

**SIX
DAYS
FOR
FUTURE**

**LOSGEHEN
ANPACKEN
DURCHSTARTEN**

Medien & Veranstaltungen

THEMENCAMP

Anleitung & Dokumentation

Inhalt

Vorbemerkung zum Projekt	2
Konzept	3
Lernziele	4
Aufbau	5
Module	9
Erfahrungen	21
Berufeliste	22
Fotodokumentation	24
Impressum	25

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 Wirtschaftsweisen 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 „Losgehen Anpacken Durchstarten“

Das Camp „Losgehen Anpacken Durchstarten“ ist ein praxisorientiertes Angebot für Jugendliche und junge Erwachsene zwischen 13-17 Jahren in der ersten Phase der Berufsorientierung. In diesem Themencamp geht es um die Planung einer eigenen nachhaltigen Party. Dabei werden Berufe und Tätigkeiten im Bereich Tourismus, Freizeit und Medien vorgestellt und erprobt. Teilnehmen können zwischen 12 und 25 Personen. Das Programm umfasst sechs Tage mit Vollverpflegung, Arbeitseinheiten von jeweils 9:00 bis 12.30 Uhr/14.30 bis 18:30 Uhr sowie verschiedene Abendgestaltungen. Erstmals wurde das Camp vom 19. - 24.10.20 im Jugendgästehaus Pirna Liebenthal durchführt.

Der Aufbau des Camps ist didaktisch begründet und gliedert sich in sogenannte Thementage, welche mehrere Module umfassen. Elemente der Bildung für nachhaltige Entwicklung sowie der Berufsorientierung finden konstant während der gesamten Campzeit statt. Der erste Tag ist für Ankommen und Kennenlernen geplant. Der zweite Tag bildet den Einstieg in das Thema Nachhaltigkeit. Mittels verschiedener BNE-Methoden werden die Jugendlichen an die Themen Konsum, Nachhaltigkeit und Müll(-vermeidung) herangeführt, welche die Grundlage einer müllfreien, nachhaltigen Party bilden. Die Teilnehmenden werden am Nachmittag selbst aktiv. Sie entwickeln kreative Ideen und probieren sich praktisch aus. Beim Filmabend lernen sie Best Practices Beispiele kennen.

An Tag drei findet der erlebnispädagogische Ganztagesausflug statt. Es geht um Herausforderungen und die damit verbundenen Erlebnisse und Erkenntnisse, welche im Nachgang durch Reflexion in verallgemeinerbare Erkenntnisse überführt werden. Tag vier bildet den Einstieg in die Berufsorientierung. Mit dem Spiel „Expedition Zukunft“ werden spielerisch mögliche Wege nach der Schule erkundet. Am Nachmittag beginnt der Workshop Veranstaltungsplanung und die Entwicklung von Ideen für die eigene müllfreie Party. Den Abschluss bildet ein Berufe-Abend, wobei konkret auf spezielle Berufe, Ausbildungs- und Studienmöglichkeiten eingegangen wird. Der fünfte Tag, der Workshoptag, ist zur Vorbereitung der eigenen Party am Abend vorgesehen. Hier können die Teilnehmenden ihr bisher Gelerntes einfließen lassen und durch praktisches Arbeiten konkrete Berufe erproben. Der letzte Tag bildet eine Reflexion des Camps sowie die Abreise.

Lernziele

Lernziel 1: BNE / Nachhaltigkeit

Die Teilnehmenden...

- wissen was der Begriff Nachhaltigkeit bedeutet
- wissen wie Nachhaltigkeit im Alltag aussehen kann
- kennen Probleme und Herausforderungen von Müll (speziell Plastik)
- kennen Lösungsansätze zur Müllvermeidung
- reflektieren ihr eigenes Konsumverhalten
- kennen Möglichkeiten des gesellschaftlich-politischen Engagements
- können nachhaltige Techniken selbst umsetzen (Handlungsmöglichkeiten z.B. Upcycling, Re-Design, Do It Yourself)

Lernziel2: Berufsorientierung

Die Teilnehmenden...

- kennen mögliche Wege nach der Schule
- haben sich mit ihren eigenen Interessen, Talenten und Wünschen auseinandergesetzt
- haben mindestens einen Betrieb/Unternehmen kennengelernt
- wissen wo sie weitere Informationen zu Berufen, Ansprechpersonen finden
- kennen Ausbildungs- und Studienmöglichkeiten
- haben eine Reflexionsmethode kennengelernt
- haben etwas Praktisches gelernt (z.B. Upcyclingmöglichkeiten, Veranstaltungsplanung, Flyergestaltung, Kochen)

Lernziel 3: Schlüsselkompetenzen

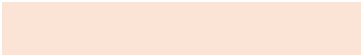
Während des gesamten Camps wurden folgende Schlüsselkompetenzen trainiert:

- Teamfähigkeit
- Konfliktfähigkeit
- Kommunikationsfähigkeit
- Einfühlungsvermögen

Aufbau

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

Legende:

	Praktische Workshops
	Exkursionen / Freizeit
	Inputs & BNE-Methoden
	Betriebliche Exkursionen
	Organisatorisches / Allgemeines
	Berufsorientierung

