



Willkommen zur Verke-Innobox

Die Idee für die Verke-Innobox entstand auf einem Seminar, bei dem Adobe seine Innovationsbox „Kickbox“ präsentierte. Die Kickbox war jedoch nicht direkt auf die finnische Jugendarbeit anwendbar, sodass wir beschlossen, unsere eigene Version zu entwickeln. Wir hoffen, dass möglichst viele Menschen, die mit Jugendlichen arbeiten, unser Tool Innobox nutzen werden. Die Innobox ermöglicht es, neue Dinge zu erschaffen und alte zu verbessern. Also stellt euch der Herausforderung und entwickelt etwas Neues – vielleicht sogar etwas Herausragendes!

Die finnische Originalversion ist ein physisches Produkt, also eine schön verpackte und bedruckte Box. Daher bezieht sich dieses Dokument auf echte Dinge, die „in der Box“ sind; ihr findet alle relevanten Inhalte aber auch in diesem Dokument.

Die Innobox wurde unter der Lizenz Attribution ShareAlike 4.0 International von Creative Commons veröffentlicht. Das heißt, dass das Material frei modifiziert und neu veröffentlicht werden darf (auch für kommerzielle Zwecke). Ihr müsst diese Lizenz allerdings in eure Arbeit aufnehmen und Verke als ursprünglichen Autor der Arbeit erwähnen. Alle Dateien sind verfügbar auf www.verke.org/

Dieses Material wurde bei Verke von Marcus Lundqvist und Mimmi Mäkinen-Kokkonen im Rahmen des Projekts „Digital Agile Youth Work“ entwickelt. Das Projekt ist eine strategische Partnerschaft von sieben Organisationen in Europa, die gemeinsam die Kapazitäten des Jugendarbeitssektors stärken und damit qualitativ hochwertige Jugendarbeit im digitalen Zeitalter möglich machen möchten. Das Projekt basiert auf dem Schulungsbedarf für Fachleute, der von der EU-Expertengruppe für Digitalisierung und im Jugendbericht 2018 festgestellt wurde.

Materialien aller Partner sind auf www.digitalyouthwork.eu verfügbar. Das Projekt wurde von Erasmus+ finanziert.



Innobox-Karten

Abschnitt 1

1. Was ist die Verke-Innobox?
2. Was ist die Verke-Innobox?
3. Ablauf
4. Anleitung
5. Strategie eurer Organisation
6. Strategie und Anleitung
7. Eine Welt im Wandel
8. Technologische Entwicklungen
9. Technologische Entwicklungen

Abschnitt 2

1. Wozu sind Aufwärmübungen notwendig?
2. Aufwärmübungen
3. Neue Verwendungszwecke
4. Weltfrieden
5. Vervollständigung
6. Zeichnung
7. Traumkarte
8. Dinosaurier
9. Papierflugzeug
10. iPad
11. Kombination
12. Etwas Neues

Abschnitt 3

1. Hintergrund
2. Hintergrund
3. Problemanalyse aus der Perspektive junger Menschen
4. Problemanalyse aus der Perspektive von Jugendarbeiter*innen
5. Problemlösung (junge Menschen)
6. Problemlösung (Jugendarbeiter*innen)
7. Problemlösung 2
8. Üben der Kurzpräsentation

Abschnitt 4

1. Ideen präzisieren
2. Angeleitet
3. Selbstständige Gruppe 1
4. Selbstständige Gruppe 2
5. Allein 1
6. Allein 2



Abschnitt 5

1. Modifizierung der Idee
2. Verwandte Ideen
3. Ressourcenübung
4. Auswirkungen
5. Digital oder nicht?
6. Wow
7. Zusammenfassung

Abschnitt 6

1. Verpackung
2. Prototyp
3. Testen und Modifizieren 1
4. Testen und Modifizieren 2
5. Ausarbeitung des fertigen Konzepts 1
6. Ausarbeitung des fertigen Konzepts 2
7. Verkaufsübung
8. Gratulation



Zeitplan

Es geht nicht darum, durch die Innobox zu hetzen; sie muss auch nicht an aufeinanderfolgenden Tagen bearbeitet werden. Ziel ist es vielmehr, konzentriert zu arbeiten, sich in die jeweilige Aufgabe zu vertiefen und so am Innovationsprozess zu arbeiten. Alle Zeitangaben basieren auf Schätzungen.

Abschnitt 1

Zweck Orientierung und Einarbeitung in das Hintergrundmaterial

Zeit ca. 4 Stunden

Ausführung Einzelarbeit oder in der Gruppe

Hinweis Dieser Abschnitt kann einzeln bearbeitet werden.

Abschnitte 2 und 3

Zweck Warm-up für's Gehirn und Entwicklung der ersten Idee

Zeit ca. 4 Stunden

Ausführung Einzelarbeit oder in einer Gruppe

Hinweis Es wird empfohlen, die Abschnitte 2 und 3 gleichzeitig zu bearbeiten.

Abschnitte 4 und 5

Zweck Präzisierung und Modifizierung einer Idee

Zeit ca. 4 Stunden

Ausführung Einzelarbeit oder in einer Gruppe

Hinweis Es wird empfohlen, die Abschnitte 4 und 5 gleichzeitig zu bearbeiten.





Abschnitt 6

Zweck Testen und Finalisieren einer Idee

Zeit 1 bis 3 Tage

Ausführung Einzelarbeit oder in einer Gruppe

Hinweis Es wird empfohlen, Abschnitt 6 mit ausreichend Zeit über mehrere Tage hinweg zu bearbeiten.



Abschnitt 1

Karte 1 // Was ist die Verke*-Innobox?

Willkommen zur Verke-Innobox – einem Tool, mit dem Neues entsteht. Die Innobox ist für die Entwicklung **digitaler Jugendarbeit konzipiert und kann allein, in einer Gruppe oder mit der gesamten Organisation (z.B. Einrichtung oder Verband) verwendet werden.

** Verke ist ein Kompetenzzentrum für Jugendarbeit, das vom finnischen Ministerium für Bildung und Kultur eingerichtet wurde. Wir möchten allen, die mit jungen Menschen arbeiten, die Möglichkeit geben, in ihrem Beruf digitale Medien und Technologien einzusetzen – das ist unsere Mission. Mithilfe von digitaler Jugendarbeit wollen wir das Wohlergehen, die Inklusion und die Gleichberechtigung von und unter jungen Menschen fördern. Weitere Informationen über Verke findet ihr auf www.verke.org.*

*** Vereinfacht ausgedrückt bedeutet digitale Jugendarbeit, dass digitale Medien und Technologien in der Jugendarbeit verwendet oder behandelt werden. Digitalität sollte nicht nur als Medium, sondern auch als Inhalt, Aktivität und Tool verstanden werden.*



Abschnitt 1

Karte 2 // Was ist die Verke-Innobox?

Die Innobox bietet Unterstützung und Hilfe, wenn ihr Verfahren entwickeln oder etwas Neues schaffen müsst oder wollt. Das Material kann dabei helfen,

- Clubs, Camps oder Kleingruppenaktivitäten umzugestalten;
- neue Bedienmodelle für die Nutzung digitaler Spiele zu schaffen;
- die interne Kommunikation in der Organisation zu reformieren;
- die Kundenkommunikation zu modernisieren;
- Tätigkeiten für junge Menschen zu entwickeln;
- sich auf zukünftige digitale Entwicklungen vorzubereiten;
- etwas Gutes für die Welt zu tun;
- neue Ideen zu entwickeln, die als Grundlage für die Strategiearbeit dienen.

Die Aufgaben in dieser Box ermöglichen es euch, neue Arbeitsweisen, Verfahren oder Dienstleistungen für die Jugendarbeit zu entwickeln. Da dies eine Verke-Box ist, geht es in erster Linie um Digitalität und damit verwandte Themen.

Die Innobox kann allein, in einer Gruppe oder mit der gesamten Organisation verwendet werden. Wichtigste Grundlage ist der Wunsch, die Jugendarbeit zu verbessern.



Abschnitt 1

Karte 3 // Ablauf

Es ist toll, dass ihr euch dieser Herausforderung stellt. Mithilfe der Innobox könnt ihr ein Problem identifizieren und genau analysieren. Es wird aus verschiedenen Perspektiven betrachtet und kann sich im Laufe des Prozesses sogar verändern. Das Ergebnis ist jedoch in jedem Fall ein fertiges Konzept.

