

## *Angebotskatalog*

### *Educaching*



### *Kulturwelten entdecken 2.0 - Eine moderne Schatzsuche*



## **Die Maßnahme**

Im Rahmen des Programms „Kultur macht stark. Bündnisse für Bildung“ fördert der **Bundesverband der Schulfördervereine e. V. (BSFV)** auf Grundlage seines Projekts *Wir bilden Deutsch=Land* verschiedene Maßnahmen. Im Mittelpunkt der Maßnahmen steht das Vermitteln kultureller Bildung an **bildungsbenachteiligte Kinder und Jugendliche im Alter von 6-18** Jahren mithilfe der Methode des Geocachings. Vor Ort wird ein lokales Bündnis von mindestens **drei Bündnispartnern** gebildet, das die Umsetzung der Maßnahme ehrenamtlich begleitet. Aus dem lokalen Bündnis heraus, wird der Bündnisverantwortliche (=Antragssteller) bestimmt, der die Mittel beantragt und die Maßnahme als außerschulisches Angebot durchführt. Die Durchführung der Maßnahme kann mit **ca. 5.105 Euro** gefördert werden.

Geocaching ist eine moderne Form der Schnitzeljagd oder **eine moderne Schatzsuche** unter Verwendung von GPS-fähigen Geräten (z.B. Tablet, Smart Phone). Wird dieses spielerische Element für die Bildungsarbeit genutzt, so spricht man von **Educaching** (siehe education, engl. Bildung). Ganz im Sinne der Erlebnispädagogik wird der Lerngegenstand an den ‚Ort des Geschehens‘ verlegt und dadurch für den Lernenden direkt erlebbar gemacht.

In den Maßnahmen von *Wir bilden Deutsch=Land* entdecken und erkunden die Kinder und Jugendlichen in ihrer Umgebung Orte verschiedener **Kulturwelten**. Die Kulturwelt gibt den thematischen Rahmen und Richtung für die Maßnahme vor. Die Kulturwelten sind: Bildende Kunst, Musik, Esskultur, Natur- und Kulturlandschaft und Arbeitswelt. Die Orte werden durch ihre geographischen Koordinaten zu einer Kette von Wegpunkten bzw. einer Educaching-Route (= **Mission**) verbunden. Die einzelnen Orte stehen in einem Zusammenhang und ergeben eine Geschichte, die durch das Educaching ‚erzählt‘ wird. Die Maßnahme ist nicht auf eine einzelne Mission zugeschnitten, sondern erlaubt mehrere Missionen.

Die Kinder und Jugendlichen suchen die Orte des Geschehens mithilfe eines **GPS-fähigen Tablets**, das mit der **App Scout BSFV** ausgestattet ist, auf. Ein Tablet samt App wird von *Wir bilden Deutsch=Land* für die Umsetzung der Maßnahme bereitgestellt. Während der Maßnahme erwartet die TeilnehmerInnen an den erreichten Koordinaten des Ortes eine **Station** mit einer Aufgabe, einem Erlebnis und/oder Hintergründe. Mithilfe des bereitgestellten Tablets und der App können im Rahmen der Aufgabe auch eigene Bilder, Videos oder Musikdateien aufgenommen werden. Der zu findende Cache bzw. "Schatz" sind neugewonnene Erfahrungen, Eindrücke und Perspektivwechsel für die TeilnehmerInnen.

## **Wir bilden Deutsch=Land - 7 Varianten der Maßnahme**

Um die Kulturwelten aus verschiedenen Perspektiven zu entdecken und zu erkunden werden **sieben Varianten** einer modernen Schatzsuche angeboten. Auf der Schatzsuche erforschen die Kinder und Jugendlichen woher sie kommen, entdecken wo sie leben und entwickeln Ideen wohin sie gehen. Zum Einstieg wird die **Basisvariante A** empfohlen. Hier wird der Schwerpunkt auf das Erkunden und Erfahren von Orten unterschiedlicher Kulturwelten in der Umgebung der Kinder und Jugendlichen gesetzt. In den **Varianten B, C, D, E, F und G** wird das Erkunden und Entdecken einer der Kulturwelten vertieft und durch eine kreative Komponente erweitert. Die Kinder und Jugendlichen beginnen eigenständig Orte ihrer Umgebung als Teil der Kulturwelt zu gestalten. Freie Formate können auch eingereicht werden, sollten aber frühzeitig mit dem Projektbüro abgesprochen werden (siehe Variante H).

### **A Schatzjäger verborgener Kulturwelten=Sozialraum** [Einsteiger, Alter 6 – 16]

„Kulturwelten erleben. Wissensschätze entdecken.“

Entdecken und Erkunden von Orten verschiedener Kulturwelten in der Form einer Educaching-Route

### **B KulturEssen=Schätze verschiedener Esskulturen heben** [Basic, Alter 6 – 14]

„Was esse ich? Woher kommt mein Essen?“

Educaching-Route zu verschiedenen Orten der Esskultur und Kreation eigener Gerichte

### **C Lesen erleben=Schatzsuche im Reich der Erzählungen** [Basic, Alter 6 – 14]

„Was will ich lesen? Was will ich erzählen?“

Gemeinsames Lesen und Erkunden der Orte der Umgebung als Kapitel von Erzählungen

### **D Die Kunst ist=der Schatz** [Fortgeschrittene, Alter 6 – 18]

„Kennst Du die Kunst in deiner Stadt?“

Entdecken von Kunstwerken in einer Educaching-Route und Anfertigung eigener Kunst und Kunst-Routen

### **E Kulturwelt=Ich. Schätze legen für die Zukunft** [Fortgeschrittene, Alter 12 – 18]

„Wie sah meine Umgebung früher aus. Wie wird sie sein?“

Erleben von historischen Einflüssen auf ihre Umgebung und Entwicklung von Zukunftsperspektiven

### **F Arbeitswelten entdecken=Mein Weg ist der Schatz** [Profis, Alter 14 – 18]

„Willst Du deinen eigenen Berufswunsch erleben?“

Unterschiedliche Arbeitsorte werden aufgesucht und eine persönliche Berufsperspektive wird spielerisch erarbeitet

### **G Vergangene Kulturwelten=Zukünftige Schätze** [Profis, Alter 14 – 18]

„So hast du gelebt? Wie wäre es heute? Erzähl es mir!“

Die Orte werden aus der Perspektive unterschiedlicher Lebensläufe erlebt und in die Zukunft übertragen

### **H Meine Idee=Kulturwelten entdecken 2.0 – Eine moderne Schatzsuche**

## **Variante A**

### **Schatzjäger verborgener Kulturwelten=Sozialraum**

#### **Inhalt**

Die Kinder und Jugendlichen suchen in der Form einer Educaching-Schatzsuche in ihrer Umgebung Orte auf, an denen die Kulturwelten Musik, Bildende Kunst, Esskultur und Natur- und Kulturlandschaft erlebbar werden. Es ist angedacht pro Kulturwelt zwei bis drei Missionen anzulegen. Eine Mission kann an einem Nachmittag mit den TeilnehmerInnen durchlaufen werden. Jede Mission besteht aus mehreren Orten (=Stationen), die zusammen eine GPS-Route ergeben und auf dem Webportal [www.wirbildendeutschland.de](http://www.wirbildendeutschland.de) angelegt wird. Mithilfe der APP BSFV Scout können die TeilnehmerInnen die einzelnen Stationen aufsuchen.

An den Stationen erwarten die TeilnehmerInnen kleine Aufgaben, die sie lösen müssen. Dies ermöglicht den TeilnehmerInnen, sich aktiv mit dem Ort auseinanderzusetzen. Die App BSFV Scout bietet fünf Aufgabentypen für eine Station an:

Lösen der Aufgabe durch

- einen Text
- Multiple Choice Antwort
- Anfertigen von Fotos
- Audio Aufnahme
- Herstellen eines Videos

(siehe <http://www.wirbildendeutschland.de/bedienungsanleitung/scout-app.html>).

