



**Second Generation**

Ein partizipatives Forschungs- und Entwicklungsprojekt mit Jugendlichen und jungen Erwachsenen aus dem Kanton Zug

Schlussbericht der Entwicklungsphase

17.06. 2024

## Impressum

---

Verantwortlicher  
Olivier Favre, Projektleiter  
Abteilungsleiter  
Kinder- und Jugendgesundheit

---

---

Verantwortliche  
Manuela Müller, Projektkoordinatorin  
Fachexpertin  
Kinder- und Jugendgesundheit

---

## Inhalt

<b>1. Einleitung</b>	<b>6</b>
1.1. Ziele	6
1.2. Fragestellungen	6
1.3. Vorgehen	6
<b>2. Übersicht des Projektverlaufs</b>	<b>8</b>
2.1. Gesamtzeitplan	8
2.2. Zeitplan Phase 3	8
<b>3. Rekrutierung</b>	<b>8</b>
3.1. Publikation	9
3.2. Verbreitung	9
3.3. Informationsveranstaltungen	10
3.4. Organisation	10
3.5. Anstellungsbedingungen	12
<b>4. Methodisches Vorgehen</b>	<b>12</b>
4.1. Design Thinking	12
4.1.1. Die Prozessschritte	13
4.1.2. Methodenwahl und Material	13
<b>5. Qualitätssicherung des partizipativen Prozesses</b>	<b>14</b>
<b>6. Sitzungen</b>	<b>15</b>
6.1. Kick-Off	16
6.2. Thematische Einführung	16
6.3. Methodische Einführung	17
6.4. Workshop 1	18
6.5. Workshop 2	20
6.6. Workshop 3	21
6.7. Workshop 4	22
6.8. Workshop 5	24
6.9. Präsentationen	25
6.10. Puffer	26
6.11. Abschluss	28
<b>7. Prototypen</b>	<b>29</b>
7.1. Website	29
7.1.1. Zielgruppe	29
7.1.2. Kurzbeschreibung	29
7.2. Jumi	30

7.2.1. Zielgruppe	30
7.2.2. Kurzbeschrieb	30
7.3. Informationsveranstaltung	31
7.3.1. Zielgruppe	31
7.3.2. Kurzbeschrieb	31
<b>8. Erkenntnisse</b>	<b>32</b>
<b>9. Ausblick</b>	<b>33</b>
9.1. Nächste Schritte	33
9.1. Aktualisierter Zeitplan	34
<b>10. Anhang</b>	<b>35</b>
10.1. Impressionen	35
10.2. Umfrageergebnisse	42

## **Abbildungsverzeichnis**

Abbildung 1 Flyer für Phase 2 (links) und Flyer für Phase 3 (rechts)	9
Abbildung 2 Prototypen aus der «Wallet-Challenge»	17
Abbildung 3 "An wen soll sich das Angebot richten?"	18
Abbildung 4 "Was brauchen Jugendliche der zweiten Generation?"	19
Abbildung 5 Gemeinsames Problemverständnis	20
Abbildung 6 Abstimmung zur Auswahl der Ideen	21
Abbildung 7 "Cupcakes" im Jumi	22
Abbildung 8 Ansicht der Website auf dem Laptop	22
Abbildung 9 Informationsveranstaltung in der Schule	23
Abbildung 10 Flyer für die Informationsveranstaltung	24
Abbildung 11 Flyer vom Jumi	24
Abbildung 12 Feedback der Gäste	25
Abbildung 13 Learnings / Take away der Projektmitarbeitenden	28
Abbildung 15 Prototyp der Website	29
Abbildung 16 Prototyp vom Jumi	30
Abbildung 17 Prototyp der Informationsveranstaltung	31
Abbildung 18 Diskussion über die eigenen Erfahrungen	35
Abbildung 19 Sitzungsabend	36
Abbildung 20 Besprechung	37
Abbildung 21 Arbeit in Kleingruppen	38
Abbildung 22 Arbeit in Teams	39
Abbildung 23 Erstes Prototyping	40
Abbildung 24 Prototyping in Teams	41

## **Tabellenverzeichnis**

Tabelle 1 Übersicht der kontaktierten Organisationen und Institutionen	10
Tabelle 2 Übersicht der Projektmitarbeitenden	11

## 1. Einleitung

Das Projekt Second Generation der Abteilung Kinder- und Jugendgesundheit (KJG) vom Amt für Gesundheit des Kantons Zug besteht aus vier Phasen (Phase 1: Planung und Organisation / Phase 2: Forschung / Phase 3: Angebotsentwicklung und Implementierung / Phase 4: Testphase und Evaluation), wobei sich dieser Bericht auf die nun abgeschlossene Phase 3 bezieht. Ziel der ersten beiden Phasen war es, junge Erwachsene der zweiten Generation für das Projekt zu gewinnen und gemeinsam mit ihnen in einem partizipativen Forschungsprozess herauszufinden, was Jugendliche mit Migrationshintergrund der zweiten Generation im Kanton Zug während ihrer Adoleszenz herausfordert und mit welchen Strategien und Ressourcen sie diesen Herausforderungen begegnen. Im April 2023 wurde dieser Forschungsprozess in Zusammenarbeit mit der Zürcher Hochschule für Angewandte Wissenschaften für Soziale Arbeit (ZHAW) abgeschlossen. Die Ergebnisse zeigten, dass Jugendliche mit Migrationshintergrund der zweiten Generation im Kanton Zug während ihrer Adoleszenz Unterstützung in unterschiedlichen Frage- und Problemstellungen benötigen. Deshalb wurden in Phase 3, aufbauend auf den empirischen Ergebnissen und in Zusammenarbeit mit betroffenen Jugendlichen, Ideen für Angebote, die sich an diese Zielgruppe richten, entwickelt. Gearbeitet wurde mit der Methode «Design Thinking» und entstanden sind drei unterschiedliche Prototypen für potenzielle Angebote. Diese zielen darauf ab, die Resilienz der betroffenen Jugendlichen zu stärken, ihre psychische Gesundheit zu fördern und sie bei der Bewältigung ihrer Entwicklungsaufgaben im Dilemma zwischen den Anforderungen der Herkunftsfamilie und ihrer Alltagsrealität zu unterstützen. Nachfolgend die Ziele der Phase 3, sowie die Fragestellungen, die innerhalb dieser Phase beantwortet wurden.

### 1.1. Ziele

Es soll ein Angebot entstehen, das:

- Jugendliche der zweiten Generation anspricht.
- für Jugendliche der zweiten Generation einfach zu erreichen und zu nutzen ist.
- Jugendlichen der zweiten Generation gezielt Unterstützung bei der Bewältigung von Herausforderung bietet, wenn sie diese brauchen.
- die Belastung von Jugendlichen der zweiten Generation reduziert und das psychische Wohlbefinden steigert.

### 1.2. Fragestellungen

- In Bezug auf welche Herausforderungen wünschen sich die Jugendlichen Unterstützung?
- Welche Form der Unterstützung wird benötigt und durch wen soll diese erfolgen?

### 1.3. Vorgehen

Für diese Phase - Angebotsentwicklung und Implementierung – wurde ein neues Projektteam rekrutiert. Im Gegensatz zur Forschungsphase, in der junge Erwachsene gesucht wurden, die bereits mit etwas Distanz auf das Jugendalter blicken konnten, wurden jetzt Jugendliche gesucht, die die Zielgruppe des Angebots repräsentieren. In regelmässig stattfindenden Sitzungen wurden die Jugendlichen einerseits thematisch in die bestehende Literatur und andererseits methodisch ins Design Thinking eingeführt. Gleichzeitig konnten sie in Kleingruppen die Verantwortung über einzelne Prozessschritte übernehmen und sich ihren Fähigkeiten entspre-

chend einbringen. Um den Partizipationsprozess und dessen Qualität parallel zum Projekt zu überprüfen, wurde ein neuer Auftrag für die Forschenden der ZHAW formuliert. Dieser hatte zur Folge, dass die Forschenden nur noch eine beobachtende Rolle einnahmen und nicht mehr aktiv an den Sitzungen und dem Projekt mitgearbeitet haben.

## 2. Übersicht des Projektverlaufs

Nach Abschluss der ersten beiden Phasen wurden die Sommermonate zur Planung und Organisation, sowie zur Rekrutierung des neuen Projektteams genutzt.

### 2.1. Gesamtzeitplan

<b>Phase 1+2</b>	<b>04/22</b>	<b>05/22</b>	<b>06/22</b>	<b>07/22</b>	<b>08/22</b>	<b>09/22</b>	<b>10/22</b>	<b>11/22</b>	<b>12/22</b>
Planung und Organisation				Ferien					
Forschungsphase									

<b>Phase 2+3</b>	<b>01/23</b>	<b>02/23</b>	<b>03/23</b>	<b>04/23</b>	<b>05/23</b>	<b>06/23</b>	<b>07/23</b>	<b>08/23</b>	<b>09/23</b>
Forschungsphase									
Angebotsentwicklung und Implementierung							Ferien		

<b>Phase 3+4</b>	<b>10/23</b>	<b>11/23</b>	<b>12/23</b>	<b>01/24</b>	<b>02/24</b>	<b>03/24</b>	<b>04/24</b>	<b>05/24</b>	<b>06/24</b>
Angebotsentwicklung und Implementierung									
Testphase									
Evaluation									

### 2.2. Zeitplan Phase 3

<b>Phase 3 (2023)</b>	<b>05/23</b>	<b>06/23</b>	<b>07/23</b>	<b>08/23</b>	<b>09/23</b>	<b>10/23</b>	<b>11/23</b>	<b>12/23</b>
Planung und Organisation								
Rekrutierung			Ferien					
Angebotsentwicklung								
Evaluation								

<b>Phase 3 (2024)</b>	<b>01/24</b>	<b>02/24</b>	<b>03/24</b>	<b>04/24</b>	<b>05/24</b>	<b>06/24</b>
Angebotsentwicklung						
Evaluation						
Implementierung						

## 3. Rekrutierung

Ebenso wie in der zweiten Phase wurde auch für die dritte Phase die Zielgruppe miteinbezogen, um sie aktiv an den Entwicklungs- und Entscheidungsprozessen zu beteiligen. Aus diesem Grund wurden erneut Angehörige der zweiten Generation gesucht, jedoch jüngere als bei der vorherigen Phase, weil sie Nutzerinnen und Nutzer des zu entwickelnden Angebots repräsentieren. Die bestehenden Flyer und Poster wurden entsprechend überarbeitet und angepasst.