Tag 1:

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

Tag 2:

Dauer	Thema / Name	Methode
1h	Morgenangebot optional	ein Teammitglied als Ansprechperson
0,5 h	Stimmungsabfrage, Warm up, Tagesablauf vorstellen	Warm up Spiel, Tagesablauf via Flipchart
3 h	Einstieg in das Thema: Nachhaltigkeit Müll (Problematiken und Handlungsansätze)	Globingo, Streichholzspiel, Müllzeitstrahl, Kurzfilme, Gruppenrecherche, Auswertung
1,25 h	Nachhaltige Geschäftsidee entwickeln	Start(up)4future -nachhaltige Geschäftsidee entwickeln (parallel Upcycling Workshop
1,25 h	Upcycling Workshop	Upcycling mitgebrachter Dinge (parallel zu Start(up)4future)
0,5 h	Präsentation der nachhaltigen Geschäftsideen, Tagesreflexion	Feedbackmethoden
2 h	Filmabend zum Thema	Film und Diskussion
0,5 - 1 h	Teamrunde	Gesprächsrunden zwischen Hauptamtlichen und Teamenden

Camp | Losgehen Anpacken Durchstarten

Tag 3:

Dauer	Thema / Name	Methode
1h	Morgenangebot optional	ein Teammitglied als Ansprechperson
0,5 h	Stimmungsabfrage, Warm up, Tagesablauf vorstellen	Warm up Spiel, Tagesablauf via Flipchart
8 h	erlebnispädagogischer Tagesausflug in die Sächsische Schweiz	Wanderung und Höhlentour
2 h	offener Abend + Angebot	Begegnungen schaffen z.B. Spieleabend für Interessierte
0,5 - 1 h	Teamrunde	Gesprächsrunden zwischen Hauptamtlichen und Teamenden

Tag 4:

Dauer	Thema / Name	Methode
1h	Morgenangebot optional	ein Teammitglied als Ansprechperson
0,5 h	Stimmungsabfrage, Warm up, Tagesablauf vorstellen	Warm up Spiel, Tagesablauf via Flipchart
2,5 - 3 h	Stationsspiel Expedition Zukunft - Wege nach der Schule	Expedition Zukunft
	Einstieg in die Veranstaltungsplanung	Brainstorming Kriterien
1,5 h	Partyidee entwickeln , präsentieren	Gruppenarbeit Personas entwickeln, Elevatorpitch, 5-Punkte Präsentation
0,5 h	Auswertung, Tagesfeedback, Einteilung Workshops	Feedbackmethoden
1 h	Berufeabend	Thementische mit Berufesteckbriefen, Berufesteckbrief
0,5 - 1 h	Teamrunde	Gesprächsrunden zwischen Hauptamtlichen und Teamenden

Camp | Losgehen Anpacken Durchstarten

Tag 5:

Dauer	Thema / Name	Methode
1h	Morgenangebot optional	ein Teammitglied als Ansprechperson
0,5 h	Stimmungsabfrage, Warm up, Tagesablauf vorstellen	Warm up Spiel, Tagesablauf via Flipchart
3 h	Workshop Programm und Deko	
2 h	Auseinandersetzung mit Idolen, Wünschen, Stärken, Interessen	Das bin Ich
4 h	Workshop Öffentlichkeitsarbeit	Erstellung eines Plakates
0,5 - 1h	Fokusgruppengespräche	externe Evaluation
3 h	Workshop Kochen	
3 h	Abschlussabend - die eigene Party	
0,5 - 1 h	Teamrunde	Gesprächsrunden zwischen Hauptamtlichen und Teamenden

Tag 6:

Dauer	Thema / Name	Methode
1h	Morgenangebot optional	ein Teammitglied als Ansprechperson
1,5 h	Frühstück und Sachenpacken	
0,5 h	Stimmungsabfrage, Warm up, Tagesablauf vorstellen	Warm up Spiel, Tagesablauf via Flipchart
1,5 h	Abschlussreflexion , Verabschiedung und Abreise	Wochenrückblick, Auswertung, Feedbackmethoden, Fragebögen, Ausblick weiter Camps, Verabschiedung und Abreise
2 h	Teamrunde	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 und Camp-Alltag

Methode	Inhalt
Anreise	Das Organisationsteam (Hauptamtliche Personen und Teamende) ist bereits ab 11.00 Uhr am Veranstaltungsort und trifft Vorbereitungen zu Räumen, Materialbereitstellung und trifft wichtige Absprachen in der Betreuungsrunde und den Verantwortlichen der Unterkunft. Die Teilnehmenden (TN) können innerhalb eines Anreisezeitfensters von 15:00 bis 16:00 individuell in der Unterkunft 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).