Auf einigen der Karten ist angegeben, ob die Aufgaben allein oder in einer Gruppe ausgeführt werden sollen.

Ihr solltet genügend Zeit für die Innobox einplanen, mal einen, mal auch mehrere Tage*. Das Tool ist nicht so konzipiert, dass die Aufgaben in einem Zug bearbeitet werden; es ist ratsam, zwischen den einzelnen Abschnitten Pausen einzulegen, um Gedanken und Ideen reifen zu lassen. Außerdem kann es sein, dass für einige Aufgaben externe Hilfe nötig ist – solche Aufgaben nehmen natürlich mehr Zeit in Anspruch.

Neben Zeit und Begeisterung braucht ihr eine Internetverbindung. Alle anderen Angaben zu benötigten Materialien befinden sich in der Box.

* Die Zeit, die zur Bearbeitung der Box benötigt wird, hängt auch von der Anzahl der Teilnehmenden und der Zusammensetzung der Gruppe ab.



Abschnitt 1

Karte 4 // Anleitung

Wenn ihr die Innobox in einer großen Gruppe bearbeiten möchtet, könnt ihr eine Teamleitung wählen, die sich um die Anleitungen und den Zeitplan für die Aufgaben kümmert. Und kein Grund zur Sorge – die*der Teamleiter*in hat trotzdem noch genügend Zeit, gemeinsam mit den anderen die Aufgaben zu bearbeiten.

Während ihr mit der Innobox arbeitet, empfiehlt es sich, Telefone und E-Mails stumm zu schalten. Da ihr aber für einige der Aufgaben das Internet benötigt, solltet ihr die Geräte bei euch behalten. Die Arbeit mit der Innobox erfordert Kreativität – versucht also, euch nur darauf zu konzentrieren.

Zusätzlich zu den Dingen in der Innobox benötigt ihr:

- A4-Papier
- Filzstifte
- andere Arten von Stiften
- Flipchart-Papier
- Verpflegung
- eine Uhr
- kreatives Denken und genügend Zeit ohne Ablenkung von außen



Abschnitt 1

Karte 5 // Strategie eurer Organisation

Wenn ihr etwas Neues entwickeln möchtet, müssen dabei die bestehenden Ziele und Richtlinien der Organisation berücksichtigt werden, denn diese bilden das Fundament, auf dem ihr aufbaut. Natürlich ist es auch möglich, Verbesserungspotenzial in bestehenden Richtlinien oder Strategien zu identifizieren. Die Innobox eignet sich auch für Situationen, in denen man sich bereits eindeutiger Probleme bewusst ist und Lösungen dafür sucht. Die Innobox kann dazu dienen, konkrete Dienstleistungen und Funktionen oder auch neue Strategien zu entwickeln.

Wenn ihr neue Tätigkeiten entwickeln und keine Strategie oder Richtlinien reformieren möchtet, solltet ihr die Leitlinien eurer Organisation im Auge behalten. Es ist nicht sinnvoll, etwas Neues zu schaffen, wenn es in deutlichem Widerspruch zu den bestehenden Richtlinien steht. Wie gut eine neue Idee auch sein mag, sie lässt sich sehr schwer in die Praxis umsetzen, wenn sie sich nicht auf bestimmte Normen oder Strategien stützt.

Aus diesem Grund konzentriert sich die folgende Übung auf die Ermittlung der Ziele eurer Organisation und die Berücksichtigung allgemeiner Richtlinien.





Abschnitt 1

Karte 6 // Strategie und Anleitung

Die Namen der Dokumente, auf die in den Aufgaben Bezug genommen wird, können je nach Organisation variieren. Ziel ist es, die Dokumente, die für eure Arbeit und euren Sektor wichtig sind, zu identifizieren und euch so gut wie möglich mit ihnen vertraut zu machen.

Lesen

- Macht euch mit dem Aktionsplan, der Strategie und anderen entsprechenden Dokumenten aus eurem Bereich (Jugendbetreuung usw.) vertraut.
- Macht euch mit der Strategie der gesamten Organisation und anderen Dokumenten vertraut, die eure Tätigkeiten auf regionaler oder nationaler Ebene in wesentlichem Maße steuern oder beeinflussen.

Individuelle Aufgabe (Materialpaket, Aufgabe 1)

- Wählt aus der Top-Level-Strategie einen Aspekt aus, den ihr für wichtig haltet und dem eurer Meinung nach mehr Aufmerksamkeit oder Anstrengung gewidmet werden sollte. In dieser Phase lohnt es sich, über einen Aspekt eurer Arbeit nachzudenken, der bisher eher im Hintergrund stand. Notiert eure Beobachtungen.
- Überprüft euren Aktionsplan/eure Strategie oder andere Leitdokumente. Wählt zwei Dinge aus, die eurer Meinung nach größerer Aufmerksamkeit bedürfen. Notiert auch diese Beobachtungen.
- Ihr werdet in einem späteren Stadium der Arbeit auf diese Antworten zurückkommen.

Zeit

60 bis 120 Minuten



Abschnitt 1

Karte 7 // Eine Welt im Wandel

Die Welt verändert sich schnell und der Wandel wird sich auf junge Menschen in einer Weise auswirken, die wir noch nicht einmal erahnen können. Um auch in Zukunft sinnvolle und funktionierende Dienste für junge Menschen anbieten zu können, muss die Jugendarbeit mit der Entwicklung Schritt halten.

Eine Möglichkeit, die sich verändernde Welt zu betrachten, ist eine Analyse anhand der Megatrends von Sitra. Beim Blick in die Zukunft ist es wichtig, große Strömungen wahrnehmen zu können und darüber nachzudenken, wie diese sich auf die Jugendarbeit und andere Themen auswirken werden. Die Megatrends von Sitra untersuchen die Arbeit aus verschiedenen Blickwinkeln, zum Beispiel „Arbeit und Lebensunterhalt“, „Demokratie und Inklusion“ oder „Wachstum und Fortschritt“.

Macht euch mit den Megatrends von Sitra vertraut und beantwortet diese drei Fragen (Materialpaket, Aufgabe 2).

- Welcher ist eurer Meinung nach der bedeutendste Megatrend?
- Wie wird er sich eurer Meinung nach auf junge Menschen auswirken?
- Wie wird er sich eurer Meinung nach auf eure Arbeit auswirken?

Zeit

30 bis 60 Minuten

Mehr erfahren/Die Megatrends stehen zum Download zur Verfügung unter:

<https://www.sitra.fi/en/topics/megatrends/>
(Die Inhalte sind nicht auf Deutsch verfügbar)

Falls deutschsprachige Materialien gewünscht sind, könnten auch die Megatrends des (kommerziellen) Zukunftsinstituts <https://www.zukunftsinstitut.de/dossier/megatrends/> hilfreich sein. Ausführliche Informationen bietet auch die fünfteilige Dokumentation von ARD-alpha „Megatrends im Dialog“ (je 30 Minuten pro Folge: <https://www.br.de/mediathek/video/megatrends-im-dialog-wirtschaftsdoku-wie-werden-wir-arbeiten-1-5-av:5dd415da853daa001a08b7fa>), die für die Einzelarbeit genutzt werden kann.



Abschnitt 1

Karte 8 // Technologische Entwicklungen

Der Schwerpunkt der Verke-Innobox liegt auf der Entwicklung von Innovationen, die digitale Medien oder Technologien nutzen. Die Idee muss jedoch nicht unbedingt technologischer Natur sein; das Wichtigste ist, dass sie dazu beiträgt, die Ziele der Jugendarbeit umzusetzen. Später werdet ihr in einer der Innobox-Übungen analysieren, wie die Idee in rein digitaler Form oder ohne jegliche digitale Elemente aussehen würde.

Es ist zudem gut zu wissen, was außerhalb der Jugendarbeit geschieht. Die Digitalisierung schreitet rasch voran und jeden Tag stehen weltweit neue Apps, Technologien und Dienste zur Verfügung, die künftig das tägliche Leben vieler Menschen beeinflussen werden.



Abschnitt 1

Karte 9 // Technologische Entwicklungen

Macht euch mit Neuigkeiten im technologischen Bereich vertraut. Sucht Berichte über Erfindungen, Innovationen und Dienste und findet auch heraus, was in dieser Hinsicht außerhalb eures Landes geschieht. Ihr könnt die Recherche zum Beispiel anhand einer Liste von Newslettern und/oder Websites beginnen, die auf Technologienachrichten fokussieren.

