BBNE
Ein ESF-Programm des BMU

SIX DAYS FOR FUTURE

MAKER MOUSE MICROCHIP

IT & Technik

THEMENCAMP

Anleitung & Dokumentation

Inhalt

Vorbemerkung zum Projekt 2

Konzept 3

Lernziele 4

Aufbau 5

Module 10

Erfahrungen 16

Berufeliste 17

Fotodokumentation 18

Linkliste 19

Impressum 20

Vorbemerkung zum Projekt

Im Rahmen des ESF-Bundesprogramms "Berufsbildung für nachhaltige Entwicklung befördern. Über grüne Schlüsselkompetenzen zu klima- und ressourcenschonendem Handeln im Beruf (BBNE)" werden im Zeitraum 2019 - 2022 deutschlandweit mehrere Projekte umgesetzt, die Fragen nachhaltiger Entwicklung mit Aspekten der Beruflichkeit verbinden.

Das Projekt „Generation Zukunft - die Profis von morgen“ will einen Beitrag zur Förderung nachhaltiger Entwicklung und umweltverträglicher, sozial gerechter Wirtschaftsweise leisten. Es möchte ressourcen- und klimaschonendes Verhalten sowie Bewusstsein für weltweite Auswirkungen unseres Handelns bei jungen Menschen auf individueller und professioneller Ebene stärken. Dadurch zielt es auf strukturelle Veränderung in verschiedenen Berufsfeldern durch motivierte und kompetente zukünftige Akteur*innen ab. Schließlich verfolgt es das Ziel der Stärkung des gesellschaftlichen Zusammenhaltes und der Teilhabe durch berufliche Selbstverwirklichung und Förderung individueller Lebensentwürfe.

Unter dem Slogan „Six Days for Future – Zukunft ist was du draus machst“ organisieren die Projektpartner*innen arche noVa e.V., Umweltzentrum Dresden e.V. und Valtenbergwichtel e.V. mehrere Workshops und Themencamps für Jugendliche und junge Erwachsene im Alter von 13 bis 24 Jahren. In jeder Aktivität werden themen- und berufsbezogene Kompetenzen und Fertigkeiten vermittelt. Thematische Inputs und interaktive BNE-Methoden, Exkursionen im Sinne von Betriebsbesichtigungen, praktisches Arbeiten unter Anleitung von Expert*innen sowie Angebote zur Berufsorientierung gehören zu den elementaren Bausteinen eines jeden Workshops/Camps. Zudem zielen alle Angebote auf die Förderung der Querschnittsziele ökologische Nachhaltigkeit, Gleichstellung der Geschlechter und Antidiskriminierung ab.

Camp „Maker Mouse Microchip“

Das Camp "Maker Mouse Microchip" ist ein praxisorientiertes und außerschulisches Bildungsangebot für Jugendliche im Alter von 14-24 Jahren, die sich in der Phase der ersten Berufs- oder Umorientierung befinden. Das Programm umfasst sieben Tage (einschließlich An- und Abreisetag) mit Vollverpflegung und wurde erstmals im Juli 2022 in Pirna durchgeführt. Das gesamte Campprogramm wurde simultan auf Russisch/Ukrainisch übersetzt. Es empfiehlt sich eine Personenzahl zwischen 15 und 25.

Das Camp Maker Mouse Microchip befasst inhaltlich mit den Themen IT und Digitalisierung der Zukunft. Dabei geht es darum herauszufinden, welche Chancen und Potentiale digitale Technologien für eine zukunftsfähige Umwelt und Gesellschaft haben. Auf der anderen Seite sollen Technologien selbst im Hinblick auf Nachhaltigkeit und Datenschutz kritisch betrachtet werden. Das gesamte Camp ist praktisch orientiert und du bietet den Teilnehmenden viel Raum zum Ausprobieren. Das Herzstück bildet ein eintägiger praktischer Workshop mit dem Fabmobil, ein fahrendes Tech- und Designlabor, in dem sich die Teilnehmenden kreativ in digitalen Technologien ausprobieren können. Darüber hinaus stehen eine Betriebsbesichtigung sowie ein Besuch im Museum für das Thema Künstliche Intelligenz auf dem Plan. Bildung für nachhaltige Entwicklung wird insofern in das Programm eingebunden, als das immer wieder auch kritisch das Thema digitale Technologien beleuchtet wird, sei es mit dem Thema Datenschutz, Rohstoff- und Energieverbrauch oder Elektroschrott. Zusätzlich wird die globale Perspektive geöffnet und innovative Start-Ups im globalen Süden vorgestellt um einen Perspektivwechsel zu ermöglichen.

