



HANDBUCH ZUR DURCHFÜHRUNG



**#designing
regional
innovation**

HINFÜHRUNG

Bei unserer Arbeit mit jungen Menschen zum Thema Europäische Union (EU) und im Austausch mit Lehrkräften wird immer wieder deutlich, dass der fehlende Lebensweltbezug Jugendlicher zur EU eine der größten Herausforderungen der europapolitischen Bildungsarbeit ist. Oftmals mangelt es den jungen Menschen am Bewusstsein für die Wichtigkeit der EU und für ihr Wirken im Alltag aller Europäer*innen.

Ein Politikfeld, das sich besonders gut dafür eignet, einen Bezug von der EU zur Lebensrealität (junger) Menschen herzustellen, ist die Europäische Regionalpolitik, die auch als Kohäsionspolitik bezeichnet wird. Die EU-Regionalpolitik hat sich zum Ziel gesetzt, gleiche Lebensstandards in allen europäischen Städten und Regionen herzustellen. Dieses Ziel soll mithilfe von Investitionen in Wirtschaftswachstum, Lebensqualität und Beschäftigung in allen EU-Regionen und Städten erreicht werden.

Das Projekt „#Designing regional innovation“ (#DESIRE) greift dieses Bestreben auf und nutzt die EU-Regionalpolitik als ein Beispiel dafür, um zu zeigen, inwiefern die EU im Alltag der Jugendlichen wirkt. Darüber hinaus werden die teilnehmenden Schüler*innen motiviert, im Sinne der EU-Regionalpolitik selbstständig Projektideen zu entwerfen, die ihre eigene Stadt oder Region betreffen und auf ein vor Ort vorherrschendes Problem reagieren. Beispiele für zu lösende Herausforderungen sind etwa die Auswirkungen der Klimakrise auf die eigene Stadt oder Region, schlecht ausgebaute ÖPNV-Netze oder der Mangel an geeigneten

Treffpunkten für junge Menschen. Zur Entwicklung eigener Projektideen wenden die Jugendlichen Methoden des Konzepts „Design Thinking“ an, die in vielen gesellschaftlichen und wirtschaftlichen Bereichen dazu angewendet werden, um vielschichtigen Herausforderungen zu begegnen. Design Thinking ist ein Konzept zum systematischen und iterativen Erarbeiten von Lösungen zu komplexen Problemen. Dabei greift Design Thinking auf diverse kollaborative Methoden zurück. Die Projektideen der Jugendlichen werden im Anschluss an die Entwicklungsphase einem (europa-)politischen Gast und/oder Mitarbeitenden eines Start-up Business präsentiert und diskutiert.