Für eine Mission kann ein Aufgabentyp im Vordergrund stehen, z.B. kann man eine Mission als eine Fotoreportage gestalten, oder die Aufgabentypen wechseln sich ab. Es ist auch möglich, dass an den Stationen Vertreter der jeweiligen Kulturwelt anzutreffen sind, die die TeilnehmerInnen beim Erleben der Kulturwelt anleiten. Mithilfe des Tablets wird das Erlebte auch aktiv festgehalten (z.B. Interviews, Fotos usw.) und kann in die Abschlussdokumentation miteinfließen (z.B. Fotobuch, Plakate, Video).

Sobald die Aufgabe gelöst ist, bekommen die TeilnehmerInnen die GPS-Koordinaten der nächsten Station. Die gewonnenen Erfahrungen sind der Schatz, den die TeilnehmerInnen zusammen heben. Für die Missionen können je nach Kulturwelt verschiedene Orte als Stationen dienen.

Beispiele für Missionen und Stationen können wie folgt sein:

Kulturwelt	Mission	Stationen
<i>Musik</i>	Musik erleben.	An den aufgesuchten Orten wird Musik geschaffen, z.B. Orgel in der Kirche, Musiker, Radio.
	Der Klang meiner Umgebung.	Die TeilnehmerInnen werden zu ‚klangvollen‘ Orten geführt und müssen dort verschiedene Geräusche aufnehmen.
<i>Bildende Kunst</i>	Kunstfotographen unterwegs.	Die Orte sind Kunst- und Bauwerke. Die TeilnehmerInnen bekommen die Aufgabe gestellt, Fotos zu machen.
	Kunstschaaffende erleben.	An den aufgesuchten Orten wird Kunst geschaffen, z.B. in Werkstätten. Videos werden angefertigt, Interviews geführt, die später zu einer Reportage zusammengeführt werden können.
	Kunstwerke? Hier?	Die Orte können Kunstwerke berühmter Künstler sein, Bauwerke, Street Art oder Museen.
<i>Esskultur</i>	Was isst du?	Die TeilnehmerInnen werden nacheinander zu verschiedenen Esskulturen (z.B. Restaurants) geführt.
	Woher kommt mein Essen?	Es werden Orte aufgesucht, an denen die Herstellung von Nahrung erlebbar wird. Das kann ein Bauernhof sein, eine Bäckerei oder ein Supermarkt.
<i>Natur- und Kulturlandschaft</i>	Natur trifft Kultur.	Die TeilnehmerInnen suchen Orte auf, in denen die Natur sichtbar ist, z.B. Wald, Stadtgarten, Fluss.
	Spurensuche in die Vergangenheit	Es werden Orte erkundet, die stark durch den Menschen geprägt sind z.B. Keltengrab oder Baustelle.

### Format

Die Maßnahme kann wöchentlich oder kompakt als Ferienangebot durchgeführt werden. Maximal kann die Variante A **54 Zeitstunden** umfassen. Empfohlen werden 40 Zeitstunden. An der Maßnahme können maximal 15 Kinder und Jugendliche teilnehmen. Zur **Einführung** treffen sich die TeilnehmerInnen und lernen das Thema Geocaching und die zu entdeckenden Kulturwelten kennen. Darauf folgend begeben sich die Kinder und Jugendliche auf verschiedene **Missionen**, suchen die Stationen auf und Lösen die gestellten Aufgaben. Für jede Mission ist bei einem wöchentlichen Angebot ein Nachmittag á 3 h einzuplanen, in einem Kompaktangebot von bspw. 2 Wochen können es auch ca. 5 h sein. Zwischen den einzelnen Missionen sollte Zeit eingeplant sein, um das Erlebte mit den TeilnehmerInnen zusammen zu reflektieren und zu diskutieren. Dies kann entweder im direkten Anschluss an die Mission geschehen oder es werden Nachmittage als Vertiefungseinheiten eingeplant, die allein der Reflektion und der Diskussion des Erlebten dienen.

Zum **Abschluss** der Maßnahme ist vorgesehen, dass die TeilnehmerInnen das Erlebte in einem Abschlussdokument aufarbeiten. Dies kann beispielsweise eine Collage mit den gemachten Bildern, Geräuschen oder Videos sein (z.B. ein Fotobuch, ein kleines Video untermalt mit eigener Musik oder eine Zeitschrift über die Schatzsuche, Texte mit Fotos). Für das Anfertigen der Abschlussdokumentation sollte ebenfalls genügend Zeit eingeplant werden.

Die Kinder und die Jugendlichen werden von zwei pädagogischen Fachkräften begleitet. Die Fachkräfte unterstützen die Kinder und Jugendliche bei ihrer Schatzsuche und bei der Vor- und Nachbereitung des Erlebten. An den Stationen ist die Einbindung von ehrenamtlich tätigen Personen möglich.

### **Empfohlene Altersgruppe**

6 – 16 Jahre

### **Ziele**

Angeleitet durch die Leitfrage ‚Wo leben wir?‘, ‚Woher kommen wir?‘ entdecken und erkunden die Kinder und Jugendlichen die unterschiedlichen Kulturwelten in ihrem Sozialraum (Dorf, Stadtteil, Milieu).

- Wahrnehmung der Kulturwelten in ihrer Differenziertheit
- Darstellung der Vielfalt der Kulturwelt gegenüber den Kindern und Jugendlichen
- Aktive Auseinandersetzung mit dem Thema Kultur
- Förderung von Fähigkeiten praktische Aufgaben in der Gruppe zu lösen
- Vertiefung medienpraktischer Fähigkeiten

### **Pädagogisches Konzept**

Ganz im Sinne der Erlebnispädagogik ist die Maßnahme für die Kinder und Jugendliche ein ‚Erlebnis‘. Sie erfahren die Kulturwelt und ihre Umgebung persönlich und erarbeiten an den Orten eigene und direkte Lernerfahrungen. Gleichzeitig agieren sie beim Erkunden ihrer Umgebung und Lösen der Missionen als Teil einer Gruppe, so dass auch soziale Kompetenzen gefördert werden. Gemeinsam, unter Anleitung der pädagogischen Fachkräfte wird das Erlebte reflektiert und diskutiert. Neue Perspektiven entstehen mit Bezug auf die eigene Situation und das Leben in ihrem Sozialraum.

### **Zuwendungsfähige Ausgaben**

Jede Maßnahme wird bei 54 Zeitstunden mit durchschnittlich 5.105 € Fördersumme vorkalkuliert.

Die **Ausgaben für die Honorarkräfte** können bei 54 Zeitstunden max. 4.320 € betragen.<sup>1</sup>

z.B. Honorar für pädagogische Fachkraft 40 €/h x 54h

Honorar für pädagogische Fachkraft 40 €/h x 54h

**Ehrenamtliche Aufwandsentschädigung** Max. 20 h x 7,50 €/h = 150 €, z.B. für die Begleitung oder Anleitung der Kinder und Jugendlichen vor Ort.

Die **Sachausgaben** sind mit durchschnittlich 635 € als Fördersumme kalkuliert (Reiseausgaben, Materialausgaben für die Dokumentation, Materialverwendung für das Projekt, Eintrittsgelder, Nutzungsgebühr bspw. für Räume)

**Verwaltungspauschale (5% der Fördersumme)** für die Koordinierung des Bündnisses und Verwaltung des Projektes. Bei 5.105 € sind es zusätzlich 255,25 €.

---

<sup>1</sup> Pro geplanter Zeitstunden (max. 54 h) sind mind. zwei Fachkräfte zu beauftragen, die zusammen max. mit 80 €/h kalkuliert werden können. Es können weitere Honorarkräfte eingestellt werden, so lange die Summe von 80 €/h nicht überschritten wird, z. B. Honorar für pädagogische Fachkraft 35 €/h, Honorar für weitere pädagogische Fachkraft 25 €/h, dritte Honorarkraft 20 €/h

## **Variante B**

### **KulturEssen=Schätze verschiedener Esskulturen heben**

#### **Inhalt**

Die Kinder und Jugendlichen erforschen in verschiedenen Missionen, woher ihre Nahrungsmittel kommen. Hierfür suchen sie im Rahmen einer Educaching-Route verschiedene Orte als Stationen auf, an denen die Lebensmittelherstellung und –bereitstellung sichtbar wird (z.B. Bauernhof, Bäckerei, Metzgerei, Supermarkt). An den Stationen müssen die TeilnehmerInnen mithilfe der APP BSFV Scout verschiedene Aufgaben erfüllen. Dies ermöglicht den Kindern und Jugendlichen auch einen Blick hinter die Kulissen der Lebensmittelherstellung. Das Erlebte wird in einem gemeinsamen Workshop reflektiert und diskutiert. Bspw. wird ihnen anhand ihres Lieblingsessens aufgezeigt, wie viele Stufen die Herstellung umfasst.

