

digitale  
jugend  
arbeit

# Willkommen!

## Innobox: Digitale Jugendarbeit

Original von *Verke.org*. Übersetzt in die deutsche Sprache  
und adaptiert von ***digitalejugendarbeit.de***

Die Innobox wurde von *Verke*<sup>1</sup>, dem staatlich beauftragten Kompetenzzentrum für digitale Jugendarbeit in Finnland, entwickelt. Die Box ist dafür gedacht, (digitale) Innovationen in der Jugendarbeit anzustoßen. Die Inspiration dazu kam von der *Kickbox* von *Adobe*.

Die finnische und englische Version der Innobox wurde unter der Lizenz CC BY-SA 4.0 veröffentlicht. Das heißt, dass man die Innobox anpassen und neu publizieren kann. Dies gilt auch für die kommerzielle Nutzung. Die daraus entstehenden Versionen müssen aber unter der gleichen Lizenz wie das Original publiziert werden und Verke als Autor genannt werden. Alle Dateien der finnischen und englischen Version finden sich unter [www.verke.org/innoboksi](http://www.verke.org/innoboksi).

Die hier vorliegende, überarbeitete deutschsprachige Version wurde von *digitalejugendarbeit.de*<sup>2</sup> erstellt. Sie wird ebenfalls unter der Lizenz CC BY-SA 4.0 veröffentlicht. Alle Materialien finden sich unter [www.digitalejugendarbeit.de/innobox](http://www.digitalejugendarbeit.de/innobox).

---

<sup>1</sup> Autor:innen: Marcus Lundqvist und Mimmi Mäkinen-Kokkonen  
Grafik und Layout: Sofia Wilkman ([sofiawilkman.fi](mailto:sofiawilkman.fi))

<sup>2</sup> Übersetzung und Überarbeitung: Friedemann Schwenzer und Jakob Fuchs  
Grafische & visuelle Adaption: Tom Pincus



Kofinanziert durch das  
Erasmus+ Programm  
der Europäischen Union

**VERKE**



digitale  
jugend  
arbeit

# Inhalt

## Abschnitt 1

1. Was ist die Innobox?
2. Für wen ist die Innobox gedacht?
3. Anleitung
4. Achtung, fertig? Los!
5. Strategie deiner Organisation
6. Sichtung von Strategien und Leitlinien
7. Die Welt im Wandel
8. Technische Entwicklung (A)
9. Technische Entwicklung (B)

## Abschnitt 2

1. Wozu braucht man Warm-Ups?
2. Warm-Ups
3. Perspektivwechsel
4. Kaffeetasche für Weltfrieden
5. Jetzt geht's rund!
6. Lernen durch Katzenvideos
7. Karte der Träume
8. Dinosaurier
9. Papierflieger
10. Tablet
11. Kombinationen
12. Etwas Neues

## Abschnitt 3

1. Einleitung und Reflexion (A)
2. Einleitung und Reflexion (B)
3. Problemanalyse aus der Perspektive junger Menschen
4. Problemanalyse aus der Perspektive von Jugendarbeiter:innen
5. Problemlösung aus der Perspektive junger Menschen
6. Problemlösung aus der Perspektive von Jugendarbeiter:innen
7. Auswahl der Herausforderung
8. Der Elevator Pitch

## Abschnitt 4

1. Ideen auswählen und bewerten (Ablauf)
2. Ideen auswählen und bewerten (mit Moderation)
3. Ideen auswählen und bewerten (A, ohne Moderation)
4. Ideen auswählen und bewerten (B, ohne Moderation)

5. Ideen auswählen und bewerten (A, Einzelarbeit)
6. Ideen auswählen und bewerten (B, Einzelarbeit)

## Abschnitt 5

1. Ideen weiterentwickeln
2. Lotusblüte
3. Was wäre wenn?
4. Wirkungsabschätzung
5. Digital oder analog?
6. „WOW!“
7. Zusammenfassung

## Abschnitt 6

1. Ein erstes Konzept
2. Prototyp
3. Testen und modifizieren (A)
4. Testen und modifizieren (B)
5. Das fertige Konzept (A)
6. Das fertige Konzept (B)
7. Präsentieren und Überzeugen
8. Herzlichen Glückwunsch!



# Übersicht

Die InnoBox ist nicht dazu gedacht, sie so schnell wie möglich oder an direkt aufeinanderfolgenden Tagen durchzuarbeiten. Vielmehr geht es darum, sich konzentriert in die Aufgaben zu vertiefen und so in einen echten innovationsprozess einzutauchen. Alle Zeitangaben sind Schätzungen – euer eigenes Tempo ist das beste Tempo.

## Abschnitt 1

**Ziel:** Sich mit den Arbeitsmaterialien vertraut machen

**Dauer:** Rund 4 Stunden

**Arbeitsform:** Einzelarbeit

## Abschnitt 2 und 3

**Ziel:** Aufwärm- und Denkübungen sowie Entwicklung einer ersten Idee

**Dauer:** ~ 4 Stunden

**Arbeitsform:** Einzel- oder Gruppenarbeit

**Anmerkung:** Idealerweise die Abschnitte 2 und 3 in direkter Abfolge bearbeiten.

## Abschnitt 4 und 5

**Ziel:** Anpassen und Verbessern

**Dauer:** Rund 4 Stunden

**Arbeitsform:** Einzel- oder Gruppenarbeit

**Anmerkung:** Idealerweise die Abschnitte 4 und 5 in direkter Abfolge bearbeiten.

## Abschnitt 6

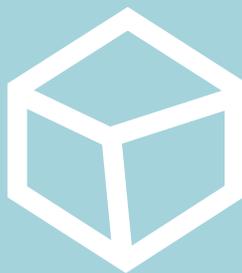
**Ziel:** Ausprobieren und letzter Schliff

**Dauer:** 1 bis 3 Tage

**Arbeitsform:** Einzel- oder Gruppenarbeit

**Anmerkung:** Am besten für die Bearbeitung viel Zeit einplanen. Idealerweise über mehrere Tage verteilt angehen.

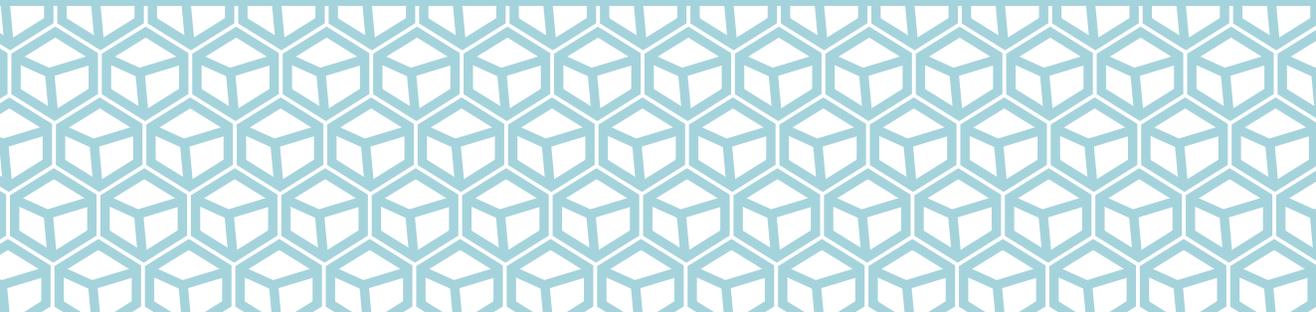




# INNO BOX

ABSCHNITT

1



# Was ist die Innobox?

Schön, dass du einen Blick in die Innobox wirfst! Sie begleitet dich mit Übungen und Aufgaben auf einem Innovationsprozess. Die Innobox wurde eigens dafür konzipiert, digitale Jugendarbeit weiterzuentwickeln oder damit zu beginnen – ob allein, in der Gruppe oder sogar als gesamte Institution.

Ursprünglich wurde die Innobox durch *Verke* entwickelt, dem Kompetenzzentrum für digitale Jugendarbeit in Finnland. Für den deutschsprachigen Raum wurde die Innobox mit freundlicher Genehmigung von *Verke* durch das Projekt *Digitale Jugendarbeit*<sup>1</sup> übersetzt und inhaltlich leicht angepasst. »*digitalejugendarbeit.de*« entwickelt Weiterbildungsangebote für Jugendarbeiter:innen rund um das Thema Digitalisierung.

<sup>1</sup> Einfach ausgedrückt bedeutet Digitale Jugendarbeit die Nutzung oder das Thematisieren digitaler Medien und Technologien in der Jugendarbeit. Digitale Technologien werden dabei nicht nur als ein Medium verstanden, sondern als Inhalt, Aktivität und Arbeitsmittel. Weitere Informationen findest du in deutsch auf »*digitalejugendarbeit.de*« und in englisch und finnisch auf *verke.org*.



# Für wen ist die Innobox gedacht?

Die Innobox soll euch dabei unterstützen, echte Innovationsprozesse anzustoßen. Sie könnte sich zum Beispiel als nützlich erweisen, falls ihr:

- ein Jugendzentrum, -camp oder Aktivitäten (um)gestalten möchtet;
- die interne Kommunikation im Kolleg:innenkreis modernisieren wollt;
- die Kommunikation mit Besucher:innen, Eltern und Kooperationspartner:innen neu gestalten möchtet;
- neue Angebote entwickeln möchtet, die für junge Menschen attraktiv sind;
- neue Einsatzmöglichkeiten für digitale Spiele entwickeln wollt;
- Vorkehrungen für zukünftige digitale Entwicklungen treffen möchtet;
- die Welt verbessern wollt;
- neue Ideen und Strategien entwickeln wollt.

Die Aufgaben in dieser Box werden es euch ermöglichen, neue Arbeitsansätze für eure Jugendarbeit zu schaffen.



# Anleitung

Auf manchen Karten finden sich Angaben zur Arbeitsform. Prinzipiell kann jeder Arbeitsschritt aber auch allein absolviert werden – lass dich also nicht davon irritieren, wenn sich die Ansprache häufig an eine Gruppe richtet. Solltet ihr in einer größeren Gruppe mit der Innobox arbeiten, könnt ihr eine:n Teamleiter:in bestimmen, damit sich jemand um die Moderation und Zeitplanung kümmert. Kein Grund zur Sorge – diese Person wird genauso wie jede:r andere an den Aufgaben mitarbeiten.

Während ihr mit der Innobox arbeitet, ist es sicherlich vorteilhaft, die Telefone stumm zu schalten. Internet benötigt ihr hier und da aber schon, also haltet eure Geräte in Reichweite. Die Arbeit mit der Innobox erfordert Kreativität, deshalb bleibt fokussiert und meidet Ablenkungen.

**Neben den Materialien der Innobox werden noch folgende Dinge benötigt:**

- DIN A4- & Flipchart-Papier
- Unterschiedliche Arten von Stiften
- eine Uhr
- Internet
- Verpflegung
- Eine kreative, stressfreie Atmosphäre



# Achtung, fertig? Los!

Toll, dass ihr euch auf den Weg macht!

Ihr werdet Zeit für die Arbeit mit der InnoBox einplanen müssen – je nach Zielsetzung, Anzahl der Teilnehmenden und der Gruppenkonstellation mindestens einen bis hin zu einigen Tagen. In einem Rutsch solltet ihr die Methode jedoch nach Möglichkeit nicht durcharbeiten. Denn Ideen reifen, wenn sie Raum bekommen. Außerdem könnte hier und da externe Hilfe notwendig sein, um qualifizierte Einschätzungen oder Außenperspektiven zu erhalten.

Die InnoBox kann euch dabei helfen, eine Problemstellung eurer Wahl zu identifizieren, zu analysieren und schließlich anzugehen. Dabei nehmt ihr im Prozess verschiedene Perspektiven ein, vielleicht verändert sich die Herausforderung durch eure Erkenntnisse sogar im Laufe der Zeit. Am Ende haltet ihr jedoch ganz sicher ein fertiges Konzept in euren Händen.