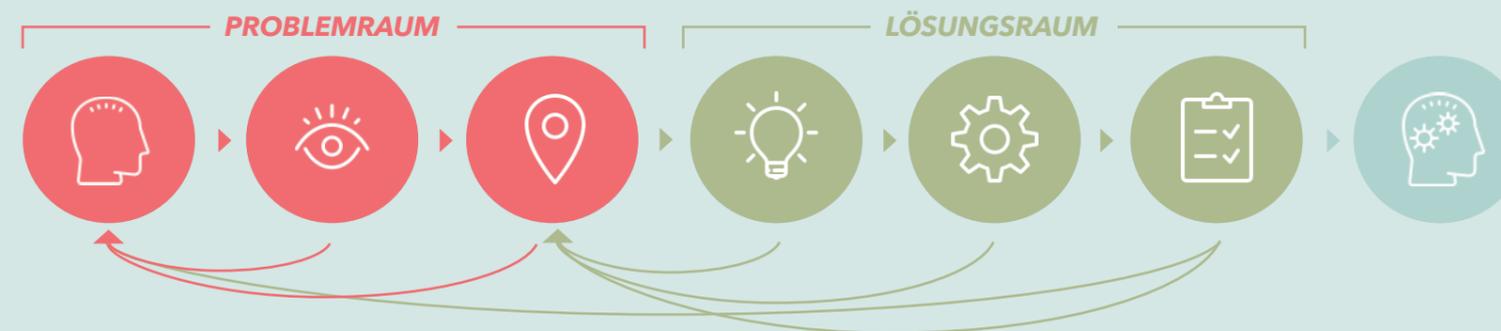


METHODISCH-DIDAKTISCHE ÜBERLEGUNGEN

Im Zentrum von #DESIRE steht neben dem Wissenserwerb zur EU-Regionalpolitik ein kreativer Workshop, der an die Methoden des Konzepts Design Thinking angelehnt ist. Die „systematische Herangehensweise an komplexe Problemstellungen aus allen Lebensbereichen“ (Hasso-Plattner-Institut 2022) formt den Kern des Design Thinking Prozesses. In #DESIRE beschäftigen sich die Teilnehmenden in Kleingruppen innerhalb verschiedener, iterativer Phasen, die an den Design Thinking Prozess angelehnt sind, mit Herausforderungen, die die eigene Stadt bzw. Region betreffen. Da es um ihre eigene Region geht, fungieren die SuS während des Projekttags als Expert*innen und sind gefragt, selbstständig Herausforderungen und Probleme einzubringen, mit denen sie sich befassen möchten. Diese Thematiken werden dann entlang des Design Thinking Prozesses in verschiedenen Schritten erarbeitet.

Der Design Thinking Prozess verfügt regulär über sechs verschiedene Phasen. Um die Methode für den Schulkontext anzupassen, haben wir den Workshop im Kontext von #DESIRE um eine Phase erweitert, die der Reflexion des persönlichen Kompetenzerwerbs und Wissenserwerbs gewidmet ist. Darüber hinaus wurden die unterschiedlichen Phasen des Design Thinking Prozesses, der bis zu mehreren Monaten lang dauern kann, für #DESIRE gemäß der Umsetzbarkeit während eines einzelnen Projekttag angepasst.

Design Thinking Phasen



PROBLEMRAUM

VERSTEHEN

In dieser Phase soll mehr über den/die potenziellen Nutzer*in, seine/ihre Wünsche und Aufgaben erfahren werden. Innerhalb einer Kleingruppe wird ein Problem identifiziert und versucht, es zu verstehen.

BEOBACHTEN

In dieser Phase geht es darum, die Realität einzufangen. Es geht um die Beobachtung des/der Nutzer*in in realen Situationen bzw. im Kontext des zuvor identifizierten Problems.

STANDPUNKT DEFINIEREN

Nun wird sich darauf konzentriert, die bereits gesammelten Erkenntnisse auszuwerten, zu interpretieren und zu gewichten. Es wird ein Fundament gebildet, um darauf aufbauend Lösungen zu finden.

LÖSUNGSRAUM

IDEEN SAMMELN

Es werden mithilfe von Brainstorming verschiedene Ideen zur Problemlösung generiert. Wichtig ist hierbei, offen zu sein und möglichst viele kreative Ideen zu entwickeln.

PROTOTYP

Der Entwurf von Prototypen hilft dabei, Ideen zu veranschaulichen und zu testen.

TESTEN

Es folgt der Test der vorab entworfenen Prototypen. Wichtiger Punkt hierbei ist das Feedback, das wiederum den Design Thinking Prozess rückwirkend anregt. (siehe Pfeile der Grafik)

REFLEKTIEREN

Ein wichtiger, wenn nicht sogar der wichtigste Punkt ist die Reflexion am Ende des Design Thinking Prozesses. Das Reflektieren hilft dabei, erlangtes Wissen zu festigen, Prozesse zu verbessern und schlussendlich zu besseren Lösungen zu kommen.

PROZESS

Der Arbeitsprozess folgt der Maxime, die Lebensumstände vor Ort für unterschiedliche Zielgruppen zu verbessern – ganz im Sinne der EU-Regionalpolitik. Die Schritte „Prototyp“ und „Testen“ werden bei #DESIRE mithilfe des Gesprächs mit einem Gast aus (lokal) Politik oder einer Person aus dem Start-up Bereich absolviert, da der Bau und der Test eines Prototypens die Möglichkeiten, die im Rahmen eines Schultags gegeben sind, überschreiten.