Daran schließt eine Mission an, in der die TeilnehmerInnen unterschiedliche Esskulturen entdecken. Als Stationen werden Orte aufgesucht, die für eine bestimmte Kultur stehen, z.B. türkischer Markt. Mithilfe der APP BSFV Scout müssen die TeilnehmerInnen unterschiedliche Aufgaben an den Stationen lösen. Hier ist es auch denkbar, dass ausgewählte Familien der TeilnehmerInnen besucht werden und von ihrer Esskultur berichten.

In einem anschließenden Workshop setzen sich die TeilnehmerInnen mit den verschiedenen Esskulturen, auch in ihrer Familie, auseinander. Im Rahmen des Workshops bringen die Kinder und Jugendliche auch ihre Vorstellungen einer Esskultur ein. Das Thema Esskultur kann auch ganz nach Knigge interpretiert werden. In einer Mission suchen die TeilnehmerInnen Orte auf, und werden aufgefordert die jeweilige Tischkultur zu dokumentieren (z.B. Texte schreiben). Daran anschließend reflektieren die Kinder und Jugendliche die verschiedenen Tischkulturen und übertragen die gemachte Lernerfahrung auf ein gemeinsames Essen.

In einer abschließenden Mission ‚Rezept‘ bekommen die TeilnehmerInnen über die APP BSFV Scout die Aufgaben gestellt, Nahrungsmittel für ein bestimmtes Rezept zu besorgen. Die TeilnehmerInnen suchen verschiedene Märkte auf, vergleichen und haben am Ende der Mission die Nahrungsmittel für das Rezept zusammen.

Die TeilnehmerInnen kochen zusammen gemäß dem Rezept und bereiten ein gemeinsames Essen vor. Dabei ist es möglich die Eltern zu dem Abschlussessen einzuladen. Die Mission ‚Rezept‘ mit anschließenden Essen kann im Rahmen der Maßnahme auch zweimal durchgeführt werden. Zur Abschlussdokumentation kann auch ein virtuelles Kochbuch angefertigt werden, das eigene Bilder von den Gerichten enthält, oder eine Verkostung an einer Schule oder anderen Einrichtung organisiert werden. Die gemachten Erfahrungen werden anderen Kindern und Jugendlichen präsentiert. Dabei ist es auch denkbar, dass ein Esskulturführer durch die Stadt (auch als Educaching-Route) oder eine Abschlussveranstaltung ‚Woher kommt mein Lieblingsessen?‘ usw. geplant wird.

### **Format**

Die Maßnahme kann wöchentlich oder kompakt als Ferienangebot durchgeführt werden. Maximal kann die Variante B **54 Zeitstunden** umfassen. An der Maßnahme können maximal 15 Kinder und Jugendliche teilnehmen.

Die TeilnehmerInnen treffen sich zu einer **Einführung** zum Thema Geocaching und das Thema Esskultur. Darauf folgend absolvieren die Kinder und Jugendlichen verschiedene **Missionen**. Die Missionen bestehen aus aufeinander folgende Stationen. Bei einem wöchentlichen Angebot ist für eine Mission ein Nachmittag á 3 h einzuplanen. In einem Kompaktangebot kann eine Mission auch mehr Zeitstunden umfassen. Zwischen den einzelnen Missionen sollte genügend Zeit vorgesehen sein, um das Erlebte mit den TeilnehmerInnen zusammen zu reflektieren und zu diskutieren. Die Vertiefung kann auch einen ganzen Nachmittag umfassen.

Für die **Workshops** bspw. zum Kochen sollte auch ein Nachmittag bzw. ein Tag im Kompaktangebot eingeplant werden. Die Maßnahme schließt mit einer Abschlussveranstaltung ab.

Zum **Abschluss** sollte ein gemeinsames Erleben des Themas Esskultur stehen, z.B. durch Kochen oder eine Verkostung. Auch sollte das Erlebte dokumentiert werden z.B. durch ein virtuelles Kochbuch, das eigene Bilder von den Gerichten enthält, ein Esskulturführer durch die Stadt oder eine Abschlussveranstaltung ‚Woher kommt mein Lieblingsessen?‘ usw.

Die Kinder und Jugendlichen werden von einer pädagogischen und einer maßnahmenbezogenen Fachkraft begleitet. Die pädagogische Fachkraft unterstützt die Kinder und Jugendlichen bei ihrer Schatzsuche und bei der Vor- und Nachbereitung des Erlebten. An den Stationen ist die Einbindung von ehrenamtlich tätigen Personen möglich. Die maßnahmenbezogene Fachkraft unterstützt die Kinder und Jugendlichen beim Erleben der Esskultur. Sie erklärt Zusammenhänge und unterstützt die TeilnehmerInnen beim Kochen der eigenen Gerichte.

### **Empfohlene Altersgruppe**

6 – 14

### **Ziele**

Angeleitet durch die Leitfrage ‚Was essen wir?‘ ‚Woher kommt mein Essen?‘ entdecken und erkunden die Kinder und Jugendlichen die Esskultur in ihrem Sozialraum (Dorf, Stadtteil, Milieu) und tragen angeleitet durch die Frage ‚Was will ich essen?‘ über das Kochen selbst zur Esskultur bei.

- Wahrnehmung der Esskultur in ihrer Differenziertheit
- Vertiefende Darstellung der Vielfalt der Esskultur gegenüber den Kindern und Jugendlichen
- Vertiefende Auseinandersetzung mit dem Thema Esskultur
- Förderung von Fähigkeiten praktische Aufgaben in der Gruppe zu lösen
- Vertiefung medienpraktischer Fähigkeiten
- Kompetenzerwerb in Bereich Nahrung
- Erkennen von Zusammenhängen zwischen Produktion und Konsum

### **Pädagogisches Konzept**

Ganz im Sinne der Erlebnispädagogik ist die Maßnahme für die Kinder und Jugendliche ein ‚Erlebnis‘. Sie erfahren die Kulturwelt und ihre Umgebung persönlich und erarbeiten an den Orten eigene und direkte Lernerfahrungen. Gleichzeitig agieren sie beim Erkunden ihrer Umgebung und Lösen der



Missionen als Teil einer Gruppe, so dass auch soziale Kompetenzen gefördert werden. Gemeinsam, unter Anleitung der Fachkräfte wird das Erlebte reflektiert und diskutiert. Neue Perspektiven entstehen mit Bezug zum Thema Esskultur, die eigene Situation und das Leben in ihrem Sozialraum.

### **Zuwendungsfähige Ausgaben**

Jede Maßnahme wird bei 54 Zeitstunden mit durchschnittlich 5.105 € Fördersumme vorkalkuliert.

Die **Ausgaben für die Honorarkräfte** können bei 54 Zeitstunden max. 4.320 € betragen.<sup>2</sup>

z.B. Honorar für pädagogische Fachkraft 40 €/h x 54 h

Honorar für maßnahmenbezogene Fachkraft 40 €/h x 54 h

**Ehrenamtliche Aufwandsentschädigung** Max. 20 h x 7,50 €/h = 150 €, z.B. für die Begleitung oder Anleitung der Kinder und Jugendlichen vor Ort.

Die **Sachausgaben** sind mit durchschnittlich 635 € als Fördersumme vorkalkuliert (Reiseausgaben, Materialausgaben für die Dokumentation, Materialverwendung für das Projekt z.B. Lebensmittel, Eintrittsgelder, Nutzungsgebühr bspw. für Räume)

**Verwaltungspauschale (5% der Fördersumme)** für die Koordinierung des Bündnisses und Verwaltung des Projektes. Bei 5.105 € sind es zusätzlich 255,25 €.