### 3.1. Publikation

Die wichtigsten Informationen zum Projekt, Angaben zu den nächsten Phasen und der Bericht zu dem bisher Erarbeiteten wurde auf der Homepage der KJG<sup>1</sup> publiziert. Zu den Flyern und den Postern zur Rekrutierung von neuen Projektmitarbeitenden konnten die Mitarbeitenden aus der Forschungsphase an der letzten Sitzung im April 2023 ein Feedback geben. Es folgen leichte inhaltliche Anpassungen und eine farbliche Veränderung, damit sich die Flyer und Poster von den Vorangegangenen (Abb. 1) unterscheiden.



Abbildung 1 Flyer für Phase 2 (links) und Flyer für Phase 3 (rechts)

### 3.2. Verbreitung

Für die Verbreitung der Flyer und Poster wurden alle Institutionen und Fachstellen im Kanton Zug angeschrieben, die mit Jugendlichen und jungen Erwachsenen zusammenarbeiten oder im Kontakt stehen. Einige wurden vorgängig per Mail angefragt, andere erhielten die Unterlagen direkt per Post. Auf Wunsch wurden die Kontaktpersonen persönlich besucht oder die Flyer und Poster wurden digital versandt. Damit wurde bewusst erst nach den Sommerferien gestartet, weil viele der potenziell interessierten Jugendlichen, als auch viele Multiplikatoren und Multiplikatorinnen während der Sommerpause abwesend sind. Insgesamt erhielten rund 120 Stellen Flyer und Poster und wurden zur Mitwirkung bei der Rekrutierung gebeten. Detaillierte Angaben können der nachfolgenden Tabelle entnommen werden:

<sup>1</sup> <https://zg.ch/de/gesundheitsdirektion/amt-fuer-gesundheit/kinder-und-jugendgesundheit/projekte-kjg>

Tabelle 1 Übersicht der kontaktierten Organisationen und Institutionen

<b>Institution oder Organisation</b>	<b>Anzahl</b>
Bildungseinrichtungen	10
Glaubensgemeinschaften	4
Sportvereine	13
Kulturvereine	22
Stationäre Jugendarbeit	2
Offene Jugendarbeit	11
Schulsozialarbeit	12
Soziale Dienste	9
Bibliotheken und Mediatheken	22
Medizinische Einrichtung	1
Andere	15

Zudem wurden rund 20 Jugendliche und junge Erwachsene angeschrieben, die im Rahmen von anderen Programmen und Projekten für die KJG tätig sind oder in der Forschungsphase bereits am Projekt beteiligt waren. Im Gegensatz zur ersten Rekrutierung im Jahr 2022 wurde auf das Verteilen von Flyern, z.B. an Berufsfachschulen oder Events, verzichtet, da der Erfolg dieser Aktionen in der Vergangenheit bescheiden war.

### 3.3. Informationsveranstaltungen

Bei der ersten Rekrutierung im Jahr 2022 wurden Online-Informationsveranstaltungen angeboten, damit Fragen geklärt werden konnten. Ein Angebot, welches damals nicht genutzt wurde. Aus diesem Grund wurde bei dieser Rekrutierungsphase auf die vorgängige Planung solcher Veranstaltungen verzichtet. Beim Erstkontakt mit Interessierten zeigte sich im Gegensatz zur Erfahrung aus Phase 2, dass nun ein Bedürfnis für Online-Informationsveranstaltungen bestand. Aus diesem Grund wurden im September zwei davon durchgeführt. Zudem fand mit Vereinzelt ein telefonischer Austausch statt, um Fragen zu klären.

### 3.4. Organisation

Damit ausreichend Zeit für die Rekrutierung blieb und die Treffen zu gleichen Teilen aufs Jahr 2023 und 2024 verteilt werden konnten, wurde der 26. Oktober 2023 für die Kickoff-Veranstaltung definiert. So ergab sich für die Teilnehmenden, die aufgrund ihres Alters in der Ausbildung und somit auch in der Schulstruktur eingebunden sind, zudem ein überschaubarer Zeithorizont zwischen Herbst- und Frühlingsferien.

Aufgrund der Erfahrungen und des Feedbacks aus der vorherigen Phase wurden die Termine zudem in kürzeren Abständen geplant und der Wochentag entsprechend der Verfügbarkeit der angemeldeten Personen festgelegt. Demnach fanden die Sitzungen alle zwei Wochen am Donnerstagabend von 18:00 bis 20:00 Uhr statt. Ein besonders hoher Stellenwert wurde dem Kennenlernen zwischen den Jugendlichen beigemessen, um eine Identifikation sowohl mit dem Team als auch mit dem Projekt zu ermöglichen. Es wurde grundsätzlich darauf verzichtet, Aufträge zu vergeben, die ausserhalb der Sitzungen erledigt werden sollten. In der Forschungsphase stellten die teilweise aufwändigen Aufgaben neben dem Schul- und Berufsalltag eine Herausforderung oder sogar eine Belastung für die Teilnehmenden dar. Dies führte dazu, dass

Aufgaben entweder nicht erledigt wurden oder dass Personen frühzeitig aus dem Projekt ausstiegen. Etwas, was in Phase 3 unbedingt vermieden werden sollte.

Es konnte ein Projektteam bestehend aus 16 Jugendlichen im Alter zwischen 15 und 21 Jahren gewonnen werden. Bereits bei der Rekrutierung war bekannt, dass jemand das Projekt aufgrund eines Auslandsaufenthalts Ende Januar verlassen würde. Zwei weitere stiegen Mitte Februar aus gesundheitlichen Gründen vorzeitig aus dem Projekt aus. Die Jugendlichen stammen aus sieben von elf Gemeinden im Kanton Zug und haben Wurzeln in 17 verschiedenen Nationen. Die meisten sind Schülerinnen und Schüler, wobei sich ein Grossteil bereits in einer weiterführenden Schule befindet. Nur eine Projektmitarbeiterin absolviert eine Berufslehre. Drei Teilnehmerinnen haben bereits in Phase 2 am Projekt mitgewirkt. Nachfolgend sind die Angaben über die Personen festgehalten:

Tabelle 2 Übersicht der Projektmitarbeitenden

<b>Projektmitarbeitende</b>	
<b>Geschlecht</b>	<b>Anzahl</b>
weiblich	13
männlich	3
<b>Jahrgang</b>	
2008	4
2007	5
2006	3
2005	3
2002	1
<b>Wohnort</b>	
Baar	1
Cham	3
Hünenberg	1
Menzingen	3
Oberägeri	2
Walchwil	3
Stadt Zug	3
<b>Herkunft der Eltern</b>	
Belgien und Griechenland	1
Bosnien	1
Brasilien und Deutschland	1
Deutschland	1
Eritrea	1
Grossbritannien	1
Iran und Grossbritannien	1
Italien	1
Kirgistan und Niederlande	1
Kosovo	1
Kosovo und Mazedonien	1

Mexiko	1
Serbien	1
Sri Lanka	2
Ungarn	1
<b>Aktuelle Beschäftigung</b>	
Obligatorische Schule	2
Berufslehre	1
Wirtschaftsmittelschule	1
Kantonsschule	11
Passerelle	1

### 3.5. Anstellungsbedingungen

Alle Projektmitarbeitenden erhielten einen Arbeitsvertrag für den Zeitraum von Oktober bis April, bzw. Oktober bis Januar für diejenige Person, die ab Februar den Auslandsaufenthalt geplant hatte. Sie wurden auf Stundenlohnbasis entlohnt und erhielten zum Schluss eine Teilnahmebestätigung, auf der verschiedene Qualitäten der Person, sowie erlernte Methoden dargelegt wurden.

## 4. Methodisches Vorgehen

Um ein Angebot im Bereich der Gesundheitsförderung und Prävention zu entwickeln, gibt es verschiedene Methoden und Ansätze, die in Frage kommen. Durch die Erfahrung aus früheren Projekten der KJG, sowie aus der vorausgegangenen Phase 2 dieses Projekts sollte auch die Angebotsentwicklung partizipativ gestaltet werden. Die Erfahrungen der Zielgruppe fliessen dadurch als situatives Wissen in den Entwicklungsprozess mit ein, was zu umfassenderen, effektiveren und nachhaltigeren Ergebnissen führt, da die Lösungen direkt auf die Bedürfnisse und Perspektiven der Betroffenen zugeschnitten sind. Für die konkrete Entwicklung des Angebots wurden verschiedene Methoden geprüft und schlussendlich jene des Design Thinking gewählt. Das kreative, iterative Vorgehen entspricht der Arbeit mit Gruppen und in Workshops und verspricht innovative Prozesse.