Ein wesentlicher Bestandteil für das Gelingen eines Design Thinking Prozesses ist der sogenannte „Beginner’s mind“. Im Fokus stehen dabei folgende Regeln:

1. Frei von Vorurteilen darüber zu sein, wie etwas funktioniert.
2. Frei von Erwartungen darüber zu sein, was passieren wird.
3. Mit Neugierde erfüllt zu sein, die Dinge tiefer zu verstehen.
4. Früh und oft scheitern, um rasch zu lernen.

ANSATZ

Der #DESIRE-Projekttag folgt einem lerner*innen-zentrierten Ansatz. Die SuS arbeiten eigenständig und wählen ihren thematischen Schwerpunkt selbst. Darüber hinaus ist der Projekttag an die Prinzipien eines problemorientierten Unterrichts angelehnt. Nach Goll besteht problemorientierter Unterricht aus drei Schritten:

1. Situationsanalyse (Was ist?),
2. Möglichkeitserörterung (Was ist politisch möglich?) und
3. Urteilsbildung/ Entscheidungs-diskussion (Was soll geschehen?).

Diese Schritte werden auch während des Workshops vorgenommen, während die Schüler*innen eine Projektidee als Reaktion auf Entwicklungen und Herausforderungen in ihrer Region entwickeln.

Die Offenheit der Methode und der lerner-zentrierte Ansatz machen es möglich, einen #DESIRE-Projekttag mit Schüler*innen unterschiedlichen Wissensstands und Vorkenntnissen durchzuführen. Die Teilnehmenden können, je nach Hintergrund, ihre eigenen Erfahrungen und Kenntnisse in die Arbeit einbringen.

LERNZIELE

Folgende Lernziele sollen die Schüler*innen (SuS) mit #DESIRE erreichen:

- ✓ Die EU-Regionalpolitik als ein Politikfeld der EU kennenlernen;
- ✓ Zentrale Herausforderungen und Probleme der eigenen Region/Stadt darstellen;
- ✓ Lösungen zu diesen Problemen gestalten und bewerten;
- ✓ Methoden zum strukturierten Lösen von Problemen kennenlernen (Design Thinking Prozess).

TESTUNGEN

Der Projekttag #Designing Regional Innovation wurde im Rahmen eines von der Europäischen Union mitfinanzierten einjährigen Projekts entwickelt, erprobt und wird deutschlandweit 15-mal durchgeführt – meist mit zwei parallel arbeitenden Gruppen.



HINWEISE ZUR DURCHFÜHRUNG

ECKDATEN

METHODE

Design Thinking Workshop

THEMA

Europäische Regionalpolitik vor Ort

ZEIT

Fünf Zeitstunden

ZIELGRUPPE

Für 20-35 SuS, ab 10. Klasse, für verschiedene Schulformen geeignet, keine Vorkenntnisse zur EU notwendig.

UNTERRICHTSPHASE

#Designing regional innovation eignet sich besonders gut zu Beginn oder zum Ende einer Unterrichtseinheit zur EU. Es kann als Aufhänger für das Thema verwendet werden oder als Möglichkeit verwendet werden, am Ende einer Unterrichtseinheit auf den Lebensweltbezug zur EU einzugehen.

RAUM

Sechs Gruppentische

MEDIEN

Beamer und PC/ Laptop/ Whiteboard

MATERIALIEN

PowerPoint-Präsentation (inkl. Redepunkte) Arbeitsblätter: Gruppenpuzzle inkl. drei Factsheets: Europäischer Grüner Deal, Europa fit für das digitale Zeitalter, Eine Wirtschaft im Dienste der Menschen, Flipchart-Papiere/Plakate, Stifte, Kreppband, optional: EU-Fahne, grün/rote Abstimmungskarten



ABLAUF

HINWEIS

Diese Übersicht zeigt den Ablauf, die einzelnen Übungen und Inhalte von #Designing regional innovation. Weitere Informationen und Redepunkte findet man in den Notizen der begleitenden PowerPoint-Präsentation (PPT) zu #Designing regional innovation.