---

<sup>2</sup> Pro geplanter Zeitstunden (max. 54 h) sind mind. zwei Fachkräfte zu beauftragen, die zusammen max. mit 80 €/ h kalkuliert werden können. Es können weitere Honorarkräfte eingestellt werden, so lange die Summe von 80 €/h nicht überschritten wird, z. B. Honorar für pädagogische Fachkraft 35 €/h  
Honorar für weitere pädagogische Fachkraft 25 €/h, dritte Honorarkraft 20 €/h

## **Variante C**

### **Lesen erleben=Schatzsuche im Reich der Erzählungen**

#### **Inhalt**

Die TeilnehmerInnen suchen verschiedene Orte in ihrer Umgebung auf, die in Bezug zu lokalen Sagen, allgemein bekannten Märchen oder Erzählungen aus anderen Kulturkreisen gesetzt werden. Dort bekommen sie Auszüge aus der Erzählung präsentiert, die sie sich vorlesen, bevor die Reise zum nächsten Kapitel der Geschichte geht. Alternativ können die Kinder und Jugendlichen gemeinsam eine Geschichte lesen und suchen anschließend gemeinsam Orte auf, die in Bezug zu der erzählten Geschichte gebracht werden (z.B. kommt in der Geschichte die Polizei vor, wird eine Polizeistation aufgesucht). An den Stationen werden ihnen mithilfe der App BSFV Scout Aufgaben zu der Erzählung gestellt. Abschließend wird eine der Erzählungen herausgesucht und die Kinder und Jugendliche überlegen sich, angeleitet durch die Fachkräfte, wie die Geschichte, gerade hier in ihrer Umgebung, weitergehen könnte. Sie setzen ihre Erzählung medial als Mission in der Form einer Schatzsuche um. Die einzelnen Kapitel sind die Stationen auf der Mission, die Mission ist die Erzählung. Sie denken sich Aufgaben aus, die man lösen muss, damit die Geschichte weitergeht. Alternativ kann die eigene Erzählung auch medial inszeniert werden (z.B. Fotostory, Video usw.).

#### **Format**

Die Maßnahme kann wöchentlich oder kompakt als Ferienangebot durchgeführt werden. Maximal kann die Variante C **54 Zeitstunden** umfassen. An der Maßnahme können maximal 15 Kinder und Jugendliche teilnehmen. Zur **Einführung** treffen sich die TeilnehmerInnen und lernen das Thema Geocaching kennen und Lesen gemeinsam. Darauf folgend begeben sich die Kinder und Jugendliche auf verschiedene **Missionen**, suchen die Stationen auf und Lösen die gestellten Aufgaben bzw. durchleben die Erzählung an den Orten. Für jede Mission ist bei einem wöchentlichen Angebot ein Nachmittag á 3 h einzuplanen, in einem Kompaktangebot von bspw. 2 Wochen können es auch ca. 5 h sein. Zwischen den einzelnen Missionen sollte Zeit eingeplant sein, um das Erlebte mit den TeilnehmerInnen zusammen zu reflektieren und zu diskutieren. Dies kann entweder im direkten Anschluss an die Mission geschehen oder es werden Nachmittage als Vertiefungseinheiten eingeplant, die allein der Reflektion und Diskussion des Erlebten dienen. Zum **Abschluss** kann die eigene Erzählung zu einem Buch zusammengefasst werden. Die Kapitel sind die einzelnen Orte in der Umgebung, die als GPS-Karte Teil des Buches sind. Das Abschlussdokument ist die GPS-Route, die die Erzählung der TeilnehmerInnen enthält.

Die Kinder und Jugendlichen werden von einer pädagogischen und einer maßnahmenbezogenen Fachkraft begleitet. Die pädagogische Fachkraft unterstützt die Kinder und Jugendliche bei ihrer Schatzsuche und bei der Vor- und Nachbereitung des Erlebten. An den Stationen ist die Einbindung von ehrenamtlich tätigen Personen möglich. Die maßnahmenbezogene Fachkraft unterstützt die Kinder und Jugendlichen beim Erleben des Kulturguts Lesen. Sie erklärt Zusammenhänge und unterstützt die TeilnehmerInnen beim Schreiben einer eigenen Geschichte.

## **Empfohlene Altersgruppe**

6 – 14 Jahre

## **Ziele**

Angeleitet durch die Leitfrage ‚Was will ich lesen?‘ ‚Was erzählt mir meine Umgebung?‘ entdecken und erkunden die Kinder und Jugendlichen ihren Sozialraum (Dorf, Stadtteil, Milieu) mithilfe der Kulturtechnik des Lesens.

- Stärkung von Lesekompetenzen
- Wahrnehmung des Themas Lesen in seiner Differenziertheit
- Erfahren der erzählerischen Vielfalt ihrer eigenen Umgebung
- Aktive Auseinandersetzung mit dem Thema der Erzählungen
- Förderung von Fähigkeiten praktische Aufgaben in der Gruppe zu lösen
- Vertiefung medienpraktischer Fähigkeiten
- Erlernen verschiedener Erzähltechniken

## **Pädagogisches Konzept**

Ganz im Sinne der Erlebnispädagogik ist die Maßnahme für die Kinder und Jugendliche ein ‚Erlebnis‘. Sie erfahren das Lesen in Bezug zu ihrer Umgebung persönlich und erarbeiten an den Orten eigene und direkte Lernerfahrungen. Gleichzeitig agieren sie beim Erkunden ihrer Umgebung und Lösen der Missionen als Teil einer Gruppe, so dass auch soziale Kompetenzen gefördert werden. Gemeinsam, unter Anleitung der Fachkräfte wird die erlebte Erzählung reflektiert und diskutiert. Neue Perspektiven entstehen mit Bezug auf die eigene Situation und das Leben in ihrem Sozialraum.

## **Zuwendungsfähige Ausgaben**

Jede Maßnahme wird bei 54 Zeitstunden mit durchschnittlich 5.105 € Fördersumme vorkalkuliert.

Die **Ausgaben für die Honorarkräfte** können bei 54 Zeitstunden max. 4.320 € betragen.<sup>3</sup>

z. B. Honorar für pädagogische Fachkraft 40 €/h x 54 h

Honorar für pädagogische Fachkraft 40 €/h x 54 h

**Ehrenamtliche Aufwandsentschädigung** Max. 20 h x 7,50 €/h = 150 €, z.B. für die Begleitung oder Anleitung der Kinder und Jugendlichen vor Ort.

Die **Sachausgaben** sind mit durchschnittlich 635 € als Fördersumme kalkuliert (Reiseausgaben, Materialausgaben für die Dokumentation, Materialverwendung für das Projekt, Eintrittsgelder, Nutzungsgebühr bspw. für Räume)

**Verwaltungspauschale (5% der Fördersumme)** für die Koordinierung des Bündnisses und Verwaltung des Projektes. Bei 5.105 € sind es zusätzlich 255,25 €.

---

<sup>3</sup> Pro geplanter Zeitstunden (max. 54 h) sind mind. zwei Fachkräfte zu beauftragen, die zusammen max. mit 80 €/h kalkuliert werden können. Es können weitere Honorarkräfte eingestellt werden, so lange die Summe von 80 €/h nicht überschritten wird, z. B. Honorar für pädagogische Fachkraft 35 €/h, Honorar für weitere pädagogische Fachkraft 25 €/h, dritte Honorarkraft 20 €/h

## **Variante D**

### **Die Kunst ist=der Schatz**

#### **Inhalt**

Die Kinder und Jugendlichen suchen in den Missionen in ihrer Umgebung verschiedene Orte auf, an denen Kunst erlebbar wird. Die Orte können Kunstwerke oder Bauwerke sein. An diesen Stationen müssen die TeilnehmerInnen verschiedene Aufgaben mithilfe der App BSFV Scout lösen. Im Idealfall ist das Thema einer Mission, Kunstschaffende bei ihrer Arbeit zu erleben. Die TeilnehmerInnen werden dann zu einer Kunstwerkstatt oder einem Künstler geführt, der den TeilnehmerInnen Kunst erklärt, aufzeigt usw. Die Aufgabe der TeilnehmerInnen ist dann, mithilfe der App BSFV Scout Aufnahmen und Interviews zu führen. Diese sollten zu einer Reportage zusammengetragen werden.