- Schaut euch die Angebote von fünf verschiedenen Websites an.
- Notiert fünf Beobachtungen (Materialpaket, Aufgabe 3), die ihr interessant findet. Das können Apps, Technologien oder Ähnliches sein.
- Wählt eine große technologische Veränderung aus und denkt darüber nach, wie sich diese in Zukunft auf eure Arbeit auswirken wird.
- Überlegt kurz, welche digitalen Kompetenzen junge Menschen in fünf Jahren benötigen werden.

Schreibt alle eure Antworten auf.

Zeit

60 bis 90 Minuten

An dieser Stelle könnt ihr eine Pause einlegen. Macht mit Abschnitt 2 an einem anderen Tag weiter.



Abschnitt 2

Karte 1 // Wozu sind Aufwärmübungen notwendig?

Der Zweck der folgenden Übungen ist es, Geist und Gehirn aufzuwärmen. Beginnt man ein Brainstorming ohne Aufwärmübung, besteht die Gefahr, dass die Ideen zu gewöhnlich und langweilig sind. In der Tat werden die besten Ideen manchmal aus ganz abwegigen Gedanken geboren, auf deren Grundlage man das perfekte Projekt schaffen kann.

Manche Menschen hören Musik, um ihre Kreativität anzuregen, einige bevorzugen andere Kunstformen und wieder andere brauchen Spaziergänge in der Natur.

Wir haben zehn inspirierende Aktivitäten zusammengestellt. Wichtig ist, dass ihr alle Übungen in diesem Paket mit einer offenen Einstellung angeht, denn sie sollen von konventionellem, gewöhnlichem Denken wegführen und den Weg zu einer kreativen Denkweise ebnen.



Abschnitt 2

Karte 2 // Aufwärmübungen

Die folgenden Karten beinhalten eine Vielzahl von Übungen, die zum Teil einzeln und zum Teil in der Gruppe durchgeführt werden sollten. Denkt daran, dass alle Übungen stets angepasst werden können. In dieser Phase lohnt es sich, alle neuen Ideen als *schlechte Ideen* zu betrachten. In späteren Übungen werden wir diese *schlechten Ideen* verbessern.

→ Wenn ihr die Aufwärmübungen abgeschlossen habt, geht zu Abschnitt 3.

Aufgabe

Wählt drei bis fünf der folgenden Aufgaben aus.

- | | | |
|------------|------------------------|-----------------|
| • Übung 1 | Neue Verwendungszwecke | Karte 3 |
| • Übung 2 | Weltfrieden | Karte 4 |
| • Übung 3 | Vervollständigung | Karte 5 |
| • Übung 4 | Zeichnung | Karte 6 |
| • Übung 5 | Traumkarte | Karte 7 |
| • Übung 6 | Dinosaurier | Karte 8 |
| • Übung 7 | Papierflugzeug | Karte 9 |
| • Übung 8 | iPad | Karte 10 |
| • Übung 9 | Kombination | Karte 11 |
| • Übung 10 | Etwas Neues | Karte 12 |



Abschnitt 2

Karte 3 // Übung 1 (Neue Verwendungszwecke)

Anzahl der Personen

Allein oder in einer Gruppe

Benötigte Materialien

Materialpaket, Stift, Uhr

Beschreibung

Ziel ist es, neue Verwendungszwecke für Alltagsgegenstände zu erfinden.

Aufgabe (Materialpaket, Aufgabe 4)

Erfindet 20 neue Verwendungszwecke für Bücher und schreibt sie auf. Wenn ihr die Übung in einer Gruppe durchführt, wählt eine Person, die die Ideen aufschreibt.

Zeit

5 Minuten



Abschnitt 2

Karte 4 // Übung 2 (Weltfrieden)

Anzahl der Personen

Allein oder in einer Gruppe

Benötigte Materialien

Materialpaket, Stift, Uhr

Beschreibung

Bei dieser Übung sollt ihr darüber nachdenken, wie verschiedene Gegenstände genutzt werden könnten, um den Weltfrieden herbeizuführen.

Aufgabe (Materialpaket, Aufgabe 5)

Seht euch einen Moment um. Welche Gegenstände sind in der Nähe?

Wählt drei Gegenstände aus und überlegt euch, wie sie genutzt werden könnten, um Weltfrieden zu schaffen. Schreibt den Namen des Gegenstands auf, zusammen mit einer kurzen Beschreibung, wie er verwendet werden kann, um das Ziel zu erreichen.

Zeit

6 Minuten



Abschnitt 2

Karte 5 // Übung 3 (Vervollständigung)

Anzahl der Personen

Allein

Benötigte Materialien

Materialpaket, Stift, Uhr

Beschreibung

In diesem Rätsel sollen leere Kreise gefüllt werden. Ziel ist es, sich in der vorgegebenen Zeit neue Inhalte für möglichst viele Kreise auszudenken.

Aufgabe (Materialpaket, Aufgabe 6)

Die Vorlage für die Aufgabe findest du im Materialpaket. Zeichne oder schreibe etwas in möglichst viele der Kreise oder fülle sie auf andere Art. Ein Kreis kann zum Beispiel in einen Fußball, eine Uhr oder Ähnliches verwandelt werden.

Zeit

5 Minuten



Abschnitt 2

Karte 6 // Übung 4 (Zeichnung)

Anzahl der Personen

Allein

Benötigte Materialien

Computer, Smartphone oder Tablet, Materialpaket, Stift, Uhr

Beschreibung

Ziel ist es, eine neue Fähigkeit schnell zu erlernen.

Aufgabe (Materialpaket, Aufgabe 7)

Suche auf YouTube nach: „Wie zeichnet man eine Katze?“ Wähle eines der ersten Videos in der Liste mit einer Dauer von weniger als fünf Minuten aus. Folge den Anweisungen im Video und versuche, die Zeichnung in weniger als 20 Minuten fertigzustellen. Zeichne deine endgültige Version einer Katze. Du hast nun gelernt, eine Katze zu zeichnen.

Zeit

30 Minuten



Abschnitt 2

Karte 7 // Übung 5 (Traumkarte)

Anzahl der Personen

Allein

Benötigte Materialien

Flipchart-Papier oder ein ähnlich großes Blatt Papier, Filzstifte, alte Zeitungen/Zeitschriften, Klebstoff, Schere ODER Computer

Beschreibung

Diese Übung besteht darin, die Traumkarte einer perfekten Welt zu erstellen. Der Zweck der Übung ist die Visualisierung.

Aufgabe

Die Übung kann entweder vollständig auf Papier oder alternativ am Computer durchgeführt werden. Wenn du die Übung auf Papier durchführst, solltest du versuchen, Zeitungen oder Zeitschriften mit möglichst vielen Bildern zu finden. Außerdem brauchst du eine Schere, Klebstoff und Karton oder ein großes Blatt Papier. Die Idee ist, Dinge auszuschneiden und aufzukleben oder zu zeichnen, die eine perfekte Welt darstellen. Du kannst diese Übung auch am Computer durchführen – mithilfe von Websites wie den folgenden:

<http://www.gomoodboard.com>

www.canva.com

www.pinterest.com

Zeit

30 Minuten



Abschnitt 2

Karte 8 // Übung 6 (Dinosaurier)

Anzahl der Personen

Allein

Benötigte Materialien

Materialpaket, Stift, Uhr

Beschreibung

Anhand dieser Übung sollst du dir darüber bewusst werden, wie du dir eine Meinung bildest. Im Austausch mit anderen kannst du sehen, inwiefern ihr unterschiedliche Assoziationen zu Dinosauriern habt.

Aufgabe (Materialpaket, Aufgabe 8)

Was kommt dir in den Sinn, wenn du an Dinosaurier denkst? Schreib deine Gedanken zu Dinosauriern in die Tabelle im Materialpaket: Was würdest du ihnen gern sagen? Welche Gefühle hast du gegenüber Dinosauriern? Was würdest du mit einem Dinosaurier machen?

Zeit

8 Minuten



Abschnitt 2

Karte 9 // Übung 7 (Papierflugzeug)

Anzahl der Personen

Gruppe

Benötigte Materialien

A4-Papier (so viele Blätter wie Gruppen)

Beschreibung

Anhand der Übung findet ihr heraus, wie gut die Gruppenmitglieder beim gemeinsamen Bau eines Papierflugzeugs zusammenarbeiten.