Das Programm folgt einem logischen Aufbau: Nach dem Ankommen erfolgt ein umfassendes Kennenlernen mit Spielen und kleinen Team-Challenges (Erlebnispädagogik), um das Gruppengefühl zu stärken. Dann folgen Spiele zur Bildung für nachhaltige Entwicklung sowie die praktischen Workshops sowie die Besichtigung des Betriebs und der Ausstellung. Anschließen erfolgen Freizeit, Berufsorientierung sowie weitere kleine Programmpunkte wie ein Workshop zum Thema Datenschutz, das Vorführen kleiner Filme und Festhalten des Gelernten. Da es sich um eine deutsch-ukrainisch/russische Gruppe handelt empfiehlt es sich immer wieder Gruppenspiele zur Annäherung sowie Sprachanimation zum Aufbrechen der Sprachbarrieren einzubauen.

Lernziele

Lernziel 1: BNE / Nachhaltigkeit

Die Teilnehmenden…

- wissen was Nachhaltigkeit und nachhaltiges Wirtschaften ist
- kennen Probleme und Herausforderungen der Digitalisierung in Bezug auf Nachhaltigkeit
- wissen, was Green IT ist
- kennen Ideen/Unternehmen, im Bereich Social Entrepreneurship mit Fokus Globaler Süden
- wissen, wie sie ihre Daten im Internet besser schützen können

Lernziel 2: Berufsorientierung

Die Teilnehmenden…

- kennen mögliche Wege nach der Schule.
- haben sich mit ihren eigenen Interessen, Talenten und Wünschen auseinandergesetzt.
- haben mindestens einen Betrieb/Unternehmen im Bereich Digitalisierung/IT kennengelernt
- wissen wo sie weitere Informationen zu Berufen, Ansprechpersonen erhalten.
- Haben etwas Praktisches gelernt (Umgang mit Design-Tools)

Lernziel 3: Schlüsselkompetenzen

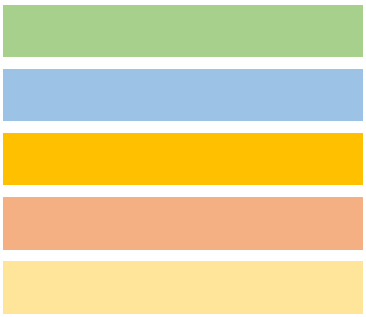
Während des gesamten Camps wurden folgende Schlüsselkompetenzen trainiert:

- Teamfähigkeit
- Konfliktfähigkeit
- Kommunikationsfähigkeit
- Einfühlungsvermögen
- Interkulturelle Kompetenzen

Aufbau

Im Folgenden wird der Aufbau des Camps „Maker Mouse Microship“ schematisch dargestellt. Dafür sind die einzelnen Camp-Tage mit den jeweiligen Modulen und dem entsprechenden Zeitaufwand abgebildet.

Legende:



Praktische Workshops

Exkursionen / Freizeit

Inputs & Methoden

Berufsorientierung

Organisatorisches / Allgemeines

Tag 1:

Dauer	Thema / Name	Methode
5h	Anreise Betreuer*innenteam und Teilnehmende	Anreisezeitfenster, individuelle Bergrüßung der TN, Zimmerbeziehen
3h	Kennenlernen, Oragnisatorisches, Erwartungsabfrage	Vorstellung der Betreuer*innen, verschiedene Kennenlern- und Namensspiele, Sprachanimation, Wochenübersicht via Flipchart, Erwartungsabfrage mit Moderationskarten, Belehrung Camp- und Hausregeln
1h	Abendessen	
2,5h	offener Abend + Angebot	Begegnungen schaffen z.B. Spieleabend für Interessierte
0,5 - 1h	Teamrunde	Gesprächsrunden zwischen Hauptamtlichen und Teamenden

Camp | Maker Mouse Microchip

Tag 2:

