

talentCAMPus – Beispiele umgesetzter Projekte

Um Bündnissen für Bildung die Planung und Antragstellung ihrer Projekte zu erleichtern, werden hier beispielhafte Projekte aus der talentCAMPus-Praxis vorgestellt. Sie sind als Anregungen zu verstehen und vielfältig variierbar. Die Projektideen sind alleinstehend umsetzbar, aber auch eine Flankierung halbtägiger Lernförderungsangebote im Rahmen des vom Bundesministerium für Bildung und Forschung ausgerufenen Sommers der kulturellen Bildung ist möglich.

1. Beispiel: „Nachhalt-ICH - In welcher WELT wollen WIR leben?“ (vhs Region Kassel)

Baustein 1: BNE und Sprachförderung

Baustein 1 bezieht sich auf die Sensibilisierung zum Thema Umwelt, das Gegenüberstellen von Lebenswelten und auf die Entwicklung von Verantwortungsbewusstsein im Sinne von Nachhaltigkeit. Sprachliche Herausforderungen geben Anlass, sich mit dem Begriffsverständnis im Feld der Nachhaltigkeit zu befassen und die Sprachkompetenz zu steigern. Das Bildungsmaterial „Ein T-Shirt geht auf Reisen“ befasst sich mit Herkunft und Entfernung, dem Preis, den Arbeitsbedingungen und -löhnen und dem Material eines T-Shirts. Die Heranführung der Thematik an Kinder und Jugendliche findet spielerisch statt und thematisiert die überwiegend wenig nachhaltige Herstellung von Kleidung.

Baustein 2: Upcycling, Basteln, kreatives Schreiben

Daraufhin werden im Upcycling-Workshop alte Kleidungsstücke umgestaltet, z. B. mit Stoffstiften oder selbst hergestellter Farbe aus Naturprodukten. Die Kinder lassen sich auch von Bastelmöglichkeiten aus Ländern aller Welt inspirieren und erstellen Freundschaftsbänder, was gleichzeitig Motorik und Aufmerksamkeit fördert. Auch Texte, Raps, Songtexte, Geschichten und Gedichte zum Thema Nachhaltigkeit werden bearbeitet und eignen sich dazu, die genannten sprachlichen Herausforderungen zu kreativ zu meistern.

2. Beispiel: „Theater – Begegnung mit berühmten Persönlichkeiten“ (vhs Rhön und Grabfeld)

Baustein 1 und 2: Schauspiel(-technik), Recherche, Theaterkunst

Die Jugendlichen entwickeln gemeinsam ihr eigenes Schauspiel. Sie arbeiten sowohl individuell an ihrem zu spielenden Charakter als auch im Team am gemeinsamen Endergebnis. In Baustein 1 werden die Technik der Umsetzung erarbeitet und Recherche-Methoden gezeigt, wobei auch das Phänomen Fake News thematisiert wird. Was macht eine berühmte Persönlichkeit aus und wie finde ich heraus, welche Informationen stimmen? Was hat die zu

1

spielende Person mit mir gemeinsam, was nicht? Es wird gezeigt, wie genau und klar man an der Figur arbeiten muss, mit welchen Schauspieltechniken man welchen Charakter darstellen kann. In den Pausen setzen die Dozentinnen Spiele aus der Theaterpädagogik ein. Hierbei wird sowohl das Körper- und Stimmbewusstsein gestärkt als auch Teamwork, Selbstbeherrschung und Konzentrationsfähigkeit.

3. Beispiel: „Lernkünstler*innen“ (vhs Bamberg-Land)

Baustein 1: Lernförderung

Die Kinder und Jugendlichen werden beim Festigen schulischer Lerninhalte in Deutsch und Mathematik unterstützt. Sie wiederholen Schulstoff in entspannter Atmosphäre und in Kleingruppen von 6 Personen, sodass eine gezielte und individuelle Förderung durch die Kursleitung gewährleistet ist.

Baustein 2: Kunst-Workshops

In verschiedenen künstlerischen Workshops erfahren die Kinder unabhängig von der schulischen Leistung ein Erfolgserlebnis, das sie in ihrer Selbstwirksamkeit stärkt, was sich wiederum positiv auf das Lernen auswirkt.