Aufgabe

Bastelt gemeinsam in der Gruppe ein Papierflugzeug.

Die Gruppenmitglieder dürfen nur ihre jeweils schwächere Hand benutzen (Rechtshänder*innen benutzen die linke Hand und umgekehrt).

Ihr habt fünf Minuten, um das Papierflugzeug fertigzustellen.

Wenn die Zeit abgelaufen ist und die Papierflugzeuge fertig sind, stellen sich alle an einer Linie auf und werfen die Flugzeuge mit ihrer jeweils schwächeren Hand. Gewonnen hat die Gruppe, deren Papierflugzeug am weitesten fliegt.

Zeit

10 Minuten



Abschnitt 2

Karte 10 // Übung 8 (iPad)

Anzahl der Personen

Gruppe

Benötigte Materialien

Materialpaket, Stift, Uhr

Beschreibung

Diese Übung regt dazu an, eure Kreativität zu wecken und unkonventionell zu denken.

Aufgabe (Materialpaket, Aufgabe 9)

Die Aufgabe besteht darin, sich verschiedene Verwendungsmöglichkeiten für ein iPad oder Tablet ohne funktionierenden Bildschirm auszudenken.

Wozu würde eure Gruppe ein iPad verwenden, dessen Bildschirm kaputt ist? Schreibt so viele Ideen wie möglich auf und präsentiert am Schluss allen anderen eure beste Idee.

Zeit

5 Minuten + 5 Minuten



Abschnitt 2

Karte 11 // Übung 9 (Kombination)

Anzahl der Personen

Gruppe

Benötigte Materialien

Materialpaket, Stift, Uhr

Beschreibung

Diese Übung weckt eure Kreativität.

In dieser Übung geht es darum, zwei verschiedene Objekte zu kombinieren und möglichst viele neue Verwendungsmöglichkeiten für die Kombination zu finden. Am Ende wird die jeweils beste Idee ausgewählt.

Aufgabe (Materialpaket, Aufgabe 10)

Diese Übung wird zu zweit oder in kleinen Gruppen bearbeitet. Denkt von Anfang an daran, dass am Schluss die besten Ideen den anderen Gruppen präsentiert werden sollen. Ihr habt fünf Minuten Zeit, um die Übung abzuschließen. Wenn ihr möchtet, könnt ihr eure Antworten aufschreiben. Wenn die Bearbeitungszeit abgelaufen ist, präsentiert jede Gruppe ihre beste Idee.

Zeit

10 Minuten



Abschnitt 2

Karte 12 // Übung 10 (Etwas Neues)

Anzahl der Personen

Allein oder in einer Gruppe

Benötigte Materialien

Stift, Klebezettel und Materialpaket

Beschreibung

Im Rahmen dieser Übung sollen ganz neue Dienstleistungen entwickelt werden.

Aufgabe (Aufgabenblatt 1 – Kombination)

Bei dieser Aufgabe schreibt ihr zu bestimmten Themen so viele Dinge wie möglich auf Klebezettel und klebt diese dann an die richtigen Bereiche (Materialpaket, Aufgabenblatt 1 (Kombination))

Schreibt menschenbezogene Dinge (Schlaf, Zuneigung, Bewegung, Ernährung usw.) auf die Klebezettel für den Bereich „Mensch“.

Schreibt technologiebezogene Dinge (Computer, Website, Chat, Konsole usw.) auf die Klebezettel für den Bereich „Technologie“.

Schreibt gesellschaftsbezogene Dinge (Bank, Schule, Schwimmbad, Geld usw.) auf die Klebezettel für den Bereich „Gesellschaft“.

Wenn ihr alle Zettel angebracht habt, wählt aus jedem Bereich (Mensch, Technologie, Gesellschaft) je einen nach dem Zufallsprinzip aus und klebt die ausgewählten Zettel im Bereich „Kombination“ nebeneinander in einer Reihe auf. Erfindet basierend auf diesen Wörtern eine neue Dienstleistung oder Innovation.



Abschnitt 3

Karte 1 // Hintergrund

Die besten Ideen sind nicht unbedingt immer große Innovationen – manchmal genügt es auch, aus etwas Altem etwas anderes zu machen. Um innovativ zu sein, ist es wichtig, neue Perspektiven einzunehmen und bereit zu sein, eingefahrene Methoden und Ideen auf offene Art und Weise zu überprüfen. In den nächsten Übungen geht es darum, wie wir Dinge anders machen können oder wie wir eine neue Sichtweise auf eine alte Sache finden können.

Die Übungen allein müssen nicht zwangsläufig zu einer perfekten Idee führen; sie zielen vielmehr darauf ab, euer Denken in die richtige Richtung zu lenken. Im ersten Abschnitt haben wir eure Organisation und deren Ziele betrachtet. Geht kurz zu diesen Überlegungen (Aufgaben 1 bis 3) zurück und frischt eure Erinnerungen zu den wichtigsten Punkten auf.

In der nächsten Phase werden wir über die verschiedenen Probleme und Herausforderungen nachdenken, die in der Jugendarbeit auftreten können. Wir möchten herausfinden, was nicht funktioniert, und Lösungen finden. Darüber hinaus werden wir uns auch anschauen, mit welchen Herausforderungen junge Menschen häufig in ihrem Leben konfrontiert sind. Es kann dabei jeweils um große oder auch kleinere Probleme gehen.

Gute Ideen entstehen oft aus dem Wunsch heraus, ein Problem zu lösen. Die Betrachtung von Problemen ist daher eine Form der umgekehrten Innovation. Ideen und Innovationen müssen nicht von Grund auf neu sein. Wenn etwas aus einer Problemlösungsperspektive betrachtet wird, ist ein Teil des Innovationsprozesses bereits erledigt. Das Problem diktiert das Ziel und die Innovation ist ein Weg zu diesem Ziel (also die Lösung).



Abschnitt 3

Karte 2 // Hintergrund

Haltet für einen Moment inne, um eure Gedanken und Gefühle zu ordnen. Die Aufwärmübungen haben hoffentlich eure Kreativität geweckt. Doch Kreativität allein reicht natürlich noch nicht ganz: Ihr müsst auch motiviert sein, innovativ zu denken und etwas Neues zu entwickeln. Bei der nächsten Aufgabe habt ihr Gelegenheit, eure Gedanken aufzuschreiben.

Aufgabe (Materialpaket, Aufgabe 11)

- Vermerkt kurz, warum es euch wichtig ist, etwas zu verändern, und was euch dazu motiviert, mit dieser Innobox zu arbeiten.
- Schreibt zudem die Ziele auf, die ihr mit diesem Innovationsprozess verfolgt.



Abschnitt 3

Karte 3 // Problemanalyse – aus der Perspektive junger Menschen

Diese Übung besteht darin, möglichst viele Probleme aufzulisten, mit denen junge Menschen konfrontiert sind – Probleme, die in irgendeiner Form mit der Jugend, dem Jungsein oder dem Leben junger Menschen verbunden sind. Bei näherer Betrachtung können die Probleme von Jugendlichen mit jedem Aspekt ihres Lebens zusammenhängen.

Probleme – sowohl kleine als auch große – lassen sich überraschend schnell erkennen, wenn man sich nur ein wenig umschaute. Zu diesem Zeitpunkt lohnt es sich nicht, über die Größe des Problems nachzudenken, da alle Probleme in diesem Stadium gleichgestellt sind.

Es ist ratsam, mit den einfachen Dingen zu beginnen, die einem zuerst in den Sinn kommen. Welche Probleme fallen euch ein, die mit jungen Menschen, der Jugend oder dem Leben von Jugendlichen zu tun haben? Es ist wichtig, dass sich die Probleme in erster Linie auf junge Menschen und nicht auf die Jugendarbeit beziehen.

Aufgabe (Materialpaket, Aufgabe 12)

- Teilt euch in Gruppen von 2 bis 5 Personen auf. (Diese Aufgabe kann auch allein bearbeitet werden.)
- Diese Gruppen bleiben für alle Aufgaben auf den Karten 4 bis 8 in Abschnitt 3 gleich.
- Erstellt eine Liste mit so vielen Problemen wie möglich, denen junge Menschen begegnen oder die mit jungen Menschen zusammenhängen.