2h	Morgenangebot optional + Frühstück	ein Teammitglied als Ansprechperson
0,5h	Morgenrunde	Stimmungsabfrage, Warm up, Tagesablauf vorstellen
3h	Erlebnispädagogik und Gruppenchallenges	verschiedene Spiele, z.B. Krokodilfluss und Eierfall
2h	Mittagessen und Pause	
2h	Klimasiedler	Geländespiel zum nachhaltigen Wirtschaften
	Kurzfilme "Digital Africa"	Film zur kenianischen digitalen Start-Up Scene
1h	Abendessen	
3h	Freizeit und Filmangebot	
0,5 - 1h	Teamrunde	Gesprächsrunden zwischen Hauptamtlichen und Teamenden

Tag 3:

Dauer	Thema / Name	Methode
2h	Morgenangebot optional + Frühstück	ein Teammitglied als Ansprechperson
0,5h	Morgenrunde	Stimmungsabfrage, Warm up, Tagesablauf vorstellen
6h	Fab-Mobil	Praktischer Workshop mit dem Fab-Mobil in 3D Druck und Laser Technologie
2h	Mittagessen und Pause	
2h	Fab-Mobil	Praktischer Workshop mit dem Fab-Mobil in 3D Druck und Laser
1h	Abendessen	
2h	Quiz Abend	Film-Jeopardy als freiwilliges Angebot
0,5 - 1h	Teamrunde	Gesprächsrunden zwischen Hauptamtlichen und Teamenden

Tag 4:

Dauer	Thema / Name	Methode
2h	Morgenangebot optional + Frühstück	ein Teammitglied als Ansprechperson
0,5h	Morgenrunde	Stimmungsabfrage, Warm up, Tagesablauf vorstellen
3h	Unternehmensbesichtigung	Besichtigung bei e-Infra mit praktischem Workshop
1,5h	Picknick und Freizeit	
2h	Museumsbesuch	Besuch des Hygienemuseum Dresden zum Thema künstliche Intelligenz
1h	Abendessen	
2h	Freizeit	
0,5 - 1h	Teamrunde	Gesprächsrunden zwischen Hauptamtlichen und Teamenden

Tag 5:

Dauer	Thema / Name	Methode
2h	Morgenangebot optional + Frühstück	ein Teammitglied als Ansprechperson
0,5h	Morgenrunde	Stimmungsabfrage, Warm up, Tagesablauf vorstellen
2h	gemeinsamer Ausflug	gemeinsame Wanderung oder Ähnliches
2h	Mittagessen und Pause	
3h	Freizeit- und Workshopangebote zur Auswahl	z.B. Schwimmen, Kreatives
3h	Abendessen + Freizeit	
	Schwarzlicht-Party	Party mit Motto
0,5 - 1h	Teamrunde	Gesprächsrunden zwischen Hauptamtlichen und Teamenden

Tag 6:

Dauer	Thema / Name	Methode
2h	Morgenangebot optional + Frühstück	ein Teammitglied als Ansprechperson
0,5h	Morgenrunde	Stimmungsabfrage, Warm up, Tagesablauf vorstellen
0,5h	Berufsorientierung	allgemeine Berufsorientierung und Betriebe/Berufe kennenlernen via VR Brille
2h	Mittagessen und Pause	
1,5 h	Workshop Datenschutz	praktischer Workshop zum Thema Datenschutz am Smartphone
1h	Abendessen	
2 h	Freizeit	
2 h	Teamrunde	Gesprächsrunden zwischen Hauptamtlichen und Teamenden

Tag 7:

Dauer	Thema / Name	Methode
1 h	Morgenangebot optional	ein Teammitglied als Ansprechperson
1,5 h	Frühstück und Packen	
0,5 h	Morgenrunde	Stimmungsabfrage, Warm up, Tagesablauf vorstellen
2,5h	Abschlussreflexion, Campsauswertung, Verabschiedung	Wochenrückblick, Auswertung, Feedbackmethoden, Fragebögen, Ausblick weiter Camps, Verabschiedung und Abreise
1,5 h	Auswertung Team	Gesprächsrunden zwischen Hauptamtlichen und Teamenden, Auswertung Camp, Rückbau

Module

Im Folgenden werden die unterschiedlichen Module des Camps anhand der verwendeten Methoden und deren Inhalte vorgestellt. Darüber hinaus werden die jeweiligen Lernziele und die benötigten Materialien zusammengefasst. Die Zeitangaben zur Durchführung der einzelnen Module sind Richtwerte, die an die jeweiligen Gegebenheiten angepasst werden können.