Aufbauend auf den Erfahrungen werden die Kinder und Jugendliche angehalten, eigene Kunst herzustellen. Sie werden erneut in einer Mission zu verschiedenen Orten geführt, nur ist jetzt ihre Aufgabe, diese künstlerisch in Wert zu setzen, z.B. durch das Anfertigen von Fotos, (die auch später gemalt werden oder als T-Shirt-Motiv gedruckt werden), Dreh von Videos. Die Orte können dabei auch Orte sein, die aus der Sicht der TeilnehmerInnen für Kunst stehen.

Die angefertigten Werke können in einer Abschlussveranstaltung präsentiert oder in einem Buch zusammengefasst werden. Auch ist es denkbar, dass die TeilnehmerInnen die künstlerisch aufgewerteten Orte als eine Mission für andere Kinder und Jugendliche anlegen. Die GPS Koordinaten werden mit den Bildern der TeilnehmerInnen hinterlegt und werden für andere sichtbar, wenn Sie die Mission durchlaufen.

#### **Format**

Die Maßnahme kann wöchentlich oder kompakt als Ferienangebot durchgeführt werden. Maximal kann die Variante D **54 Zeitstunden** umfassen. An der Maßnahme dürfen maximal 15 Kinder und Jugendliche teilnehmen.

Die TeilnehmerInnen treffen sich zu einer **Einführung** zum Thema Geocaching und zum Thema Kunst. Darauf folgend absolvieren die Kinder und Jugendliche verschiedene **Missionen**. Die Missionen bestehen aus aufeinander folgende Stationen, die zusammen eine GPS-Route ergeben. Bei einem wöchentlichen Angebot ist für eine Mission ein Nachmittag á 3 h einzuplanen. In einem Kompaktangebot kann eine Mission auch mehr Zeitstunden umfassen. Zwischen den einzelnen Missionen sollte genügend Zeit vorgesehen sein, um das Erlebte mit den TeilnehmerInnen zusammen zu reflektieren und zu diskutieren. Solch eine Vertiefungseinheit kann auch einen ganzen Nachmittag dauern.

Für die **Reportage** sollte je nach Umfang ein Nachmittag bzw. ein Tag im Kompaktangebot eingeplant werden. Das gleiche gilt für die **Workshops** zum Anfertigen der eigenen Kunst. Das Ergebnis kann eine Fotoreportage sein oder eine Serie von gemalten Bildern. Die Kunstwerke können wiederum mit den Orten verlinkt werden, die als Motiv gedient haben, und zu einer GPS-Route zusammengefasst werden. So wird eine Mission angelegt, die von anderen Kindern und Jugendlichen durchlaufen werden kann. Dafür sollte dann auch ein Nachmittag eingeplant werden. Die Maßnahme schließt mit einer **Abschlussveranstaltung** ab auf denen entweder die Werke präsentiert werden oder die selbst erstellte GPS-Route vorgestellt wird.

Die Kinder und Jugendlichen werden von einer pädagogischen und einer maßnahmenbezogenen Fachkraft begleitet. Die pädagogische Fachkraft unterstützt die Kinder und Jugendlichen bei ihrer Schatzsuche und bei der Vor- und Nachbereitung des Erlebten. An den Stationen ist die Einbindung von ehrenamtlich tätigen Personen möglich. Die maßnahmenbezogene Fachkraft unterstützt die Kinder beim Erleben der Kunst. Sie erklärt Zusammenhänge und hilft den TeilnehmerInnen beim Erstellen der eigenen Kunstwerke.

### **Empfohlene Altersgruppe**

6 – 18

### **Ziele**

Angeleitet durch die Leitfrage ‚Wo ist Kunst in unserer Umgebung?‘ ‚Woher kommt die Kunst?‘ ‚Was ist Kunst für mich?‘ entdecken und erkunden die Kinder und Jugendlichen die Kunst in ihrem Sozialraum (Dorf, Stadtteil, Milieu) und tragen über das Anfertigen von eigenen Werken zur Kunst bei

- Wahrnehmung von Kunst in ihrer Differenziertheit
- Vertiefende Darstellung der Vielfalt von Kunst gegenüber den Kindern und Jugendlichen
- Vertiefende Auseinandersetzung mit dem Thema Kunst
- Förderung von Fähigkeiten praktische Aufgaben in der Gruppe zu lösen
- Vertiefung medienpraktischer Fähigkeiten
- Kompetenzerwerb in Bereich Kunst
- Kennenlernen unterschiedlicher künstlerischer Disziplinen, Methoden und Strategien
- Erkennen von Zusammenhängen zwischen der Rezeption und Herstellung von Kunst

### **Pädagogisches Konzept**

Ganz im Sinne der Erlebnispädagogik ist die Maßnahme für die Kinder und Jugendliche ein ‚Erlebnis‘. Sie erfahren die Kunst in ihrer Umgebung persönlich und erarbeiten an den Orten eigene und direkte Lernerfahrungen. Gleichzeitig agieren sie beim Erkunden ihrer Umgebung und Lösen der Missionen als Teil einer Gruppe, so dass auch soziale Kompetenzen gefördert werden. Gemeinsam, unter Anleitung der Fachkräfte wird das Erlebte reflektiert und diskutiert. Neue Perspektiven entstehen mit Bezug auf die eigene Situation und das Leben in ihrem Sozialraum. Durch die Anfertigung eines Beitrages werden sie aktiver Teil der Kunstwelt und lernen, ihren eigenen Sozialraum aktiv zu gestalten.

### **Zuwendungsfähige Ausgaben**

Jede Maßnahme wird bei 54 Zeitstunden mit durchschnittlich 5.105 € Fördersumme vorkalkuliert.

Die **Ausgaben für die Honorarkräfte** können bei 54 Zeitstunden max. 4.320 € betragen.<sup>4</sup>

z.B. Honorar für pädagogische Fachkraft 40 €/h x 54 h

Honorar für maßnahmenbezogene Fachkraft 40 €/h x 54 h

---

<sup>4</sup> Pro geplanter Zeitstunden (max. 54 h) sind mind. zwei Fachkräfte zu beauftragen, die zusammen max. mit 80 €/h kalkuliert werden können. Es können weitere Honorarkräfte eingestellt werden, so lange die Summe von 80 €/h nicht überschritten wird, z. B. Honorar für pädagogische Fachkraft 35 €/h Honorar für weitere pädagogische Fachkraft 25 €/h, dritte Honorarkraft 20 €/h

**Ehrenamtliche Aufwandsentschädigung** Max. 20 h x 7,50 € = 150 €, z.B. für die Begleitung oder Anleitung der Kinder und Jugendlichen vor Ort.

Die **Sachausgaben** sind mit durchschnittlich 635 € als Fördersumme kalkuliert (Reiseausgaben, Materialausgaben für die Dokumentation, Materialverwendung für das Projekt z.B. Malutensilien, Eintrittsgelder, Nutzungsgebühr bspw. für Räume)

**Verwaltungspauschale (5% der Fördersumme)** für die Koordinierung des Bündnisses und Verwaltung des Projektes. Bei 5.105 € sind es zusätzlich 255,25 €.

## **Variante E**

### **Kulturwelt=Ich. Schätze legen für die Zukunft**

#### **Inhalt**

Die Kinder und Jugendlichen suchen in Form einer Educaching-Schatzsuche in verschiedenen Missionen in ihrer Umgebung Orte auf, an denen sie erfahren, wie früher das Leben in der Natur- und Kulturlandschaft ihrer Umgebung war. Mithilfe der APP Scout BSFV müssen sie an den Orten Aufgaben lösen. Dabei soll auf regionale Bezüge, aber auch auf Hintergrundgeschichten eingegangen werden.