Zeit: 7 h (inkl. Anreise Camp-Team und TN)

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

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

Modul 2: Camp-Ordner/ Material

Methode	Inhalt
Camp-Ordner	Allen TN wird nach der Vorstellung der Woche ein Camp-Ordner ausgeteilt und kurz erklärt. Der Camp-Ordner ist in drei Abschnitte unterteilt: "Mein Profil", "Meine nächsten Schritte" und "Wissenswertes". Der Abschnitt "Mein Profil" enthält Reflexionshilfen und Materialien zur Ermittlung von persönlichen Zielen, Stärken und Fähigkeiten. Im Abschnitt "Meine nächsten Schritte" finden die TN z.B. eine Übersicht zu Ausbildung/Studium, Ansprechpartner*innen. Im Kapitel "Wissenswertes" erhalten die TN Informationen zum Thema Nachhaltigkeit, Tipps im Alltag und in der Berufswelt. Einige Inhalte des Camp-Ordners nehmen Bezug zu den einzelnen Inhalten/ Workshops im Camp, Andere können die TN schon im Vorfeld oder zwischendurch ausfüllen.

Zeit: in der Abschlussreflexion, im Workshop oder Zwischendurch (circa 5-10 Minuten)

Ziele: Erfahrungen aus dem Camp festhalten, nach dem Camp Weiternutzung für die Berufsorientierung

Materialien: pro Teilnehmenden einen vorgefertigten Ordner und Stift

Modul 3: Morgen-, Abend- und offene Pausenangebote

Methode	Inhalt
Morgen- und Pausenangebote sowie offener Abend	Grundsätzlich ist immer eine Betreuungsperson am Morgen und in der Nacht als Ansprechpartner*in für die TN verfügbar. Dies wird den TN beim Tagesabschluss kommuniziert sowie auf dem Betreuer*innenboard gut sichtbar für die TN festgehalten. Beim Morgenangebot ist eine Betreuungsperson 1h vor dem Frühstück für die TN verfügbar. Hier können optional Yoga, Morgensport und Spiele angeboten werden. Dabei wechseln sich die Betreuungspersonen ab. Pausen- und Freizeitangebote werden durch die Teamenden begleitet. Denkbar sind hier Tischtennis, Ballspiele etc. Die Abendgestaltung ist bis auf Dienstagabend (Filmabend zum Thema) und Donnerstagabend (Berufe-Abend) frei gestaltbar. Denkbar wären z.B. Lagerfeuer, Spiele, Chillen...
Morgenrunde und Tagesabschluss	In jedem Workshop oder Camp spielen morgendliche und abendlich bzw. Tagesabschlussrunden eine wichtige Rolle. Oft werden sie durch ein kleines Spiel (Warmup) begleitet, das auflockern, herunterfahren oder den Gruppenzusammenhalt stärken soll. Morgens sollte noch einmal auf das Tagesprogramm verwiesen, abends auf das Programm des nächsten Tages geschaut werden. Hier gibt es auch die Möglichkeit auf Probleme oder Wünsche einzugehen.

Zeit: Morgen- und Pausenangebote: je nach Pausen-/Freizeit

Ziele: Wachwerden und Energie tanken, Begegnungen schaffen, ins Gespräch kommen, Vertrauen schaffen

Materialien: Betreuer*innenboard, verschiedene Gesellschaftsspiele, Nutzung von Angeboten der Unterkunft (Kicker, Tischtennis, Volleyball, Fußball, Klavier, etc.)

Modul 4: Teamrunden

Methode	Inhalt
Teamrunden	<p>In jedem Camp und Workshop finden Gesprächsrunden zwischen Hauptamtlichen und Teamenden statt um sich gegenseitig zu den folgenden Punkten auszutauschen und den nächsten Tag zu planen.</p> <ul style="list-style-type: none">- Befindlichkeitsrunde: Wie geht's mir? Wie ist der Tag für mich gelaufen?- Was ist mir aufgefallen in Bezug auf die TN?- Wo brauche ich Hilfe? Wo kann ich ggf. noch unterstützen?- Welche Aufgaben stehen am nächsten Tag an? Wer ist für was verantwortlich?

Zeit: 1 h oder je nach Bedarf

Ziele: Tagesreflexion, Vorbereitung nächster Tag

Materialien: Protokoll

Modul 11: Freizeit

Methode	Inhalt
Erlebnispädagogischer Ganztagesausflug	<p>Die Natur ist ein idealer Lernort - einfach, klar und unverhandelbar. Ganz unter dem Motto - Raus in die Natur – Fit für den Beruf. Angebot Höhlentour - Die Höhlentour ist eine geführte Wanderung durch die Sächsische Schweiz. Die Wanderung führt vorbei an den Tafelbergen Quirl und Pfaffenstein. Dabei nähern wir uns der Befahrung einer Höhle schrittweise an. Wir besuchen mehrere Höhlen und unternehmen kleine Mutproben und Teamspiele. Am Ende erhalten alle ihr "Outdoor-Diplom".</p>

Zeit: 5 h (+ zusätzliche Anfahrtswege)

Ziele: Natur und sich selbst wieder bewusster wahrnehmen, Überwindung von Antriebsschwächen, Stärkung des Durchhaltevermögens und der Konzentration, Stärkung des Selbstwertgefühls, Aufbau von Kooperationsfähigkeit und Toleranz, Umgang mit eigenen Grenzen und Krisen

Materialien: je nach Angebot entsprechende Kleidung, Lunchpakete, Erste Hilfe-Set, Notfallnummern, evtl. ÖPNV-Tickets