Alle notwendigen Materialien – Arbeitsblätter, Beispielregionalprofile, PPT – sind online frei zugänglich.

Dafür folgt man einfach diesem Pfad: www.eurosoc-digital.org

- Projekte
- Cohesion in your region
- Portal für Lehrkräfte

VORBEREITUNG DES RAUMES

Ca. 20 Min vor Beginn der Veranstaltung: sechs Gruppentische aufstellen lassen, PPT testen, Materialien sortieren.



1. INFORMATIONSPHASE

ZEIT	INHALT	SOZIALFORM, MEDIEN & MATERIAL
08:00 + 5 Min	Begrüßung: Entwicklerin EUROSOC#DIGITAL, Förderer Generaldirektion Regionalpolitik und Stadtentwicklung der Europäischen Kommission	Frontalvortrag Beamer, PC/Laptop und PPT fortlaufend
08:05 + 5 Min	Inhalt, Ablauf und Lernziele des Projekttag erklären	Frontalvortrag PPT
08:10 + 10 Min	Übung 1: Was war das nochmal? Die Europäische Union? Frage in den Raum stellen: Was wisst ihr über die EU? Wo kommt die EU in eurem Alltag vor? Sammeln und kommentieren.	Klassengespräch PPT fortlaufend

ZEIT

INHALT

SOZIALFORM, MEDIEN & MATERIAL

08:20
+ 10 Min

Übung 2: Vier Folien zur Europäischen Regionalpolitik

Die Lehrperson stellt anhand von vier Folien die Europäische Regionalpolitik vor. Die Inhalte der Folien könnten auch gemeinsam mit der Klasse erarbeitet werden.

- Warum EU-Regionalpolitik?
- EU-Regionalpolitik im EU-Haushalt
- Werkzeuge der EU-Regionalpolitik
- Europäischer Ausschuss der Regionen (AdR)
- Die Rolle der Regionalpolitik im Veranstaltungsort wird anhand zuvor recherchierter Projekte besprochen (Achtung: Recherche nötig!)

Frontalvortrag oder
Klassengespräch
PPT fortlaufend

08:30
+ 60 Min

Übung 3: Gruppenpuzzle zur Europäischen Zielsetzung in den Regionen

In dieser Übung sollen die SuS die Zielsetzung der Europäischen Kommission zur Regionalpolitik kennenlernen. Ziel ist es, dass die SuS lernen, wie die Zielsetzungen in den Regionen umgesetzt werden und einen Zusammenhang zwischen der europäischen Zielsetzung und der Regionalpolitik / den Projekten vor Ort herzustellen. Die angewandte Methode Gruppenpuzzle soll die SuS dazu anregen, sich gegenseitig Wissen zu vermitteln und neben der Rolle des Lernenden ebenso in die Rolle des Lehrenden zu schlüpfen.

Ablauf des Gruppenpuzzles

- Überleitung von der allgemeinen Regionalpolitik zur europäischen Zielsetzung, die dann vor Ort umgesetzt wird.
- Erläuterung des Gruppenpuzzles; den Ablauf und den Zielen der Übung
- Einteilung der Gruppe mit Hilfe der Symbol-Codes
- Verteilen der Fact Sheets
- SuS arbeiten in den Expert*innengruppen an den thematisch geclusterten Zielen der EK sowie den Projekten vor Ort
- Gruppen werden gemischt und dabei Stammgruppen gebildet (max. zwei Personen mit demselben Symbol in eine Gruppe. Eventuelles Nachsteuern, wenn eine Gruppe nicht voll besetzt ist)
- SuS präsentieren sich gegenseitig ihre Ergebnisse in den Stammgruppen
- Zusammenfassung und Sicherung der Ergebnisse im Plenum
- Überleitung zu Übung 4: Phase "Verstehen" mit der Übung „Problem statement“

