



BEATZ4OWL

Ein Projekt im Rahmen des § 16 h SGB II in Bielefeld.

Begeisterung, Erlebnis, Aktivierung, Toleranz, Zusammenarbeit

Unser Motto:

Du musst gar nichts! Aber wir glauben, dass du was kannst!

Das Projekt BEATZ4OWL wendet sich an sogenannte „schwer erreichbare“ junge Menschen zwischen 15 und 25 Jahren in schwierigen Lebenslagen, die in Bielefeld wohnen. Meist gehen sie – zumindest zeitweise – nicht (mehr) zur Schule, haben Maßnahmen oder eine Ausbildung abgebrochen und gehen auch keiner Arbeit nach. Sie werden fachsprachlich auch als NEET bezeichnet (Akronym für „Not in Education, Employment or Training“). Ziel des Projekts ist es, diese sozial benachteiligten und individuell beeinträchtigten jungen Menschen, die von den Angeboten der Sozialleistungssysteme nicht bzw. nicht mehr erreicht werden, auf ihrem (Rück-)Weg in gesellschaftliche Teilhabe, förderliche Bildungsprozesse, Maßnahmen der Arbeitsförderung, Ausbildung oder Arbeit zu unterstützen und mit ihnen tragfähige Perspektiven für die Zukunft zu entwickeln.

Gefördert wird das Projekt seit 01.01.2019 durch das Jobcenter Arbeitplus und die REGE mbH (im Auftrag der Stadt Bielefeld). Mit der Durchführung beauftragt sind gemeinschaftlich der Verein BAJ e.V. (als hauptverantwortlicher Träger) und die CREOS Lernideen und Beratung GmbH.

Die beiden Teilprojekte (BAJ und CREOS) sind an unterschiedlichen Standorten angesiedelt und haben bezüglich der angebotenen Mikroprojekte inhaltlich unterschiedliche Schwerpunkte gesetzt. Sie sprechen dadurch auch unterschiedliche Teilgruppen der Zielgruppe an. Das Teilprojekt des BAJ führt Praxisprojekte wie „Calisthenics“, „HipHop / Rap“, Gestaltung und Mode, Medienproduktion und mehr durch. CREOS konzentriert sich auf den Ansatz „digitale Welten“, „Gaming“.

Schwer zu erreichen:

Die jungen Menschen sind grundsätzlich mit den vorhandenen Regelinstrumenten (SGB II und / oder SGB VIII) nicht oder nicht mehr erreichbar oder davon bedroht, von den Regelangeboten nicht mehr erreicht zu werden.

Eine Gemeinsamkeit der in sich sehr heterogenen Zielgruppe ist das Bedürfnis nach verlässlichen wertschätzenden Beziehungen, einem respektvollen Umgang, der Versorgung von Grundbedürfnissen und der Wunsch nach Erfolgserlebnissen. Die berufliche Zielentwicklung steht subjektiv nicht im Vordergrund.

Die Pandemie bedingten Einschränkungen haben nach unserer Erfahrung zu einer Ausweitung der Zielgruppe geführt und die Erreichbarkeit der jungen Menschen zusätzlich erschwert.

Handlungsansätze / Methoden:

Das Projektangebot verbindet aufsuchende Sozialarbeit, Beratung und Case-Management mit motivierenden handlungsorientierten Mikroprojekten entlang von Themen, die die Zielgruppe als spannend empfindet.

Ziel ist es, über ein vertrauensvolles Beziehungsangebot und eine Öffnung von Räumen für Erfolgserlebnisse und attraktive Erfahrungen die jungen Menschen zu stabilisieren und (wieder) zur Teilhabe an der Gesellschaft zu motivieren. Selbstwirksamkeit erfahren sie in den angebotenen Mikroprojekten. Die pädagogischen Fachkräfte begleiten und beraten und sind darüber hinaus auch Experten für die genannten Themenfelder.

Beratung/Case-Management: Der besondere Beratungskontext im BEATZ4OWL-Projekt

Die Erfahrungen aus dem BEATZ-Projekt in Bielefeld, gerade auch im Vergleich mit anderen Projekten, zeigen: der Erfolg basiert darauf, dass kein klassischer Coaching-Ansatz in den Mittelpunkt gestellt worden ist.