### 4.1. Design Thinking

Beim Design Thinking handelt es sich um einen kreativen Ansatz zur Problemlösung und Innovation, der darauf abzielt, menschenzentrierte Lösungen zu entwickeln. Ursprünglich im Designbereich entwickelt, hat sich Design Thinking aufgrund seiner Anpassungsfähigkeit und Effektivität in vielen Bereichen, einschliesslich sozialer Projekte, verbreitet. Insbesondere im sozialen Kontext ermöglicht Design Thinking, komplexe soziale Probleme besser zu verstehen und innovative Lösungen zu entwickeln, die die Bedürfnisse und Perspektiven der Betroffenen berücksichtigen. Für das Projekt Second Generation eignet sich die Methode auch deshalb so gut, weil sie

- menschenzentriert ist und einen starken Schwerpunkt auf die Bedürfnisse, Perspektiven und Erfahrungen der Menschen legt, für die Lösungen entwickelt werden.
- lösungsorientiert ist. Das Problem wurde in der vorherigen Phase erarbeitet und verstanden und nun sollen Lösungen dafür entstehen.

- die Einbindung von Menschen im Entwicklungsprozess betont, was einem partizipativen Vorgehen entspricht.

In der Folge werden die einzelnen Schritte im Design Thinking Prozess beschrieben.

#### 4.1.1. Die Prozessschritte<sup>2</sup>

##### 1. Verstehen

Im ersten Schritt vom Prozess befasst man sich mit den zukünftigen Nutzerinnen und Nutzern vom Angebot oder Produkt, das entwickelt werden soll. Die Zielgruppe, ihre Lebenswelt, ihre Bedürfnisse und Herausforderungen sollen verstanden werden.

##### 2. Definieren

Die gesammelten Informationen aus Schritt 1 werden strukturiert, visualisiert und analysiert, mit dem Ziel das Problem aus Sicht der Nutzerinnen und Nutzer neu zu definieren.

##### 3. Ideen finden

Mögliche Lösungsansätze werden ausgearbeitet. Der Ideenfindung sind dabei zunächst keine Grenzen gesetzt. Es geht darum, neue Blickwinkel zu schaffen und Vorschläge zu entwickeln.

##### 4. Prototypen erstellen

Die Ideen werden weiterentwickelt und in konkrete Produkte umgesetzt.

Ein Prototyp ist eine vereinfachte Version des Produkts, damit man sich das Ganze richtig vorstellen kann.

##### 5. Testen

Die Prototypen werden potenziellen Nutzerinnen und Nutzern präsentiert und von ihnen getestet. Sie geben Rückmeldungen zum Produkt, welche in die Überarbeitung oder Neuentwicklung vom Prototyp einfließen.

Beim Design Thinking handelt es sich um einen iterativen Prozess. Das bedeutet, der Prozess wird schrittweise und wiederholt durchgeführt. In jedem Schritt wird Feedback gesammelt, um die Lösung kontinuierlich zu verbessern. Dies ermöglicht es, schnell auf sich ändernde Anforderungen und Bedürfnisse zu reagieren und letztendlich innovative und benutzerzentrierte Lösungen zu entwickeln. Gleichzeitig kann es sein, dass Endergebnisse verworfen und neu gedacht werden müssen.

#### 4.1.2. Methodenwahl und Material

Bei der Einführung in das Design Thinking wurden einzelne Methoden, mithilfe derer sich die Ziele der einzelnen Prozessschritte erreichen lassen, erwähnt. Zudem wurden die Projektmitarbeitenden darauf hingewiesen, dass sie sich jederzeit bei der Projektkoordinatorin melden dürfen, falls sie Unterstützung bei der Methodenwahl brauchen. Schlussendlich hat niemand davon Gebrauch gemacht. Die Jugendlichen haben selbstständig recherchiert und im Internet passende Methoden für ihren Prozessschritt ausgewählt. Selten haben sie sich bei der Projektkoordinatorin rückversichert.

Das Material für das Prototyping wurde von der Projektkoordinatorin aus verschiedensten Gegenständen des alltäglichen Gebrauchs zusammengestellt (z.B. Kartonschachteln, Zahnsto-

---

<sup>2</sup> <https://www.iwmedien.de/blog/die-5-phasen-des-design-thinking-prozesses>

cher, Büroklammern, Sichtmäppchen oder Kaffeefilter) und war während den Prototyping-Workshops stets verfügbar und den Jugendlichen frei zugänglich.



## 5. Qualitätssicherung des partizipativen Prozesses

Da Partizipation ein zentrales Element vom Projekt Second Generation darstellt, sollte diese überprüft werden. Die Qualitätssicherung in partizipativen Prozessen zielt darauf ab, sicherzustellen, dass die Beteiligung authentisch ist und zu sinnvollen Ergebnissen führt. Es ist wichtig, dass die Teilnehmer das Gefühl haben, einen echten Einfluss auf den Prozess und die Ergebnisse zu haben. Dies ist besonders zentral, weil mit einer vielfältigen Gruppe von Teilnehmenden gearbeitet wird, deren sozialen, kulturellen und wirtschaftlichen Unterschiede berücksichtigt werden müssen, damit eine inklusive Beteiligung gewährleistet werden kann.

Aus diesem Grund wurden die beiden Forschenden von der ZHAW, die das Projekt bereits in Phase 1 und 2 begleitet haben, erneut beigezogen. Ihr Auftrag war es zu prüfen, inwiefern die Angebotsentwicklung partizipativ gestaltet wurde und inwieweit sich die Projektmitarbeitenden tatsächlich einbringen konnten. Sie evaluierten dafür den Partizipationsprozess mithilfe von teilnehmenden Beobachtungen und anhand von bestehender Literatur zur Partizipation, insbesondere im Hinblick auf die Empfehlungen der Stiftung Gesundheitsförderung Schweiz<sup>3</sup>. Zudem

<sup>3</sup> <https://gesundheitsfoerderung.ch/stiftung>

fürten sie Interviews mit sechs der teilnehmenden Jugendlichen. Die Auswahl wurde anhand von verschiedenen Kriterien wie Alter, Ausbildung, Herkunft und Geschlecht getroffen. Ziel der Interviews war es, die subjektive Wahrnehmungen der Partizipation und die Perspektiven der Jugendlichen zu erfassen.

Folgende Fragen standen konkret im Vordergrund:

1. Inwieweit werden die Prinzipien der Partizipation unter Berücksichtigung der heterogenen Hintergründe und Lebenslagen der Jugendlichen umgesetzt? Ist es gelungen, alle Projektbeteiligten in die Konzeption und Umsetzung des Projektes einzubeziehen und damit Partizipation zu ermöglichen?
2. Wie haben die Jugendlichen den Beteiligungsprozess erlebt? Wie hat sich der Partizipationsprozess auf die Jugendlichen ausgewirkt? Was haben sie dadurch gelernt (neue Perspektiven, Fähigkeiten, Selbstwirksamkeit, etc.)?

Im Gegensatz zu den früheren Phasen stellten die Forschenden keinen Teil vom Projektteam dar. Ihre Rolle und Aufträge wurden den Jugendlichen klar kommuniziert, damit es zu keiner Vermischung kommt und die Objektivität der Evaluation gewährleistet ist. Die Ergebnisse sind in einem separaten Bericht nachzulesen<sup>4</sup>

## **6. Sitzungen**

Insgesamt hat sich das Projektteam elf Mal zu einer Sitzung getroffen. Diese fanden immer am Donnerstagabend von 18:00-20:00 Uhr im Sitzungszimmer vom Amt für Gesundheit an der Aegeristrasse 56 in Zug statt. Im Schnitt waren um die 12 Jugendliche anwesend und mindestens jemand von der Projektleitung. Punktuell nahmen Forschende der ZHAW als Beobachtende an Sitzungen teil und einmal wurden Fachleute aus anderen Bereichen, sowie weitere Jugendliche und junge Erwachsene der zweiten Generation eingeladen. Für jede Sitzung verfasste die Projektkoordinatorin einen Eintrag im Projektjournal. Da der Design Thinking Prozess iterativ ist, wurden die einzelnen Inhalte nur für die ersten drei und für die letzte Sitzung im Voraus geplant. Anschliessend folgte eine rollende Planung, tatsächlich reichten die zwei Stunden aber in der Regel aus, um einen Prozessschritt zu bearbeiten. Das Vorhaben, zwischen den einzelnen Sitzungsterminen auf Aufträge zu verzichten, konnte mehrheitlich umgesetzt werden.