Gruppenarbeit
und Plenum
PPT fortlaufend
Fact Sheets
Symbol-Codes



2. DESIGN THINKING PHASE

ZEIT	INHALT	SOZIALFORM, MEDIEN & MATERIAL
PAUSE: 09:30-9:50		
09:50 + 35 Min 5 Min erklären 5 Min notieren 20 Min besprechen & Statement formulieren 5 Min besprechen	Übung 4: Phase "Verstehen" mit der Übung „Problem statement“ Die Schüler*innen verbleiben in den Gruppen und der Fokus wechselt nun von der Regionalpolitik zur eigenen Region. <ul style="list-style-type: none"> Die Teilnehmenden werden gebeten zu notieren, was ihnen in der eigenen Region fehlt und was sie stört. Dazu können beispielsweise bunte Papiere verwendet werden. Nachdem alle Teilnehmenden ihre Anliegen formuliert haben, werden die Notizen in den Gruppen besprochen. Die Gruppen entscheiden, welches der Anliegen sie am Spannendsten/ am Dringendsten empfinden. Am Ende steht also die Entscheidung für das Problem, das die Schüler*innen behandeln wollen. Mithilfe von Leitfragen wird ein Problemstatement formuliert: „Wie können wir _____ (ein Problem) für die Akteur*innen _____ unter Anwendung von _____ (Einschränkung/Prinzipien) lösen?“ <ul style="list-style-type: none"> Besprechung der verschiedenen Gruppenergebnisse im Plenum 	Einzelarbeit Gruppenarbeit PPT fortlaufend Arbeitsblatt: „Problem statement“
10:25 +5 Min	Übung 5: Phase „Beobachten“ aus Design Thinking Prozess erklären Wir orientieren uns am Design Thinking Prozess. Da die SuS als Expert*innen und ebenso als Nutzer*innen auftreten, verliert der Schritt „Beobachten“ seine Wichtigkeit für den von uns entwickelten Ablauf. <ul style="list-style-type: none"> Kurze Erklärung und Einordnung für die Schüler*innen 	Frontalerklärung PPT fortlaufend

ZEIT	INHALT	SOZIALFORM, MEDIEN & MATERIAL
10:30 +25 Min 5 Min erklären 10 Min Einzelarbeit & 10 Min besprechen in der Gruppe	Übung 6: Phase „Standpunkt definieren“ mit der Übung „Jobs to be done“ Was muss getan werden, um das Problem zu lösen? Diese Übung wird durchgeführt, um die Problemlösung auf die Dinge zu fokussieren, die die Nutzer*innen in der Entwicklung einer Lösung weiterbringt. Wenn die Schritte, die gegangen werden müssen, um das Problem zu lösen, gut verstanden worden sind, erhöht sich die Chance, dass das Problem tatsächlich gelöst werden kann. <ul style="list-style-type: none"> Die Schüler*innen bekommen das Arbeitsblatt zur Übung „Jobs to be done“ verteilt und sollen es individuell ausfüllen. Anschließend wird sich in der Kleingruppe über die generierten Ergebnisse ausgetauscht. Beispiele zum Erklären: „WENN ich ein Foto mit dem Handy mache, WILL ICH es einfach bearbeiten können, DAMIT ich es schnell mit meinen Freund*innen teilen kann.“ „WENN ich Hausaufgaben mache, WILL ICH schnell fertig werden, DAMIT ich zum Sport gehen kann.“	Partner*innenarbeit Gruppenarbeit PPT fortlaufend Arbeitsblatt „Jobs to be done“
PAUSE: 10:55-11:15		
11:15 +25 Min 5 Min erklären 5 Min brainstormen	Übung 7: Phase „Ideen finden“ mit der Übung „Brainstorming“ Dieser Schritt dient dazu, möglichst viele Ideen zu generieren. <ul style="list-style-type: none"> Die Schüler*innen bekommen jeweils viele kleine Klebezettel und sollen sich Möglichkeiten überlegen, wie das Problem gelöst werden könnte. Die Ideen aus dem vorherigen Schritt „Jobs to be done“ werden als Grundlage verwendet. Sie schreiben ihre Idee auf einen Zettel – für jede neue Idee wird ein anderer Zettel genutzt. In Einzelarbeit werden für fünf Minuten lang Ideen generiert.	Einzelarbeit Gruppenarbeit Viele kleine Klebezettel Große (Flipchart-) Papiere PPT fortlaufend

ZEIT

INHALT

SOZIALFORM, MEDIEN & MATERIAL

15 Min
besprechen
in der
Gruppe

Fortsetzung Übung 7

- Anschließend wird in der Gruppe gemeinsam überlegt, welche Ideen sich doppeln und welche Ideen sich sehr ähnlich sind. Die Doppelungen werden aussortiert. Die fertige Auswahl an Ideen wird auf ein Papier (Flipchartbogen o.ä.) geklebt.