Modul 5: Bildung für nachhaltige Entwicklung

Methode	Inhalt
„Globingo- Was und warum konsumieren wir?“	Alle TN erhalten einen Globingo-Laufzettel mit verschiedenen Aussagen. Jede*r TN geht mit dem Zettel in der Hand frei im Raum umher, liest die Aussagen auf dem Zettel und sucht sich eine Person, von der sie/er denkt, dass diese Person auf eine Aussage des Laufzettels zutrifft. Findet der/die TN eine Person, dann wird der Name der Person und deren Antwort in das betreffende Feld eingetragen. Danach sucht der/die TN eine weitere Person, auf welche eine Aussage auf dem Zettel zutrifft. Ein Name darf immer nur einmal auf jedem Zettel stehen. Ziel ist es, eine waagerechte, senkrechte oder diagonale Reihe mit Personen zu finden, deren Namen in die Felder eingetragen werden. Wer zuerst fertig ist, ruft „Globingo!“ Zusammen werden die herausgefundenen Namen und Antworten gemeinsam mit den TN aufgelöst. Über Fragen werden Diskussionen über die Aussagen auf dem Laufzettel und die Themenaspekte aufkommen.
Streichholzspiel	Die Übung macht den TN die Endlichkeit eines nachwachsenden Rohstoffes bei Übernutzung erfahrbar. Sie schlüpfen in die Rolle von drei Erb*innen eines Waldes, die zunächst, in einer ersten Runde, in Konkurrenz zueinanderstehen und versuchen, so viele Bäume wie möglich für sich selbst zu ernten. In einer zweiten Runde kooperieren die TN miteinander und bewirtschaften den Wald gemeinsam. In der Auswertung können sie feststellen, dass zu hohe Entnahmen das Bestehen des Waldes gefährden und dass eine nachhaltige Bewirtschaftung unter Konkurrenzbedingungen schwierig ist.
Plastik-Ozean (Müllzeitstrahl, Kurzfilme, Handlungsoptionen)	TN setzen sich mit der Endstation Meer für unseren Plastikmüll auseinander. Dazu finden sie heraus, wie lange der Abbau verschiedener Produkte im Meer dauert. Ein Kurzfilm verdeutlicht den TN die ökologischen Auswirkungen. Zuletzt recherchieren sie in Kleingruppen Alternativen zu Plastikprodukten und Möglichkeiten der Müllvermeidung.

Zeit: 3,5 h

Ziele: TN können sich zu ihrem Konsumverhalten und einem verantwortungsvollen Umgang mit Konsumgütern positionieren, können den Einfluss von Werbung auf ihr Konsumverhalten kritisch reflektieren, wissen was der Begriff Nachhaltigkeit meint, kennen die Folgen von Kunststoffen im Ökosystem Meer und positionieren sich zu Möglichkeiten der Plastik- und Müllvermeidung.

Materialien: für alle TN Laufzettel Konsum Allgemein, pro Gruppe Arbeitsblätter Streichholzspiel, Kreppband und Kärtchen mit Jahresangaben, Texte zu Bioplastik, Recycling und Müllreduktion, Beamer und Laptop, Fipcharts, Stifte
Im Camp-Ordner gibt es für die TN eine Übersicht zur Nachhaltigkeit sowie Tipps.

Modul 6: Kreativwettbewerb

Methode	Inhalt
Start-(Up)4Future – nachhaltige Geschäftsideen	<p>Die Gesamtgruppe wird in zwei Gruppen eingeteilt. Die Gruppe 1 startet mit Start-(Up)4 Future, für die anderen TN findet parallel ein Upcycling-Workshop statt. (siehe nächstes Modul). Die beiden Gruppen tauschen nach der Pause am Nachmittag.</p> <p>Die TN teilen sich selbstständig in Kleingruppen ein und bekommt jeweils dieselbe Aufgabe: Sie versetzen sich in die Rolle von Gründer*innen einer nachhaltigen Geschäftsidee, die sie den anderen TN präsentieren sollen. Dabei kann es sich um ein Produkt oder Dienstleistung handeln. Folgende Fragen dienen den TN als Anhaltspunkte zur Präsentation:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Wen wollt ihr erreichen? (Zielgruppe der Geschäftsidee) - Was wollt ihr erreichen? – verändern? - Was/ Wen braucht ihr? - Name? Logo? Werbung? <p>Die Teilnehmenden haben eine Stunde Zeit. Am Ende soll eine Präsentation der nachhaltigen Geschäftsidee (Plakat, Modell, Theater/Sketch, Social Media Post, Werbespot, ...) entstehen.</p> <p>Ihnen stehen vielfältige Materialien, Tablets zur Recherche sowie ein Arbeitsblatt, auf dem sie ihre Ideen strukturieren und entwickeln können zur Verfügung. Angelehnt an einen Design Thinking Prozess durchlaufen sie dann verschiedene Phasen der Produktentwicklung. Das Ganze geschieht unter leichtem Zeitdruck. Am Ende wird das Ergebnis den anderen TN im Plenum vorgestellt.</p>