---

<sup>4</sup> *Evaluation der Partizipationsmöglichkeiten* unter <https://zg.ch/de/gesundheitsdirektion/amt-fuer-gesundheit/kinder-und-jugendgesundheit/projekte-kjg>

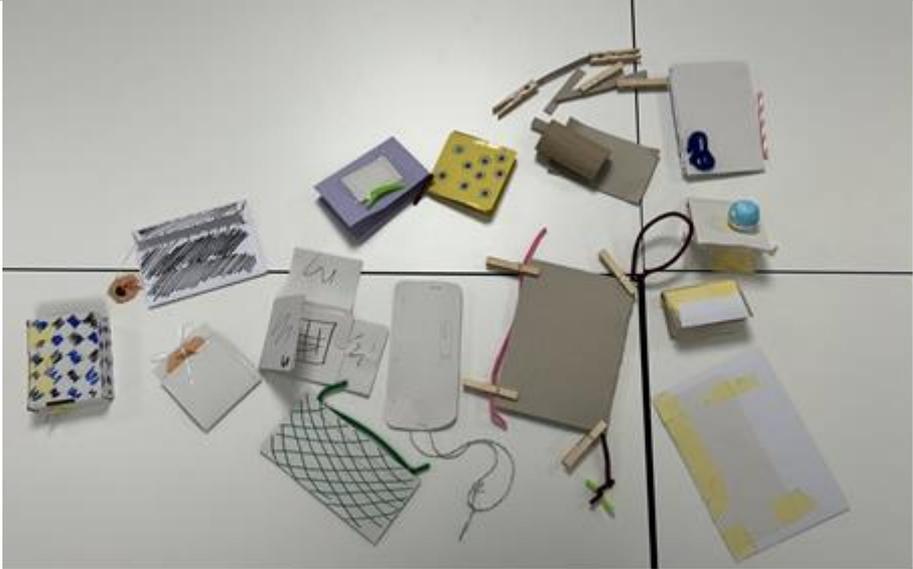
## 6.1. Kick-Off

Datum	26. Oktober 2023
Teilnehmende	Projektteam und Projektkoordinatorin
Ziele	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Das Projektteam lernt sich mithilfe eines Spiels gegenseitig kennen</li> <li>• Das Projektteam kennt den Projektplan</li> <li>• Erwartungen werden geklärt</li> <li>• Administrative Anliegen werden erledigt</li> <li>• Das Projektteam setzt sich erstmals mit den eigenen Erfahrungen auseinander</li> <li>• Die drei Mitarbeiterinnen, die bereits bei Phase 2 dabei waren, frischen ihre Forschungsergebnisse für das nächste Mal auf, damit sie diese vorstellen können</li> </ul>
Ergebnisse	<p><i>Erwartungen der Jugendlichen</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Neue Leute kennenlernen und gemeinsame Erfahrungen machen</li> <li>• Kindern von heute und morgen helfen, sich weniger ausgeschlossen zu fühlen</li> <li>• Etwas bewirken wollen</li> <li>• Es soll ein Endprodukt entstehen (auf das man auch stolz sein kann)</li> <li>• Zur Wissenschaft beitragen</li> <li>• Etwas Neues lernen und die eigene Perspektive erweitern</li> <li>• Positive, neue Erfahrungen und Wissen sammeln</li> </ul> <p><i>Erwartungen vom Leitungsteam</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Das Projektteam soll eine gute Zeit miteinander haben</li> <li>• Der Umgang miteinander soll respektvoll sein, die Sitzungen ein Safe Space darstellen</li> <li>• Offene Kommunikation, d.h. Herausforderungen und Störungen sollen angesprochen werden können</li> <li>• Zuverlässige Teilnahme und pünktliches Erscheinen</li> </ul>

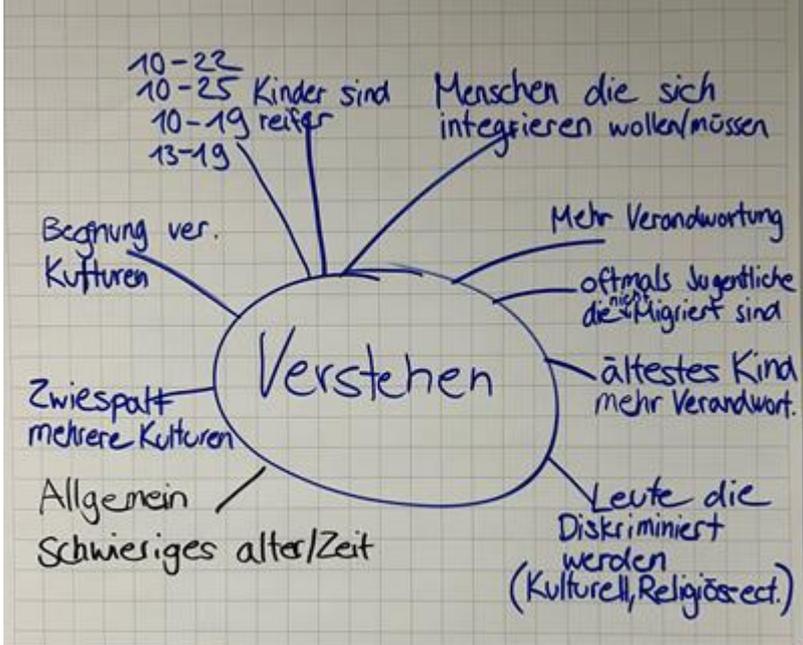
## 6.2. Thematische Einführung

Datum	2. November 2023
Teilnehmende	Projektteam und Projektkoordinatorin
Ziele	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Die drei Mitarbeiterinnen, die bereits bei Phase 2 dabei waren, geben Einblick in ihre Forschungsergebnisse der ersten Phase</li> <li>• Die Projektmitarbeitenden vertiefen sich inhaltlich, indem sie Ausschnitte aus dem Forschungsbericht aus Phase 2 lesen</li> <li>• Die Projektarbeitenden setzen ihre Erfahrungen in Bezug zur Wissenschaft und diskutieren miteinander</li> </ul>

### 6.3. Methodische Einführung

Datum	23. November 2023
Teilnehmende	Projektteam und Projektkoordinatorin
Ziele	<ul style="list-style-type: none"><li>• Das Projektteam lernt die Methode Design Thinking kennen</li><li>• In Zweierteams und unter Anleitung wird ein Design Thinking Prozess im Schnelldurchlauf ("Wallet Challenge") durchgespielt</li><li>• Es werden Hauptverantwortliche für die Prozessschritte definiert</li></ul>
Ergebnisse	 <p>Abbildung 2 Prototypen aus der «Wallet-Challenge»</p>

6.4. Workshop 1

Datum	30. November 2023
Teilnehmende	Projektteam, Projektleitung und Projektkoordinatorin
Ziele	<ul style="list-style-type: none"> <li>Die Verantwortlichen für den Prozessschritt 1 "Verstehen" übernehmen und leiten das Projektteam durch diesen Prozessschritt</li> <li>Die Jugendlichen lernen die Projektleitung kennen</li> </ul>
Ergebnisse	 <p>Abbildung 3 "An wen soll sich das Angebot richten?"</p>

Diese Ergebnisse dienen teilweise zur Beantwortung der Fragestellung, die eingangs formuliert wurden: Welche Form der Unterstützung wird benötigt und durch wen soll diese erfolgen?

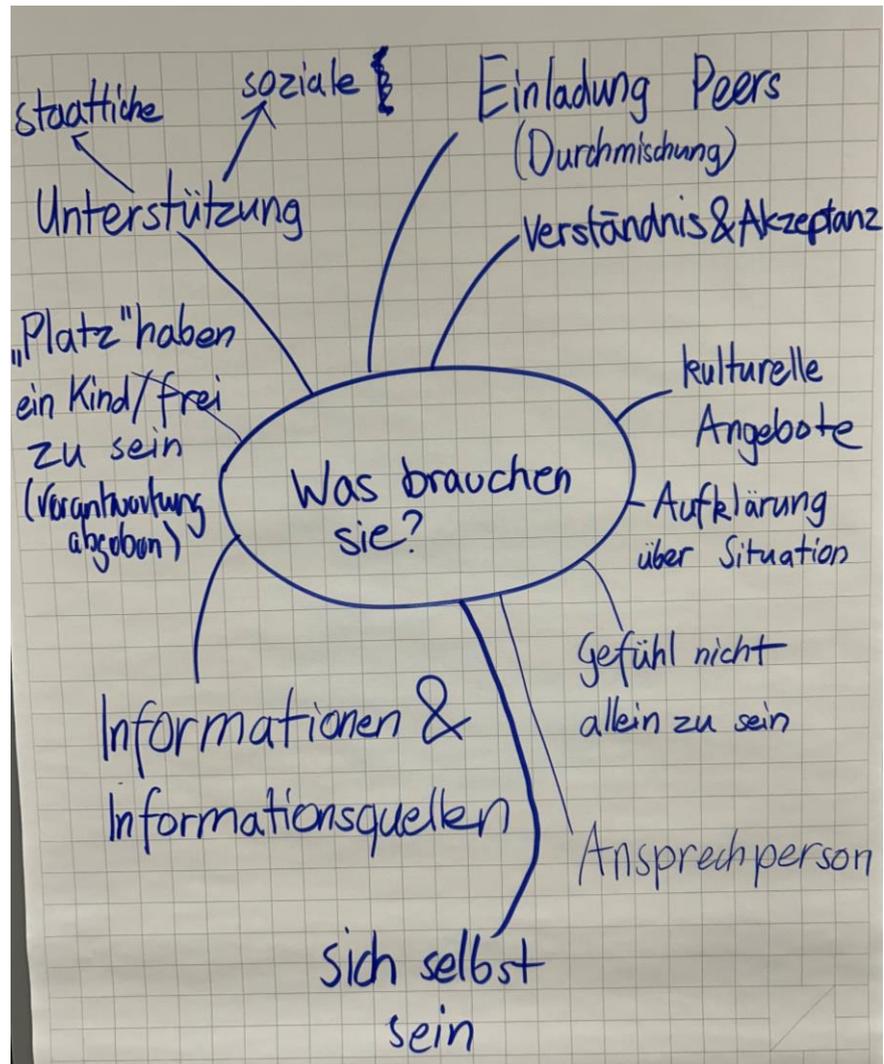


Abbildung 4 "Was brauchen Jugendliche der zweiten Generation?"