# Die Strategie der Organisation

Bei der Entwicklung neuer Angebote ist es wichtig, einen genauen Blick auf die bestehenden Ziele und Strategien zu werfen, da diese das Fundament bilden, auf welchem man aufbaut. Neue Angebote sind nur sinnvoll, wenn sie nicht mit den grundlegenden Werten eurer Organisation in Konflikt stehen. Aus diesem Grund konzentriert sich die folgende Übung auf das Identifizieren der Ziele eurer Organisation, unter der Berücksichtigung ihrer Grundwerte und Strategien.

Ziel der nachfolgenden Aufgabe ist es, sich mit den Leitlinien vertraut zu machen, welche eurer Arbeit Orientierung bieten, oder die aktuell für den Jugendsektor insgesamt wichtig sind.

# Sichtung von Strategien und Leitlinien

- Mache dich mit den Aktionsplänen, den Strategien oder mit vergleichbaren Dokumenten deines Sektors oder deines Arbeitsbereichs vertraut (offene Jugendarbeit, digitale Jugendarbeit etc).
- Falls du Teil einer größeren (Träger-)Organisation bist, mache dich mit der Strategie deiner gesamten Organisation oder mit anderen Dokumenten vertraut, welche die Tätigkeiten deiner Organisation regional oder national beeinflussen.

## **EINZELARBEIT** (Arbeitsheft, Aufgabe 1)

- Wähle aus dem Strategiepapier oder einem anderen entsprechenden Dokument deines Arbeitsbereichs einen Punkt aus, den du für wichtig hältst, und den du in deiner Arbeit künftig stärker betonen möchtest. In dieser Phase lohnt es sich darüber nachzudenken, welcher Aspekt deiner Arbeit vielleicht bisher nicht genug Beachtung gefunden hat. Halte deine Gedanken im Arbeitsheft fest.
- Lies dich in die übergeordneten Leitfäden, Aktionspläne und Strategiepapiere ein und wähle 2 Punkte aus, die deiner Meinung nach mehr Aufmerksamkeit erfordern. Notiere deine Beobachtungen im Arbeitsheft.
- Mit deinen Notizen wirst du oder werdet ihr später noch arbeiten.

### **Dauer**

- 60–120 Minuten



# Die Welt im Wandel

Die Welt verändert sich rasant und der Wandel wird junge Menschen auf eine Weise betreffen, die wir noch nicht gänzlich überblicken können. Um auch in Zukunft sinnstiftende und passende Angebote für junge Menschen anbieten zu können, muss die Jugendarbeit mit diesen Entwicklungen Schritt halten.

Eine Möglichkeit, die Veränderung in der Welt wahrzunehmen, sind die Analysen des Zukunftsinstituts. Bei der Betrachtung der Zukunft ist es wichtig, in größeren Zusammenhängen zu denken und darüber nachzudenken, wie sich Veränderungen auf die Jugendarbeit und andere Bereiche auswirken.

## AUFGABE (Arbeitsheft, Aufgabe 2)

- Welcher Megatrend ist deiner Meinung nach der bedeutendste?
- Wie wirkt sich dieser Megatrend auf junge Menschen aus?
- Wie wirkt sich dieser Megatrend auf deine oder eure Arbeit aus?

### Dauer

- 30–60 Minuten

**Erfahre mehr unter:** [zukunftsinstitut.de/artikel/die-megatrend-map/](https://www.zukunftsinstitut.de/artikel/die-megatrend-map/)



# Technologische Entwicklungen (A)

Der Schwerpunkt der Innobox liegt auf dem Anstoßen von auf Technologie basierenden Innovationen. Eure Ideen müssen jedoch nicht zwangsläufig technologiegetrieben sein. Wichtig ist, dass sie zur Erreichung der Ziele der Jugendarbeit beitragen. Die Übungen der Innobox laden euch später dazu ein, zu analysieren, wie eure Idee rein digital aussehen würde – oder aber ohne jegliche digitalen Elemente.

Es ist wichtig, sich bewusst zu machen, welche Entwicklungen es außerhalb der Jugendarbeit gibt. Technik entwickelt sich rasant, täglich werden neue Apps, Technologien und Angebote entwickelt, welche den Alltag vieler, gerade auch junger Menschen beeinflussen.



# Technologische Entwicklungen (B)

Mache dich mit Nachrichtenquellen rund um das Thema Technologien vertraut. Lies Nachrichten zu Innovationen, Dienstleistungen oder neuen Erfindungen. Beschränke dich nicht auf den Diskurs hierzulande, erweitere deinen Blick. Starte deine Erkundung beispielsweise bei einer Nachrichtenwebsite, die sich auf Technik spezialisiert hat.

## EINZELARBEIT (Arbeitsheft, Aufgabe 3)

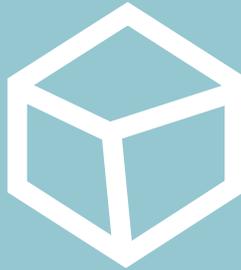
- Wirf einen Blick auf 5 verschiedene Websites
- z. B. *Heise online* (DE), *Technology Review* (EN) *netzpolitik.org* (DE), *The Verge* (EN), *TechCrunch* (EN), *Technikfaultier* (DE), *Hacker News* (EN).
- Notiere 5 Beobachtungen in deinem Arbeitsheft.
- Wähle die für dich entscheidende technologische Entwicklung aus und denke darüber nach, wie diese deine Arbeit in Zukunft beeinflussen könnte.
- Denke darüber nach, welche Art von Kompetenzen junge Menschen in fünf Jahren benötigen.
- Schreibe alle deine Antworten in dein Arbeitsheft.

## Dauer

- 60–90 Minuten

*Anmerkung: An dieser Stelle kannst du oder könnt ihr einen vorläufigen Schlusspunkt setzen und vielleicht an einem anderen Tag den 2. Abschnitt angehen.*

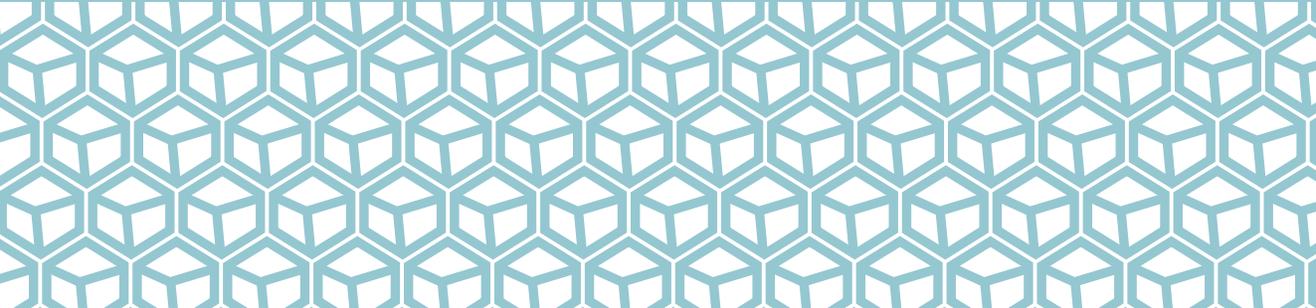




# INNO BOX

ABSCHNITT

2



# Wozu braucht man Warm-Ups?

Die folgenden Übungen sollen euch in die richtige Stimmung bringen und euer Denken beweglich machen. Wenn ihr in Denkprozesse einsteigt, ohne euch aufzuwärmen, besteht die Gefahr, dass eure Ideen in gewohnten Fahrwassern bleiben. Tatsächlich entstehen die besten Projekte jedoch manchmal aus zunächst völlig verrückten Ideen.

Manche Menschen nutzen Musik um in eine kreative Stimmung zu kommen, manche unternehmen einen Spaziergang in die Natur – jede:r hat eigene Wege, die Kreativität zu wecken.

Wir haben 10 Aktivitäten zusammengestellt, die euch inspirieren sollen. Wichtig ist, dass ihr die Übungen mit Offenheit angeht. Der Zweck der Übungen ist es, konventionelle Denkmuster zu verlassen und kreativ zu sein.



# Warm-Ups

Die folgenden Karten enthalten eine Vielzahl an Übungen, von denen einige einzeln und andere in der Gruppe durchgeführt werden können. Ihr könnt alle Übungen den eigenen Bedürfnissen anpassen. Auch kann es sinnvoll sein, zwischendurch immer mal wieder auf diese Übungen zurückzugreifen, insbesondere wenn ihr nach einer längeren Pause die Arbeit an der Innobox wieder aufnehmt.

## AUFGABE

Wähle drei bis fünf der folgenden Übungen aus und führe sie durch.

- **Perspektivwechsel** (Karte 2.3)
- **Eine Kaffeetasse für den Weltfrieden** (Karte 2.4)
- **Jetzt geht's rund!** (Karte 2.5)
- **Katzenvideos for future** (Karte 2.6)
- **Die Karte der Träume** (Karte 2.7)
- **Dinosaurier** (Karte 2.8)
- **Papierflieger** (Karte 2.9)
- **Tablet** (Karte 2.10)
- **Kombinationen** (Karte 2.11)
- **Etwas Neues** (Karte 2.12)



# Perspektivwechsel

## Arbeitsform

- Einzel- oder Gruppenarbeit

## Material

- Arbeitsheft, Stift, Uhr

## Ziel

- Das Ziel ist es, neue Verwendungsmöglichkeiten für vertraute Objekte zu (er)finden.

## AUFGABE (Arbeitsheft, Aufgabe 4)

Erfinde 20 neue Anwendungsmöglichkeiten für einen beliebigen Gegenstand in eurer Reichweite und notiert sie. Anschließend präsentiert ihr euch die Ergebnisse gegenseitig. Wenn ihr diese Übung in einer Gruppe macht, bietet es sich an, am Anfang ein:e Schreiber:in zu benennen.

## Dauer

- 5 Minuten + 5 Minuten Präsentation



# Eine Kaffeetasse für den Weltfrieden

## Arbeitsform

- Einzel- oder Gruppenarbeit

## Material

- Arbeitsheft, Stift, Uhr

## Ziel

- Ziel dieser Übung ist es, darüber nachzudenken, wie unterschiedliche Objekte um dich herum – wie beispielsweise deine Kaffeetasse – zum Weltfrieden beitragen können.

## AUFGABE (Arbeitsheft, Aufgabe 5)

- Schau dich für einen Moment um. Welche Dinge siehst du?
- Wähle 3 Dinge aus deiner Umgebung aus und denke darüber nach, wie du damit zum Weltfrieden beitragen kannst.
- Notiere die Objekte in deinem Arbeitsheft und beschreibe, wie du sie für den Weltfrieden einsetzen möchtest.



# Jetzt geht's rund!

## Arbeitsform

- Einzelarbeit

## Material

- Arbeitsheft, Stift, Uhr

## Ziel

- Ziel ist es, in der vorgegebenen Zeit für so viele leere Kreise wie möglich neue Inhalte zu erfinden.

## AUFGABE (Arbeitsheft, Aufgabe 6)

Im Arbeitsheft findest du 16 runde Kreise. Finde für jeden Kreis eine Verwendung – du kannst zum Beispiel aus einem eine Sonne und aus einem anderen eine Tomate machen. Du kannst malen oder schreiben, aber denke nicht zu lange nach, du hast nur 5 Minuten!

## Dauer

- 5 Minuten

# Katzenvideos for future

## Arbeitsform

- Einzelarbeit

## Material

- Computer bzw. Tablet oder Smartphone, Arbeitsheft, Stift, Uhr

## Ziel

- Ziel ist es, in kurzer Zeit eine neue Fähigkeit zu erlernen.

## AUFGABE (Arbeitsheft, Aufgabe 7)

Gib auf *YouTube* „Katze zeichnen lernen“ ein. Wähle eines der ersten Videos aus, welches weniger als 5 Minuten dauert. Folge der Anleitung im Video und versuche in weniger als 20 Minuten eine Katze zu zeichnen. Male die finale Version deiner Katze in dein Arbeitsheft. Glückwunsch, du hast gelernt eine Katze zu malen!