Fotografie:

Ziel des Foto-Workshops ist es, den Kindern zu zeigen, wie viel Spaß und Kreativität beim Fotografieren entsteht und wie viel man auch mit wenig Equipment erreichen kann. Inhalte sind: Technische Grundlagen der Fotografie, Bildgestaltung/-aufbau, Bildbearbeitung am PC, Fotografie mit dem Smartphone, Bildbearbeitung am Smartphone und Shootings.

Stop-Motion:

Es werden Stop-Motion-Filme erstellt, wobei Empowerment im Zentrum steht. Die Teilnehmenden entwickeln ihre eigene Geschichte, zeichnen und animieren alle Charaktere und vertonen ihren Film zum Schluss sogar noch selbst. Da die verwendete Technik (iPad, Beleuchtung, Requisiten) niedrighschwellig ist, liegt der Fokus vor allem in der kreativen Arbeit. Die zentrale Botschaft bei allem: Ihr selbst könnt solche Filme machen. Was ihr braucht, sind Freude am kreativen Basteln und eine Geschichte, die euch selbst fasziniert.

Trommeln:

Beim Trommelworkshop lernen die Kinder verschiedene Trommeln und Percussion-Instrumente kennen und dürfen diese mit verschiedenen Techniken und Rhythmen ausprobieren. Konzentrations- und Lernfähigkeit werden durch die Integration verschiedener Sinnesmodalitäten (Tasten, Sehen, Hören, Singen, Zählen, Körperbewegung) gesteigert. Während des jeweils dreistündigen Workshops lernen die Kinder vier verschiedene afro-brasilianische Rhythmen kennen. Außerdem lernen sie während des gemeinsamen Spiels aufeinander zu achten, aufeinander zu hören und sich nonverbal zu verständigen, so dass

2

sie am Ende des viertägigen Workshops als Percussion-Ensemble auftreten könnten, um das Gelernte zu präsentieren.

Theater:

Im Theater-Workshop geht es darum, einen offenen Begegnungsraum zu schaffen, in dem die Kinder und Jugendlichen mit den Grundlagen des Theaterspielens vertraut gemacht werden. Mit Spielen und Improvisationsübungen wird gezeigt, wie sich Körper, Stimme und Bewegung gezielt als szenisches Gestaltungsmittel einsetzen lassen, beispielsweise bei der Darstellung von Emotionen.

Malen:

Im Workshop wird mit den Kindern ein Mal-Projekt entwickelt, innerhalb dessen individuell oder kollektiv gearbeitet werden kann. Die Kinder malen mit flüssigen Farben auf unterschiedlichste Träger: Normal- oder großformatige Papiere, Leinwände, Äste, Kartons, Kisten, etc. Dabei werden zwei grundlegende Regeln befolgt: Die Farbreserven sollen rein bleiben und sollten sich erst auf dem Träger mischen, darum gibt es für jede Farbe einen eigenen Pinsel. Zweitens: Eine Fläche, ein Objekt wird immer ganz mit Farbe bemalt. Damit einher gehen die bewusste Auswahl eines Trägers, eine Auseinandersetzung mit dem malerischen Aufbau sowie eine konstante und fokussierte Beschäftigung mit einem einzelnen Malprojekt. Das Projekt ist auf die Bedürfnisse der Kinder abgestimmt, denn es ist davon auszugehen, dass diese in der gegenwärtigen Situation einen möglichst selbstbestimmten Ausgleich mit gleichzeitig starken sinnlichen Impulsen gut gebrauchen können.