6.5. Workshop 2

Datum	14. Dezember 2023
Teilnehmende	Projektteam und Projektkoordinatorin
Ziele	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Das Projektteam arbeitet weiter im Prozess. Die Verantwortlichen für Schritt 2 "Definieren" übernehmen und bestimmen in Absprache mit den Verantwortlichen von Schritt 3 "Ideen finden", wann Schritt 2 abgeschlossen ist.</li> <li>• Die Projektmitarbeitenden füllen bis zur nächsten Sitzung eine Onlineumfrage auf. Sie haben die Möglichkeit ein anonymes Feedback zur Zusammenarbeit und der Atmosphäre abzugeben, sowie Änderungen vorzuschlagen.</li> </ul>
Ergebnisse	<p>Diese Ergebnisse aus dem Workshop dienen teilweise zur Beantwortung der Fragestellung, die eingangs formuliert wurden: In Bezug auf welche Herausforderungen wünschen sich die Jugendlichen Unterstützung?</p> <p>Abbildung 5 Gemeinsames Problemverständnis</p> <p>Die Ergebnisse der Onlineumfrage ergaben, dass sich die Jugendlichen während den Sitzungen wohlfühlen, Spass haben und sie zufrieden sind, dass sie sich für das Projekt angemeldet haben. Konkrete Änderungswünsche gab es keine. Details finden sich im Anhang.</p>

## 6.6. Workshop 3

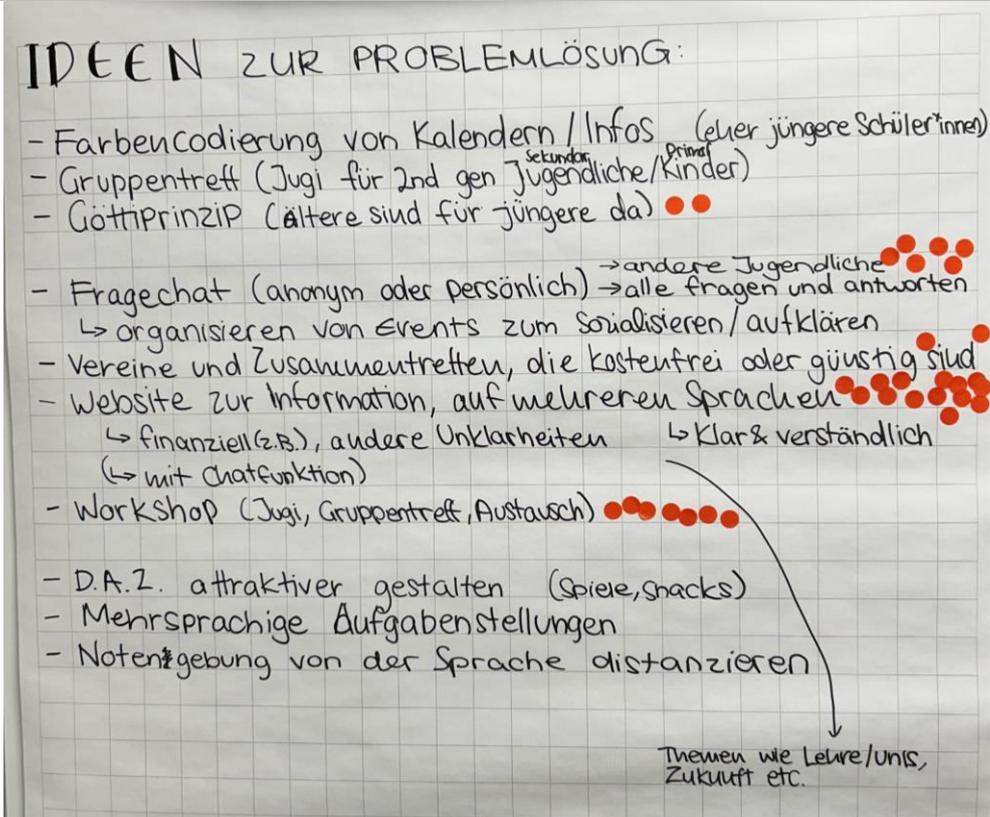
Datum	11. Januar 2024
Teilnehmende	Projektteam, Projektleiter, Projektkoordinatorin und Forschende der ZHAW
Ziele	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Das Projektteam arbeitet weiter im Prozess. Die Verantwortlichen für Schritt 3 "Ideen finden" übernehmen und bestimmen in Absprache mit den Verantwortlichen von Schritt 4 "Prototypen erstellen", wann Schritt 3 abgeschlossen ist.</li> <li>• Das Projektteam lernt die Forschenden der ZHAW sowie ihren Auftrag kennen</li> </ul>
Ergebnisse	 <p><b>IDEEN ZUR PROBLEMLÖSUNG:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Farbcodierung von Kalendern / Infos (einer jüngere Schüler*innen)</li> <li>- Gruppentreff (Jugi für 2nd gen Jugendliche/Kinder) <sup>Sekundär</sup></li> <li>- GöttiPrinzip (ältere sind für jüngere da) <sup>Primär</sup> ●●</li> <li>- Fragechat (anonym oder persönlich) → andere Jugendliche → alle fragen und antworten ↳ organisieren von Events zum Sozialisieren / aufklären</li> <li>- Vereine und Zusammentreffen, die kostenfrei oder günstig sind</li> <li>- Website zur Information, auf mehreren Sprachen ●●●●●●●●●●       <ul style="list-style-type: none"> <li>↳ finanziell (z.B.), andere Unklarheiten</li> <li>↳ klar &amp; verständlich</li> <li>↳ mit Chatfunktion</li> </ul> </li> <li>- Workshop (Jugi, Gruppentreff, Austausch) ●●●●●●●●</li> <li>- D.A.Z. attraktiver gestalten (Spiele, Snacks)</li> <li>- Mehrsprachige Aufgabenstellungen</li> <li>- Notengebung von der Sprache distanzieren</li> </ul> <p>Themen wie Lehre/UNIS, Zukunft etc.</p>

Abbildung 6 Abstimmung zur Auswahl der Ideen

6.7. Workshop 4

Datum	25. Januar 2024
Teilnehmende	Projektteam, Projektleitung und Projektkoordinatorin
Ziele	<ul style="list-style-type: none"> <li>Das Projektteam arbeitet weiter im Prozess. Die Verantwortlichen für Schritt 4 "Prototypen erstellen" übernehmen und bestimmen in Absprache mit den Verantwortlichen von Schritt 5 "Testen", wann Schritt 4 abgeschlossen ist.</li> </ul>

Ergebnisse



Abbildung 7 "Cupcakes" im Jumi

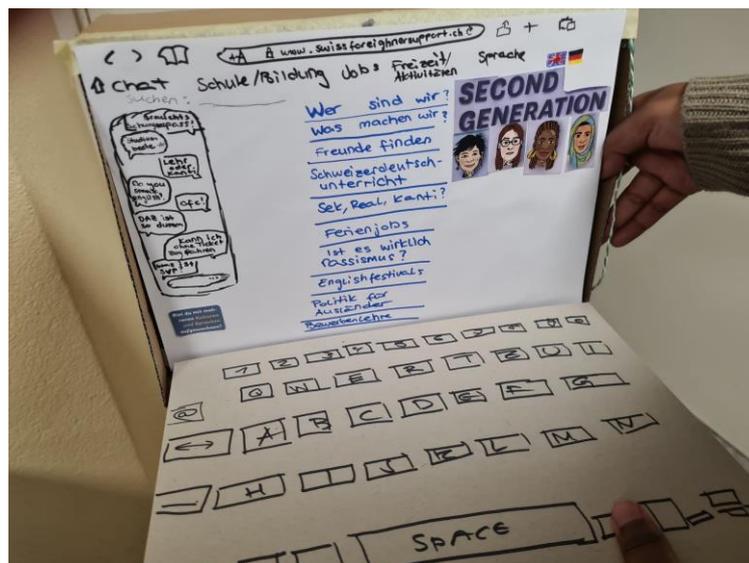


Abbildung 8 Ansicht der Website auf dem Laptop

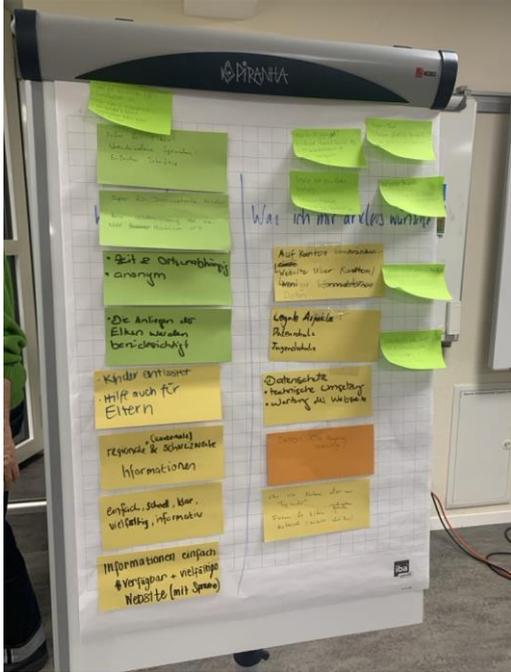


Abbildung 9 Informationsveranstaltung in der Schule

6.8. Workshop 5

Datum	22. Februar 2024
Teilnehmende	Projektteam, Projektkoordinatorin und Forschende der ZHAW
Ziele	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Die Prototypen werden finalisiert</li> <li>• Die Verantwortlichen von Schritt 5 leiten an, wie die Präsentationen vorbereitet werden sollen und definieren denn Ablauf von der nächsten Sitzung</li> </ul>
Ergebnisse	<div data-bbox="491 701 1008 1429" data-label="Image"> <p><b>Infoveranstaltung</b></p> <p><b>2nd Gen</b>          Zu der Second Generation gehören Jugendliche, deren Eltern in die Schweiz migriert sind. Durch die unterschiedlichen Sprachen und Kulturen kann das Aufwachsen schwieriger sein als bei anderen. Wir wollen dabei helfen, es wieder etwas einfacher zu machen.</p> <p>Unser Angebot: Infostände, an denen du dir individuell Workshops, Versammlungen Informationen holen kannst</p> </div> <p>Abbildung 10 Flyer für die Informationsveranstaltung</p> <div data-bbox="491 1496 1257 2033" data-label="Image"> <p><b>Jumi</b></p> <p>Bist du ein Jugendlicher der zweiten Generation und suchst Spiel, Spass und Freunde?</p> <p>Weitere Informationen</p> </div> <p>Abbildung 11 Flyer vom Jumi</p>