## Dauer

- 30 Minuten



# Die Karte der Träume

## Arbeitsform

- Einzelarbeit

## Material

- Flipchart-Papier oder ein anderes großes Papier, Filzstifte, alte Zeitungen oder Zeitschriften, Klebestifte, Scheren (alternativ: Computer)

## Ziel

- In dieser Aufgabe erstellst du die Karte einer perfekten Welt. Ziel ist es, Ideen und Visionen zu visualisieren.

## AUFGABE

Die Übung kann entweder vollständig analog auf Papier oder alternativ am Computer durchgeführt werden. Wenn du die Übung auf Papier machst, versuche so viele Bilder aus Zeitungen oder Zeitschriften zu benutzen, wie möglich. Ziel ist es, Dinge auszuschneiden, aufzukleben oder zu zeichnen, die eine perfekte Welt repräsentieren.

Mit Hilfe folgender Websites kannst du die Übung auch am Computer ausführen:

»gomoodboard.com«, »canva.com«, »pinterest.com«

## Dauer

- 30 Minuten



# Dinosaurier

## Arbeitsform

- Einzelarbeit

## Material

- Arbeitsheft, Stift

## Ziel

- Ziel dieser Übung ist es, eigene Meinungen zu formulieren.

## AUFGABE (Arbeitsheft, Aufgabe 8)

Schreibe deine Gedanken in das Raster im Arbeitsheft: Was kommt dir als erstes in den Sinn, wenn du an Dinosaurier denkst? Was würdest du einem Dinosaurier gerne mal sagen? Wie denkst du über Dinosaurier? Was würdest du mit ihnen unternehmen?

## Dauer

- 8 minutes

# Papierflieger

## Arbeitsform

- Gruppenarbeit

## Material

- Für jede Gruppe Din A4-Papier, Stoppuhr

## Ziel

- Das Ziel dieser Übung ist es, gemeinsam in einer Gruppe einen Papierflieger zu basteln. Es geht dabei um Teamarbeit und Abstimmungsprozesse in der Gruppe.

## AUFGABE

Baut gemeinsam einen Papierflieger für eure Gruppe. Dabei dürft ihr nur die jeweils schwächere Hand benutzen (Rechtshänder:innen nutzen die linke Hand, Linkshänder:innen die rechte Hand).

Ihr habt 5 Minuten Zeit, einen Papierflieger zu bauen. Wenn die Zeit um oder der Papierflieger fertig ist, stellt ihr euch in eine Reihe und jemand aus der Gruppe wirft den Papierflieger mit der schwächeren Hand. Die Gruppe, deren Flieger am weitesten fliegt, gewinnt.

## Dauer

- 10 Minuten



# Tablet

## Arbeitsform

- Einzel- oder Gruppenarbeit

## Material

- Arbeitsheft, Stift

## Ziel

- Diese Übung soll Kreativität anregen.

### AUFGABE (Arbeitsheft, Aufgabe 9)

Die Aufgabe besteht darin, verschiedene Einsatzmöglichkeiten für ein Tablet ohne Bildschirm zu erfinden.

Wofür würdet ihr z. B. ein iPad verwenden, wenn der Bildschirm nicht funktioniert?

Notiere im Arbeitsheft so viele Ideen wie möglich und bereite dich darauf vor, den anderen die besten Ideen zu präsentieren.

## Dauer

- 5 Minuten + 5 Minuten Präsentation



# Kombinationen

## Arbeitsform

- Einzel- oder Gruppenarbeit

## Material

- Arbeitsheft, Stift

## Ziel

- Diese Übung soll Kreativität anregen.

### AUFGABE (Arbeitsheft, Aufgabe 10)

Finde so viele Einsatzmöglichkeiten für die Objektkombinationen (siehe Arbeitsheft) wie möglich und halte diese schriftlich fest. Am Ende präsentiert ihr euch die besten Lösungen.

Diese Aufgabe funktioniert am besten zu zweit oder in kleinen Gruppen.

## Dauer

- 10 Minuten



# Etwas Neues

## Arbeitsform

- Einzel- oder Gruppenarbeit

## Material

- Arbeitsblatt 1: Kombinationen, Stift, Klebezettel

## Ziel

- Diese Übung hat das Ziel, neue Angebote zu entwickeln.

### AUFGABE (Arbeitsblatt 1: Kombinationen)

Nehmt euch Klebezettel und schreibt darauf zu jedem Thema so viele Dinge auf, wie euch einfallen. Ordnet sie in das Raster auf dem Arbeitsblatt ein.

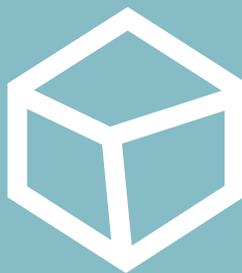
- Mensch (z.B. Schlaf, Zuneigung, Bewegung, Ernährung, etc.)
- Technik (z.B. Computer, Website, Chat, Konsole etc.)
- Gesellschaft (z.B. Bank, Schule, Schwimmbad, Geld etc.)

Wenn ihr die Notizen aufgeklebt habt, wählt nach dem Zufallsprinzip einen Klebezettel aus jeder Spalte aus (Mensch, Technik, Gesellschaft) und klebt sie in die Spalte „Kombination“. Entwickelt ein Angebot, einen Service oder eine Innovation auf Grundlage dieser Kombination.

## Dauer

- 30 Minuten

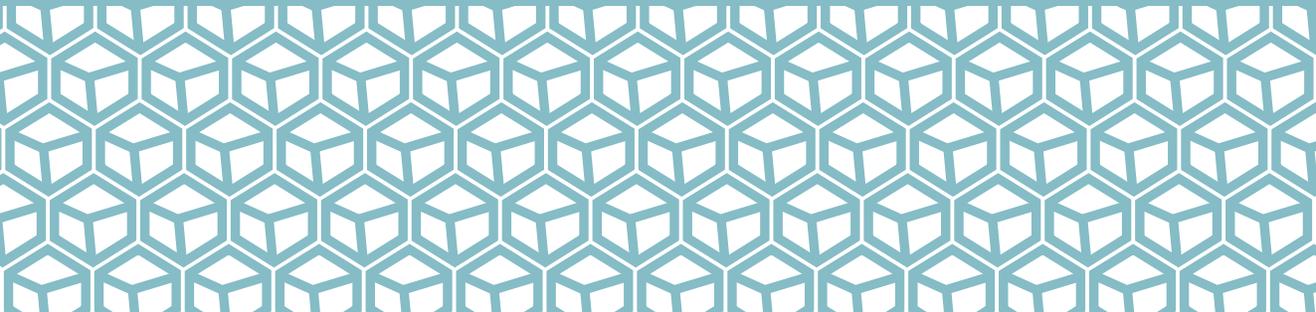




# INNO BOX

ABSCHNITT

3



# Einleitung & Reflexion (A)

Sucht die Innovation nicht nur im Neuen, sondern betrachtet auch bestehende Dinge aus neuen Perspektiven. Es erfordert Mut, bewährte Ideen und Methoden mit Offenheit zu hinterfragen, aber es lohnt sich. Vielleicht werdet ihr nicht sofort auf eine perfekte Idee kommen – wichtig ist erstmal Anstöße zum Nachdenken zu bekommen.

In Abschnitt 1 ging es um eure Organisation und um übergeordnete Ziele. Geht für einen Moment zu den Überlegungen im Arbeitsheft (Aufgaben 1–3) zurück, um diese Überlegungen aufzufrischen.

In der nächsten Phase werdet ihr euch den spezifischen Problemen und Herausforderungen der Jugendarbeit zuwenden. Dabei identifiziert ihr Dinge, die nicht funktionieren, um anschließend Lösungen dafür zu finden. Gute Ideen entstehen oft aus dem Wunsch heraus, ein Problem lösen zu wollen. Ideen und Innovationen müssen also nicht aus dem Nichts entstehen. Von Problemen auszugehen hat den Vorteil, dass ein wichtiger Teil des Innovationsprozesses schon abgeschlossen ist. Das Problem bestimmt das Ziel und die Innovation ist der Weg dorthin.



## Einleitung & Reflexion (B)

Halte einen Moment inne, um deine Gedanken und Gefühle zu reflektieren. Hoffentlich bist du durch die Warm-Ups in eine kreative Stimmung gekommen. Neben Kreativität brauchst du häufig ein klares Ziel vor Augen. Dieses kannst du in dieser Aufgabe schärfen.

### AUFGABE (Arbeitsheft, Aufgabe 11)

- Notiere in deinem Arbeitsheft, warum es für dich wichtig ist, etwas zu verändern und was dich motiviert, Innovationen anzustoßen.
- Mache dir Notizen dazu, was deine Ziele für Innovationen sind.

### Dauer

- Nimm dir mindestens 20 Minuten Zeit



# Problemanalyse

## Perspektive junger Menschen

Welche Probleme oder Herausforderungen gibt es in Bezug auf die Jugend und das Jungsein? Am besten sprichst du mit jungen Menschen und erfährst die Herausforderungen aus erster Hand und beziehst sie in die Problemanalyse mit ein. Sonst nimmst du so gut wie möglich die Perspektive junger Menschen ein. Die Probleme können dabei alle Aspekte des Lebens einer jungen Person betreffen. Du solltest das Ausmaß eines Problems in dieser Phase nicht in den Vordergrund stellen, sondern alle Herausforderungen gleichberechtigt betrachten.

Es ist wichtig, dass die Probleme in erster Linie mit jungen Menschen und nicht mit Jugendarbeit zusammenhängen.

### AUFGABE (Arbeitsheft, Aufgabe 12)

- Findet euch in Gruppen: 2–5 Personen zusammen (die Aufgabe kann aber auch allein erledigt werden).
- Ihr werdet die nächsten Aufgaben (**Abschnitt 3 | Karte 4–8**) in diesen Gruppen bearbeiten.
- Führt nach Möglichkeit Kurzinterviews mit jungen Menschen.
- Bearbeitet Aufgabe 12 im Arbeitsheft.

### Dauer

- 20 Minuten (ohne Kurzinterviews)



# Problemanalyse

## Perspektive Jugendarbeiter:innen

In der vorherigen Übung habt ihr Probleme aus der Sicht junger Menschen betrachtet. Nun werdet ihr die Perspektive von Jugendarbeiter:innen in den Fokus rücken.

„Problem“ ist vielleicht nicht ganz die richtige Bezeichnung. Gemeint sind in diesem Zusammenhang Dinge, die besser gemacht werden könnten oder die momentan nicht genug Aufmerksamkeit erhalten. Die Probleme können sich auf den Umgang mit Jugendlichen, auf praktische Tätigkeiten oder andere Fragen der Jugendarbeit beziehen. Du kannst beispielsweise deine Arbeitswoche einmal im Kopf durchgehen, um dabei Herausforderungen und Probleme zu identifizieren.

An dieser Stelle sollte nicht das Ausmaß eines Problems im Vordergrund stehen, sondern alle Herausforderung gleichberechtigt betrachtet werden.

### AUFGABE (Arbeitsheft, Aufgabe 13)

- Arbeite in der gleichen Gruppe weiter (Die Aufgabe kann aber auch allein erledigt werden).
- Bearbeitet Aufgabe 13 im Arbeitsheft.

### Dauer

- 20 Minuten



# Problemlösung

## Perspektive junger Menschen

Nun ist es an der Zeit über Problemlösungen nachzudenken. Gehe die Liste der Herausforderungen mit Bezug zu jungen Menschen durch und überlege, wie diese angegangen werden könnten. Was ist der jeweils beste Weg, um diese Probleme zu lösen? Wähle 3 Probleme aus, und denke über Lösungen nach.

### AUFGABE (Arbeitsheft, Aufgabe 14)

- Wähle 3 Probleme aus und suche nach Lösungen.
- Halte die Probleme mit den dazugehörigen Lösungsansätzen im Arbeitsheft fest.