4. Beispiel: „Selbst gemacht“ (vhs Erlangen)

Baustein 1: Lernförderung, Partizipationsmöglichkeiten, BNE

In Baustein 1 wird spielerisch durchgeführte Lernförderung (z.B. Deutsch, Englisch, Mathe) angeboten. Die Jugendlichen sollen erfahren, welche Möglichkeiten die Stadt gerade einkommensschwachen Familien bietet, um mit wenig Geld tolle Aktionen zu erleben. Hierbei soll auch das Wissen über den ErlangenPass und die dazugehörigen Angebote erweitert werden. Die Jugendlichen sollen Möglichkeiten finden, wie sie sich selbst als Ehrenamtliche einbringen können. Außerdem befassen sie sich in Baustein 1 mit der aktiven Umweltgestaltung mit Urban Gardening. Dabei werden Seedbombs hergestellt, die Problematik des Bienensterbens besprochen, brachliegende Flächen, eigene Töpfe, Beete oder Ähnliches bepflanzt. Eventuell werden aus Lebensmittelresten neue Pflanzen gezogen (z. B. Avocado-Baum, Lauchzwiebeln). Es wird das Umweltbewusstsein gestärkt, in dem aktiv etwas für die Umwelt getan wird und die Jugendlichen den eigenen Einfluss sehen. Sie sind viel draußen, gemeinsam aktiv und unterwegs.

Baustein 2: Kunst-Workshops

Stop-Motion/Trickfilm:

In Baustein 2 befassen sich die Jugendlichen mit dem Videodrehen (z. B. Stop-Motion/ Trickfilm). Hierbei können sie entweder auf dem eigenen Handy/Tablet oder mit geliehenen iPads die kostenlose App „Stop Motion Studio“ nutzen. Es werden Figuren als selbstgemachter Knete hergestellt und aus Alltagsmaterialien, Papier und Schuhkartons Filmkulissen hergestellt. Es werden auch Tutorials dazu gefilmt, wie man selbst Knete herstellen kann.

Balance Boards:

In einem anderen Workshop werden Balance Boards gebaut und gestaltet. In der Bewegungspause können die Jugendlichen ihre Körperbeherrschung und den Gleichgewichtssinn auf dem Balanceboard schulen. Es ist außerdem geplant, Blindspiele und andere Sinnesübungen durchzuführen, einen Barfußpfad selbst anzulegen, Streifzüge durch die Natur zu unternehmen und „Waldbaden“ zu erleben. Die Jugendlichen stärken dabei ihr Körperbewusstsein und ihre Sinne, können Bedürfnisse klarer wahrnehmen und kommunizieren, üben Achtsamkeit und Präsenz und erleben die beruhigende Wirkung der Natur.

Müllwerkstatt:

In einer Müllwerkstatt werden aus Abfallprodukten Kunstobjekte wie beispielsweise Roboter, Lieblingstiere, Superheld*innen oder Autos hergestellt. Diese werden anschließend ange-malt, besprüht oder mit Pappmaché beklebt.

Naturwerkstatt:

In einer Do-it-yourself Naturwerkstatt stellen die Jugendlichen Kosmetika (z. B. Haarspülung, Seife, Creme, etc.) selbst her. Dabei werden Wildkräuter genutzt. Es wird Schmuck aus Naturmaterialien hergestellt, Spielzeug (z. B. Steinspiele, Kalaha, Mikado) aus Holz und eventuell werden zusätzliche Hilfsmaterialien (z. B. Abfälle wie Tetrapaks) im Rahmen von Upcycling umgestaltet. Die Jugendlichen sollen dabei unter anderem den sicheren Umgang mit dem Taschenmesser, Säge, Axt, etc. erlernen und die Natur als wertvolle Ressource erleben. Durch das längere Dranbleiben an einem größeren Projekt wird die Konzentrationsfähigkeit gefördert.

5. Beispiel: „KiezkulTouren“ (Otto-Suhr-Volkshochschule Neukölln)

Baustein 1: Sozialraumbezogene Geografie und (Kultur-)Geschichte

In diesem Workshop werden die Teilnehmer*innen orts- und sachkundige Fremdenführer*innen in ihrem Wohnort. Hierbei lernen sie Interessantes über Geografie, Geschichte, Kunstgeschichte, Religion sowie kulturelle, wirtschaftliche, gesellschaftliche Fakten und Zusammenhänge kennen. Dazu wird den Teilnehmer*innen eine Auswahl an Sehenswürdigkeiten, Denkmälern oder geschichtsträchtigen Gebäuden und Orten vorgestellt. Um Hintergrundwissen zu den einzelnen Orten zu bekommen, recherchieren die Teilnehmer*innen im Internet, in der Stadtbibliothek, in der Schulbibliothek und auf gemeinsamen Spaziergängen.