Modul 1: Organisatorisches, Campalltag und Spiele

Methode	**Inhalt**
Anreise	Das Organisationsteam (hauptamtliche Personen und Teamende) ist mindestens 3 Stunden vor Beginn am Veranstaltungsort und trifft Absprachen, Vorbereitungen und Materialbereitstellung. Die Teilnehmenden können innerhalb eines Anreisezeitfensters von 15:00 bis 16:00 anreisen und ihr Zimmer beziehen. Sie geben ihre schriftliche Anmeldung, Fotoerlaubnisse bzw. besondere Aufträge der Eltern bei den Gruppenleiter*innen ab.
Kennenlern- und Namensspiele, Programmübersicht via Flipchart, Erwartungsabfrage mit Moderationskarten	Um 16:00 Uhr beginnt das offizielle Programm mit Begrüßung, Kennenlernen, Programmübersicht und Erwartungsabfrage sowie Belehrungen (Hausregeln, Campregeln, Hygieneregeln).
Sprachanimation	Das Konzept der Sprachanimation stellt eine Ergänzung zum Erlernen einer Fremdsprache dar. Es wird vor allem dann eingesetzt, wenn in einer Gruppe verschiedene Sprachen gesprochen werden und baut Hemmungen ab und weckt Neugier auf Sprachen und Personen. Durch spielerische Elemente werden in der Gruppe gesprochene Sprachen thematisiert und Wörter gelernt.

Modul 1: Organisatorisches, Campalltag und Spiele

Methode	Inhalt
Morgenrunden, Warm-Ups	Jeden Morgen gibt es eine Runde, in der die Teilnehmenden die Möglichkeit bekommen Probleme aller Art anzusprechen. Zudem kann so auch die Gruppenstimmung abgefragt werden. Warm-Up Spiele können zum Wach werden, Teambuilding, Gruppeneinteilung auch vor anderen Aktivitäten eingesetzt werden.
Teamrunden	Je nach Bedarf vorzugsweise abends sollten Teamrunden stattfinden, in denen der Tag reflektiert und Probleme (z.B. organisatorische Probleme, Gruppenstimmung, Ausgrenzungen etc.) in geordnetem Rahmen angesprochen werden. Bei Bedarf kann es auch mehrere kurze Teamrunden pro Tag geben.
Erlebnispädagogik	Zu Beginn sollten erlebnispädagogische Spiele und Teamchallenges durchgeführt werden. Es ist darauf zu achten die Gruppen zu mischen und Spiele zu wählen, die das Gruppengefühl stärken. Außerdem sollte viel Zeit für die Auswertung eingeplant werden.

Zeit: Morgenrunde zwischen 15-30 min täglich, Kennenlernen circa 2 h, für alle anderen organisatorischen Programmpunkte je nach Zeitplan, Sprachanimation mindesten 30min und immer wenn Zeit ist

Ziele: Sicherheit vermitteln, Kennenlernen, Überblick über das Programm geben, Hemmungen zur Kommunikation abbauen Vertrauen schaffen, Erwartungen der TN erfahren

Materialien: Empfangstisch, Übersicht Ansprechpersonen (Hauptamt/Teamende), pro TN einen Campordner, Aushänge Regeln, je nach Methodenauswahl z.B. Flipchart, Moderationskärtchen etc.

Modul 2: Bildung für nachhaltige Entwicklung

Methode	Inhalt
Planspiel Klimasiedler	Klimasiedler ist ein Geländespiel, das an das Brettspiel „Siedler von Catan“ angelehnt ist. Im Bestfall simuliert es das Prinzip nachhaltigen Wirtschaftens im Hinblick auf die Überlastung der Erde. In Kleingruppen von 3-4 Personen erwirtschaften sich die Teilnehmenden Rohstoffe und kaufen Konsumgüter um Wohlstand auszubauen. Der Rohstofferwerb erfolgt durch kleine Spiele und Aufgaben an sogenannten „Rohstoffstationen“, die auf dem Gelände verteilt sind. Mit dem wachsenden Wohlstand der Gruppen wächst jedoch auch die Menge an Treibhausgasen, die durch eine Art Jenga-Turm demonstriert wird. Kippt der Turm droht eine Klimakatastrophe, die für alle Gruppen Folgen hat. Die Gruppen bewegen sich im Spannungsfeld von eigenem Konsum, Wohlstandserreichung und dessen gruppenübergreifender/globaler Auswirkung. Das Spiel wirft Fragen zur Klimagerechtigkeit, Konkurrenz und Kooperation auf. Der Aufbau des Spiels ist mit 1-2h sehr zeitintensiv. Das Spiel Klimasiedler wurde von Andreas Joppich entwickelt.
Kurzfilme Digital Africa	Die Kurzfilme zeigen verschiedene Social Start-Ups in Kenia, die Hard- und Software Produkte anbieten. Dabei geht es um Bezahlsysteme, Drohneneinsatz für die Landwirtschaft sowie 3DDrucker, die ökologische und soziale Herausforderungen angehen. In kurzen Clips bekommen die Zuschauer*innen Einblick in die junge afrikanische Gründer*innenszene. Der Film thematisiert digitale Lösungen für bestehende Herausforderungen und regt zum Perspektivwechsel an.