### Dauer

- 25 Minuten



# Problemlösung

## Perspektive Jugendarbeiter:innen

Jetzt ist es an der Zeit, über Problemlösungen nachzudenken. Gehe die Liste der Probleme mit Bezug zur Jugendarbeit durch und überlege, wie diese angegangen werden könnten. Was ist der jeweils beste Weg, um diese Probleme zu lösen? Wähle 3 Probleme aus und denke über Lösungen nach.

### AUFGABE (Arbeitsheft, Aufgabe 15)

- Wähle 3 Probleme aus und suche nach Lösungen.
- Halte die Probleme mit den dazugehörigen Lösungsansätzen im Arbeitsheft fest.

### Dauer

- 25 Minuten



# Auswahl der Herausforderung

*Anmerkung: Wenn du allein an Innovationen arbeitest, kannst du diese Karte überspringen und direkt mit Karte 8 dieses Abschnitts (**Der Elevator Pitch**) weiterarbeiten.*

Wählt eine Idee aus, die ihr einer anderen Gruppe präsentieren möchtet. Es spielt keine Rolle, ob ihr dabei aus der Liste der Probleme mit Bezug auf junge Menschen oder mit Bezug auf Jugendarbeit auswählt.

## AUFGABE (Arbeitsheft, Aufgabe 16)

- Wählt einen Lösungsansatz aus, den ihr einer anderen Gruppe präsentieren möchtet.
- Notiert euch dafür das Problem und die Lösung in euer Arbeitsheft.

### Dauer

- 15 Minuten



# Der Elevator Pitch

## Material

- Flipchart-Papier, Filzstifte, Stoppuhr

Eine wichtige Voraussetzung dafür, dass deine innovativen Ideen auch umgesetzt werden, ist die Fähigkeit, diese auf prägnante Weise beschreiben zu können und die Vorteile deiner Lösungsansätze herauszustellen. Ein Elevator Pitch soll bei Zuhörer:innen Interesse, Neugier und vielleicht sogar Begeisterung auslösen.

Ein Elevator Pitch sollte maximal 90 Sekunden dauern. In dieser Zeit sollten alle notwendigen Informationen über das Projekt bzw. die Idee benannt werden. Folgende Fragen können helfen, die Kernidee herauszuarbeiten:

- Was ist das Problem, das angegangen werden soll?  
Wer ist von diesem Problem betroffen?
- Was ist eure Lösung? Welchen Nutzen bringt diese Lösung für die Betroffenen?

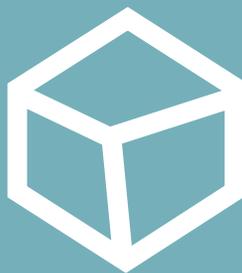
## AUFGABE (Arbeitsheft, Aufgabe 17)

- Bereitet einen Elevator Pitch vor, der 90 Sekunden nicht überschreitet.
- Gebt der Person, die den Elevator Pitch vortragen wird, die Zeit, den Pitch zu üben.
- Visualisiert euer Projekt auf einer Flipchart, um den Elevator Pitch zu unterstützen.

## Dauer

- 25 Minuten

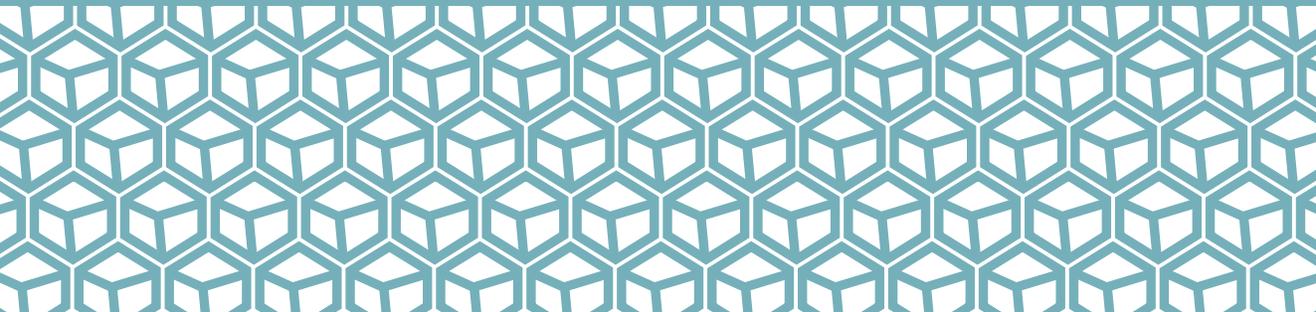




# INNO BOX

ABSCHNITT

4



# Ideen auswählen und bewerten (Ablauf)

In diesem Abschnitt geht es darum, sich mit anderen über die Ideen auszutauschen. Du wirst Elevator Pitches hören, Ideen bewerten und für die weitere Ausarbeitung auswählen.

Es ist wichtig, offen für andere Ideen zu sein, eigene Visionen gegebenenfalls hintanzustellen und das eigene Fachwissen für die Weiterentwicklung eines anderen Projekts einzubringen. Es kann aber ebenso wichtig sein, mutig für seine eigenen Ideen einzustehen.

- Falls ihr diesen Prozess mit Moderation durchlauft, startet ihr mit **Abschnitt 4 | Karte 2**.
- Wenn ihr selbstständig als Gruppe arbeitet, startet ihr mit **Abschnitt 4 | Karte 3**
- Wenn du allein arbeitest, starte mit **Abschnitt 4 | Karte 5**



# Ideen auswählen und bewerten (mit Moderation)

Jede Gruppe ist nun bereit, eine Idee zu präsentieren. Zu diesem Zeitpunkt ist es für Teilnehmer:innen immer noch möglich, die Gruppe zu wechseln, wenn für jemanden eine andere Idee spannender ist. Das Ziel dieser Übung ist es, einige Ideen auszusortieren und die inhaltlich interessanteste Gruppe für jede:n Teilnehmer:in zu finden. Für den weiteren Verlauf ist es wichtig, dass sich jede:r mit der Idee und der Gruppe wohlfühlt.

1. Jede Gruppe hält ihren Elevator Pitch (max. 90 Sekunden).
2. Alle Teilnehmer:innen haben die Möglichkeit, ein Thema für sich auszuwählen. Es muss nicht die Idee sein, an der man vorher gearbeitet hat – das individuelle Interesse jede:r Teilnehmer:in ist entscheidend.
3. Die Teilnehmer:innen finden sich anschließend zu den endgültigen Gruppen zusammen.

Wenn ihr damit fertig seid, macht weiter mit **Abschnitt 5 | Karte 1**.



## Ideen auswählen und bewerten (ohne Moderation, A)

Jede Gruppe ist nun dazu bereit, eine Idee im Format eines Elevator Pitches zu präsentieren. Zu diesem Zeitpunkt ist es immer noch möglich, die Gruppe zu wechseln, wenn für jemanden die Idee einer anderen Gruppe spannender ist. Das Ziel dieser Übung ist es, gegebenenfalls Ideen mit weniger Resonanz beiseite zu legen und die beste Gruppe für jede:n Teilnehmer:in zu finden. Für den weiteren Verlauf ist es wichtig, dass sich jede:r mit der Idee und der Gruppe wohlfühlt.

Da anschließend intensiv an den Ideen weitergearbeitet werden soll, wäre es wünschenswert, wenn nicht zu viele Ideen übrigbleiben. Die Anzahl der Ideen hängt von der Gruppengröße ab: Wenn ihr weniger als 5 Menschen seid, bietet es sich an, nur an einer Idee weiterzuarbeiten. Wenn ihr 10 Menschen seid, ist es ratsam, sich auf 2 Ideen zu beschränken usw.

# Ideen auswählen und bewerten

## (ohne Moderation, B)

### Material

- Flipchart-Papier, Filzstifte, Auswertungstabelle

Diese Methoden wurden entwickelt um euch zu helfen, Ideen zu vergleichen oder zu verwerfen. Behaltet im Kopf, dass die Ideen noch weiterentwickelt werden. Wenn sich also noch keine Idee vollständig anfühlt, wählt eine Idee aus, die euch auf irgendeiner Ebene spannend erscheint.

1. Jede Gruppe präsentiert ihren Elevator Pitch (90 Sekunden). Hängt die Flipcharts für die Präsentation gut sichtbar auf. Jede:r Teilnehmer:in füllt die Bewertungstabelle (siehe *Innobox*) aus.
2. Errechne, für welche Idee du die meisten Punkte vergeben hast. Addiert die Punktzahlen aller Bewertungstabellen und ermittelt so ein Ranking.
3. Wählt so viele Ideen aus dem Ranking aus, wie es potenzielle Gruppen gibt.
4. Lasst diejenigen Flipcharts hängen, welche die einzelnen Teilnehmer:innen als die interessantesten bewertet haben. Ordnet euch jeweils einer Idee zu. Die Gruppen sollten idealerweise gleich groß sein.
5. Jetzt solltet ihr die endgültige(n) Gruppe(n) gefunden haben und könnt somit in die nächste Phase einsteigen.

Wenn ihr fertig seid, könnt ihr mit **Abschnitt 5 | Karte 1** weitermachen.



# Ideen auswählen und bewerten

## (Einzelarbeit, A)

### Material

- Auswertungstabelle, Stift

Das Ziel dieser Übung ist es, die Anzahl deiner Ideen einzugrenzen. Diese Eingrenzung muss nicht endgültig sein, da du später die Möglichkeit hast, an den anderen Ideen weiterzuarbeiten. Es ist jedoch an diesem Punkt wichtig, sich auf eine Idee festzulegen, an der du jetzt weiterarbeiten möchtest. Wenn du dir schon sicher bist, an welcher Idee du arbeiten willst, kannst du diese einfach auswählen. Alternativ kannst du mit der Auswertungstabelle aus der *InnoBox* systematisch ein Ranking ermitteln, das dir bei der Auswahl helfen kann. Manchmal hilft auch ein Austausch mit Kolleg:innen.



# Ideen auswählen und bewerten

## (Einzelarbeit, B)

### Material

- Auswertungstabelle, Stift

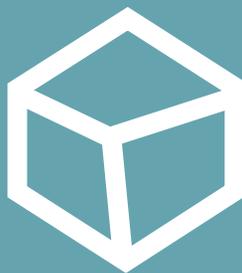
An dieser Stelle bietet es sich an, mit anderen Menschen gemeinsam auf die eigenen Ideen zu blicken. Falls du zehn gute Ideen hast, solltest du deinen Kolleg:innen nicht alle vorstellen – zu viele Ideen könnten sie überfordern. Beschränke dich auf 2 bis 4 der besten Ideen. Bereite dich darauf vor, eine kurze, prägnante Präsentation zu geben, die nicht länger als 90 Sekunden pro Idee dauert. An diesen Fragen kannst du dich orientieren:

- Was ist das Problem oder die Herausforderung, die angegangen werden soll?
- Wen betrifft dieses Problem?
- Was ist die Lösung? Welchen Nutzen bringt diese Lösung für die Betroffenen?

Präsentiere deinen Elevator-Pitch einer oder mehreren Personen, vielleicht auch direkt deiner potentiellen Zielgruppe. Falls du mehrere Ideen präsentierst, kannst du den Zuhörenden die Bewertungstabelle zur Verfügung zu stellen. Die Bewertungen helfen dir, ein Ranking zu erstellen, um anschließend an der beliebtesten Idee weiterzuarbeiten.