Die Zielgruppe nimmt keine Beratung an zu Dingen, die sie nicht will (aktuell: Beruf, Arbeit, Bildung). Hinter Berater*innen und Coaches vermutet sie immer diese Absicht, ob zu Recht oder nicht. Deshalb ist der erste Aufschlag nicht Beratung, deshalb sind die Mitarbeiter*innen vom „Habitus“ und Handeln her keine Berater*innen, deshalb ist die wahrnehmbare Aktivität über große Strecken nicht Beratung, sondern gemeinsames Tun auf Augenhöhe in den Mikroprojekten und professionelle Begleitung in enger Verzahnung mit einander.

Gespräche und Beratung ergeben sich aus der gemeinsamen Tätigkeit heraus.

Intensität und Ausrichtung auf das Projektergebnis (Reintegration) richten wir ebenfalls nach den Ressourcen des jungen Menschen aus. Die Zielrichtung Integration kommt erst dann ins Spiel, wenn die Teilnehmer*in sie selbst will, annehmen kann, formuliert hat. Alles andere funktioniert nach unserer Erfahrung nicht und führt nur zur erneuten Abkapselung.

Ziele:



Hinter allem stehen der Aufbau von Selbstbewusstsein und das Erleben von Selbstwirksamkeit. Das ist allein mit Beratungsmitteln nicht wirklich möglich, wird aber durch das Coaching unterstützt und vor allem durch das eigene Tun in den Mikroprojekten erlebbar gemacht. Wir bestärken junge Menschen darin, etwas zu tun und etwas zu wagen. Oft geht es dabei darum, Ängsten den Nährboden zu Damit setzt das Projekt Case Management um, aber mit anderen Inhalten. Wenn der Punkt erreicht ist, kommt die Arbeit an persönlichen Fragestellungen und an Integrationszielen hinzu. In beiden Inhalten werden die Partner sowie Dritte in abgestimmten Rollen beteiligt.

Prinzipien der Arbeitsweise / Haltung

Seinen Platz finden samt Aufgabe – das möchte jeder, allein die Wege sind unterschiedlich.

Respekt kennzeichnet die Grundhaltung im Umgang mit einander. Das bedeutet respektvoller Umgang mit einander und jemand, der steuernd eingreift, wenn etwas schief läuft, aber auch mal Störungen akzeptiert und tolerant ist; gegenseitiges Vertrauen.

1. Freiwilligkeit

Die Teilnahme ist freiwillig. Sanktionen wären schädlich (+unwirksam).

2. Keine Trennung von Beratung und Dozent/Trainer

Beratung ergibt sich immer aus dem Kontext, aus einer Aktion. Sie läuft begleitend.

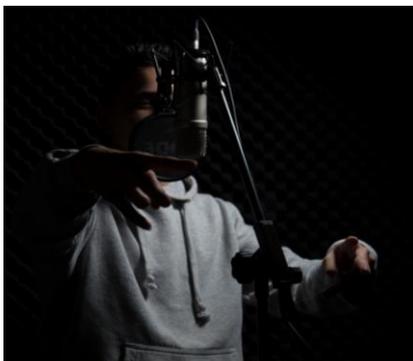
3. Arbeiten auf Augenhöhe

Die Pädagogen arbeiten mit: Beim Musikmachen, beim Sport, beim Weltenbauen in Minecraft, beim Zeichnen, beim Nähen, beim Kochen etc. Auch das unterscheidet das Konzept von klassischen Maßnahmen. Bei BEATZ geht es um das gemeinsame Arbeiten für ein gemeinsames Ziel. Auch deshalb sind Teilnehmenden irgendwann bereit, auch an ihren persönlichen Zielen gemeinsam mit den Pädagogen zu arbeiten.