Zeit: 1 h

Ziele: kreative Ideen und Lösungen entwickeln, die eigenen Ideen präsentieren können, sich mit nachhaltigen Wirtschaftsweisen auseinandersetzen

Materialien: Flipcharts und Stifte, evtl. Tablets für Recherche, Auswahl an Bastelmaterial

Modul 7: Upcycling

Methode	Inhalt
Workshop „Upcycling“	<p>Die TN der Gruppe setzen sich im ersten Schritt mit dem Thema und dem Begriff Upcycling auseinander.</p> <p>Praktisch konnten sich die TN anschließend an verschiedenen mitgebrachten Materialien (T-Shirts, Konservendosen, Büchern, Milchkartons, Gläsern) versuchen und Möglichkeiten finden diese für sich umzugestalten. Dazu standen vielfältige Anleitungen/Vorschläge und Materialien wie Farben, Leim, Scheren etc. zur Verfügung.</p>

Zeit: 1h

Ziele: TN kennen die Bedeutung von Upcycling, praktisches Ausprobieren von Upcycling, kreative Ideen entwickeln

Materialien: Anleitungen/ Vorschläge, verschiedene Bastelmaterialien

Modul 8: Filmabend

Methode	Inhalt
Filmabend	<p>Mithilfe eines Filmabends werden Unternehmen, Ideen, Projekte, Kampagnen und weitere Lösungsansätze für nachhaltigen Konsum/ Müllreduktion gezeigt. Die Teilnehmenden sollen sich von den vielfältigen Lösungsansätzen inspirieren lassen. Anschließend wird durch gezielte Fragen eine Diskussion angeregt.</p> <p>TOMORROW – Die Welt ist voller Lösungen Unverpackt – nachhaltig leben ohne Plastik erlebnis hessen Doku Endlich nachhaltiger! Weg mit dem Plastikmüll (3/4) 66 Tage Wie ich auf Plastik verzichten kann die nordreportage NDR plan b – Weniger ist mehr</p>

Zeit: 1 -max. 2 h

Ziele: Kennenlernen von Best Practices (Ideen, Unternehmen, Projekte)

Materialien: Videos, DVD, Beamer, Leinwand, DVD-Player oder Laptop,
Im Camp-Ordner gibt es für die TN weitere Tipps und Trick zur Nachhaltigkeit.

Modul 9: Praktische Workshops zur Auswahl 1

Methoden	Inhalt
Einstieg in der Planung und Organisation von Veranstaltungen	<p>Ein*e Expert*in vermittelt Grundlagen für eine gelungene Veranstaltung sowie Best-Practice Veranstaltungen.</p> <p>Gemeinsam werden wichtige Kriterien für eine gelungene Veranstaltung gesammelt und visualisiert.</p>
Partyidee entwickeln und Präsentieren	<p>Die Gruppe wird in drei Kleingruppen eingeteilt und bekommt jeweils dieselbe Aufgabe: Sie sollen eine Persona, also eine fiktive Personenbeschreibung eines Kunden ihres Angebots/ Veranstaltung, entwickeln. Diese Beschreibung setzt sich wie folgt zusammen: Name, Alter, Beruf, Familienstand/Wohnsituation, Wohnort, Interessen/Hobbys, Werte/Überzeugungen. Dabei erhalten sie Unterstützung durch ein/e Expert*in. Die Persona werden im Plenum vorgestellt. Anhand dieser Persona entwickeln die drei Kleingruppen Ideen für die eigene müllfreie Party – wie muss die Party sein, damit die Person auch hinget? Wie erreicht man diese Person?</p> <p>Mit dem Elevator-Pitch präsentieren die Gruppen ihre Partyideen. Über eine Gruppenabstimmung wird dann Programm und Motto festgelegt.</p>
Workshop „Programm und Deko“	<p>Im Workshop „Programm und Deko“ planen die Teilnehmenden einzelne Programmpunkte und halten sie in einem Ablaufplan fest. Zudem stellen sie Dekorationsmaterial für die Party her. Dabei werden vorhandene Materialien genutzt und zum Teil auch upgecycelt. Am späten Nachmittag wird der Seminarraum nach dem Motto der Party stimmungsvoll eingerichtet und dekoriert sowie eine Musik-Playlist zusammengestellt.</p>
Workshop Öffentlichkeitsarbeit	<p>Mit Hilfe einer*s Expert*in entwickeln die Teilnehmenden eine Werbestrategie und Materialien zur Bewerbung der Müllfrei-Party. Im theoretisch-strategischen Teil werden verschiedene Wege erarbeitet, wie das potenzielle Publikum einer Veranstaltung angesprochen werden kann und wer von der Veranstaltung erfahren sollte. Dabei wird auf verschiedene Kommunikationskanäle, ihre Gemeinsamkeiten und Unterschiede, eingegangen. Die Teilnehmenden erhalten einen Einblick in die wichtigsten Grundlagen des Urheberrechts, wie Medien arbeiten und Quellen für Bildmaterial.</p> <p>Im zweiten Teil des Workshops werden die dafür benötigten Materialien wie Medienmitteilungen, Bildmotive und ein Plakat erstellt.</p>