Gehe weiter zu **Abschnitt 5 | Karte 1.**

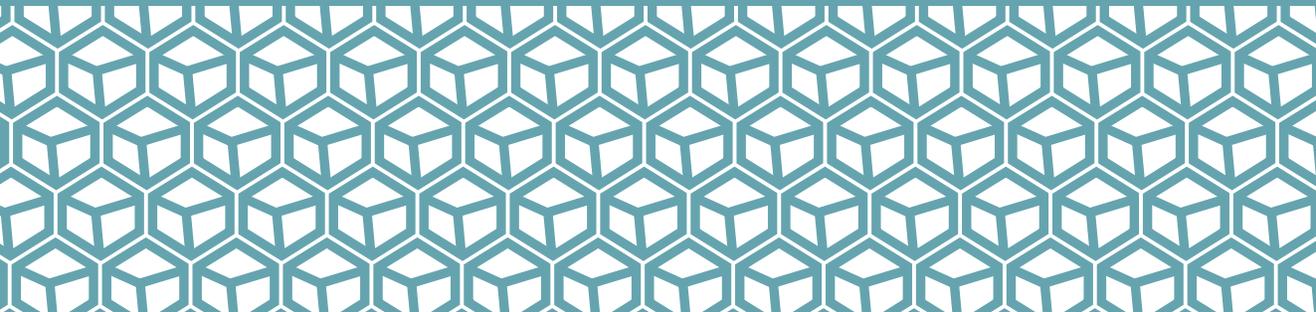




# INNO BOX

ABSCHNITT

5



# Ideen weiterentwickeln

Ihr habt bei eurem Innovationsprozess schon einen sehr weiten Weg zurückgelegt – toll dass ihr dran bleibt!

Inzwischen solltet ihr eine gute Idee haben, die wahrscheinlich davon profitiert, noch an ihr zu feilen und sie aus mehreren Perspektiven anzugehen. Die nächsten Karten enthalten daher 5 Übungen, die euch dabei helfen, eure Idee noch mal in anderem Licht zu sehen.

Während ihr diese Übungen absolviert, kann sich die ursprüngliche Idee komplett verändern – das ist völlig in Ordnung und ein natürlicher Teil des Innovationsprozesses.



# Lotusblüte

## Material

- Arbeitsblatt 2: Lotusblüte

Schreibt eure Idee in das Feld in der Mitte des Arbeitsblattes. Danach könnt ihr in die umliegenden Kreise Ideen eintragen, die mit der Kernidee in irgendeiner Weise zusammenhängen. Das können zum Beispiel auch Assoziationen sein, wie Begriffe, die euch im Zusammenhang mit der ursprünglichen Idee in den Kopf kommen. Ein Satz pro Feld reicht vollkommen aus.

Wenn ihr damit fertig seid, wählt einen Kreis der Lotusblüte aus und übertragt ihn in das zentrale Feld eines neuen Lotusblüte-Arbeitsblatts. Nun startet den Prozess von vorn. Wiederholt dieses Vorgehen solange, bis ihr auf neue Ideen kommt.

Überprüft am Ende, ob eine der neuen Ideen besser ist als das Original, oder ob eine der neuen Ideen etwas Neues zum ursprünglichen Konzept beitragen kann.

## Dauer

- 20–40 Minuten



# Was wäre wenn?

## Material

- A4-Papier, Stifte, Arbeitsheft

Die Aufgabe besteht darin, zu überlegen, wie sich die Idee verändern würde, wenn eine Ressource für das Konzept (z. B. Arbeitszeit, Werkzeuge, Menschen, Geld o. ä.) nicht zur Verfügung stünde oder durch eine andere ausgetauscht würde. Stellt euch vor, eure Idee ist es, wöchentliche Spielkonsolen-Turniere zwischen Jugendlichen und euren Mitarbeiter:innen zu starten. Zu den Ressourcen, die ihr benötigt, gehören Jugendliche, Mitarbeiter:innen, eine Konsole, mind. 2 Controller, ein Raum mit Sofa, Spiele etc. Wie würde sich die Idee entwickeln, wenn bei diesem Projekt Jugendliche nicht gegen Jugendarbeiter:innen anträten, sondern gegen Senior:innen?

## AUFGABE (Arbeitsheft, Aufgabe 18)

- Listet zunächst alle Ressourcen auf, die ihr zur Umsetzung eurer Idee benötigt.
- Überlegt, was die wichtigsten Ressourcen sind. Durchdenkt, wie sich eure Idee verändern würde, wenn ihr auf eine davon verzichten müsstet.
- Notiert mindestens 3 Wege, wie ihr die Idee umsetzen würdet, ohne diese Ressource zur Verfügung zu haben. Sind diese vielleicht sogar besser?
- Wenn ihr möchtet, könnt ihr diese Übung beliebig wiederholen, indem ihr auf andere Ressourcen verzichtet.

## Dauer

- 20–40 Minuten



# Wirkungsabschätzung

## Material

- Arbeitsblatt 3: Wirkungsabschätzung

Diese Übung dient dazu, die Wirkung eurer Idee auf junge Menschen – sowohl auf lokaler als auch auf nationaler Ebene – abzuschätzen. Weiterhin soll reflektiert werden, wie sich die Idee auf die gesamte Jugendarbeit auswirkt:

Wird das Konzept einen großen Einfluss auf alle Jugendlichen haben oder nur auf eine engere Zielgruppe? Wird eure Idee die Art und Weise ändern, wie Jugendarbeit in eurem Land gemacht wird? Ist die Idee auf andere Kontexte übertragbar oder funktioniert dieser Ansatz nur in eurem spezifischen Arbeitskontext?

## AUFGABE

- Nehmt das **Arbeitsblatt 3: Wirkungsabschätzung** zur Hand.
- Schreibt eure Idee auf einen Klebezettel.
- Denkt über eure Idee nach und klebt sie an die richtige Stelle des Arbeitsblattes.
- Denkt darüber nach, wie sich eure Idee verändern müsste, damit sie an eine andere Stelle des Arbeitsblatts passen könnte.
- Erstellt 3 verschiedene Versionen der Idee, sodass in jedem Feld des Arbeitsblatts eine Version klebt.

# Digital oder analog?

## Material

- Arbeitsblatt 4: Skala

Jetzt werdet ihr abschätzen, wie stark der technologische Bezug eurer Idee ist. Seid ihr mit eurem Konzept der technologischen Entwicklung eher „voraus“, „voll dabei“ oder könnte es noch von weiteren technologischen Aspekten profitieren?

## AUFGABE

- Nehmt das **Arbeitsblatt 4: Skala** zur Hand.
- Schreibt eure Idee auf einen Klebezettel.
- Ordnet eure Idee auf der Skala ein, je nachdem, wie stark der Bezug zu Technik ist.
- Verändert die ursprüngliche Idee, sodass 2 Versionen entstehen, die sich auf der Technik-Skala möglichst weit voneinander entfernt einordnen lassen.

# „Wow!“

## Material

- Arbeitsblatt 5: „Wow!“

Dies ist eure letzte Aufgabe. Jetzt ist es an der Zeit, die ausgewählte Idee aus vielen unterschiedlichen Perspektiven zu betrachten.

Ziel ist es, auf Klebezetteln zu notieren, welche Aspekte der Idee langweilig („so lala“) oder atemberaubend („wow!“) sind. Auch jetzt können noch Veränderungen vorgenommen werden. Reduziert eure Idee auf eine grundlegende Version, die sich lediglich auf die wirklich notwendigen Aspekte fokussiert („Basis“). Anschließend genau das Gegenteil: Schreibt auf, was nötig wäre, um den Wert und die Tragweite eurer Projektidee zu vervielfältigen („Maxi“).

## AUFGABE

- Jede:r in der Gruppe sollte mindestens einen Klebezettel pro Feld im Arbeitsblatt platzieren.
- Geht zusammen die Ideen auf dem Arbeitsblatt durch und überlegt, wie diese das ursprüngliche Konzept verändern würden.



# Zusammenfassung

Ihr habt eure Idee nun aus verschiedenen Perspektiven hinterfragt und die Idee, an der ihr gearbeitet habt, hat sich sicherlich im Verlauf der Übungen verändert. Nun ist es an der Zeit, sich für eine endgültige Form des Projekts zu entscheiden.

## AUFGABE (Arbeitsheft, Aufgabe 19)

- Schaut euch alle alternativen Versionen an, die ihr ausgehend von der ursprünglichen Idee entwickelt habt. Wählt die Idee aus, welche euch am meisten überzeugt.
- Notiert diese Idee im Arbeitsheft – ein Absatz ist in dieser Phase völlig ausreichend. Vielleicht findet ihr bereits einen Titel für euer Projekt.

Innovation erfordert viel Arbeit und ihr seid schon sehr weit gekommen.

Aber es liegt noch ein gutes Stück Arbeit vor euch. Im nächsten Abschnitt werdet ihr eure Idee präzisieren und in der Praxis testen.

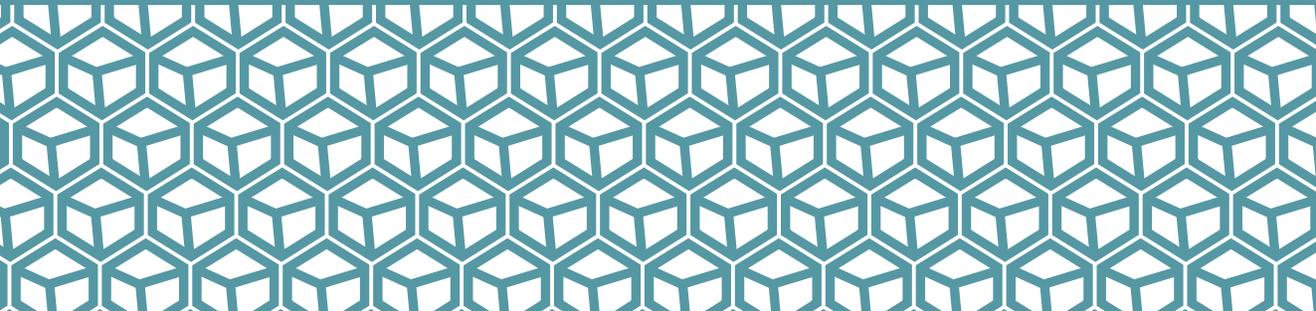




# INNO BOX

ABSCHNITT

6



# Ein erstes Konzept

## Material

- Arbeitsblatt 6: Leinwand, Klebezettel

Herzlichen Glückwunsch! Jetzt habt ihr eine Idee, an der ihr bis zum Ende des Prozesses arbeiten werdet. Nichtsdestotrotz solltet ihr nicht aufhören, darüber nachzudenken, ob etwas geändert oder korrigiert werden sollte.

Nehmt das **Arbeitsblatt 6: Leinwand** heraus und schaut euch die verschiedenen Felder an. Notiert eure Gedanken auf den beiliegenden Klebezetteln und ordnet sie entsprechend in die Felder ein. Wenn ihr in einer Gruppe arbeitet, sollte möglichst jede:r Teilnehmer:in mindestens einen Klebezettel pro Feld auf dem Arbeitsblatt beitragen. Nachdem alle ihre Klebezettel auf das Blatt geklebt haben, solltet ihr diese gemeinsam überfliegen und diskutieren, ob etwas Neues dabei ist, was übernommen werden sollte.

Schreibt basierend auf eurer Diskussion das Konzept eurer Idee in das Arbeitsheft (Arbeitsheft, Aufgabe 20).



# Prototyp

## Material

- Abhängig von eurer Idee benötigt ihr unterschiedliche Materialien. Unter anderem könnten Karton, Klebeband, Filzstifte, Flipchart-Papier, Computer oder Smartphones, Scheren, Legosteine oder Knete hilfreich sein.

Der Prototyp ist ein entscheidender Schritt im Innovationsprozess. In der Regel entwickelt sich das Produkt oder Angebot während des Anfertigens oder Testens des Prototyps noch weiter.

## AUFGABE

Erstellt einen Prototyp eurer Idee. Fertigt ihn so, dass er möglichst nah an der späteren Nutzer:innenerfahrung ist. Das Erlebnis eures Produkts sollte für eine:n Vertreter:in eurer Zielgruppe so deutlich wie möglich werden. Je nach euren Fähigkeiten könnt ihr, wenn ihr beispielsweise eine App entwickeln wollt, diese entweder auf Papier zeichnen, aber auch digital umsetzen. Je konkreter und greifbarer der Prototyp ist, desto größer ist der Lerneffekt beim Basteln und desto spezifischer ist das Feedback, das ihr bekommt.