Zeit: Klimasiedler circa 3h, Kurzfilme circa 1h (es kann noch Material zur Reflexion eingesetzt werden, dann länger), Datenschutzworkshop 1-2h

Ziele: Klimasiedler: Verstehen des Prinzips des nachhaltigen Wirtschaftens, Verstehen um das Prinzip von Treibhausgasen, Erfahren von Konkurrenz, Kooperation und Fragen zur Gerechtigkeit
Kurzfilme: Lösungen für digitale Technologien kennenlernen, Perspektivwechsel
Datenschutz: Wissen um Daten und Datenabgabe, Wissen um Schutz der eigenen Daten

Materialien: Materialien zu Klimasiedler, DVD + evtl. Begleitmaterial

Modul 3: Praktische Workshops

Methode	Inhalt
Workshops des Fabmobils	Das Fabmobil ist ein fahrendes Kunst- und Designlabor, das Kindern und Jugendlichen den praktischen Zugang zu modernen Technologien ermöglicht. Ausgestattet mit Digitaltechnik und Werkzeug bietet das Fabmobil Workshops und Kurse im Bereich 3D Druck, Hacking, Robotik und Programmierung an. Die Teilnehmenden des Campos konnten sich zwischen den Themen 3D Druck und Laser-Cut entscheiden. Im 3D Druck haben die Teilnehmenden ein eigenes 3D Objekt am Computer designt und gedruckt. Der Workshop rund um den Laser-Cutter lief ähnlich ab: Zuerst stand das Designen eines Produktes an, das anschließend auf Plattenmaterial gedruckt wurde. Die Teilnehmenden konnten ihr eigen designtes und gedrucktes Produkt mit nach Hause nehmen. Weitere Infos zum Fabmobil und Buchung unter https://fabmobil.org/
Workshop Datenschutz	Die Jugendlichen nehmen an einem Workshop zum Thema Datenschutz teil. Sie erfahren mithilfe ihres eigenen Smartphones, was private Daten sind, an welchen Stellen sie Daten abgegeben und mit welchen einfachen Kniffs ihre Daten schützen können.

Zeit: Fabmobil-Workshops 2x circa 6h, Datenschutz circa 1-2h

Ziele: Fabmobil: Kennenlernen verschiedener Technologien, Design eines Produktes
Datenschutz: Wissen um Daten und Datenabgabe, Wissen um Schutz der eigenen Daten

Materialien: je nach Workshop (im Fabmobil vorhanden)

Modul 4: Exkursionen

Methode	Inhalt
Betriebs-besichtigung	Die Teilnehmenden besichtigen mindestens einen Betrieb im Bereich Digitalisierung/Technologie/IT. In Dresden wurde das Unternehmen E.Infra GmbH, einem Anbieter für elektrotechnische und kommunikationstechnische Anlagen, besucht. Die Teilnehmenden bekommen vor Ort eine Einführung zum Unternehmen, Besichtigen den Serverraum und erfahren, wie die Technologien zusammenlaufen und sprechen mit verschiedenen Mitarbeiter*innen und Auszubildenden. Zum Abschluss helfen sie bei der Installation einer Starlink Antenne und richten ein WLAN Netz ein.
Besuch der Ausstellung Künstliche Intelligenz	Zusätzlich gibt es eine Führung durch die Ausstellung „Künstliche Intelligenz“ im Dresdner Hygienemuseum. Die Führung dauert eine knappe Stunde und gibt ein Einblick in verschiedene Themenfelder, wie Historie intelligenter Maschinen, Einsatzfelder, Chancen und Risiken. Nach der Ausstellung haben die Teilnehmenden die Möglichkeit auch weitere Ausstellungen zu besuchen.