4. Selbstwirksamkeit

Alle Mikroprojekte sind auf ein Ergebnis, eine Leistung, ein Ziel angelegt. Das wollen die Teilnehmenden. Viele erleben (seit langer Zeit) zum ersten Mal: wenn ich etwas investiere, kommt etwas dabei heraus. Daher werden nur Ziele aufgestellt, die auch erreicht werden können. Damit erfahren frustrierte und ausgegrenzte junge Menschen, dass sie mit Engagement Erfolge erzielen können. Stolz und Freude bilden die Basis, um sich auch an persönliche Themen zu wagen und dort die Selbstwirksamkeit zu erproben.



5. Partizipation

Die teilnehmenden jungen Menschen entscheiden und gestalten mit: bei ihren Zielen in den Mikroprojekten, bei den nächsten Integrationsschritten, die sie gehen (wollen).

6. Individuelle kontinuierliche Begleitung/Coaching

bei allen Themen; bei Bedarf mit Unterstützung anderer Institutionen der Sozialleistungssysteme

7. kleine Schritte, Geduld, Umwege erlaubt, Klarheit im Umgang

In der Regel haben die jungen Menschen viele Probleme gleichzeitig und sind damit völlig überfordert. Meist geht nur ein Schritt nach dem anderen. Also klären wir mit

den Teilnehmenden, was aktuell das Dringendste ist und gelöst werden muss. Die Wege der jungen Menschen im Projekt verlaufen (fast) nie linear. Nach Übergängen in Arbeit oder andere Angebote folgen oft schnell Abbrüche. Rückschritte, Schleifen, Verlassen des Weges – all das ist normal und verdient Respekt, aber verbunden mit einem klaren Wort und auch klarer Kritik, wenn sie erforderlich ist. Diese Mischung aus Klarheit und Geduld, auf der Basis von Vertrauen, ermöglicht nach unseren Erfahrungen Teilnehmenden Entwicklungen. Nur so trauen sie sich, ihren Wünschen auch aktiv und engagiert nachzugehen. Externe Anforderungen mit Terminen und Zielvorgaben schrecken diese Zielgruppe oft ab

8. Gute Rahmenbedingungen

Das bedeutet z. B. auch: etwas zu essen, Fahrkarten, Alltagshilfe mit dem BEATZ-Bulli.

Wöchentliche Kochprojekte bei beiden Trägern.

Sehr hilfreich ist die bestehende rechtskreisübergreifende Zusammenarbeit in Bielefeld und die Etablierung der Jugendberufsagentur.

Mikroprojekte

Zentral für den Projekterfolg sind nach unseren Erfahrungen die Mikroprojekte. Über Jahre wurden diese Projekte so aufgebaut, dass sie jetzt für die Zielgruppe eine „Marke“ geworden sind.

RAP / Hip Hop

- Teilnehmende reflektieren sich und ihre Geschichte(n) im selbst erstellten Songtext – dabei erhalten sie fachkundige Begleitung (Rhythmus und Reime des Textes, Reflexion des ausgedrückten Inhalts); aufgenommen wird im projekteigenen Tonstudio
- Proben, Trainings, öffentliche Auftritte und Konzerte (wenn die Kontaktbeschränkungen in Folge der Corona-Pandemie dieses zulassen)
- sie lernen technische Mittel kennen (z. B. Ton- und Aufnahmetechnik, Videoschnitt, etc.-und beherrschen und lernen Sekundärtugenden als positiv und wichtig kennen
- Workshops zur Produktion eigener Beats
- Youtube-und Instagram-Videos



Calisthenics/Street Work Out/Fitness

- regelmäßiges gemeinsames Training (im BAJ sowie an öffentlichen Plätzen); evtl. Vorführungen bei Events
- bei Bedarf Durchführung als online-Veranstaltung z.B. mittels Zoom
- Bereich Gesundheit, Ernährung und Sport, soziale Kompetenzen
- Motto: Durchhalten, kämpfen, trainieren (wird im Leben immer wieder benötigt); Kräftemessen