# Testen und Modifizieren (A)

Bald startet der Praxistest, doch zuvor solltet ihr Folgendes festlegen:

- Sollen die Testpersonen den Prototypen selbstständig erforschen? Oder gibt es ein vorgegebenes Testszenario?
- Soll es zwei Testgruppen in verschiedenen Umgebungen geben?
- Wo soll der Praxistest mit eurer Zielgruppe stattfinden? Online, innerhalb oder außerhalb eures Jugendzentrums?
- Wie sammelt ihr Feedback? Über einen Fragebogen, oder reicht teilnehmendes Beobachten aus?
- Wenn ihr die Innobox in einer Gruppe bearbeitet, könnte es vorteilhaft sein, sich vor dem eigentlichen Test über eine Rollenverteilung zu einigen. Wer wird die Idee vorstellen? Wer beobachtet?

Jetzt kann es losgehen! Seid offen für Kritik, aber freut euch vor allem darauf, eure Idee erstmals in der Umsetzung zu sehen.



## Testen und Modifizieren (B)

Sammelt und ordnet das Feedback und die Nutzer:innenerfahrung.

Welche Fragen hatten die Testpersonen? Haben die Testpersonen Anregungen, Zweifel oder Kritik geäußert? Hat ihnen etwas gefehlt? Was war besonders gut?

Überlegt, welche Rückmeldungen eure Idee weiterbringen könnten und passt diese entsprechend an. Es ist wichtig, so schnell wie möglich auf die Nutzer:innen einzugehen und experimentierfreudig zu bleiben. So könnt ihr frühzeitig herausfinden, ob sich eine Anpassung des Prototypen lohnt.



## Das fertige Konzept (A)

Ihr seid auf der Zielgeraden eures Innovationsprozesses! Jetzt müsst ihr eure Idee in ein endgültiges, umsetzungsfähiges Konzept gießen. Ein gutes Konzeptpapier ermöglicht es euch, die Idee gegenüber Vorgesetzten, Kolleg:innen oder Geldgeber:innen zu präsentieren.

Bisher habt ihr Ideen aufs Papier gebracht, einen Prototypen hergestellt und Tests durchgeführt. Nun bringt ihr alles zusammen. Lasst alles was ihr gelernt habt, in die endgültige Beschreibung der Idee mit einfließen.

Wichtig ist es zielgruppenspezifische Konzepte zu schreiben – Kolleg:innen überzeugt ihr wahrscheinlich mit anderen Argumenten und Schwerpunkten als Geldgeber:innen. Auch kann es sinnvoll sein, zu recherchieren, ob es ähnliche Projekte schon woanders gibt. Die dadurch gewonnenen Erfahrungen sollten natürlich auch in die Projektbeschreibung einfließen.

Auf der nächsten Karte findet ihr eine Checkliste, die euch dabei unterstützt, ein möglichst vollständiges, verständliches und insgesamt rundes Konzept zu erstellen.



## Das fertige Konzept (B)

Eure Idee sollte so beschrieben werden, dass jede:r durch die Lektüre des Konzepts ein gutes Verständnis von eurem Vorhaben bekommt. Nehmt euch Zeit dafür! Verwendet die Checkliste, um eine umfassende Beschreibung sicherzustellen.

In die Projektbeschreibung solltet ihr Folgendes aufnehmen:

- Eine Einschätzung der Langzeitwirkung
- Den Aspekt der Übertragbarkeit auf andere Kontexte und andere Akteur:innen
- Kosten und Ressourcen (Menschen, Räumlichkeiten, Ausstattung und Geräte)
- Übereinstimmung des Konzepts mit den Zielen eurer Zielgruppe beziehungsweise eurer eventuellen Geldgeber:innen
- Einen realistischen Zeitplan
- Ansprechpersonen und Zuständigkeiten
- Mögliche Kollaborationen und Projektpartner:innen
- Beteiligungsmöglichkeiten für junge Menschen
- Beschreibung der einzelnen Maßnahmen (Ziele, praktische Umsetzung, vorgesehene Resultate)

# Präsentieren und Überzeugen

Mit der Innobox können große und kleine Innovationen umgesetzt werden. Manche Innovationen erfordern finanzielle Investitionen, bei anderen reicht ein zeitlicher Aufwand. Für manche Ideen braucht es engagierte Organisationen, welche die Idee mit Begeisterung vorantreiben, um das Interesse von Entscheidungsträger:innen zu wecken. In anderen Fällen reicht ein einfacher Elevator Pitch aus. Auf jeden Fall wird früher oder später der Moment kommen, in dem ihr euer Projekt Außenstehenden vorstellen müsst. Die letzte Aufgabe ist es nun, euer Projekt zu „verkaufen“.

## AUFGABE

- Bereitet eine Präsentation der Idee vor (z. B. mit *PowerPoint* oder *Keynote*).
- Stellt sicher, dass euer Prototyp auf dem neuesten Stand eures Konzepts ist.
- Schaut euch euren Elevator Pitch an und aktualisiert ihn gegebenenfalls.
- Es ist ratsam, verschiedene Präsentationsarten vorzubereiten, beispielsweise in verschiedenen Längen (90 Sekunden, 5 Minuten und 15 Minuten), mit und ohne Folien.

Jetzt habt ihr eine runde und präsentierfähige Idee.  
Damit steht der Umsetzung nichts mehr im Wege!



# Herzlichen Glückwunsch!

Ihr habt die Innobox bis zur letzten Karte durchgearbeitet – darauf könnt ihr stolz sein. Ihr habt etwas Neues, Einzigartiges und Innovatives in euren Händen. Dafür haben sich der lange Prozess und der Aufwand sicherlich gelohnt. Hoffentlich war die Reise, die ihr mit der Innobox unternommen habt, hilfreich und belohnend.

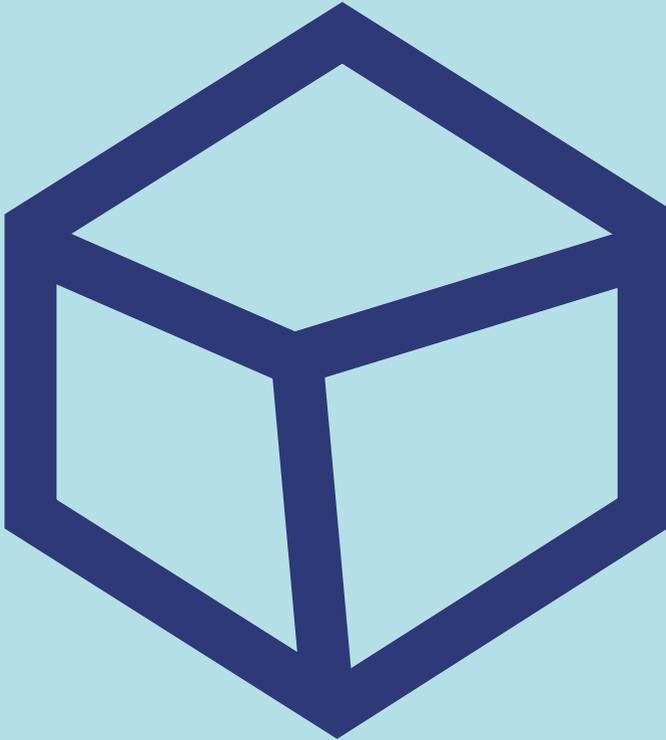
Wir wünschen euch viel Erfolg mit eurer Idee.

Grüße von *Digitale Jugendarbeit*

PS: Gebt uns gerne Feedback zur Innobox auf Twitter »@freiraumdigital«  
oder per E-Mail »hallo@digitalejugendarbeit.de«



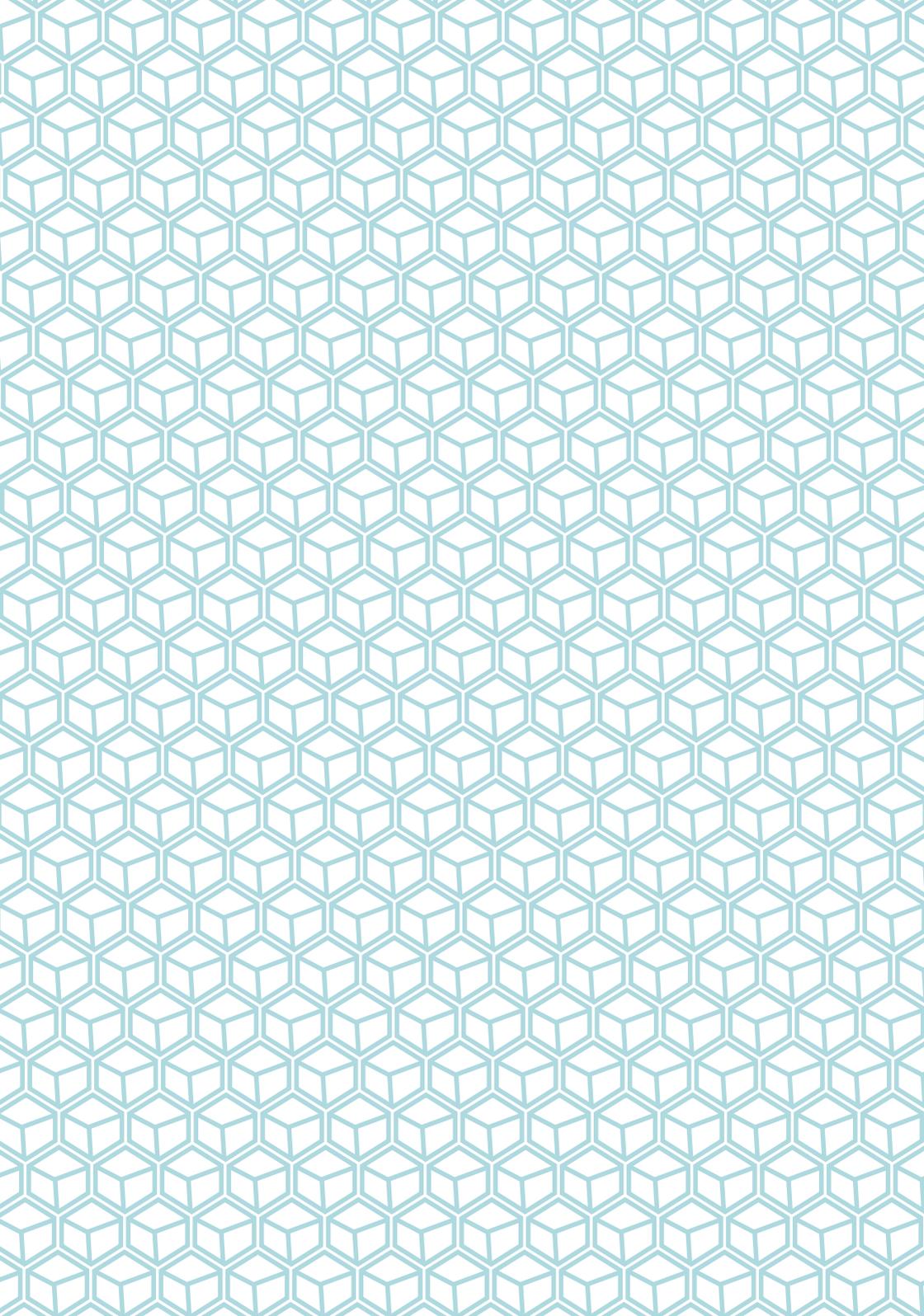
digitale  
jugend  
arbeit



**INNOBOX**

**ARBEITSHEFT**

Original von *Verke.org*. Übersetzt in die deutsche Sprache und adaptiert von ***digitalejugendarbeit.de***



# Arbeitsheft

Es ist ratsam, das Arbeitsheft immer zur Hand zu haben, wenn ihr mit der Innobox arbeitet. Im Verlauf eurer Arbeit solltet ihr immer auch auf bereits bearbeitete Aufgaben zurückgreifen können.