Zeit

20 Minuten



Abschnitt 3

Karte 4 // Problemanalyse – aus der Perspektive von Jugendarbeiter*innen

In der vorherigen Übung haben wir Probleme aus der Perspektive von Jugendlichen betrachtet. Nun werden sie aus der Perspektive der Jugendarbeiter*innen untersucht, denn es ist wichtig, Probleme aus einer Vielzahl von Perspektiven zu betrachten, die mit Jugendarbeit zu tun haben.

In dieser Übung sind „Probleme“ Dinge, die besser gemacht werden könnten, oder Dinge, die derzeit nicht genug Aufmerksamkeit erhalten. Die Probleme können sich auf Begegnungen mit jungen Menschen, auf praktische Aktivitäten oder auf irgendein anderes Thema der Jugendarbeit beziehen. Ihr könntet beispielsweise über eure Arbeitswoche und die Herausforderungen und Probleme, denen ihr euch stellen müsst, nachdenken.

Probleme – sowohl kleine als auch große – lassen sich überraschend schnell erkennen, wenn man sich nur ein wenig umschaute (wir meinen nicht (unbedingt) den Blick auf die Kolleg*innen um euch herum). Zu diesem Zeitpunkt lohnt es sich nicht, über die Größe der Probleme nachzudenken, da alle Probleme in diesem Stadium gleichgestellt sind.

Aufgabe (Materialpaket, Aufgabe 13)

- Arbeitet weiter in derselben Gruppe. (Diese Aufgabe kann auch allein durchgeführt werden.)
- Erstellt eine Liste mit so vielen Problemen wie möglich, die mit Jugendarbeit zusammenhängen. Die Probleme sollten so konkret wie möglich sein.

Zeit

20 Minuten



Abschnitt 3

Karte 5 // Problemlösung – junge Menschen

Nun geht es darum, die aufgelisteten Probleme aus der Perspektive der Jugendlichen durchzugehen und zu überlegen, was dagegen getan werden kann. Wie lassen sich die einzelnen Probleme am besten lösen? Wählt drei Probleme aus, die mit jungen Menschen zusammenhängen, und denkt über Lösungen für diese Probleme nach.

Aufgabe (Materialpaket, Aufgabe 14)

- Wählt drei Probleme aus und findet Lösungen dafür.
- Schreibt die Probleme und Lösungen auf.

Zeit

25 Minuten



Abschnitt 3

Karte 6 // Problemlösung – Jugendarbeiter*innen

In diesem Schritt sollt ihr die aufgelisteten Probleme aus der Perspektive der Jugendarbeiter*innen durchgehen und überlegen, was dagegen getan werden kann. Wie lassen sich die einzelnen Probleme am besten angehen? Wählt drei Probleme aus, die mit der Jugendarbeit zusammenhängen, und denkt über Lösungen nach.

Aufgabe (Materialpaket, Aufgabe 15)

- Wählt drei Probleme aus und findet Lösungen dafür.
- Schreibt die Probleme und Lösungen auf.

Zeit

25 Minuten



Abschnitt 3

Karte 7 // Problemlösung 2

Hinweis: Wenn du allein an Innovationen arbeitest, kannst du diese Karte überspringen und direkt zu Karte 8 gehen.

Jetzt geht es darum, eine Idee auszuwählen, die den anderen Gruppen vorgestellt wird. Die ausgewählte Idee kann sich entweder auf Probleme von Jugendlichen oder auf Probleme der Jugendarbeit beziehen.

Zu diesem Zeitpunkt habt ihr vielleicht schon mehrere Ideen entwickelt, trotzdem soll im Rahmen dieser Aufgabe nur eine davon ausgewählt werden, die den anderen präsentiert wird.

Geht eure Ideen durch und trifft eine Auswahl.

Aufgabe (Materialpaket, Aufgabe 16)

- Wählt gemeinsam in der Gruppe das Problem und die Lösung aus, die ihr den anderen präsentieren möchtet.
- Schreibt das Problem und die Lösung auf.

Zeit

15 Minuten



Abschnitt 3

Karte 8 // Üben der Kurzpräsentation

Benötigte Materialien

Flipchart-Papier, Filzstifte

Im Rahmen des Innovationsprozesses ist es auch notwendig, Ideen knapp und präzise vorstellen zu können und dabei ihren Nutzen zu verdeutlichen. Anhand dieser Übung lernt ihr, eine prägnante Kurzpräsentation zu erstellen. Eine gute Kurzpräsentation weckt das Interesse und den Enthusiasmus der Zuhörenden – sodass sie unbedingt mehr über das Projekt erfahren möchten. Versucht jedoch nicht, zu viele Informationen hineinzupacken; liefert eher eine Zusammenfassung. Der Zweck einer Kurzpräsentation ist es, die Zuhörer*innen neugierig zu machen und sie nicht mit einer Flut von Fakten zu überschütten.

Die Kurzpräsentation darf höchstens 90 Sekunden lang sein. In dieser Zeit sollten alle notwendigen Informationen zur Idee dargelegt werden. Folgende Fragen können euch dabei helfen:

- Was ist das Problem oder die Herausforderung, mit der ihr euch befasst?
- Wer hat diese Art von Problem?
- Wie sieht die Lösung aus?
- Welchen Nutzen hat die Lösung für die Person oder Gruppe mit dem Problem?

Aufgabe (Materialpaket, Aufgabe 17)

- Bereitet eine Kurzpräsentation vor, die höchstens 90 Sekunden lang ist.
- Wählt in der Gruppe eine*n Sprecher*in aus und übt das Vortragen der Kurzpräsentation.
- Erstellt eine Flipchart-Präsentation oder Ähnliches, die die Idee beschreibt und bei der Präsentation hilft.

Zeit

25 Minuten



Abschnitt 4

Karte 1 // Ideen präzisieren

In diesem Abschnitt teilt ihr Ideen mit anderen. Ihr hört euch Kurzpräsentationen an, beurteilt Vorschläge, gebt Bewertungen ab und wählt die Ideen aus, die weiterentwickelt werden sollen.

Es ist wichtig, offen an Ideen heranzugehen und auch bereit zu sein, Ideen aufzugeben und stattdessen das eigene Wissen in die Entwicklung der Ideen anderer einzubringen.

- Wenn es eine Moderation gibt und ihr angeleitet arbeitet, geht zu Karte 2 dieses Abschnitts.
- Wenn ihr als selbstständige Gruppe arbeitet, fahrt mit Karte 3 dieses Abschnitts fort.
- Wenn du allein arbeitest, gehe zu Karte 5 dieses Abschnitts.



Abschnitt 4

Karte 2 // Angeleitet

Jede Gruppe hat nun eine Idee, die sie präsentieren möchte. Die Idee kann Weltklasse sein, aber wenn ihr nicht in der Lage seid, sie richtig zu präsentieren, interessieren sich die anderen womöglich nicht dafür.

In dieser Phase des Prozesses ist es immer noch möglich, die Gruppe zu wechseln, wenn die Idee einer anderen Gruppe besser klingt. Ziel dieser Übung ist es, einige der Ideen auszuschließen und zu versuchen, die beste Gruppe für jeden Teilnehmenden zu ermitteln, um weiterhin so innovativ wie möglich zu sein.

Das Vorgehen für die nächste Phase ist wie folgt:

1. Jede Gruppe trägt ihre Kurzpräsentation vor (maximal 90 Sekunden).
2. Jede*r wählt ein Thema, das ihn* sie interessiert; es braucht nicht dasjenige zu sein, an dem er*sie bisher gearbeitet hat.
3. Die endgültigen Gruppen werden gebildet.

→ Wenn ihr fertig seid, geht zu Karte 1 in Abschnitt 5.



Abschnitt 4

Karte 3 // Selbstständige Gruppe

Jede Gruppe hat nun eine Idee, die sie präsentieren möchte. Die Idee kann Weltklasse sein, aber wenn ihr nicht in der Lage seid, sie richtig zu präsentieren, interessieren sich die anderen womöglich nicht dafür. In dieser Phase des Prozesses ist es immer noch möglich, die Gruppe zu wechseln, wenn die Idee einer anderen Gruppe besser klingt. Ziel dieser Übung ist es, einige der Ideen auszuschließen und zu versuchen, die beste Gruppe für jeden Teilnehmenden zu ermitteln, um weiterhin so innovativ wie möglich zu sein.