Baustein 2: Kreatives Schreiben

Dabei wenden die Teilnehmer*innen assoziative Verfahren des kreativen Schreibens an (z.B. Brainwriting, Cluster, Freewriting, Brainstorming, Mind-Map). Dadurch erlernen sie Techniken zur Entdeckung der eigenen Kreativität, zum schriftlichen Ausdruck ihres Erfahrungsschatzes und zum unterhaltsamen Vortragen ihres Wissens.

6. Beispiel: „Total digital“ (AWO Kreisverband Fulda)

Baustein 1: Digitalkompetenz

Das Projekt wird die Vermittlung und anschließende Anwendung **digitaler Kompetenzen** in den Mittelpunkt stellen. Die Teilnehmer*innen erlernen den kompetenten Umgang mit Hard- und Software, erlangen ein grundlegendes Verständnis über die Prozesse des Internets und erforschen gemeinsam die Zusammenhänge zwischen Technik, Funktion und Inhalten digitaler Medien. Auch für das Wissen um Datensicherheit (Bild- und Persönlichkeitsrechte) soll Raum geschaffen werden.

Baustein 2: Comics, Filme, Malen

Das erworbene Wissen wird anschließend praktisch umgesetzt, indem beispielsweise Comics erstellt oder kleine Filme gedreht, mit Effekten versehen und geschnitten werden. Im zweiten Teil werden die kreativen Potenziale dann „ganz analog“ entfaltet. So werden die Teilnehmer*innen die Gelegenheit bekommen, ihre Medien-Idole und die von ihnen produzierten Inhalte durch Acryl-Zeichnungen "in die reale Welt" transformieren um abschließend die transportierten Werte und Aussagen innerhalb der Gruppe zu reflektieren.

7. Beispiel: „Kultur im Freien“ (vhs Region Lüneburg)

Baustein 1: Umweltbildung und Sachkunde

In diesem niedrigschwelligen Projekt werden die Besonderheiten der Jahreszeiten, die aktuellen Lebensbedingungen heimischer Pflanzen und Tiere sowie der Einfluss des Klimawandels thematisiert. Fragen und Impulse seitens der Teilnehmer*innen werden aufgegriffen und Anreize zur selbständigen Vertiefung der Thematik geschaffen.

Baustein 2: Naturkunst

In diesem Kurs beschäftigen sich die Teilnehmer*innen intensiv mit dem Thema Naturkunst. Aus Pappe, Schnur und selbstgesammelten Naturmaterialien wird ein Naturtagebuch gebastelt. Außerdem werden mit Naturmaterialien Eitempera (Farbe mit Ei als Bindemittel) und Leimfarben angemischt und selbst hergestellte Leinwänden und Pappen damit bemalt. Die Kinder können auch kleine Lieblingstiere und Glücksbringer aus Holz, Draht und Gipsbinden bauen, und aus Stöckern und Hölzern entstehen Nester für die Tiere der Umgebung.

8. Beispiel: „i-kult“ (vhs Dahme-Spreewald)

Baustein 1 und 2: Verschiedene Workshops

Die Wahl des Titels „i-kult“ deutet darauf hin, dass die Nutzung von digitalen Medien das gesamte Alltagsleben der Zielgruppe bestimmt. Entsprechend sind die Workshops als ein offenes Netzwerk für die Zielgruppe zu verstehen. In dem Netzwerk aus modularisierten Workshops können sich die Teilnehmenden individuell und aufeinander aufbauend neue künstlerische und handwerkliche Fähigkeiten und Kenntnisse aneignen.