11:40
+5 Min

(Optional) Übung 8a: Phase „Ideen finden“ mit der Übung „Dot Voting“

Durch das gemeinsame Dot Voting entscheidet sich die Gruppe für eine Idee.

- Jede Person in der Gruppe erhält einen Klebepunkt und klebt den Punkt auf die Idee, die ihm/ihr am besten gefällt
- Die Idee mit den meisten Punkten gewinnt.
- Wenn es kein eindeutiges Ergebnis gibt, findet ein Stechen zwischen den beiden am höchsten bepunkteten Ideen statt.

(Optional) Übung 8b: Phase „Ideen finden“ durch Gespräch

- Die SuS entscheiden sich mithilfe eines Gesprächs für eine Idee, die ihnen als Gruppe am besten gefällt.

11:45
+15 Min

Übung 9: Phase „Reflexion“ mit der Übung „I like, I wish, I wonder“

Mit der Übung „I like, I wish, I wonder“ wird die Idee der Schüler*innen, für die sie sich zuvor entschieden haben, konkretisiert.

- Auch hierfür gibt es ein Arbeitsblatt, das gemeinsam in der Gruppe ausgefüllt werden soll. Diese Übung dient darüber hinaus dazu, eine kurze Präsentation der Ideen für das Gespräch mit dem politischen Gast vorzubereiten.
- Die Gruppen sammeln auf dem Arbeitsblatt:
 - 1) Was gefällt uns an unserer Idee?
 - 2) Das würden wir gerne ergänzen
 - 3) Hier haben wir noch Fragen
- Das ausgefüllte Arbeitsblatt soll den Schüler*innen helfen, einen Überblick über die nächstmöglichen Schritte zu bekommen und offene Fragen zu formulieren, die gemeinsam mit dem Gast oder innerhalb des Klassenverbandes geklärt werden können.

Kleine Klebepunkte
PPT fortlaufend

Gruppenarbeit
Arbeitsblatt, I like,
I wish, I wonder“
PPT fortlaufend



3. DIALOGPHASE

ZEIT

INHALT

SOZIALFORM, MEDIEN & MATERIAL

EVTL. RAUMWECHSEL (5 MIN)

12:05
+60 Min

Phasen „Prototyp“ und „Testen“ durch „Präsentation und Gespräch über Idee mit Gast“

Die Gruppen präsentieren ihre Ideen zur Problembekämpfung und diskutieren sie gemeinsam mit einem politischen Gast. w

- Die einzelnen Gruppen präsentieren ihre Ideen und erläutern, welches Problem sie damit beheben möchten. Wichtig ist, darauf zu achten, dass die Präsentationen nicht zu ausufernd werden. Empfehlenswert ist ein Zeitrahmen von 2-3 Minuten pro Präsentation.
- Im Anschluss soll gemeinsam mit dem Gast über die Zukunft der eigenen Stadt/ Region diskutiert werden.
- Es können auch andere Fragen beispielsweise zu aktuellen politischen Geschehnissen oder dem Werdegang des Gastes gestellt werden.

PPT mit Folie zum
Gespräch,
evtl. Mikrofone

13:05
+10 Min

Regionalpolitik in der eigenen Region

Es wird gemeinsam überlegt, wie die EU-Regionalpolitik die eigene Stadt / Region über die eingangs vorgestellten Projekte hinaus unterstützen könnte.