Hoffentlich bleiben nach dieser Phase nicht allzu viele Ideen übrig, denn es muss möglich sein, die Idee(n) anzupassen. Die Anzahl hängt von der Größe der Gruppe ab: Wenn ihr weniger als 10 Personen seid, ist es ratsam, nur eine Idee zu bearbeiten; wenn ihr 20 Personen seid, empfiehlt es sich, nicht mehr als zwei Ideen zu berücksichtigen, usw.

Wie es jetzt weitergeht, erfahrt ihr auf der nächsten Karte.



Abschnitt 4

Karte 4 // Selbstständige Gruppe

Benötigte Materialien

Flipchart-Papier, Filzstifte, Bewertungstabelle

Es gibt verschiedene Tools, die dabei helfen sollen, Ideen zu vergleichen und auszuschließen. Seid euch aber bewusst, dass die Ideen nach dieser Phase weiter angepasst werden. Wenn ihr das Gefühl habt, dass keine der Ideen genau euren Vorstellungen entspricht, solltet ihr an einer Idee arbeiten, die euch auf irgendeiner Ebene interessant erscheint. Ihr könnt auch andere Methoden als das unten beschriebene Bewertungsschema verwenden, um Ideen auszuschließen und gegebenenfalls neue Gruppen zu bilden.

1. Jede Gruppe trägt ihre Kurzpräsentation vor und befestigt das entstandene Flipchart-Blatt an der Wand. Denkt daran, euch kurz zu fassen (90 Sekunden).
2. Jede Person füllt die Bewertungstabelle aus der Innobox aus.
3. Wenn die Tabelle ausgefüllt ist, berechnet ihr, welche Ideen die meisten Punkte erhalten haben.
4. Addiert dann die Ergebnisse aus allen Tabellen und ordnet die Ideen nach der Punktzahl.
5. Wählt genauso viele Ideen aus der Rangliste aus, wie es Gruppen gibt.
6. Lasst die Flipchart-Blätter für die Ideen an der Wand, die jeder Teilnehmende als interessant ausgewählt hat. Die Gruppen sollten nach Möglichkeit gleich groß sein.
7. Nun sollte(n) eure endgültige(n) Gruppe(n) feststehen, und ihr könnt zur nächsten Phase übergehen.

→ Wenn ihr fertig seid, geht zu Karte 1 in Abschnitt 5.



Abschnitt 4

Karte 5 // Allein

Benötigte Materialien

Bewertungstabelle

Ziel in dieser Phase der Innobox ist es, die Anzahl der Ideen zu begrenzen.

Diese Begrenzung muss nicht endgültig sein, da auch in späteren Phasen noch Ideen bewertet und angepasst werden können. Allerdings ist es jetzt wichtig, eine Idee auszuwählen, um diese weiterzuführen. Wenn du schon eindeutig weißt, welche Idee du weiterentwickeln willst, wähle diese aus. Anderenfalls kannst du mit dem Bewertungsdiagramm arbeiten oder Rat bei Kolleg*innen suchen.

Die Bewertungstabelle befindet sich in der Innobox und es liegt eine Anleitung bei.

In jedem Fall kann es hilfreich sein, die Meinung anderer zu hören. Mach mit der nächsten Karte weiter.



Abschnitt 4

Karte 6 // Allein

Benötigte Materialien

Bewertungstabelle

Bis jetzt hast du wahrscheinlich allein über deine Ideen nachgedacht. In diesem Stadium wäre es aber gut, auch die Gedanken und Meinungen anderer zu hören. Wenn du zehn gute Ideen hast, solltest du deinen Kolleg*innen nicht alle davon präsentieren, das würde für sie zu anstrengend und langweilig werden. Wähle daher zwei bis vier der besten Ideen aus. Bereite eine kurze, präzise Präsentation vor, die nicht länger als 90 Sekunden pro Idee dauert, und übe den Vortrag. Wenn du deine Kurzpräsentation vorbereitetest, solltest du Folgendes berücksichtigen:

- Was ist das Problem oder die Herausforderung, mit dem/der du dich befasst?
- Wer hat diese Art von Problem?
- Wie sieht die Lösung aus?
- Welchen Nutzen hat die Lösung für die Person oder die Gruppe mit dem Problem?

Stelle deine Ideen deinen Kolleg*innen, einer anderen Person oder sogar der potenziellen Zielgruppe vor.

Bei mehreren Ideen solltest du die Zuhörenden bitten, die Bewertungstabelle zu verwenden und die Ideen auf der entsprechenden Karte in der Innobox zu bewerten. Sammle die Bewertungskarten ein und berechne, welche deiner Ideen die höchsten Punktzahlen erhalten haben.

Im nächsten Schritt geht es darum, diese beste Idee weiter zu optimieren.

→ Gehe weiter zu Karte 1 in Abschnitt 5.



Abschnitt 5

Karte 1 // Modifizierung der Idee

Ihr seid mit eurer Innovation schon weit gekommen, aber der Prozess ist noch nicht abgeschlossen. Denn es reicht natürlich nicht aus, einfach eine tolle Idee zu haben. Die Idee muss neu bewertet werden und ihr müsst darüber nachdenken, ob man auch anders an die Sache herangehen könnte. Die erste Idee, die einem einfällt, ist nicht unbedingt die beste; in den nächsten Übungen werdet ihr mehr dazu herausfinden. Wichtig ist, sich nicht zu sehr auf die erste Idee zu fixieren und stattdessen weiterhin eine offene Einstellung zu bewahren.

Die nächsten Karten enthalten fünf Übungen, die euch dabei helfen, eure Idee neu zu bewerten. Während ihr diese Übungen durcharbeitet, kann sich die ursprüngliche Idee komplett verändern – dies ist Teil des Innovationsprozesses.

Überprüft in den nächsten Übungen eure Idee unter verschiedenen Gesichtspunkten.



Abschnitt 5

Karte 2 // Verwandte Ideen

Benötigte Materialien

Aufgabenblatt 2 – Lotus*

Schreibt eure Idee in das Kästchen in der Mitte. Notiert danach weitere Ideen, die in irgendeiner Weise mit der Idee verwandt sind, in den umliegenden Kreisen. Das können einfach Dinge sein, die euch in den Sinn kommen, zum Beispiel bestimmte Begriffe, die mit der Idee in Verbindung stehen, aber auch andere Dinge, die auf die eine oder andere Art mit der ursprünglichen Idee zusammenhängen. Ein Satz genügt jeweils. Wenn ihr alle Kreise ausgefüllt habt, wählt einen der Kreise aus, überträgt dessen Inhalt in die Mitte eines neuen Aufgabenblatts und fährt auf die gleiche Weise fort. Macht so lange weiter, bis euch keine weiteren Ideen einfallen.

Prüft am Ende, ob eine der neuen Ideen besser ist als die ursprüngliche oder ob eine der Ideen etwas Neues zur ursprünglichen Idee beiträgt.

Zeit

20 bis 40 Minuten

*Diese Übung orientiert sich an der Lotusblüten-Technik. Die Idee dieser Kreativitätstechnik ist es, in kurzer Zeit möglichst viele Ideen zu entwickeln.

Abschnitt 5

Karte 3 // Ressourcenübung

Benötigte Materialien

A4-Papier, Stifte, Materialpaket

Bei dieser Aufgabe geht es darum zu überlegen, wie sich die Idee verändern würde, wenn eine konkrete Ressource wegfällt. Die erste Aufgabe besteht darin aufzulisten, welche Ressourcen mit der Idee verbunden sind, und dann zu überlegen, wie wichtig diese für die Idee sind. „Ressourcen“ sind konkrete Dinge, die mit der Idee in Zusammenhang stehen (Arbeitszeit, Tools, Menschen, Geld und Ähnliches).

Stellt euch vor, die Idee bestünde darin, wöchentliche Spielkonsolenturniere zwischen Mitarbeitenden und Jugendlichen im Jugendzentrum anzubieten. Zu den Ressourcen für diese Idee gehören Jugendliche, ein*e Jugendarbeiter*in, eine Konsole, ein Controller, ein Jugendzentrum, ein Sofa, ein Spiel usw. Wie würde sich die Idee verändern, wenn eine davon – zum Beispiel der*die Jugendarbeiter*in – wegfallen würde? Wie würde die Idee aussehen, wenn anstelle der Jugendarbeiter*innen die Großeltern eines Jugendlichen dabei wären?