Mode und Gestaltung - analog und digital

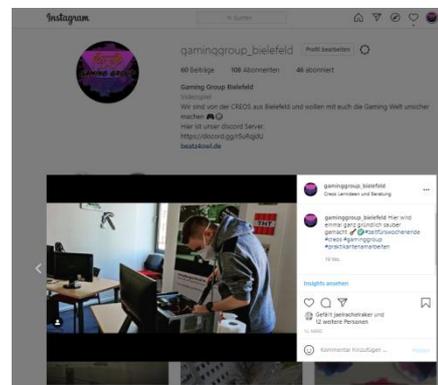
Das Angebot ist ein Mix aus

- Zeichnen
- textiler Gestaltung, Modedesign
- Schnitterstellung Entwerfen und Nähen von Kleidungsstücken und Accessoires
- Mediengestaltung, digitaler Nachbearbeitung
- Styling, Beauty etc.
wird vor allem von Mädchen und jungen Frauen sehr gut angenommen.



Gaming Group

- Mischung aus online-Ansatz und Präsenzangebot (etabliert wurde ein „Offener Treff“ mit festen Öffnungszeiten im Gaming-Büro)
- Tägliche Routinen und Partizipation, beispielsweise um den Spieleserver maßgeblich mitzugestalten und Verantwortung bei der Betreuung der Spieler zu übernehmen.
- Discord-Server, E-Collaboration-Tools, Videos und Grafiken erstellen sowie Mitmachangebote im digitalen Raum (Scribbl.io, Tabletop Simulator, Steam, Zeichne dein Level)
- Übertragung aus der „virtuellen“ in die „reale“ Welt: Nachbau von Spielelementen mit verschiedenen Materialien, Präsentation der Spiele mittels Transfer in die „reale“ Welt; Verbindung mit Projekten in der Stadt Bielefeld (eSport-Liga, Bielefelder Discord-Server, Urban Games Day u.a.m.)
- Produktion von Printmedien und digitalem Content



Zahlen und Fakten (Auswertungszeitraum 01.01.2019 bis 31.12.2020):

Summe aller angesprochenen jungen Menschen: 261
 Summe aller davon ins Projekt eingemündeten Jugendlichen: 74
 Integrationsquote in Sozialsysteme/ weiterführende Angebote: 76 %

Geschlechterverteilung bezogen auf die teilnehmenden jungen Menschen:

Männlich: 50 %
 Weiblich: 46 %
 Divers: 4 %

Mobile Arbeit / Feste Anlaufstellen

Es gibt analoge Streetwork – mit und ohne Beatz-Bulli, ausgestattet als Hotspot für freies W-Lan - an den Orten statt, an denen sich die Zielgruppe aufhält.

Ebenso hält sich die Zielgruppe vielfach im digitalen Raum auf. Somit findet unsere mobile Arbeit auch als „digital streetwork“ statt (Arbeiten mit Social Media, Online-Tools, Foren).

Ebenso gibt es bei beiden Trägern feste Anlaufstellen mit verlässlichen Öffnungszeiten wie z. B. das Gamingbüro bei CREOS, den BEATZ-Keller und die Gestaltungswerkstatt im BAJ.



Wege ins Projekt

Zur Konformität mit der Datenschutzgrundverordnung (DSGVO) unterschreiben die Teilnehmer eine Einwilligung zur Datenerhebung, -speicherung und –weitergabe, in der die Daten, der konkrete Zweck sowie die Rechte des Teilnehmers aufgeführt sind. Ohne Unterschrift unter diese Vereinbarung können die Jugendlichen nicht ins Projekt aufgenommen werden.

Zusammenarbeit mit dem Bedarfsträger

Bei der konkreten Überleitung gehen wir wie folgt vor: Während des gesamten Teilnahmeverlaufs tauschen wir uns regelmäßig mit der Fachkraft des Bedarfsträgers aus. Sehr gute Erfahrungen haben wir jeweils mit den Formaten „Dreiergespräch“ oder auch bei Bedarf „runder Tisch“ gemacht.

Arbeit im Netzwerk

Wir arbeiten im örtlichen Hilfenetzwerk eng mit Beratungsstellen und –einrichtungen, Trägern usw. zusammen, um Übergänge positiv und nachhaltig zu gestalten.