Modul 9: Praktische Workshops zur Auswahl 2

Methode	Inhalt
Workshop „Kochen“	Der Workshop mit Expert*innen beginnt mit einem Einstieg in das Thema. Es werden Fragen in die Runde geworfen wie „Ich biete lieber zu viel als zu wenig essen an, wenn ich Leute einlade“ usw. und allen Teilnehmenden positionieren sich dazu auf einer imaginären Skala im Raum. So entstehen erste Gespräche über Konsumgewohnheiten, Ernährung, Wertevorstellungen. Anhand der Wertschöpfungskette wird nachverfolgt, wo die meisten Lebensmittel verloren gehen. Dieser Teil ist als Spiel gestaltet– indem Teilnehmende erst die Wertschöpfungskette in die richtige Reihenfolge bringen sollen und dann diskutieren, wo die Verschwendung am Größten ist. Schwerpunkt ist hier die Planung von Partys und warum diese oft nicht nachhaltig sind. Anschließend geben die Expert*innen Tipps, was jede*r gegen Verschwendung tun kann – wie z. Bsp. ein Büffet richtig geplant wird usw. Danach wird es praktisch. Es werden Speisen für eine „Müllfreie Party“ hergestellt. Hierfür wird zusammen mit den Teilnehmenden eine Auswahl Fingerfood aus geretteten Lebensmitteln hergestellt. Im Rahmen des praktischen Teils vermitteln die Expert*innen, was alles gegessen werden kann – dass so gut wie kein „Abfall“ entsteht beim ganzheitlichen Kochen.

Zeit: je nach Workshop 1-3h

Ziele:

Veranstaltungsplanung: Kontakt zu einer Expert*in, neue Fähigkeiten und Kenntnisse erlernen, Einblick in das Leben eines*r Selbstständigen

Partyidee: Kennenlernen von Marketingmethoden, praktisches Ausprobieren von Tätigkeiten, neue Fähigkeiten und Kenntnisse erlernen, Präsentation der eigenen Partyidee

Workshop Programm und Deko: praktisches Ausprobieren von Tätigkeiten, neue Fähigkeiten und Kenntnisse erlernen, Erprobung Beruf: z.B. Raumausstatter*in, Florist*in

Workshop Öffentlichkeitsarbeit: praktisches Ausprobieren von Tätigkeiten, Kontakt zu einer Expert*in, neue Fähigkeiten und Kenntnisse erlernen, Erprobung Beruf: z.B. Mediengestalter*in, Fotograf*in, Fotodesigner*in, Journalist*in, Mediendesigner*in, Pressefotograf*in

Kochen: Nachhaltigkeit in der Küche, praktische Umsetzung, praktisches Ausprobieren von Tätigkeiten, Kontakt zu einer Expert*in, neue Fähigkeiten und Kenntnisse erlernen, Erprobung Beruf: z.B. Fachkraft – Gastgewerbe, Koch/Köchin, Restaurantfachmann/-frau

Materialien:

Veranstaltungsplanung: Flipcharts, Stifte, Pinnwände, Beamer, Laptop, Leinwand

Partyidee entwickeln und Präsentieren: Flipcharts, Stifte, Pinnwände

Workshop Programm und Deko: Kreativmaterial für die Dekoration, Flipcharts, Stifte

Workshop Öffentlichkeitsarbeit: Kreativmaterial für die Dekoration, Flipcharts, Stifte

Workshop Kochen: Küche mit Kochutensilien

Modul 10: Berufsorientierung 1

Methode	Inhalt
Expedition Zukunft	<p>Die Teilnehmenden werden nach einem Losverfahren in drei Gruppen (nach den Schularten Hauptschulabschluss, Oberschulabschluss oder Abitur) geteilt und durchlaufen das gesamte Spiel als Gruppe. Jede Gruppe erhält am Anfang ein Startkapital von 200€, welches sich je nach Entscheidung vermehrt oder verringert. Auf dem Gelände/in der Unterkunft sind mehrere Stationen aufgebaut, an denen jede Kleingruppen eine gemeinsame Entscheidung treffen muss und daraufhin Aufgaben bewältigen und Fragen beantworten müssen. Die Stationen umfassen folgende Bereiche:</p> <p>Auf dem Gelände/in der Unterkunft sind mehrere Stationen aufgebaut, an denen jede Kleingruppen eine gemeinsame Entscheidung treffen muss und daraufhin Aufgaben bewältigen und Fragen beantworten müssen. Die Stationen umfassen folgende Bereiche:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Party ○ Persönliche Entscheidung ○ Berufsweg ○ Freiwilligendienst ○ BVJ – "Berufsvorbereitendes Jahr" ○ Jobben ○ Ausbildung ○ Weiterbildung ○ Fachabitur/Abitur ○ Studium ○ Auslandsjahr <p>Nicht alle Kleingruppen durchlaufen dabei alle Stationen. Auf einem Laufzettel können sie die Stationen und Entscheidungen sowie für sie wichtige Hinweise notieren. Nach Beendigung des Spieles haben die TN die Möglichkeit den eingeschlagenen Weg zu reflektieren. Als Grundlage stehen ihnen einzelne Reflexionsfragen zur Verfügung.</p>
Berufe-Abend	<p>An einem Abend bietet das Camp-Team (Hauptamt + Teamende + evtl. Praxispartner*innen) einen Austausch zu Berufen aus der Veranstaltungsbranche an. Im Raum sind 4 Gesprächstische mit Infzetteln mit verschiedenen Berufen. Die Teilnehmenden schauen sich diese an, insbesondere auch die dazugehörigen Anforderungen, Ausbildungsdauer- und Art, Jobmöglichkeiten etc. Die TN füllen ihre Berufe-Steckbriefe aus und kommen mit den Betreuer*innen sowie externen Personen ins Gespräche</p>

