workshops durchführen (2-8 Stunden) oder auch als Rahmen für mehrere Workshops oder Veranstaltungen über einen Zeitraum von mehreren Wochen nutzen.

Die Phasen

Es gibt im Desing Thinking verschiedene Modelle mit einer unterschiedlichen Anzahl von Phasen. Es hat sich eine Anzahl von 5 bis 6 Phasen bewährt. Wir verwenden die untenstehenden 6 Phasen. In der Moderation und Vorbereitung mit Jugendlichen müsst ihr die einzelnen Phasen nicht als harte Grenzen modifizieren, sondern solltet lediglich darauf achten, dass die Ziele der einzelnen Phasen erreicht werden und die Jugendlichen z.B. nicht direkt an Lösungen denken, ohne das Problem untersucht zu haben.

In der Box finden sich die Phasen in den 6 Leveln wieder.

Wichtig: es macht durchaus Sinn in den Phasen zurückzuspringen, wenn sich eine Idee oder Annahme als falsch oder nicht attraktiv herausstellt. Nach der sechsten Phase kommt meistens nicht die Umsetzung, sondern eine erneute Veränderung der Idee (Phase 4) oder ein Prototyp und Testen (Phase 5 und 6).





1. Verstehen

Falls man mit einer sehr konkreten Fragestellung startet, ist das der Moment, an dem ein paar Schritte zurückgegangen wird. Wir wollen herausfinden, was dahinterliegt. Beispielsweise bei der Frage:

„Warum kommen so wenig Jugendliche zu meiner Veranstaltung?“, müsste man herausfinden was dahinter liegt: Die Frage Warum, Warum, Warum, Warum... hilft, einige Schritte zurück zu gehen. Für den Design Thinking Prozess könnte die Frage daher lauten: Wie bekommen Jugendliche mehr (zeitliche) Freiräume? Es könnte aber auch eine andere Frage herauskommen. Wichtig: Die Frage sollte so weit wie möglich offen sein, um zu vermeiden, dass das wahre Problem unentdeckt bleibt.

Vorher: Definieren eines passenden Themenbereiches / Fragestellung durch Perspektive öffnen

Ziel: Verstehen des Themen- und Problem-bereiches, um herauszufinden, mit wem ich es zu tun habe, wo das Problem liegt, wer die Betroffenen sind.

- ▶ Fragen klären, Recherche vertiefen und Wissen strukturieren!
- ▶ In der Box zu finden in Level 3
– Meine Challenge:
Der Eisberg, Comic zum Problem



2. Beobachten

Die Phase der Beobachtung dient dazu, in eine Interaktion mit Menschen und dem Problem zu treten. Für ein Jugendprojekt, das sich beispielsweise in Richtung Jugendfestival bewegen möchte und bisher das Problem von mangelnden Angeboten identifiziert hat, kann nun in Gesprächen mit anderen Jugendlichen herausgefunden werden, wie dieses Problem von anderen jungen Menschen gesehen und erlebt wird.

Vorher: Verstehen des Problembereiches, der Akteur*innen und relevanten Hebel für das Thema oder Problem.

Ziel: Annahmen aus der 1. Phase verifizieren und in die Interaktion gehen, Zielgruppe einbeziehen, Perspektiven sammeln, Lernen.

- ▶ Annahmen verifizieren, Beteiligte und Zielgruppe kennenlernen. In den Lebensraum eintauchen.
- ▶ In der Box zu finden in Level 3
 - Meine Challenge: Menschen fragen, Deine Vision, Der Eisberg, Comic zum Problem





3. Definieren

Die 3. Phase ist die letzte bevor es in die konkrete Ideenphase geht, daher ist es wichtig, dass alle Beteiligten auf den gleichen Stand gebracht werden. Es werden Informationen gesichtet und sortiert. Wichtig sind nicht nur die harten Fakten, sondern auch gesammelte subjektive Eindrücke und Emotionen.



Vorher: Eintauchen in die Lebenswelt, reale Erfahrungen und Einsichten sammeln.

Ziel: Ziel ist ein gemeinsamer Wissensstand. Widersprüchliche Erfahrungen oder Ergebnisse sind nicht schlimm, sondern können zur Diskussion und späteren Ideation (Ideensammlung) genutzt werden.