An dem Arbeitsheft könnt ihr auch ablesen, wie weit ihr schon gekommen seid und wie sich eure Idee im Verlauf entwickelt hat. Nicht zuletzt könnt ihr das Arbeitsheft auch dazu benutzen, spontane Ideen festzuhalten.



## AUFGABE 1: SICHTUNG VON STRATEGIEN UND LEITLINIEN

- A) Was ist deiner Meinung nach der wichtigste Bestandteil der vorliegenden Strategiepapiere?
- B) Welche zwei Aspekte sollten mehr Aufmerksamkeit bekommen?

A large grid of small 'x' marks, intended for handwritten answers to the questions above.



## AUFGABE 2: DIE WELT IM WANDEL

- A) Was ist der für euch bedeutsamste Megatrend?
- B) Wie wird dieser Megatrend junge Menschen betreffen?
- C) Wie wird dieser Megatrend deine Arbeit betreffen?

A grid of 20 rows and 20 columns of small 'x' marks, intended for writing answers to the questions above.

### AUFGABE 3: TECHNISCHE ENTWICKLUNG

- A) Welche Beobachtung findet ihr am spannendsten?
- B) Wie werden die von euch ausgewählten Veränderungen eure Arbeit betreffen?
- C) Welche digitalen Kompetenzen benötigen junge Menschen in der Zukunft?

A grid of 20 columns and 20 rows of small 'x' marks, intended for writing answers to the questions above.



#### AUFGABE 4: PERSPEKTIVWECHSEL

Schreibe 20 Verwendungsmöglichkeiten für einen Gegenstand deiner Wahl auf, beispielsweise für einen Notizblock:

01.

02.

03.

04.

05.

06.

07.

08.

09.

10.

11.

12.

13.

14.

15.

16.

17.

18.

19.

20.



## AUFGABE 5: KAFFEETASSE FÜR DEN WELTFRIEDEN

Notiert euch das Objekt, was ihr für den Weltfrieden einsetzen wollt. Beispielsweise eine Kaffeetasse. Beschreibt, wie das Objekt zum Weltfrieden beitragen kann.

<b>Objekt:</b>
<b>Weltfrieden</b>





## AUFGABE 6: JETZT GEHT'S RUND!

Ziel ist es, so viele neue Verwendungs- und Bedeutungsmöglichkeiten wie möglich zu finden, und diese in den Kreisen zu illustrieren.

A 4x4 grid of 16 circles. The top-left circle contains a 3D cube icon. The remaining 15 circles are empty, intended for illustrating various uses and meanings of the cube.

## AUFGABE 7: KATZENVIDEOS FOR FUTURE

Lerne mithilfe von *YouTube* eine Katze zu zeichnen.



## AUFGABE 8: DINOSAURIER

Schreibe deine Gedanken über Dinosaurier in dieses Raster:  
Was würdest du gerne zu ihnen sagen? Was denkst du über sie?  
Was würdest du mit ihnen unternehmen?

<b>Ich denke</b>	<b>Ich sage</b>
<b>Ich fühle</b>	<b>Ich tue</b>

## AUFGABE 9: TABLET

Schreibe so viele Anwendungsmöglichkeiten für ein Tablet ohne Bildschirm auf, wie dir einfallen.

01.

---

02.

---

03.

---

04.

---

05.

---

06.

---

07.

---

08.

---

09.

---

10.

---

11.

---

12.

---

13.

---

14.

---

15.

---

16.

---

17.

---

18.

---

19.

---

20.

---



## AUFGABE 10: KOMBINATIONEN

Deine Aufgabe ist es, aus den untenstehenden Objektkombinationen Anwendungsmöglichkeiten zu finden. Je mehr, desto besser.

**Overhead-Projektor + Schuhregal =**

**Rasenmäher + Luftmatratze =**

**Gießkanne + Rollkoffer =**



## AUFGABE 11: REFLEXION

Was motiviert dich, Innovationen anzustoßen?

A grid of 20 rows and 20 columns of small 'x' marks, intended for writing a reflection.



## AUFGABE 12: PROBLEMANALYSE AUS PERSPEKTIVE JUNGER MENSCHEN

Notiere dir Probleme oder Herausforderungen, von welchen junge Menschen betroffen sind, oder welche einen Bezug zu jungen Menschen haben. Beschreibe so konkret wie möglich.

01.

02.

03.

04.

05.

06.

07.

08.

09.

10.

11.

12.

13.

14.

15.

16.

17.

18.

19.

20.



### AUFGABE 13: PROBLEMANALYSE PERSPEKTIVE JUGENDARBEITER:INNEN

Notiere dir Probleme und Herausforderung in Bezug auf Jugendarbeit. Beschreibe so konkret wie möglich.

A grid of 20 rows and 20 columns of small 'x' marks for writing.





## AUFGABE 15: PROBLEMLÖSUNG AUS PERSPEKTIVE VON JUGENDARBEITER:INNEN

Notiere dir Lösungsansätze zu Problemen und Herausforderungen, welche die Jugendarbeit betreffen.

<b>Problem / Herausforderung:</b>
<b>Lösung</b>





## AUFGABE 17: DER ELEVATOR PITCH

Mache dir Notizen für deinen Elevator Pitch:

A grid of 20 rows and 20 columns of small 'x' marks, intended for taking notes.

## AUFGABE 18: WAS WÄRE WENN?

Notiere dir konkrete Ressourcen, die du für deine Idee benötigst.

Grid for writing resources.

Schreibe die wichtigsten Ressourcen auf.

Grid for writing the most important resources.

Beschreibe, wie sich deine Idee verändern würde, wenn du auf die wichtigste Ressource verzichten müsstest.

Grid for describing how the idea would change if the most important resource were sacrificed.



## AUFGABE 19: ZUSAMMENFASSUNG

Beschreibe deine Idee:

A grid of 20 rows and 20 columns of small 'x' marks for writing.



## AUFGABE 20: EIN ERSTES KONZEPT

Beschreibe die Veränderungen, die deine Idee bis zu dem jetzigen Stand durchlaufen hat. Halte anschließend die finale Idee noch einmal schriftlich fest.

**Veränderung:**

**Finale Idee:**

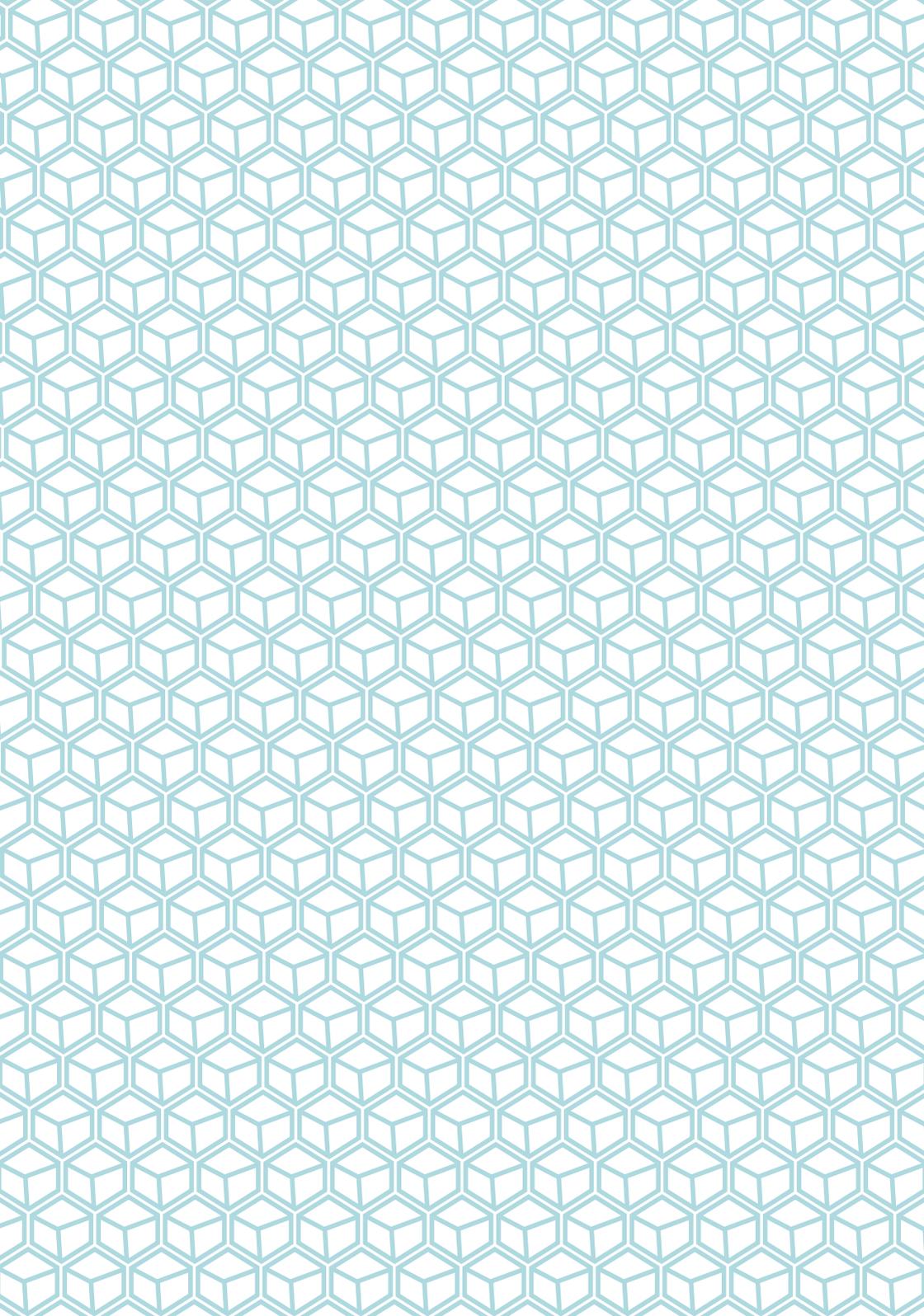


## NOTIZEN









***„Innovation bedeutet zu sehen, was alle sehen und  
das zu denken, was noch niemand gedacht hat.“***

*– Dr. Albert Szent-Györgyi*



Kofinanziert durch das  
Erasmus+ Programm  
der Europäischen Union

## AUFGABENBLATT 6, LEINWAND

<p><b>Probleme</b> Was sind mögliche Schwachstellen deiner Idee? (Max. 3 Klebezettel)</p>	<p><b>Lösungen</b> Wie könnte man die Probleme lösen? (Max. 3 Klebezettel)</p>	<p><b>Alleinstellungsmerkmal</b> Was unterscheidet die Idee von anderen? Warum sollte ausgerechnet diese Idee umgesetzt werden?</p>	<p><b>Übertragbarkeit</b> Ist die Idee oder das Produkt auf andere Kontexte oder Organisationen übertragbar?</p>	<p><b>Zielgruppe</b> Versuche, die Zielgruppe so genau wie möglich abzugrenzen.</p>
<p><b>Messbarkeit</b> An welchen Indikatoren kann das Gelingen deiner Idee gemessen werden?</p>	<p><b>Wow-Effekt</b> Gibt es Aspekte, die überraschend und erstaunlich sind?</p>	<p><b>Kanäle</b> Welche Kanäle können genutzt werden, um das Produkt oder die Idee erfolgreich zu verbreiten?</p>		
<p><b>Ressourcen</b> Was braucht ihr für die Umsetzung? (Menschen, Geld, Ausstattung etc.)</p>		<p><b>Vorteile</b> Wie profitiert die Zielgruppe von der Idee oder dem Produkt?</p>		

## AUSWERTUNGSTABELLE

Schreibe den Namen der Idee in die Spalte. Die Ideen werden bewertet, indem sie verglichen werden. Startet damit, Idee A mit allen anderen Ideen zu vergleichen. Schreibe dabei immer den Buchstaben der besseren Idee auf und notiere die Punktzahl in der gleichen Zelle.