In einer weiteren Mission erkunden die TeilnehmerInnen Orte an denen Natur- und Kulturlandschaft erlebbar sind. Dort müssen sie zusammen Aufgaben lösen, die Ihnen mithilfe der APP Scout BSFV vorgegeben werden (z.B. Aufgaben bezüglich eines Ökosystems).

Die nächste Mission ist wie eine Reportage angelegt. Mithilfe der APP Scout BSFV dokumentieren sie bestimmte Orte und interviewen Zeitzeugen, die über das vergangene Leben in der Natur- und Kulturlandschaft Auskunft geben können. Es wird sichtbar, welchem Wandel der Sozialraum der TeilnehmerInnen unterliegt.

In einer nächsten Mission legen die TeilnehmerInnen selber eine Karte mit den Orten an, in denen sie gerne die Zeit verbringen. Das Ergebnis ist eine eigene Educaching-Tour durch die Lieblingsorte der TeilnehmerInnen. Zusammen durchlaufen sie die Route und erleben ihre Umgebung aus der Perspektive der anderen Gruppenmitglieder.

Anschließend erarbeiten die TeilnehmerInnen im Rahmen eines Workshops, wie die aufgesuchten Orte einer Natur- und Kulturlandschaft in der Zukunft gestaltet sein könnten. Die Orte können als Collage, als Foto oder Film aufbereitet werden (z.B. fiktiver Tagebucheintrag, Fotomontage, inszenierter Zeitungsartikel, Filmbeitrag Meine Stadt in 10 Jahren usw.) und wiederum zu einer Educache-Route zusammengefasst werden. Zum Abschluss präsentieren sie das Erlebte in seinem zeitlichen Zusammenhang. Die aufgesuchten Orte werden in Collagen, Fotobüchern oder Videos in Bezug gesetzt, wie sie einmal waren, jetzt sind und die TeilnehmerInnen sich wünschen, wie sie in Zukunft sein sollen.

#### **Format**

Maximal kann die Variante E **54 Zeitstunden** umfassen. An der Maßnahme dürfen maximal 15 Kinder und Jugendliche teilnehmen.

Die TeilnehmerInnen treffen sich zu einer **Einführung** zum Thema Geocaching und das Thema Natur- und Kulturlandschaft im Wandel. Darauf folgend absolvieren die Kinder und Jugendliche verschiedene **Missionen**. Die Missionen bestehen aus aufeinander folgende Stationen, die zusammen eine GPS-Route ergeben. Bei einem wöchentlichen Angebot ist für eine Mission ein Nachmittag á 3 h einzuplanen. In einem Kompaktangebot kann eine Mission auch mehr Zeitstunden umfassen. Zwischen den einzelnen Missionen sollte genügend Zeit vorgesehen sein, um das Erlebte mit den TeilnehmerInnen zusammen zu reflektieren und zu diskutieren. Solch eine Vertiefungseinheit kann auch einen ganzen Nachmittag dauern.

Für die **Reportage** sollte je nach Umfang ein Nachmittag bzw. im Kompaktangebot ein Tag eingeplant werden. Das gleiche gilt für die **Workshops** zum Anfertigen der eigenen Karte oder der Dokumente für

die Abschlussveranstaltung. Das Ergebnis kann eine Fotoreportage sein oder eine Ausstellung von Bildern. Diese wiederum können für weitere Kinder und Jugendliche als eine Mission angelegt werden. Dafür sollte dann auch ein Nachmittag eingeplant werden. Die Maßnahme schließt mit einer **Abschlussveranstaltung** ab auf denen die aufgesuchten Orte im Wandel der Zeit präsentiert werden und/oder die selbst erstellte GPS-Route vorgestellt wird.

Die Kinder und Jugendlichen werden von einer pädagogischen und einer maßnahmenbezogenen Fachkraft begleitet. Die pädagogische Fachkraft unterstützt die Kinder und Jugendlichen bei ihrer Schatzsuche und bei der Vor- und Nachbereitung des Erlebten. An den Stationen ist die Einbindung von ehrenamtlich tätigen Personen möglich. Die maßnahmenbezogene Fachkraft unterstützt die Kinder und Jugendliche beim Erleben der Orte im Fluss der Zeit. Sie erklärt Zusammenhänge und hilft den TeilnehmerInnen beim Erstellen der eigenen Beiträge.

### **Empfohlene Altersgruppe**

12 – 18

### **Ziele**

Angeleitet durch die Leitfrage ‚Wie war das Leben in der Vergangenheit in meiner Umgebung?‘ ‚Wo erlebe ich Natur und Kulturlandschaft am liebsten‘ entdecken und erkunden die Kinder und Jugendlichen ihren Sozialraum (Dorf, Stadtteil, Milieu) und setzen sich aktiv, angeleitet durch die Frage ‚Wie soll in der Zukunft die Natur- und Kulturlandschaft aussehen?‘ mit der zukünftigen Entwicklung ihres Sozialraums auseinander.

- Wahrnehmung von Natur- und Kulturlandschaft in ihrer Differenziertheit
- Vertiefende Darstellung der Vielfalt von Landschaften gegenüber den Kindern und Jugendlichen
- Vertiefende Auseinandersetzung mit dem Thema Natur- und Kulturlandschaft
- Förderung von Fähigkeiten praktische Aufgaben in der Gruppe zu lösen
- Vertiefung medienpraktischer Fähigkeiten
- Teilhabe 2.0
- Kompetenzerwerb in Bereich Natur- und Kulturlandschaft
- Kennenlernen unterschiedlicher künstlerischer Disziplinen, Methoden und Strategien zum Darstellen der eigenen Vorstellungen mit Blick auf die Zukunft
- Erkennen von Zusammenhängen beim zeitlichen Wandel in der Landschaft.

### **Pädagogisches Konzept**

Ganz im Sinne der Erlebnispädagogik ist die Maßnahme für die Kinder und Jugendliche ein ‚Erlebnis‘. Sie erfahren ihre Umgebung als Teil einer Natur- und Kulturlandschaft persönlich und erarbeiten an den Orten eigene und direkte Lernerfahrungen. Gleichzeitig agieren sie beim Erkunden ihrer Umgebung und Lösen der Missionen als Teil einer Gruppe, so dass auch soziale Kompetenzen gefördert werden. Gemeinsam, unter Anleitung der Fachkräfte wird das Erlebte reflektiert und diskutiert. Neue Perspektiven entstehen mit Bezug auf die eigene Situation und das Leben in ihrem Sozialraum. Durch die Anfertigung eines Beitrages entwickeln sie aktiv eigene Vorstellung für ihre Zukunft und wie ihr Sozialraum zukünftig gestaltet werden soll.



### **Zuwendungsfähige Ausgaben**

Jede Maßnahme wird bei 54 Zeitstunden mit durchschnittlich 5.105 € Fördersumme vorkalkuliert.

Die **Ausgaben für die Honorarkräfte** können bei 54 Zeitstunden max. 4.320 € betragen.<sup>5</sup>

z.B. Honorar für pädagogische Fachkraft 40 €/h x 54 h

Honorar für maßnahmenbezogene Fachkraft 40 €/h x 54 h

**Ehrenamtliche Aufwandsentschädigung** Max. 20 h x 7,50 €/h = 150 €, z.B. für die Begleitung oder Anleitung der Kinder und Jugendlichen vor Ort.

### **Sachausgaben**

Die Sachausgaben sind mit durchschnittlich 635 € als Fördersumme kalkuliert (Reiseausgaben, Materialausgaben für die Dokumentation, Materialverwendung für das Projekt, Eintrittsgelder, Nutzungsgebühr bspw. für Räume)

**Verwaltungspauschale (5% der Fördersumme)** für die Koordinierung des Bündnisses und Verwaltung des Projektes. Bei 5.105 € sind es zusätzlich 255,25 €.