Nun sollt ihr Ressourcen auflisten und überlegen, wie sich eure Idee verändern würde.

Aufgabe (Materialpaket, Aufgabe 18)

- Listet alle Ressourcen auf, die mit eurer Idee verbunden sind.
- Wählt die wichtigste Ressource aus der Liste aus.
- Überlegt, wie sich die Idee verändern würde, wenn diese Ressource wegfiel.
- Notiert drei neue Wege, eure Idee ohne diese wichtigste Ressource zu realisieren.
- Ihr könnt diese Übung auch wiederholen, indem ihr eine andere Ressource entfernt.
- Beurteilt, ob eine der neuen Versionen besser ist als eure ursprüngliche Idee.



Abschnitt 5

Karte 4 // Auswirkungen

Benötigte Materialien

Aufgabenblatt 3 – Auswirkungen

Bei dieser Übung werden die Auswirkungen der Idee auf junge Menschen auf lokaler oder nationaler Ebene betrachtet. Darüber hinaus sollt ihr überlegen, wie sich eure Idee auf die Jugendarbeit als Ganzes auswirkt. Oder anders ausgedrückt: Wird eure Idee einen Einfluss auf alle jungen Menschen haben oder betrifft sie nur die Jugendlichen, mit denen ihr direkt arbeitet? Könnte eure Idee die Jugendarbeit landesweit verändern? (Mit anderen Worten: Ist sie replizierbar?) Oder ist sie nur eine Option für die Tätigkeiten in eurer Organisation?

Aufgabe

- Nehmt das Aufgabenblatt 3 (Auswirkungen) aus der Innobox.
- Schreibt eure ursprüngliche Idee auf einen Klebezettel.
- Denkt über die Idee nach und platziert sie an der geeigneten Stelle auf dem Blatt.
- Überlegt, wie sich eure Idee verändern müsste, um sie an einer anderen Stelle der Vierfeldertafel platzieren zu können.
- Entwickelt drei neue Versionen der Idee, sodass sich in jedem Kasten in den vier Feldern eine Version befindet.



Abschnitt 5

Karte 5 // Digital oder nicht?

Benötigte Materialien

Aufgabenblatt 4 – Digitalskala

Nun sollt ihr bewerten, inwieweit die Idee mit digitaler Technologie zusammenhängt. Ist eure Idee der technologischen Entwicklung voraus oder könnte sie um eine technologische Dimension ergänzt werden?

Aufgabe

- Nehmt Aufgabenblatt 4 (Digitalskala) aus der Innobox.
- Schreibt eure Idee auf einen Klebezettel.
- Platziert eure Idee an der geeigneten Stelle auf der Skala – je nachdem, wie „digital“ sie ist.
- Lasst euch dann zwei neue Versionen der Idee einfallen. Versucht, euch Varianten auszudenken, die auf der Skala möglichst weit voneinander entfernt liegen.



Abschnitt 5

Karte 6 // Wow

Benötigte Materialien

Aufgabenblatt 5 – Wow

Ziel dieser letzten Übung ist es, die ausgewählte Idee aus vier verschiedenen Perspektiven zu betrachten.

Im Rahmen dieser Übung sollt ihr auf Klebezetteln notieren, was an eurer Idee „bla“ (langweilig) und was „wow“ (umwerfend) ist. In dieser Phase könnt ihr euch auch immer noch ganz neue Aspekte einfallen lassen. Außerdem solltet ihr überlegen, was von eurer Idee weggenommen werden kann, und so die Version 0.5 – die Bare-Bones-Version – erstellen. Am Ende schreibt ihr auf, was eurer Idee hinzugefügt werden müsste, um ihren Wert und ihre Bedeutung zu verdoppeln – so erstellt ihr Version 2.0.

Aufgabe

- Jede Person in der Gruppe sollte sich zumindest einen Aspekt für den jeweiligen Bereich in der Vierfeldertafel ausdenken.
- Klebt eure Zettel auf das Aufgabenblatt 5 (Wow), das sich in der Innobox befindet.
- Geht gemeinsam die Ideen durch.
- Überlegt, ob einer dieser Notizzettel eure ursprüngliche Idee verändern kann.



Abschnitt 5

Karte 7 // Zusammenfassung

Die Idee wurde nun aus verschiedenen Perspektiven untersucht und es ist endlich an der Zeit, sich für ihre endgültige Form zu entscheiden. Die Idee, an der ihr weiterarbeiten werdet, hat sich möglicherweise schon in den vorangegangenen Übungen verändert. Jetzt geht es darum, euch festzulegen.

Innovation erfordert viel Arbeit und ihr seid schon weit gekommen – trotzdem gibt es noch einiges zu tun. In den nächsten Phasen geht es darum, die Idee zu erläutern und in der Praxis zu testen – und sie hoffentlich danach in die Realität umzusetzen!

Aufgabe (Materialpaket, Aufgabe 19)

- Schaut euch alle Alternativen eurer Idee an und wählt diejenige, mit der ihr am zufriedensten seid und an die ihr am meisten glaubt.
- Schreibt diese Alternative auf. Ein kurzer Textabsatz reicht zu diesem Zeitpunkt aus.
- Ihr könnt auch schon einen Namen für eure Idee formulieren, aber die eigentliche Arbeit daran findet in der nächsten Phase statt.



Abschnitt 6

Karte 1 // Verpackung

Benötigte Materialien

Aufgabenblatt 6 – Canvas*

Herzlichen Glückwunsch! Ihr habt nun eine Idee, an der ihr bis zum Ende des Innovationsprozesses arbeiten könnt. Dennoch solltet ihr weiterhin über die Idee nachdenken und immer wieder aufs Neue überprüfen, ob etwas geändert oder korrigiert werden könnte.

In der Innobox findet ihr das Aufgabenblatt 6 (Canvas), das euch beim Formgebungsprozess helfen soll. Legt das Blatt, Klebezettel und Stifte bereit. Wenn ihr in einer Gruppe arbeitet, sollte sich jedes Gruppenmitglied einen Aspekt für jeden Bereich überlegen. Wenn alle ihre Zettel auf das Blatt geklebt haben, schaut euch alle Vorschläge an und diskutiert, ob etwas Neues entstanden ist und berücksichtigt werden sollte.

Schreibt eure Idee auf. (Materialpaket, Aufgabe 20)

* Diese Übung orientiert sich an der Canvas-Methode, mit der man komplexe Ideen visualisieren kann.



Abschnitt 6

Karte 2 // Prototyp

Ausstattung

Je nachdem, wie eure Idee aussieht, benötigt ihr Karton, Klebeband, Filzstifte, Flipchart-Papier oder einen Computer/ein Smartphone, Schere, Pfeifenreiniger, Legosteine, Knete.

Wenn ihr eine neue Dienstleistung, Methode oder ein neues Produkt entwickelt, ist es wichtig, einen Prototyp zu erstellen, den ihr mithilfe von zukünftigen Nutzer*innen der Idee testen könnt. In der Regel entwickelt sich das Produkt während der Konstruktionsphase des Prototyps noch weiter; es ist dennoch wichtig, auf der Grundlage des Prototyps Feedback zur Idee zu erhalten. Der Prototyp sollte also vor allem mit dem Ziel erstellt werden, etwas über die Nutzungserfahrung herauszufinden und Feedback zu erhalten.

Aufgabe

Erstellt den Prototyp so, dass die Benutzererfahrung für Vertreter*innen der Zielgruppe – die die Eigenschaften des Produkts testen können – klar ersichtlich ist.

Wenn eure Idee eine App ist, könnt ihr den Prototyp auch auf Papier zeichnen und ausschneiden. Es ist in jedem Fall wichtig, einen möglichst konkreten Prototyp vorzubereiten. Wenn eure Idee ein Servicedesk ist, bastelt einen aus Karton. Je konkreter der Prototyp ist, desto konkreter sind die Entwicklungsideen und Feedbacks, die ihr dazu erhalten werdet.

Wenn eure Idee eine App ist, findet ihr auch Tipps zur Erstellung von Prototypen online.