Zeit: circa 1-2 Stunden pro Betrieb zzgl. Vorbereitungszeit

Ziele: Kennenlernen vom Berufsalltag, verschiedener Berufe, je nach Betrieb Wissenszuwachs, Lernen in der Ausstellung

Materialien: Tickets für Fahrt, ggf. Lunchpakete

Modul 5: Berufsorientierung

Methode	Inhalt
Berufsorientierung der Agentur für Arbeit	Ein/e Berater*in der Agentur für Arbeit besucht das Camp und bringt eine etwa einstündige Präsentation über Ausbildungs- und Studienmöglichkeiten nach der Schule, Berufe im Bereich IT sowie Informationen zu Praktika, Bewerbungen und weitere Berufsberatungsangebote mit. Die Jugendlichen erhalten somit direkte Auskunft über alle Fragen und werden ermutigt sich bei dieser schwierigen Entscheidung Unterstützung zu holen. Der Vortrag kann auch gut online durchgeführt werden. Die Teilnehmenden bekommen die Möglichkeit sich nach dem Programm in der Gruppe auch einzeln beraten zu lassen.
VR Brillen	Ergänzend können sich die Teilnehmenden mithilfe bereitgestellter VR Brillen Betriebe anschauen und Einblicke in Berufe erlangen. Die VR Brillen sind bereits eingestellt und zeigen unter anderem auch Betriebe in der Nähe. Im Hauptmenü kann der Beruf als auch Ort gesucht werden. In einem 3D-Video wird in einem 3-5 minütigen Clip ein Betrieb gezeigt. Die Brillen können über folgenden Link bestellt werden: https://www.deinerstertag.de/

Zeit: 2-3 h inklusive Einzelberatungen und VR Brillen

Ziele: Kenntnisse über Ausbildungs- und Studienmöglichkeiten, Finanzierung und Bewerbung, Kennenlernen von Berufen, Kenntnisse über weitere Orientierungs- und Beratungsangebote, Optimierung des eigenen Bewerbungsvorhabens

Materialien: Laptop, Beamer, VR Brillen

Erfahrungen aus dem Themencamp

- Anreisezeitfenster für die TN: nicht alle TN auf einmal, Fragen können geklärt werden, individuelle Begrüßung schafft Vertrauen bei TN und Eltern/Sorgeberechtigten
- Frühzeitig Sprachanimation und Erlebnispädagogik/Teamchallenges einbauen, da sie den Gruppenzusammenhang stärken und die Leistungsfähigkeit der Gruppe steigern.
- Auswahlmöglichkeiten in der Freizeit schaffen, z.B. schwimmen, wandern etc.
- TN brauchen genügend Freizeit um z.B. einkaufen zu gehen
- Übersetzer*innen sollten auch außerhalb der Programmzeit ansprechbar sein
- Datenschutzworkshop mittig einbauen und nicht am Ende bei Ausfüllen von erforderlichen Fragebögen (des Geldgebers).
- Ausstellungen in der Stadt haben viel Teilnehmende oft schon mit der Schule besucht, daher mitunter etwas „Besonderes“ und Neues planen.

Weitere Tipps:

Tipp 1: Bei einem solchen Thema auf ein paritätisches Geschlechterverhältnis achten und ggf. Plätze für Mädchen* freihalten.

Tipp 2: Bei den Betriebsbesichtigungen unbedingt erfragen, ob die TN etwas praktisch ausprobieren können.

Tipp 3: Thematische Angebote am besten nach Alters- und Interessenlage zur Auswahl anbieten.

Tipp 4: Unbedingt das Thema Geschlecht/Geschlechtergerechtigkeit im Beruf einbbauen.

Tipp 5: Ein Bergfest in der Mitte der Woche anstelle einer Abschlussparty erspart viel Stress am Abreisetag

Berufeliste

Die unten angeführte Tabelle führt verschiedene Berufe aus den Bereichen IT, Technik und Digitalisierung auf, ohne dass sie einen Anspruch auf Vollständigkeit erhebt. Es handelt sich vielmehr um eine Auswahl an entsprechenden Berufen und Ausbildungsmöglichkeiten, mit der wir in unserem Camp gearbeitet haben.