---

<sup>5</sup> Pro geplanter Zeitstunden (max. 54 h) sind mind. zwei Fachkräfte zu beauftragen, die zusammen max. mit 80 €/ h kalkuliert werden können. Es können weitere Honorarkräfte eingestellt werden, so lange die Summe von 80 €/h nicht überschritten wird, z. B. Honorar für pädagogische Fachkraft 35 €/h Honorar für weitere pädagogische Fachkraft 25 €/h, dritte Honorarkraft 20 €/h

## **Variante F**

### **Arbeitswelten entdecken=Mein Weg ist der Schatz**

#### **Inhalt**

Am Anfang suchen die TeilnehmerInnen in verschiedenen Missionen in ihrer Umgebung professionelle Arbeitsorte/ Unternehmen auf, die typisch für einen Beruf bzw. Berufsgruppe sind (z.B. Polizeistation). Mithilfe der APP Scout BSFV werden den TeilnehmerInnen an den Stationen Aufgaben gestellt. Sie erkunden und erfahren ihre Umgebung als Teil der Arbeitswelt bzw. lernen verschiedene Ausbildungswege kennen. Sie erleben die Arbeitsorte aus dem Blickwinkel verschiedener Berufsgruppen und bekommen Hintergrundinformationen zu den Arbeitsorten bereitgestellt.

Während zuerst das Erkunden und Entdecken verschiedener Arbeitswelten im Vordergrund steht, schließt daran eine Mission (bzw. Missionen) an, die wie eine Reportage gestaltet wird. Die Jugendlichen suchen nacheinander Arbeitsorte/ Unternehmen/Ausbildungsstätten auf und interviewen Personen vor Ort über ihren Beruf bzw. wie sie zu ihrem Beruf gekommen sind bzw. welche Karriere sie durchlaufen haben und fertigen mit dem Tablet Bilder an. In darauf folgenden Vertiefungsworkshops fassen sie die Dokumente zu einer Reportage bzw. einer Zeitschrift zusammen.

An die Erkundungsgänge und Reportage schließt ein Workshop an, in dem die Jugendliche ausgehend von ihrem Berufswunsch fiktive Zukunftsvisionen entwickeln (z.B. Zeitungsartikel über sich in der Zukunft, Bewerbung für den Traumberuf, Fotoreportage über sich im angestrebten Beruf, ein Interview mit sich im Beruf, ein Podcast ,15 Interviews zum Thema Berufswahl'). Die kreativen Beiträge zu den genannten Traumberufen werden mit den möglichen Arbeitsorten in der Umgebung verlinkt und zu einer GPS-Route zusammengeführt, die für andere Jugendliche zum Erleben offen steht.

#### **Format**

Die Maßnahme kann wöchentlich oder kompakt als Ferienangebot durchgeführt werden. Maximal kann die Maßnahme **F 54 Zeitstunden** umfassen.

Zuerst werden die TeilnehmerInnen in einer Nachmittagsveranstaltung in das Educaching und das Thema Arbeitswelt eingeführt. In der **Einführung** lernen sie das Tablet und die APP zu bedienen und machen sich erste Gedanken über ihre eigenen Berufswünsche. Darauf folgend absolvieren die Jugendliche verschiedene **Missionen**. Die Missionen bestehen aus aufeinander folgende Stationen, die zusammen eine GPS-Route ergeben. Bei einem wöchentlichen Angebot ist für eine Mission ein Nachmittag á 3 h einzuplanen. In einem Kompaktangebot kann eine Mission auch mehr Zeitstunden umfassen. Zwischen den einzelnen Missionen sollte genügend Zeit vorgesehen sein, um das Erlebte mit den TeilnehmerInnen zusammen zu reflektieren und zu diskutieren. Solch eine Vertiefungseinheit kann auch einen ganzen Nachmittag dauern.

Für die **Reportage** sollte je nach Umfang mehrere Nachmittag bzw. im Kompaktangebot Tage eingeplant werden. Das gleiche gilt für die **Workshops** zum Anfertigen der fiktiven Karrieren oder der Reportage. Das Ergebnis des Workshops soll auf einer **Abschlussveranstaltung** präsentiert werden, auf der optional auch eine selbst erstellte GPS-Route vorgestellt werden kann.

Die Jugendlichen werden von einer pädagogischen und einer maßnahmenbezogenen Fachkraft begleitet. Die pädagogische Fachkraft unterstützt die Jugendlichen bei ihrer Schatzsuche und bei der

Vor- und Nachbereitung des Erlebten. An den Stationen ist die Einbindung von ehrenamtlich tätigen Personen möglich. Die maßnahmenbezogene Fachkraft unterstützt die Jugendliche beim Anfertigen der Reportage und der fiktiven Zukunftsvisionen. Sie erklärt Zusammenhänge und hilft den TeilnehmerInnen beim Erstellen der eigenen Beiträge

### **Empfohlene Altersgruppe**

14 – 18

### **Ziele**

Angeleitet durch die Leitfrage ‚Wie gestaltet sich die Arbeitswelt in meiner Umgebung?‘ ‚Welche Karrieren gibt es‘ entdecken und erkunden die Jugendlichen ihren Sozialraum (Dorf, Stadtteil, Milieu) und setzen sich aktiv, angeleitet durch die Frage ‚Wie stelle ich mir meine Berufskarriere vor‘ mit ihrer eigenen zukünftigen Berufsentwicklung und Rolle in der Arbeitswelt auseinander.

- Wahrnehmung von der Arbeitswelt und -kultur in ihrer Differenziertheit
- Vertiefende Darstellung der Vielfalt von verschiedenen Berufen gegenüber den Jugendlichen
- Vertiefende Auseinandersetzung mit dem Thema Arbeitswelt
- Förderung von Fähigkeiten praktische Aufgaben in der Gruppe zu lösen
- Vertiefung medienpraktischer Fähigkeiten
- Kompetenzerwerb in Bereich Arbeitswelt
- Kennenlernen unterschiedlicher künstlerischer Disziplinen, Methoden und Strategien zum Darstellen der eigenen Vorstellungen mit Blick auf die Zukunft
- Erkennen von Zusammenhängen zwischen der Arbeitswelt und den eigenen beruflichen Vorstellungen.

### **Pädagogisches Konzept**

Ganz im Sinne der Erlebnispädagogik ist die Maßnahme für die Jugendliche ein ‚Erlebnis‘. Sie erfahren ihre Umgebung als Teil einer Arbeitswelt persönlich und erarbeiten an den Orten eigene und direkte Lernerfahrungen. Gleichzeitig agieren sie beim Erkunden ihrer Umgebung und Lösen der Missionen als Teil einer Gruppe, so dass auch soziale Kompetenzen gefördert werden. Gemeinsam, unter Anleitung der Fachkräfte wird das Erlebte reflektiert und diskutiert. Neue Perspektiven entstehen mit Bezug auf die eigene Situation und das Leben in ihrem Sozialraum. Durch die Anfertigung eines Beitrages entwickeln sie aktiv eigene Vorstellung für ihre Zukunft.

### **Zuwendungsfähige Ausgaben**

Jede Maßnahme wird bei 54 Zeitstunden mit durchschnittlich 5.105 € Fördersumme vorkalkuliert.

Die **Ausgaben für die Honorarkräfte** können bei 54 Zeitstunden max. 4.320 € betragen.<sup>6</sup>

z.B. Honorar für pädagogische Fachkraft 40 €/h x 54 h

Honorar für maßnahmenbezogene Fachkraft 40 €/h x 54 h

---

<sup>6</sup> Pro geplanter Zeitstunden (max. 54 h) sind mind. zwei Fachkräfte zu beauftragen, die zusammen max. mit 80 €/h kalkuliert werden können. Es können weitere Honorarkräfte eingestellt werden, so lange die Summe von 80 €/h nicht überschritten wird, z. B. Honorar für pädagogische Fachkraft 35 €/h Honorar für weitere pädagogische Fachkraft 25 €/h, dritte Honorarkraft 20 €/h

**Ehrenamtliche Aufwandsentschädigung** Max. 20 h x 7,50 €/h = 150 €, z.B. für die Begleitung oder Anleitung der Jugendlichen vor Ort.

**Sachausgaben**

Die Sachausgaben sind mit durchschnittlich 635 € als Fördersumme kalkuliert (Reiseausgaben, Materialausgaben für die Dokumentation, Materialverwendung für das Projekt, Eintrittsgelder, Nutzungsgebühr bspw. für Räume)

**Verwaltungspauschale (5% der Fördersumme)** für die Koordinierung des Bündnisses und Verwaltung des Projektes. Bei 5.105 € sind es zusätzlich 255,25 €.