Abschnitt 6

Karte 3 // Testen und Modifizieren

Nun sind Idee und Prototyp fertig und es ist an der Zeit, das Produkt in der Praxis zu testen. Ihr könnt das Produkt entweder testen, indem ihr das Testscenario selbst kontrolliert oder indem ihr dem*der Testenden erlaubt, selbstständig zu arbeiten, während ihr beobachtet, was er*sie tut. Überlegt, welche Option sich für euren Prototypen besser eignet.

Die Zielgruppe wurde zu einem früheren Zeitpunkt festgelegt; nun geht es darum, die Meinungen, Benutzererfahrungen und Entwicklungsideen dieser Anwender*innen herauszufinden und offen zu sein für deren Kritik.

Geht an Orte, an denen sich Jugendliche treffen, trifft sie online, testet die Idee in der Praxis, fragt eure Kolleg*innen – jetzt könnt ihr endlich mit der geeigneten Zielgruppe für die Idee in Kontakt treten.

Wenn ihr die Innobox in einer Gruppe bearbeitet, solltet ihr vor dem Start der Testphase über die Rollenverteilung nachdenken: Wer präsentiert die Idee? Oder teilt sich die Gruppe am besten auf, um Tests in verschiedenen Umgebungen durchzuführen?

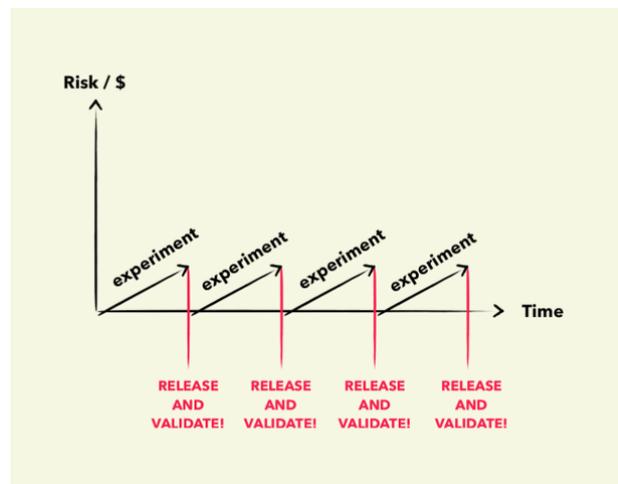
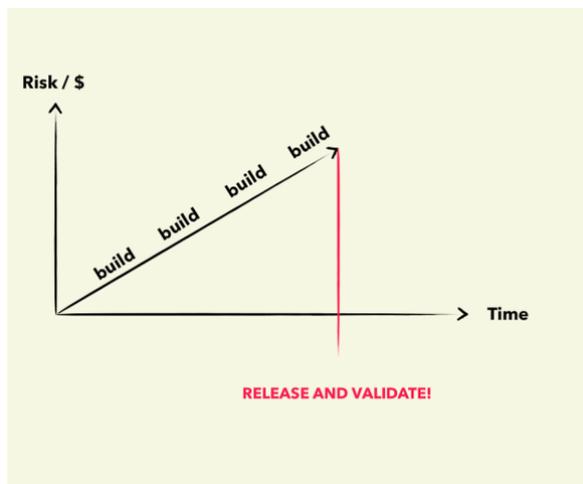


Abschnitt 6

Karte 4 // Testen und Modifizieren

Sammelt das Feedback und die Informationen zur Nutzungserfahrung. Welche Fragen hatten die Testenden? Hatten sie Zweifel an irgendetwas? Haben sie mehr von der Idee erwartet? Was war besonders gut?

Überlegt, welche Feedbacks die Idee weiterbringen können und verändert den Inhalt entsprechend. Beim Entwickeln einer Idee ist es wichtig, so früh wie möglich und so oft wie möglich mit ihr zu experimentieren. Das erleichtert die Korrektur, Modifizierung und Weiterentwicklung. Beginnt ihr mit dem Testen erst, wenn die Idee bereits fertiggestellt ist, lauft ihr Gefahr, dass die Bedürfnisse der Zielgruppe nicht erfüllt werden. Lest mehr über das Lean-Modell auf der Innobox-Website: www.verke.org





Abschnitt 6

Karte 5 // Ausarbeitung des fertigen Konzepts

Der letzte Schritt.

Ihr habt die letzte Stufe des Innovationsprozesses erreicht, die Idee muss nun in ein Konzept gepackt werden. Diese Phase erleichtert es, die Idee in die Praxis umzusetzen, denn mithilfe eines Konzeptpapiers könnt ihr die Idee Vorgesetzten, Kolleg*innen oder potenziellen Geldgeber*innen präsentieren.

In den vorangegangenen Phasen habt ihr die Idee zu Papier gebracht, Prototypen erstellt und Tests durchgeführt. Nun tragt ihr alles, was ihr gelernt habt – alle Erkenntnisse und Erfahrungen – zusammen und verfasst eine abschließende Beschreibung der Idee. Denkt darüber nach, wem ihr die Idee verkaufen möchtet – welcher Person oder Gruppe/Organisation. In dieser Phase empfiehlt es sich zu überprüfen, ob es anderswo schon etwas Vergleichbares gibt, und die dort gemachten Erfahrungen für die Beschreibung der Idee zu nutzen.

Die nächste Karte enthält eine Checkliste. Überlegt, ob einige der aufgelisteten Dinge und Aspekte in der endgültigen Version eurer Idee berücksichtigt werden sollten.



Abschnitt 6

Karte 6 // Ausarbeitung des fertigen Konzepts

In dieser Phase solltet ihr so viel Zeit und Mühe wie möglich in das Schreiben investieren. Ziel ist es, die Idee so zu beschreiben, dass jede Person so gut wie möglich versteht, was ihr macht – allein durch das Lesen des Konzepts. Dieser Text sollte auch verwendet werden, wenn ihr euch um eine Finanzierung für eure Idee bemüht.

- Habt Folgendes im Blick, wenn ihr den Text formuliert:
 - die langfristigen Auswirkungen
 - Replizierbarkeit
 - Kosten und andere Ressourcen
 - Personen, Ort, Zubehör und Ausstattung
 - Entspricht das Konzept den Zielen eurer Organisation?
 - Zeitplan für die Realisierung
 - Aufteilung der Verantwortlichkeiten
 - mögliche Kollaborationen
 - Jugendbeteiligung
 - Beschreibung der Tätigkeiten (Ziele und praktische Maßnahmen, Ergebnisse)



Abschnitt 6

Karte 7 // Verkaufsübung

Viele verschiedene Arten von Innovationen – große und kleine – können mit der Innobox entwickelt werden. Einige erfordern eine finanzielle Investition, während andere allein mithilfe von Zeitressourcen umgesetzt werden können. Manche Ideen müssen von einer engagierten Organisation aktiv vorangetrieben werden, um die Begeisterung von Entscheidungsträger*innen zu wecken; bei anderen wiederum reicht eine Kurzpräsentation. In jedem Fall könnt ihr dazu aufgefordert werden, eure Idee Außenstehenden oder anderen Parteien zu erläutern – daher befasst sich die letzte Aufgabe mit dem Verkauf eures Konzepts.

Aufgabe

- Bereitet eine PowerPoint/Keynote-Präsentation eurer Idee vor.
- Überprüft, ob der Prototyp aktualisiert wurde, um der Idee weiterhin zu entsprechen.
- Schaut euch noch einmal eure Kurzpräsentation an.
- Es ist ratsam, Präsentationen von unterschiedlicher Länge vorzubereiten (z. B. 90 Sekunden, 5 Minuten und 15 Minuten).

Nun ist die Idee fertig und es muss ein konkreter Plan erstellt werden, um sie voranzubringen. Für Hilfe bei der weiteren Entwicklung stehen wir von Verke gern zur Verfügung.



Abschnitt 6

Karte 8 // Gratulation

Herzlichen Glückwunsch! Ihr habt die letzte Karte der Innobox erreicht.

Ihr habt nun etwas Neues, Einzigartiges und Innovatives in den Händen und könnt stolz auf euch sein. Ihr habt einen ziemlich langen Prozess durchlaufen und habt sehr intensiv an eurer Idee gearbeitet. Wir hoffen, dass diese Reise mit der Innobox lehrreich und lohnend war. Wir von Verke wünschen viel Glück und Erfolg mit der Idee. Und denkt daran, dass ihr uns jederzeit kontaktieren könnt, wenn ihr später noch Hilfe benötigt.

Grüße von allen bei Verke!

PS: Bitte gebt uns Feedback zur Innobox auf www.verke.org.