Modul 10: Berufsorientierung 2

Methoden	Inhalt
Das bin ich	Der Workshop "Das bin ich" beginnt mit einem kurzen Auflockerungsspiel. Anschließend begeben sich die TN auf eine Erinnerungsreise und treten in Kontakt zu ihren Kindheitstraumberuf, dem/der Kindheitsheld*in und ihrem heutigen Idol. Nach jedem Abschnitt haben die TN Zeit mindestens zwei Merkmale, Tätigkeiten oder Eigenschaften dieser Person auf ihrem Arbeitsblatt zu notieren. Im nächsten Schritt füllen die TN den Selbsteinschätzungsbogen aus und finden 3 Beispiele für ihre Eigenschaften. Danach wird den TN das Modell Eigen- und Fremdwahrnehmung erklärt sowie die Feedbackregeln. Die TN stellen sich gegenseitig, mithilfe ihres zuvor ausgefüllten Arbeitsblatts, vor. Die anderen TN geben mit Hilfe von Aufklebern Feedback und ergänzen die Arbeitsblätter der vorstellenden TN. Dieser Workshop ist vom Projekt BOOM. Feriencamps. Gestalte deine Zukunft.

Zeit: 2 - 3 h

Ziele:

Expedition Zukunft: Wissen um verschiedene Wege nach der Schule, Erleben verschiedener Möglichkeiten z.B. berufliche Umorientierung, Überbrückungsjahr etc., Erfahren, dass berufliche Umwege erlaubt sind

Berufe-Abend: Informationen zur Berufsorientierung, Kenntnisse über Berufe, Anforderungen, Inspiration und Mut-machen durch bunte Lebensläufe

Das bin ich: Auseinandersetzung mit Eigenschaften von Idolen und Vorbildern, Wünschen, Stärken, Interessen, Kennenlernen der eigenen Außenwirkung über Feedback von anderen Teilnehmenden, Gemeinsames Ableiten von Berufen und Tätigkeiten aus Wünschen, Stärken, Interessen, Persönlichkeit

Materialien:

Expedition Zukunft: Materialbox zum Spiel, je TN einen Laufzettel und Stifte

Im Camp-Ordner gibt es für die TN eine Übersicht zu Ausbildung/Studium

Berufe-Abend: verschiedene Berufe-Steckbriefe, Vorlage Berufe-Steckbrief, 4 Gesprächstische, Im Camp-Ordner gibt es für die TN weiterführende Informationen zum Thema Berufsorientierung

Das bin ich: Pro TN: einen Satz „Das bin ich“ - Arbeitsblätter, Kugelschreiber, Buntstifte, Aufkleber mit den verschiedenen Satzanfängen, Vorlesetext „Das bin ich“

Modul 12: Abschlussreflexion

Methode	Inhalt
Abschlussreflektion	<p>Gestartet wird mit einem Camprückblick in Form einer Diashow, um den Teilnehmenden zu verdeutlichen, was wir die Woche gemacht haben. Im Anschluss wird ein Feedback mittels Klebepunktabfrage von den Teilnehmenden zum Camp eingeholt. An drei bis vier Tischen sind Plakate mit verschiedenen Fragen vorbereitet. Die TN haben die Möglichkeit dort noch ihre Wortmeldungen zu notieren.</p> <p>Weiterhin werden die Fragebögen zur Beantwortung ausgeteilt.</p> <p>Am Ende gibt es einen Ausblick auf die weiteren Camps und Workshops und jede*r Teilnehmende erhält ein Teilnahmezertifikat.</p> <p>Im Nachgang erhalten alle Teilnehmenden per Mail eine Dokumentation der einzelnen Tage.</p>

Zeit: circa 1h

Ziele: Feedback von den Teilnehmenden, Verbesserungswünsche, TN verlassen das Camp mit einem Gefühl der Bestärkung,

Materialien: Flipcharts, Stifte, Klebepunkte, Teilnahmezertifikate, Informationen zu weiteren Camps/Workshops

Erfahrungen aus dem Themencamp

- Anreise des Betreuerteams am Vormittag ermöglicht Raumvorbereitungen, Materialbereitstellung, Absprachen etc.
- Anreisezeitfenster für die TN: nicht alle TN auf einmal, Fragen können geklärt werden, individuelle Begrüßung schafft Vertrauen bei TN und Eltern/Sorgeberechtigten
- Aufgrund der Pandemie fand der Workshop Partyplanung und Öffentlichkeitsarbeit digital statt, was für die TN sehr ermüdend war
- Pausen für die TN klar kommunizieren und ausreichend Angebote vorhalten (im Sommer unbedingt Spiele im Freien)
- Bei jüngeren TN stößt voll vegetarische Verpflegung zum Teil auf Ablehnung
- Den Camp-Ordner stärker in den Ablauf/das Programm einbeziehen
- Unbedingt einen Einkauf für die TN ermöglichen
- Gratis Getränke (Wasser, Limo, Tee) kamen bei den TN sehr gut an
- Externe Evaluation sollte gut in den Ablauf integriert sein