## Variante G

### Vergangene Kulturwelten=Zukünftige Schätze

#### Inhalt

Im Mittelpunkt der Maßnahmen stehen Biographien, die mit dem Ort verwurzelt sind, in dem die Jugendlichen leben. Die TeilnehmerInnen durchlaufen Biographien oder Abschnitte aus einer Biographie als Mission. In den Missionen suchen die TeilnehmerInnen mithilfe der APP BSFV Scout Orte (=Stationen) auf, die im Zusammenhang mit der Biographie der jeweiligen Person stehen. Anhand der Biographien und den Orten werden Aufgaben gestellt und die Jugendlichen lernen spielerisch Hintergründe zum Lebensweg der verschiedenen Persönlichkeiten. Sie erleben ihre Umgebung aus der Perspektive der Protagonisten. Die Personen können Berühmtheiten, aber auch einfache Menschen sein. Wichtig ist, dass sie eine Geschichte zu erzählen haben (z.B. Biographie einer Person die trotz Bildungsbenachteiligung den Aufstieg geschafft hat, Spuren der Einwanderung in der Stadt, berühmte lokale Unternehmer oder Kulturschaffende).

Die erlebten Biographien aus der vergangenen Zeit übertragen die Jugendliche in die Gegenwart und Zukunft. Sie erarbeiten und erfinden, wie aus ihrer Sicht die Biographie der Protagonisten in der heutigen Zeit verlaufen würde. Dabei können die Jugendlichen auch ihre eigenen Erfahrungen einfließen lassen. Mit Fotoinszenierungen, eigenen Texten, Zeitungsartikel oder Videos entwerfen sie eine fiktive Biographie. Die fiktiven, auch alternativen Lebensläufe (z.B. Goethe heute in Tübingen) verlegen sie wiederum an konkrete Orte in ihrer Umgebung. Es entsteht eine GPS-Route, die von anderen Kindern und Jugendlichen erlebt werden kann.

#### Format

Die Maßnahme kann wöchentlich oder kompakt als Ferienangebot durchgeführt werden. Maximal kann die Variante G **54 Zeitstunden** umfassen.

Zuerst werden die TeilnehmerInnen in einer Nachmittagsveranstaltung in das Educaching und die relevanten Biographien eingeführt. In der **Einführung** lernen sie das Tablet und die APP zu bedienen und machen sich erste Gedanken über die Protagonisten und ihren Lebensweg. Darauf folgend absolvieren die Jugendliche verschiedene **Missionen**. Die Missionen bestehen aus aufeinander folgende Stationen, die zusammen eine GPS-Route ergeben. Bei einem wöchentlichen Angebot ist für eine Mission ein Nachmittag á 3 h einzuplanen. In einem Kompaktangebot kann eine Mission auch mehr Zeitstunden umfassen. Zwischen den einzelnen Missionen sollte genügend Zeit vorgesehen sein, um das Erlebte mit den TeilnehmerInnen zusammen zu reflektieren und zu diskutieren. Solch eine Vertiefungseinheit kann auch ein ganzer Nachmittag dauern.

Für die **Workshops** zum Anfertigen der fiktiven Lebensläufe sollte je nach Umfang mehrere Nachmittage bzw. im Kompaktangebot Tage eingeplant werden. Das Ergebnis des Workshops soll auf einer **Abschlussveranstaltung** präsentiert werden, auf der auch die selbst erstellte GPS-Route vorgestellt wird.

Die Jugendlichen werden von einer pädagogischen Fachkraft und von einer maßnahmenbezogenen Fachkraft begleitet, die entweder mit den Biographien vertraut ist oder bei der unterstützend bei der künstlerischen Anfertigung der alternativen Lebensläufe tätig sein kann. Die Fachkräfte unterstützen die

Jugendlichen bei ihrer Schatzsuche und bei der Vor- und Nachbereitung des Erlebten. An den Stationen ist die Einbindung von ehrenamtlich tätigen Personen möglich.

### **Empfohlene Altersgruppe**

14 – 18

### **Ziele**

Angeleitet durch die Leitfrage ‚Woher sind die Protagonisten gekommen?‘ ‚Welche Stationen waren für sie wichtig‘ entdecken und erkunden die Jugendlichen ihren Sozialraum (Dorf, Stadtteil, Milieu) aus der Perspektive des jeweiligen Protagonisten und setzen sich aktiv, angeleitet durch die Frage ‚Wie würden sie in der heutigen Zeit ihren Weg gehen?‘ mit den Möglichkeiten in ihrem heutigen Sozialraum auseinander.

- Wahrnehmung von unterschiedlichen Lebenswegen in ihrer Differenziertheit
- Wahrnehmung der Vermischung von Kulturwelt und Lebensweg
- Vertiefende Darstellung der Vielfalt von verschiedenen Lebenswegen in unterschiedlichen Kulturwelten gegenüber den Jugendlichen
- Förderung von Fähigkeiten praktische Aufgaben in der Gruppe zu lösen
- Vertiefung medienpraktischer Fähigkeiten
- Kompetenzgewinn in Bereich Lebenswege gestalten
- Kennenlernen unterschiedlicher künstlerischer Disziplinen, Methoden und Strategien zum Darstellen der alternativen Lebenswege
- Erkennen von Zusammenhängen zwischen einzelnen Lebensstationen, vergangenen Kulturwelten und den gegangenen Lebensweg
- Reflektion der Biographie mit Blick auf die eigene Situation

### **Pädagogisches Konzept**

Ganz im Sinne der Erlebnispädagogik ist die Maßnahme für die Jugendliche ein ‚Erlebnis‘. Sie erfahren ihre Umgebung aus der Perspektive der Protagonisten persönlich und erarbeiten an den Orten eigene und direkte Lernerfahrungen. Gleichzeitig agieren sie beim Erkunden ihrer Umgebung und Lösen der Missionen als Teil einer Gruppe, so dass auch soziale Kompetenzen gefördert werden. Gemeinsam, unter Anleitung der Fachkräfte wird das Erlebte reflektiert und diskutiert. Neue Perspektiven entstehen mit Bezug auf die eigene Situation und das Leben in ihrem Sozialraum. Durch die Anfertigung eines Beitrages entwickeln sie aktiv eine Vorstellung von den zukünftigen Möglichkeiten in ihrem Sozialraum.

### **Zuwendungsfähige Ausgaben**

Jede Maßnahme wird bei 54 Zeitstunden mit durchschnittlich 5.105 € Fördersumme vorkalkuliert.

Die **Ausgaben für die Honorarkräfte** können bei 54 Zeitstunden max. 4.320 € betragen.<sup>7</sup>

z.B. Honorar für pädagogische Fachkraft 40 €/h x 54 h

---

<sup>7</sup> Pro geplanter Zeitstunden (max. 54 h) sind mind. zwei Fachkräfte zu beauftragen, die zusammen max. mit 80 €/ h kalkuliert werden können. Es können weitere Honorarkräfte eingestellt werden, so lange die Summe von 80 €/h nicht überschritten wird, z. B. Honorar für pädagogische Fachkraft 35 €/h  
Honorar für weitere pädagogische Fachkraft 25 €/h, dritte Honorarkraft 20 €/h

Honorar für maßnahmenbezogene Fachkraft 40 €/h x 54 h

**Ehrenamtliche Aufwandsentschädigung** Max. 20 h x 7,50 € = 150 €, z.B. für die Begleitung oder Anleitung der Jugendlichen vor Ort.

**Sachausgaben**

Die Sachausgaben sind mit durchschnittlich 635 € als Fördersumme kalkuliert (Reiseausgaben, Materialausgaben für die Dokumentation, Materialverwendung für das Projekt, Eintrittsgelder, Nutzungsgebühr bspw. für Räume)

**Verwaltungspauschale (5% der Fördersumme)** für die Koordinierung des Bündnisses und Verwaltung des Projektes. Bei 5.105 € sind es zusätzlich 255,25 €.