### Anleitung zum Ausfüllen der Tabelle

Weil jede Idee mit allen anderen Ideen verglichen werden soll, aber nicht mit sich selbst, sind manche Zellen geschwärzt. Die Bewertung beginnt in Zeile **A**. Hier ist Spalte A schwarz, weil Idee A nicht mit Idee A verglichen werden soll. Spalte **B** ist jedoch frei. Entscheide dich nun, ob du Idee **A** oder **B** besser findest und notiere den Buchstaben der favorisierten Idee in Spalte B. Schreibe die Punktzahl (**1, 2 oder 3**) als eine Bewertung daneben. Gehe nun zur nächsten freien Zelle in der Reihe und vergleiche Idee **A** mit Idee **C** und vermerke wieder den Buchstaben der besseren Idee mit der Punktzahl. Setze diesen Vorgang fort, bis du die ganze Tabelle ausgefüllt hast. Am Ende zählst du die Punkte pro Idee (**A-F**) zusammen. Die beste Idee hat die meisten Punkte.

		A	B	C	D	E	F
IDEEN:							
A							
B							
C							
D							
E							
F							

Bewertungsskala:

**1 Punkt** – Etwas besser. **2 Punkte** – Deutlich besser. **3 Punkte** – Sehr viel besser.





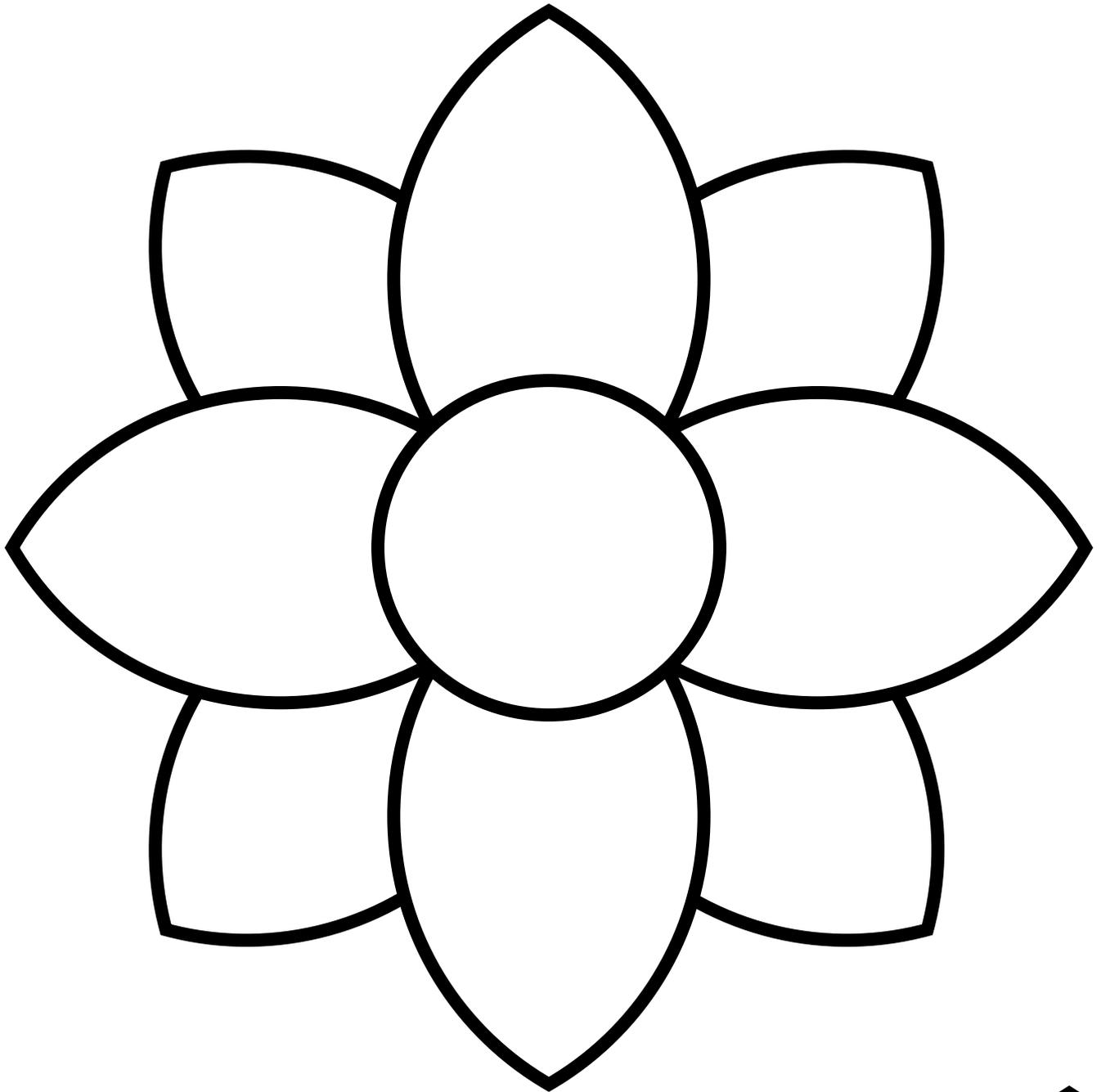
**MENSCH**

**TECHNIK**

**GESELLSCHAFT**

**KOMBINATION**

2



3

**Einfluss auf junge Menschen**

**HOCH**

**NIEDRIG**

**Einfluss auf die Jugendarbeit**

**4**



**5**

**„SO LALA“**

**„WOW!“**

**„BASIS“**

**„MAXI“**

Diese Karten begleiten euch auf einem Prozess hin zu innovativer Jugendarbeit. Sie ermöglichen mit vielen verschiedenen Übungen und Aufgaben einen Perspektivwechsel und werfen einen neugierigen Blick auf eine Welt im (digitalen) Wandel.

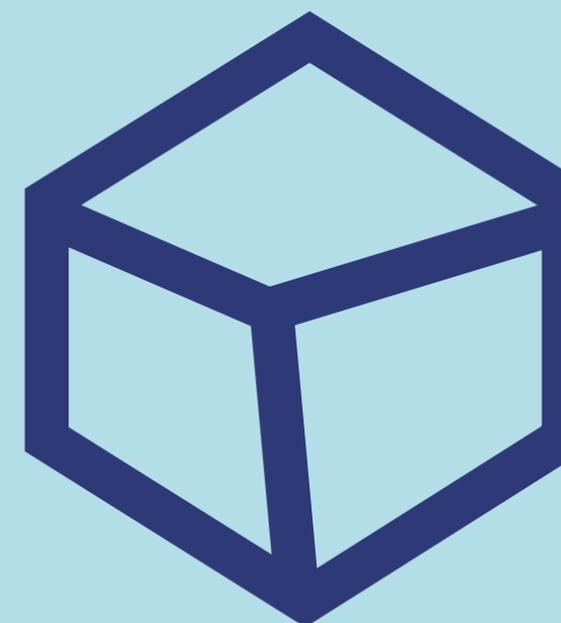
[www.digitalejugendarbeit.de](http://www.digitalejugendarbeit.de)



Textfeld - QR-Code



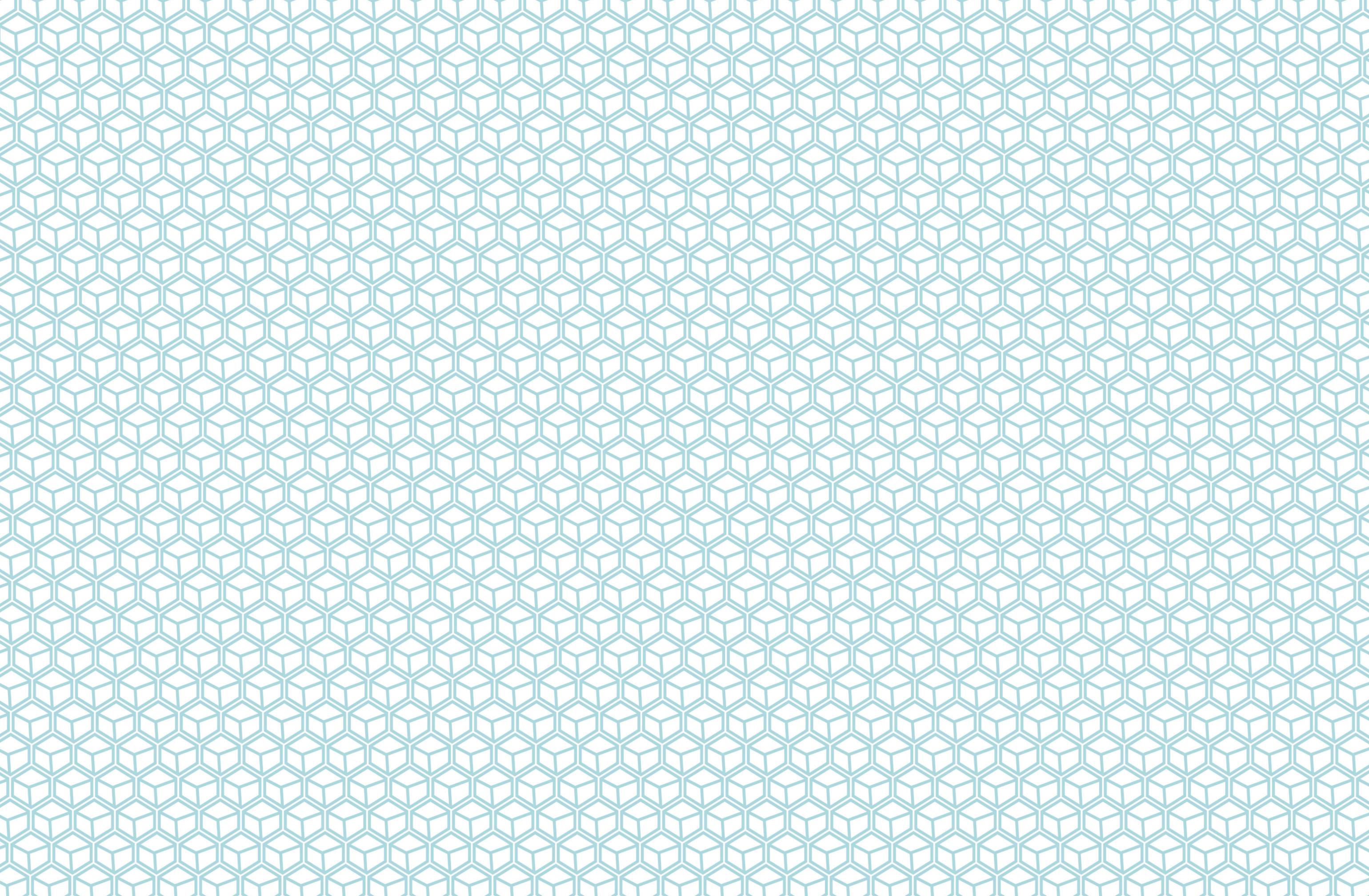
Kofinanziert durch das Erasmus+ Programm der Europäischen Union



INNOBOX

INNOVATIONS-KARTEN

Original von *Verke.org*. Übersetzt in die deutsche Sprache und adaptiert von [digitalejugendarbeit.de](http://digitalejugendarbeit.de)



**Innobox: digitale Jugendarbeit**

Wir hoffen, dass die *Innobox: digitale Jugendarbeit* ein Schlüssel für Innovation in der Jugendarbeit ist. Sie ist ein Tool für Organisationen neue Dinge anzustoßen oder bereits Vorhandenes zu verbessern. Die *Innobox: digitale Jugendarbeit* kann allein, in einer Gruppe oder auch mit einer ganzen Organisation bearbeitet werden. In dieser Box findet sich (fast) alles, was dafür benötigt wird.

Mach dich bereit für eine aufregende, innovative und belohnende Reise mit der *Innobox: digitale Jugendarbeit*!



Kofinanziert durch das Erasmus+ Programm der Europäischen Union



digitale jugend arbeit



*Innovation bedeutet zu sehen, was alle sehen und dabei zu denken, was niemand denkt.*  
- Dr. Albert Szent-Györgyi