Weitere Tipps:

- | | |
|----------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Tipp 1: | Ein Anreisezeitfenster für die Teilnehmenden ermöglicht ein entspanntes Ankommen am Veranstaltungsort. |
| Tipp 2: | ein gemeinsamer Kochabend ist gut fürs Team-Building |
| Tipp 3: | Ausreichend Pausen einplanen, in denen die Teilnehmenden die Möglichkeit haben sich zu bewegen und/oder ggf. einkaufen gehen können. |
| Tipp 4: | Inputs (Theoriephasen) sollten mit praktischen Arbeiten/ Pausen aufgelockert werden. |
| Tipp 5: | Gutes, abwechslungsreiches Essen und Getränke schaffen gute Stimmung. |
| Tipp 6: | Der Veranstaltungsort sollte ein stabiles WLAN haben. |

Berufeliste

Die unten angeführte Tabelle führt verschiedene Berufe aus den Bereichen Tourismus, Veranstaltung und Gastgewerbe 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.

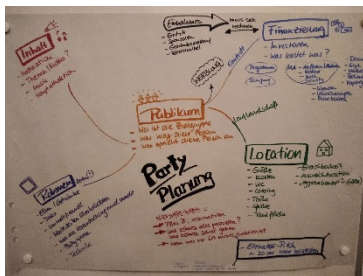
Beruf	Art der Ausbildung
Tourismuskaufmann/-frau	Betriebliche (duale) Ausbildung
Veranstaltungskaufmann/-frau	Betriebliche (duale) Ausbildung
Kaufmann/-frau – Tourismus und Freizeit	Betriebliche (duale) Ausbildung
Event-Manager/in	Studium
Kulturmanager/in	Studium
Kurverwaltungsfachmann/-frau	Studium
Touristikmanager*in	Studium
Mediengestalter*in Digital und Print	Betriebliche (duale) Ausbildung
Mediengestalter/in – Bild und Ton	Betriebliche (duale) Ausbildung
Fotograf*in	Betriebliche (duale) Ausbildung
Mediengestalter/in Digital und Print	Betriebliche (duale) Ausbildung
Fotodesigner*in	Studium
Journalist*in	Studium
Mediendesigner*in	Studium
Pressefotograf*in	Betriebliche (duale) Ausbildung/Studium
Redakteur/in	Studium
Designer/in (Ausbildung) – Foto	Schulische Ausbildung

Camp | Losgehen Anpacken Durchstarten

Designer/in (Ausbildung) – Grafik	Schulische Ausbildung
Designer/in – Kommunikationsdesign	Schulische Ausbildung
Raumausstatter*in	Betriebliche (duale) Ausbildung
Fachkraft – Gastgewerbe	Betriebliche (duale) Ausbildung
Koch/Köchin	Betriebliche (duale) Ausbildung
Restaurantfachmann/-frau	Betriebliche (duale) Ausbildung
Catering-Manager*in	Studium

Fotodokumentation

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



Im Workshop Partyplanung lernen die Teilnehmende was alles bedacht werden muss. Die Ergebnisse werden in einer Mind-Map festgehalten.



Mit dem Streichholzspiel simulieren die Teilnehmenden eine Waldrodung und lernen spielerisch über nachhaltiges Wirtschaften.



In einem Input der Agentur für Arbeit lernen die Teilnehmenden verschiedene Berufe im Bereich Mobilität und Stadtplanung kennen.



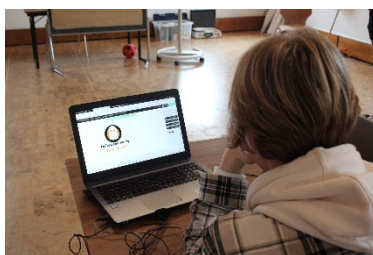
Im Workshop Kochen verarbeiten die Teilnehmenden regionale und saisonale Lebensmittel.



Das Thema Müll und Müllabbau wird mithilfe eines Zeitstrahls vermittelt.



Im Spiel „Expedition Zukunft“ durchlaufen die TN Stationen und beschäftigen sich mit Möglichkeiten nach Der Schule.



Ein Teil der Gruppe lernt im Workshop Öffentlichkeitsarbeit wie sie ein Event einem Publikum publik macht.



Das Deko-Team entwirft und bastelt die Deko für die Müllfreie Party.



Am Ende ist ein leckeres Buffet zusammengelassen.

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](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/)

Dresden, April 2022

**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



Janet Conrad



0151 743 802 61



anmeldung@6days4future.de



Six Days for Future



6days4future

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, nukleare Sicherheit und Verbraucherschutz sowie den Europäischen Sozialfonds gefördert.