### 6.9. Präsentationen

Datum	7. März 2024
Teilnehmende	Projektteam, Projektleitung, Forschende der ZHAW, Gäste: Zwei ehemalige Projektmitarbeitende aus Phase 1, sechs Jugendliche der zweiten Generation, Fachmitarbeiterin der Abteilung "Digital Zug" und Fachverantwortliche Integration vom Kanton Zug
Ziele:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Präsentation der Prototypen</li> <li>• Feedback einholen</li> </ul>
Ergebnisse	<p>Die Gäste haben verschiedenste Fragen, Kritik und Lob zu den einzelnen Prototypen formuliert.</p>  <p>Abbildung 12 Feedback der Gäste</p>

## 6.10. Puffer

Datum	21. März 2024
Teilnehmende	Projektteam und Projektkoordinatorin
Ziele	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Offene Fragen von den Feedbacks der Gäste werden beantwortet bzw. andiskutiert</li> <li>• Fragenkatalog für Eltern wird erstellt, um deren Meinung zu den Prototypen ebenfalls zu erfassen</li> <li>• Bestehende Angebote vom Kanton Aargau<sup>5</sup> von ProJuventute<sup>6</sup> werden geprüft und Feedbacks dazu festgehalten</li> </ul>
Ergebnisse	<p>Die Antworten auf die Fragen werden schriftlich festgehalten. Fragen, die nicht beantwortet werden können oder neu auftauchen werden ebenfalls notiert.</p> <p>Fragenkatalog für die Elterninterviews:</p> <p><i>Website</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Findet ihr die Website nützlich?</li> <li>• Welche Informationen haltet ihr für relevant?</li> <li>• Habt ihr Verbesserungsvorschläge?</li> <li>• Hättet ihr es genutzt? Wenn ja, warum? Wenn nein, warum nicht?</li> <li>• Wie hast du dir damals Hilfe geholt?</li> </ul> <p><i>Jumi</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Was denkst du über das Jumi?</li> <li>• Würdest du dein Kind dorthin schicken? Wenn ja, wieso? Wenn nein, wieso nicht?</li> <li>• Würde es dir persönlich helfen? Wieso (nicht)?</li> <li>• Was haltest du davon, dass dein Kind «nur» Zeit mit anderen Kindern der 2. Generation verbringt? Denkst du, dein Kind wird dadurch integriert?</li> </ul> <p><i>Infoveranstaltung in der Schule</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Was würdest du über den Anlass wissen wollen?</li> <li>• Denkt ihr, der Anlass hätte mir als Kind geholfen?</li> <li>• Denkst du, dass es immer noch wichtig ist, diese Informationen ausserhalb vom Internet zu vermitteln?</li> <li>• Wie würdest du reagieren, wenn du erfährst, dass ich / dein Kind zu diesem Anlass gehen soll / muss?</li> </ul>

---

<sup>5</sup> [www.hallo-aargau.ch](http://www.hallo-aargau.ch)

<sup>6</sup> [www.147.ch](http://www.147.ch)

	<p><i>Feedback zu hallo-aargau.ch</i></p> <p>Positiv</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• hübsche Struktur / gut strukturiert</li><li>• einladend mit all den verschiedenen Sprachen</li><li>• sehr viele Sprachen und gute Übersetzung der Inhalte</li><li>• viele Informationen</li><li>• Links (jedoch sind die Seiten auf Deutsch)</li></ul> <p><i>Feedback zu 147.ch</i></p> <p>Positiv</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Chat mit Gleichaltrigen</li><li>• man kann zwischen verschiedenen Personen aussuchen, die verschiedene Themen/ Probleme behandeln</li><li>• Social Media / gutes Marketing (z.B. auf Tiktok)</li><li>• verschiedene Kontaktmöglichkeiten (Mail, Telefon, WhatsApp, Chat...)</li><li>• Person konzentriert sich nur auf jemanden</li><li>• man kann chatten ohne einloggen</li><li>• anonym</li></ul> <p>Negativ</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• kein Chat</li><li>• nicht ansprechend für Jugendliche. Allgemein sehr auf Erwachsene abgestimmt (z.B. keine Freizeitaktivitäten)</li><li>• nur Infos über Kanton AG</li><li>• Politik und Wirtschaft fehlt</li><li>• viele Links funktionieren nicht</li></ul> <p>Negativ</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• nur 3 Sprachen</li><li>• keine Infos über Schulsystem, Schweiz etc.</li><li>• im Chat wird eher Gespräch geführt als Lösung für das Problem gesucht</li><li>• eher bekannt für mentale Gesundheit</li><li>• man findet nicht auf alle Fragen / Suchbegriffe Einträge und dann muss man ja fast anrufen</li></ul>
--	--

## 6.11. Abschluss

Datum	4. April 2024
Teilnehmende	Projektteam, Projektleitung und Projektkoordinatorin
Ziele	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Präsentation und Auswertung der Interviews mit den Eltern und Festhalten von neuen / offenen Fragen</li> <li>• Retrospektive: Was nehme ich mit? Was lasse ich hier?</li> <li>• Ausblick: Wie geht es nun weiter</li> <li>• Gemeinsamer Abschluss mit Pizza</li> </ul>
Ergebnisse	 <p>Abbildung 13 Learnings / Take away der Projektmitarbeitenden</p> <p>Die Antworten sowie Fragen, die aus den Interviews mit den Eltern hervorgegangen sind, werden schriftlich festgehalten.</p> <p><i>Das nehme ich mit (eine Zusammenfassung):</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kenntnisse über Design Thinking</li> <li>• Zusammenarbeiten mit verschiedenen Altersgruppen</li> <li>• Neue Erkenntnisse, Erfahrungen und neues Wissen</li> <li>• Freundschaften</li> <li>• Mut vor Leuten zu sprechen</li> <li>• Im Team zu arbeiten</li> <li>• Verständnis und Akzeptanz: Egal woher man kommt, die Probleme sind die gleichen.</li> </ul> <p><i>Das lasse ich hier:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Gewisse Vorurteile</li> <li>• Falsche Annahmen</li> </ul>

## 7. Prototypen

Nachfolgend eine kurze Beschreibung der finalen Prototypen. Wie im vorausgegangenen Kapitel schon beschrieben wurde, gibt es diverse offene Fragen, die gesammelt wurden und die im weiteren Projektverlauf geklärt werden müssen.

### 7.1. Website

#### 7.1.1. Zielgruppe

Die Plattform richtet sich an alle, die von den bereitgestellten Informationen profitieren könnten, unabhängig von ihrer Generation oder ihrem Hintergrund.

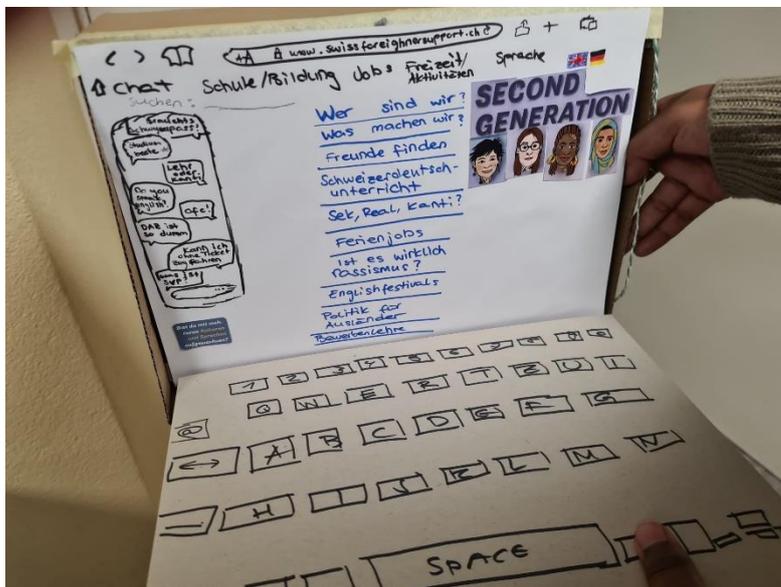


Abbildung 14 Prototyp der Website

#### 7.1.2. Kurzbeschreibung

Die Website *internationalpeopleofswitzerland.ch* stellt eine benutzerfreundliche und kostenlose Informations- und Vernetzungswebsite dar, die eine breite Palette von Informationen für Einwohnerinnen und Einwohner des Kantons Zug bereitstellt, unabhängig von ihrer Sprache oder Herkunft. Auf 20 verschiedene Sprachen finden Interessierte alle möglichen Informationen über den Kanton Zug, das Leben im Kanton Zug und in der Schweiz generell. Zudem helfen Verlinkungen dabei, schnell zu weiteren Angeboten wie Sprachkursen oder Hilfeleistungen in der Region zu gelangen. Eltern, die nicht in der Schweiz geboren sind, sollen so alle wichtigen Informationen für ihren Alltag, besonders aber auch für den Alltag ihrer Kinder erhalten. Neben den Informationen besteht auch die Möglichkeit, anonym in einem Chat Fragen zu stellen.