- ▶ **Gemeinsamer Wissensstand und Definieren einer Perspektive bzw. eines Ansatzpunktes für das Problem.**
- ▶ **In der Box zu finden in Level 4**
 - **Meine Challenge:**
 - Schritt 4. Challenge auswählen**



4. Ideen

In der Phase der Ideengenerierung kann auf allem vorher Erarbeiteten aufgebaut werden und prinzipiell jede Kreativ- und Ideentechnik angewendet werden. Es werden so viele Ideen wie möglich produziert ohne darüber zu diskutieren oder direkt zu bewerten. Am Ende der Phase sollten eine oder einige wenige Ideen übrig bleiben, die diskutiert und weiterentwickelt werden können.

Vorher: Klarheit über Zielgruppe. Definition eines Problembereiches oder einer Fragestellung.

Ziel: So viele Ideen wie möglich und eine Auswahl von relevanten Ideen für einen Versuch oder Prototypen.

- ▶ Produktion von möglichst vielen Ideen, Auswahl von relevanten Ideen für einen Test.
- ▶ In der Box zu finden in Level 4 – Idee finden:
Warm-up Rakete, Brainstorming, Idee auswählen, 9 Ideenfelder





5. Prototypen

Nach der Ideenphase geht es ums Ausprobieren und schnelle Testen von Ideen. Daher braucht es erste Entwürfe oder Prototypen der Idee oder des Projektes, um herauszufinden, ob die Annahmen zutreffend sind. Auch das erneute Testen mit der Zielgruppe kann und sollte Ziel sein. Hier geht es nicht um perfekte Entwürfe, sondern lediglich um einfache Darstellungen, Funktionsmuster, Entwürfe für Flyer oder Beschreibungen, Nachstellungen oder Miniaturen.

Vorher: Definition von einer oder mehrerer konkreter Ideen (je weniger desto besser).

Ziel: Ziel ist es, etwas zum Vorzeigen oder Auszuprobieren zu produzieren. Am besten stark visuell oder etwas zum Anfassen, um

dieses als Team oder im Kontakt mit der Zielgruppe auszuprobieren und sich die Idee besser vorstellen zu können.

- ▶ Erstellen eines Prototypen oder eines Entwurfs der Idee zum Ausprobieren.
- ▶ In der Box zu finden in Level 4
 - Ideen finden:
Prototyp basteln





6. Testen

Wie in Phase 2 geht es hier hauptsächlich um den Kontakt zur Zielgruppe und das Austesten der Annahmen mit Hilfe einer konkreten Idee und eines Prototypen. Auch ohne Zielgruppe geht es in dieser Phase um das Visualisieren und greifbar machen von Ideen.



Vorher: Einen nutzbaren oder vorzeigbaren Prototypen, Modell oder Ähnliches.

Ziel: Das Austesten von Annahmen, Funktionsweise, Aussehen oder Nutzbarkeit von Ideen.

- ▶ Testen der Idee mit Hilfe eines Prototyps.
- ▶ In der Box zu finden in Level 5
 - Projekt planen:
Das Projekt Canvas, Thinking Hats



Impressum

beWirken – Jugendbildung auf Augenhöhe gUG
(haftungsbeschränkt)
Vor dem Bardowicker Tore 15
21339 Lüneburg

Tel: + 49 4131 677 2331

Mail: info@bewirken.org

Webseite: www.bewirken.org

Geschäftsführer*innen:
Nora Hilbert, Björn Adam



Downloadmaterial und Links

- ▶ Druckvorlagen: box.bewirken.org
Passwort: Potential
- ▶ Erklärvideos: challenge.bewirken.org
- ▶ Evaluations Umfrage: feed.bewirken.org
- ▶ "Projekt Challenge" App: app.bewirken.org
(Android | iOS | Web)

Quellen

- ▶ <http://erziehungsberatung-fulda.de/wp-content/uploads/EB-Fulda-Autonomieentwicklung-bei-Kindern-und-Jugendlichen.pdf>
- ▶ http://paed-psych.uni-mannheim.de/hofer_2008_autonomie_enzyklopaedie_psychologiev5.pdf
- ▶ <https://www.youtube.com/watch?v=VGrcets0E6I>

beWirken

Jugendbildung auf Augenhöhe