Beruf	Art der Ausbildung
Elektroniker*in/Systemelektroniker*in	Betriebliche (duale) Ausbildung
Informations- und Telekommunikationssystem-Elektroniker*in	Betriebliche (duale) Ausbildung
Elektroanlagenmonteur*in	Betriebliche (duale) Ausbildung
Netzwerktechniker*in	Betriebliche (duale) Ausbildung
Fachinformatiker*in	Betriebliche (duale) Ausbildung
Kaufkraft Digitalisierung/IT-Management System	Betriebliche (duale) Ausbildung
IT-Management	Studium
Elektrotechnik	Studium
Informatik	Studium
Ingenieurswesen	Studium
Data Science	Studium

Fotodokumentation

An dieser Stelle sollen ausgewählte Eindrücke in Form von Fotos, die während der sieben Tage entstanden sind, einen Einblick in die Umsetzung des Camps geben.

Zahlreiche Namens- und Kennenlernspiele brechen das Eis zu Beginn und sorgen für eine harmonische und arbeitsfähige Gruppe.

Beim Klimasiedler lernen die Teilnehmenden spielend den nachhaltigen Umgang mit natürlichen Ressourcen.

Im Design Thinking-Workshop entwickeln die Teilnehmenden einen Prototypen für aktuelle Herausforderungen und werden dabei kreativ.

Das Fabmobil gab einen Workshop. Hier überlegen sich die Teilnehmenden ein Design für ihren eigenes 3D-gedrucktes Objekt.

Die eigen designten Objekte wurden in verschiedenen Farben aus Kunstsoff gedruckt.

Immer wieder wurden erlebnispädagogische Spiele und Aktionen eingebunden. Hier beim Spiel „Krokodilfluss“.

Das Abschlussgrillen rundet die Woche ab.

Mithilfe von VR Brillen lernen die Teilnehmenden Berufe und Betriebe kennen.

Linkliste

https://berufenet.arbeitsagentur.de/berufenet/faces/index?path=null

https://www.umwelt-im-unterricht.de/themen/digitalisierung

https://www.baobab.at/wp-content/uploads/2022/02/Digital_Africa_Begleitmaterial.pdf

Partner

https://fabmobil.org/

https://www.e-infra.com/

https://www.deinerstertag.de/

https://www.dhmd.de/

Impressum

Six Days for Futur ist ein Projekt unter der Trägerschaft des arche noVa – Initiative für Menschen in Not e.V. in Partnerschaft mit dem Umweltzentrum Dresden e.V. und dem Valtenbergwichtel e.V.

Herausgeber

arche noVa – Initiative für Menschen in Not e.V.
Weißeritzstraße 3,
01067 Dresden
Tel.: 0351 | 48 19 84 - 0
Fax: 0351 | 48 19 84 - 70
E-Mail: info@arche-nova.org
Internet: www.arche-nova.org

Kontakt:

Projekt „Six Days for Future“
Claudia Holbe
Tel: 0351 481984-69
E-Mail: anmeldung@6days4future.de

Layout: Johannes Metzner
Fotos: arche noVa – Initiative für Menschen in Not e.V.

Copyright: CC BY-NC-SA 4.0

Dresden, Oktober 2022

arche noVa
Initiative für Menschen in Not

UMWELT ZENTRUM DRESDEN

VALTENBERG-WICHTEL e.V.

SIX DAYS FOR FUTURE

www.6days4future.de

Prinzipien unserer Arbeit:

- Wir vermitteln unsere Inhalte geschlechter- und diversitätssensibel.
- Jede*r ist willkommen.
- Wir arbeiten möglichst barrierefrei.

KONTAKT

Claudia Holbe & Lore Binder
0351 481 984 69
anmeldung@6days4future.de
Six Days for Future
6days4futre
www.6days4future.de
www.zukunftsberufe.info

Das Projekt "SIx Days for Future" wird im Rahmen des ESF-Bundesprogramms "Berufsbildung für nachhaltige Entwicklung. Über grüne Schlüsselkompetenzen zu Klima- und ressourcenschonendem Handeln im Beruf - BBNE" durch das Bundesministerium für Umwelt, Naturschutz und nukleare Sicherheit sowie den Europäischen Sozialfonds gefördert.

Bundesministerium für Umwelt, Naturschutz, nukleare Sicherheit und Verbraucherschutz

ESF Europäischer Sozialfonds für Deutschland

Europäische Union

Zusammen. Zukunft. Gestalten.