## 7.2. Jumi

### 7.2.1. Zielgruppe

Kinder bzw. Jugendliche der zweiten Generation von 11 - 16 Jahren aus dem Kanton Zug



Abbildung 15 Prototyp vom Jumi

### 7.2.2. Kurzbeschreibung

Der Jugendtreff "Jumi" bietet Jugendlichen der zweiten Generation im Kanton Zug eine einladende und unterstützende Umgebung, um sich zu treffen, Gemeinschaft zu erleben und positive Beziehungen aufzubauen. Durch sein kostenloses und inklusives Konzept strebt das Jumi danach, ein Ort zu sein, an dem Jugendliche sich willkommen und unterstützt fühlen. Jugendliche der zweiten Generation sollen über ihre Herausforderungen und Probleme sprechen können und sowohl von anderen Jugendlichen (peer-to-peer), als auch von den Treffleitenden Unterstützung erfahren.

### 7.3. Informationsveranstaltung

#### 7.3.1. Zielgruppe

Die Informationsveranstaltung richtet sich an alle Schülerinnen und Schüler von der 5. bis zur 9. Klasse.



Abbildung 16 Prototyp der Informationsveranstaltung

#### 7.3.2. Kurzbeschreibung

Die Informationsveranstaltung für Schülerinnen und Schüler der zweiten Generation bietet eine wichtige Gelegenheit für offene Gespräche und Informationsaustausch über relevante Themen. Durch eine sorgfältige Organisation, Unterstützung vor Ort und eine respektvolle Atmosphäre soll sie den Schülerinnen und Schülern eine unterstützende, niederschwellige Plattform bieten, auf der sie ihre Anliegen äussern und Fragen stellen können. Die Veranstaltung findet innerhalb vom Schulhaus und während der Unterrichtszeit statt.

## **8. Erkenntnisse**

Wie bereits aus der vorausgegangenen Forschungsphase, konnten auch während dieser Phase wertvolle Erkenntnisse gewonnen werden, die für zukünftige partizipative Projekte mit Jugendlichen von grossem Nutzen sind.

### *Kontakt über Schlüsselpersonen / Bezugspersonen*

Bei der Rekrutierung zeigte sich deutlich, dass die Kontaktaufnahme über Personen, die im direkten Kontakt zu den Jugendlichen stehen, am gewinnbringendsten ist. Die meisten teilnehmenden Jugendlichen wurden von einer Lehrerin, die selbst zur Second Generation gehört und von einer Schulsozialarbeiterin, die grosses Interesse am Projekt zeigte, mobilisiert. Andere Ansätze zur Kontaktaufnahme hatten dagegen nur geringen Erfolg. Für zukünftige Rekrutierungen empfiehlt es sich daher, auf einige Vertrauenspersonen (wie etwa Lehrpersonen, Jugendarbeitende, Leitungspersonen aus Freizeitangeboten und Verbänden oder Schulsozialarbeitende) zu setzen und sie für das Projekt zu gewinnen. Wenn sie vom Projekt überzeugt sind und sich dafür einsetzen, kann davon ausgegangen werden, dass der Zugang zu den Jugendlichen am besten gelingt.

### *Offenheit vs. Vorgabe*

Bei einem partizipativen Projekt steht die Mitwirkung der Jugendlichen im Fokus. Trotzdem hat sich gezeigt, dass ein klarer Rahmen wichtig ist. Dies insbesondere im Vergleich zur vorherigen Phase, die viel offener gestaltet war. Die regelmässige Struktur der Treffen vermittelte Sicherheit und Halt und förderte den Aufbau von Beziehungen sowie die Identifikation mit dem Projektteam und dem Projekt allgemein. Im Jugendalter sind Beziehungen entscheidend und dafür braucht es Zeit. Acht bis zehn Sitzungen scheinen optimal zu sein, um sowohl den Beziehungsaufbau als auch einen Arbeitsprozess zu ermöglichen. Denn erst nach ungefähr der Hälfte aller Sitzungen war das Team richtig in der Lage, produktiv und effizient zu arbeiten. Davor waren die Jugendlichen damit beschäftigt, sich im Team und mit ihrer neuen Aufgabe zurecht zu finden.

Inhaltlich kann offen gearbeitet werden, aber es ist ratsam, zu Beginn etwas mehr vorzugeben und zu strukturieren, um die Orientierung zu erleichtern. Nach und nach kann es zu einer inhaltlichen Öffnung, sowie zu einer grösseren Verantwortungsübernahme durch die Jugendlichen kommen. Besonders hilfreich dafür ist es, Aufträge und Verantwortlichkeiten gemeinsam im Team zu besprechen und zu verteilen: Wer macht wann was? Den Jugendlichen gelingt dadurch die Verantwortungsübernahme besser, da sie erkennen, dass sie eine wichtige Rolle spielen.

### *Vertrauen und Flexibilität*

Um Partizipation zu ermöglichen, muss man sich als Leitung zurücknehmen. Es kann herausfordernd sein, den Prozess frei laufen zu lassen und auszuhalten, wenn inhaltlich etwa über Schule und Freizeit und nicht über die aktuelle Aufgabenstellung gesprochen wird. Es braucht Vertrauen, dass die Jugendlichen ihren Teil beitragen werden, zumal das Eingreifen in solchen Situationen kontraproduktiv wäre, da der Beziehungsaspekt massgebend zu einem gelingenden Prozess beiträgt.

Ebenso ist es wichtig, flexibel zu bleiben, wenn sich der Prozess in unerwartete Richtungen entwickelt. So ist etwa die Fokussierung auf die Zielgruppe zwar wichtig, aber die Offenheit für andere Ideen und Zielgruppen ist ebenfalls entscheidend.

### *Transparenz*

Nach Abschluss des kreativen Prozesses bei der Angebotsentwicklung war es entscheidend, das Projektteam transparent über Hindernisse und Grenzen zu informieren. Es ist wichtig, dass Zweifel und Unsicherheiten angesprochen werden können. Die Jugendlichen sollten verstehen können, warum bestimmte Dinge möglich sind und andere nicht.

### *Unterstützung annehmen*

Ein regelmässiger Austausch mit Fachleuten zu verschiedenen Themen ist stets empfehlenswert. Dies gilt insbesondere bei Unsicherheiten im Prozess, unklarem methodischem Vorgehen oder anderen Fragen. Offenheit für Hilfe und die Bereitschaft, neue Wege einzuschlagen, tragen sowohl zum Prozess als auch zum Endergebnis bei.

## **9. Ausblick**

Nach dem nun die Zusammenarbeit mit den Jugendlichen zu einem Ende gekommen ist, bedarf es weiteren Schritten und einer Aktualisierung des Zeitplans, um die Angebote umzusetzen.

### 9.1. Nächste Schritte

Der Prozess der Angebotsentwicklung konnte bis zur letzten Sitzung im April 2024 insoweit abgeschlossen werden, dass es aktuell keine regelmässige Zusammenarbeit mit Jugendlichen der zweiten Generation mehr braucht. Die Implementierung konnte bisher aber nicht wie geplant umgesetzt werden. Entsprechend konnte auch kaum getestet und evaluiert werden. Die Präsentationen der Prototypen vor den Gästen entspricht einem ersten Realitätscheck: Die Prototypen wurden getestet und das Feedback kann als Evaluation gewertet werden. Für eine Implementierung müssen aber weitere Realitätschecks unternommen werden und es gibt – vor allem auf einer übergeordneten Ebene – noch diverse Fragen zu klären. Unter anderem ist die Eingangs formulierte Fragestellung "Durch wen soll diese Unterstützung erfolgen" noch unbeantwortet. Aus diesem Grund finden im Juni 2024 drei Präsentationen vor Fachleuten aus dem Bereich Migration, Schule und Jugendarbeit aus dem Kanton Zug statt. Ziel ist es, konkrete Rückmeldungen von potenziellen Trägern zu erhalten. Es soll geklärt werden, inwiefern das Angebot aus fachlicher Sicht sinnvoll ist und inwieweit es sich in die bestehende Angebotslandschaft integrieren lässt bzw. ob und wie es diese ergänzen kann. Aus dem Feedback heraus soll dann das Angebot konkretisiert werden. Damit die Perspektive der Zielgruppe nicht verloren geht, wird mit einem sogenannten "Youth Advisory Board" gearbeitet. Das bedeutet, dass einige der ehemaligen Projektmitarbeitenden punktuell beigezogen werden und so überprüfen können, ob die ursprüngliche Idee sowie die Attraktivität und der Nutzen für Jugendliche der zweiten Generation bestehen bleibt. Erst danach folgen die tatsächliche Implementierung und folglich auch das Testen und die Evaluation. Entsprechend rechnen wir mit einer Verlängerung des Projekts um ein weiteres Jahr. Details sind auf dem aktualisierten Zeitplan im nächsten Kapitel ersichtlich.