- Im Plenum gemeinsam überlegen: Wie kann die EU-Regionalpolitik dazu beitragen, dass die Ideen, die von den Schüler*innen entwickelt wurden, umgesetzt werden?
- Vorstellung von Projekten in der Region, die bereits durch die EU-Regionalpolitik umgesetzt werden

PPT fortlaufend

ZEIT	INHALT	SOZIALFORM, MEDIEN & MATERIAL
13:15 +15 Min 	Reflexion und Feedback <ul style="list-style-type: none"> • Wie hat euch der Tag gefallen? Wie gefällt euch die Methode Design Thinking? Fiel euch ein Schritt leichter/schwerer? • Was habt ihr gelernt? Habt ihr etwas Neues über Europa gelernt? • Ausfüllen der Evaluationsbögen 	PPT fortlaufend, QR-Code für Evaluation
13:30	Optionaler Abschluss Gruppenfoto (mit politischen Gast) und EU-Fahne	Optional: EU-Fahne



ENDE DES PROJEKTTAGES

PLATZ FÜR NOTIZEN



GENERALDIREKTION FÜR REGIONALPOLI- TIK UND STADTENT- WICKLUNG

Die Generaldirektion für Regionalpolitik und Stadtentwicklung (GD REGIO) ist eine von 33 Generaldirektionen der Europäischen Kommission und für den Bereich der Kohäsionspolitik zuständig. Im Fokus dieses Politikfeldes liegen die Angleichung der Lebensverhältnisse innerhalb der EU und insbesondere die Unterstützung der „am wenigsten begünstigten Gebiete“. Die Kohäsionspolitik ist eine Investitionspolitik, deren Aktivitäten größtenteils über die Struktur- und Investitionsfonds (ESI-Fonds) stattfinden. Für den wirtschaftlichen, sozialen und territorialen Zusammenhalt sind bis 2027 ein Drittel des gesamten EU-Haushalts vorgesehen.

Weitere Informationen unter: ec.europa.eu/info/departments/regional-and-urban-policy_de

WEITERE ANGEBOTE VON EUROSOC#DIGITAL

EUROSOC#DIGITAL ist ein gemeinnütziges Unternehmen, das nationale und internationale europapolitische Bildungsprojekte entwickelt, erprobt und durchführt. In unserer Arbeit sind wir unabhängig und überparteilich. Thematisch liegt unser Schwerpunkt auf den Bereichen Regionalpolitik, Energiepolitik, Klimapolitik, der Vermittlung von Medienkompetenz sowie der grundlegenden Demokratiebildung. Unser Ziel ist es, möglichst alle zur aktiven Gestaltung der Gesellschaft im Sinne der nachhaltigen Transformation zu motivieren.

Im Rahmen von Projekten für verschiedene europäische Förderer wie etwa GD REGIO und für GD AGRI haben wir zahlreiche Materialien und Methoden entwickelt und auf unserem Portal für Lehrkräfte zusammengestellt.



IMPRESSUM

HERAUSGEBERIN

EUROSOC#DIGITAL gGmbH
Feurigstr. 54A
10827 Berlin

Tel.: 030-2023-9615-0

Fax: 030-2023-9615-9

E-Mail: info@eurosoc-digital.org

www.eurosoc-digital.org

VERANTWORTLICH

Mareike Meyer

Janosch Ptassek

TEXT UND ERPROBUNG

Mareike Meyer

Janosch Ptassek

GESTALTUNG/LAYOUT

Michelle Jantke

DRUCK

Viaprinto.de

FÖRDERUNG

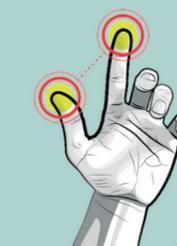
Generaldirektion Regionalpolitik
und Stadtentwicklung
Europäische Kommission
1049 Brüssel

Dieses Projekt wurde mit Unterstützung der Europäischen Kommission finanziert.

Die Verantwortung für den Inhalt dieser Veröffentlichung trägt allein der*die Verfasser*in; die Kommission haftet nicht für die weitere Verwendung der darin enthaltenen Angaben.



Kofinanziert von der
Europäischen Union



EUROSOC
#DIGITAL

Rethinking future society