## 9.1. Aktualisierter Zeitplan

<b>Phase 1+2</b>	<b>04/22</b>	<b>05/22</b>	<b>06/22</b>	<b>07/22</b>	<b>08/22</b>	<b>09/22</b>	<b>10/22</b>	<b>11/22</b>	<b>12/22</b>
Planung und Organisation				Ferien					
Forschungsphase									

<b>Phase 2+3</b>	<b>01/23</b>	<b>02/23</b>	<b>03/23</b>	<b>04/23</b>	<b>05/23</b>	<b>06/23</b>	<b>07/23</b>	<b>08/23</b>	<b>09/23</b>
Forschungsphase									
Angebotsentwicklung und Implementierung							Ferien		

<b>Phase 3+4</b>	<b>10/23</b>	<b>11/23</b>	<b>12/23</b>	<b>01/24</b>	<b>02/24</b>	<b>03/24</b>	<b>04/24</b>	<b>05/24</b>	<b>06/24</b>
Angebotsentwicklung und Implementierung									
Testphase									
Evaluation									

<b>Phase 3+4</b>	<b>07/24</b>	<b>08/24</b>	<b>09/24</b>	<b>10/24</b>	<b>11/24</b>	<b>12/24</b>	<b>01/25</b>	<b>02/25</b>	<b>03/25</b>
Angebotsentwicklung und Implementierung									
Testphase									
Evaluation									

<b>Phase 3+4</b>	<b>04/25</b>	<b>05/25</b>	<b>06/25</b>
Angebotsentwicklung und Implementierung			
Testphase			
Evaluation			

## 10. Anhang

### 10.1. Impressionen



Abbildung 17 Diskussion über die eigenen Erfahrungen



Abbildung 18 Sitzungsabend



Abbildung 19 Besprechung



Abbildung 20 Arbeit in Kleingruppen



Abbildung 21 Arbeit in Teams

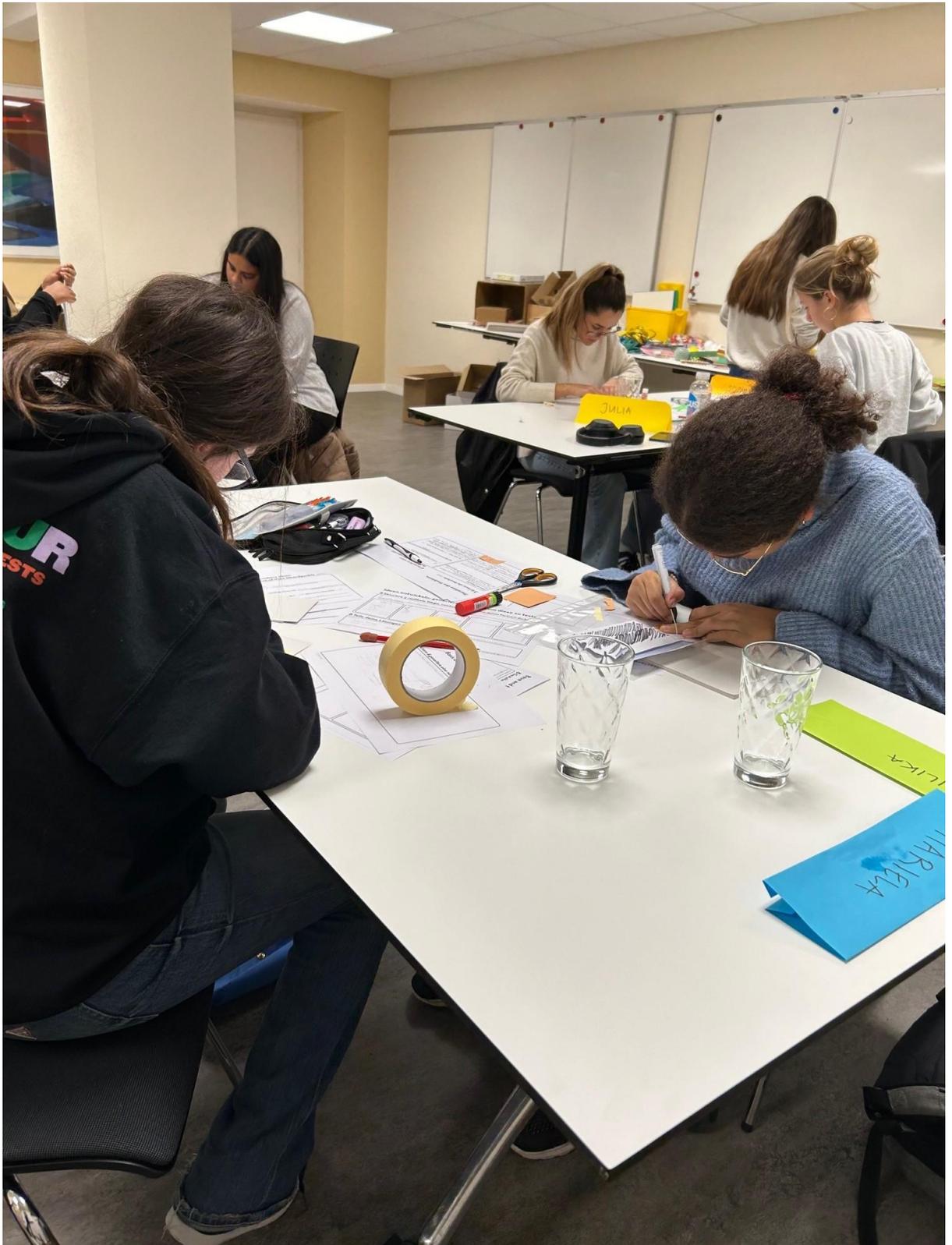


Abbildung 22 Erstes Prototyping

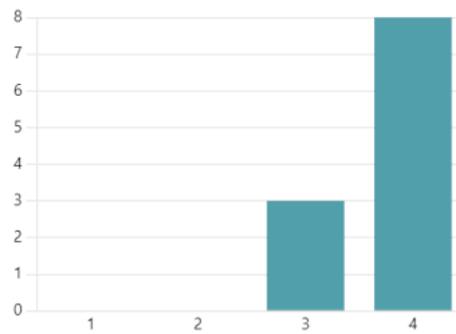


Abbildung 23 Prototyping in Teams

## 10.2. Umfrageergebnisse

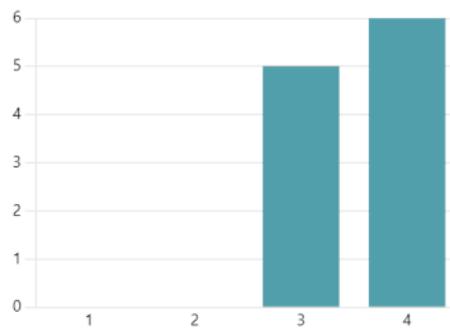
1. Ich fühle mich wohl während den Sitzungen.

**3.73**  
Durchschnittliche Bewertung



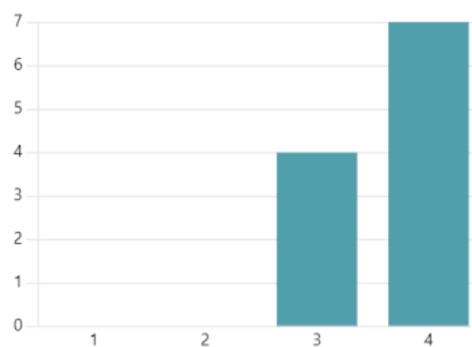
2. Ich fühle mich als Teil vom Team.

**3.55**  
Durchschnittliche Bewertung



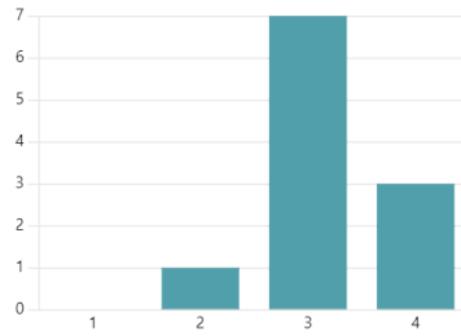
3. Die Arbeit macht mir Spass.

**3.64**  
Durchschnittliche Bewertung



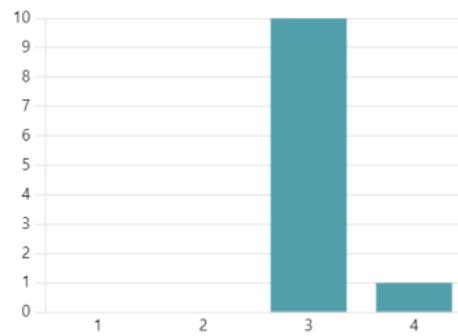
4. Die Aufträge sind für mich einfach zu erledigen.

**3.18**  
Durchschnittliche Bewertung



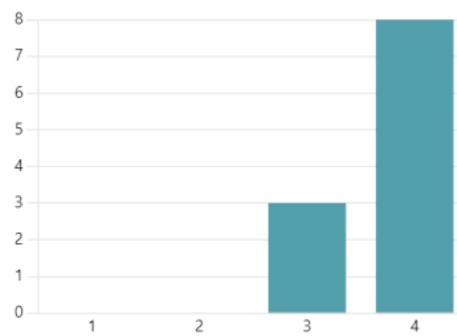
5. Ich weiss, was ich zu tun habe.

**3.09**  
Durchschnittliche Bewertung



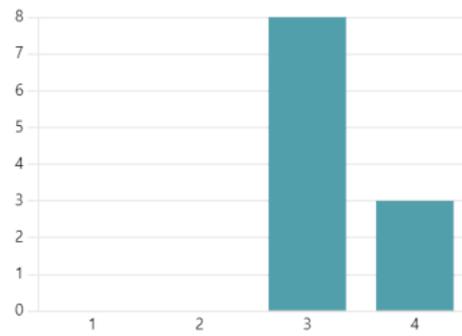
6. Ich lerne Neues.

**3.73**  
Durchschnittliche Bewertung



7. Der Aufwand ist für mich machbar neben meinem Alltag.

**3.27**  
Durchschnittliche Bewertung



8. Insgesamt bin ich zufrieden, dass ich mich für das Projekt gemeldet habe.

**3.91**  
Durchschnittliche Bewertung