Film und Tanz:

Bei Jugendlichen wächst das Bedürfnis nach individueller Selbstdarstellung und Entwicklung einer "Brand" für die eigene Person. Um diesem Wunsch nachzukommen und datenschutzrechtlich sichere Wege in der digitalen Welt aufzuzeigen, sollen ein Kurzfilm- und ein Tanzworkshop stattfinden. Hier sollen die Teilnehmer*innen selbst eine Geschichte oder Dokumentation filmisch umsetzen. Zum anderen können sie durch ihre Arbeit einen Einblick in das technische Know-how der Filmkunst erhalten. Der Film und das Tanzvideo können dazu dienen, die eigenen Wahrnehmungen der vielen coronabedingten Einschränkungen und die damit zusammenhängenden Gefühle zu reflektieren.

Bücher-Workshop:

Im Zentrum des Bücherworkshops steht der bekannte Fantasy-Roman "Die Insel der besonderen Kinder" von Ransom Riggs. Die Teilnehmer*innen können die Geschichte durch Vorlesen, Filmsequenzen und andere Medien kennenlernen. Die Beschäftigung mit den Protagonisten soll aufzeigen, dass jedes Kind in sich besondere Talente und Kräfte birgt. Die Teilnehmer*innen werden durch die Gestaltung von Bildern, Plastiken, Textgeschichten und

6

Handyfilmen die bekannte Erzählung in eine neue Form bringen. Damit begeben sie sich auf die Suche nach ihren eigenen verborgenen Begabungen. Im Workshop wird die Fähigkeit der Akzeptanz und Würdigung der Andersartigkeit der Mitmenschen gestärkt und gelebt.

Graffiti:

Durch Graffiti erobern junge Leute ihr urbanes Lebensumfeld und gestalten es durch individuelle Botschaften neu. Das für 2020 gekürte Jugendwort "lost" ist zum Ausdruck eines aktuellen Lebensgefühls während Corona geworden und so offenbart sich dieser Begriff auch in der derzeitigen städtischen Graffitikultur. Mittels von Worten, Piktogrammen und Bildern drücken die Jugendlichen ihre aktuellen Gefühle und den Zeitgeist aus. Im Workshop wird es für die Teilnehmer*innen die Möglichkeit geben, die „Corona-Epoche“, eventuell bereits aus einer „Post-Ära-Perspektive“ betrachten und verarbeiten zu können. Sie können mit der Gestaltung von eigenen Graffiti auf Pressspan-Platten Bilder und Texte kreieren, auf denen sie mitteilen können, wie sie die Welt seit Corona wahrnehmen. Nach dem Experimentieren mit verschiedenen Sprühtechniken sollen die einzelnen Kunstwerke der Teilnehmer*innen in ein Gesamtkunstwerk einfließen.

Manga und Animé:

Das Interesse an ostasiatischer Kultur steigt unter den Kindern und Jugendlichen. Während des Workshops haben die Teilnehmer*innen die Chance, vielfältig gestalterisch aktiv zu werden und Mangas zu zeichnen, Karaoke auszuprobieren und das Kulturzentrum für südkoreanische und ostasiatische Kunst in Berlin zu besuchen. Durch die Möglichkeit, diese Subkultur kennenzulernen und auszuleben, wird die Identitätsbildung der Kinder und Jugendlichen gestärkt. Sie bekommen zudem den Raum, sich mit den von Mangas, Animés und Games dargestellten Rollenbildern auseinanderzusetzen und diese für sich zu deuten. Die Thematisierung von Sexualisierung und Gewaltverherrlichung wird in Gesprächsrunden mit einer Debatte über Realität und Fantasie in Manga- und Animé-Handlungen verknüpft.

Cooler Kults:

In Kult-Workshop befassen sich die Kinder und Jugendlichen mit der Frage, was einen Gegenstand kultig oder cool macht. Bei der Entwicklung eines Theaterstücks und eines Films werden die Kinder ihre eigenen Kultvorstellungen unter die Lupe nehmen. Mit Hilfe von verschiedenen Materialien bauen und basteln sie ein eigenes Bühnenbild und die dazugehörigen Requisiten, welche die eigenen Kultgegenstände darstellen oder verfremden. Damit visualisieren die Teilnehmer*innen ihre kritische Sicht auf die Werbung und das eigene Konsumverhalten. Bei einem Museumsbesuch werden die Teilnehmer*innen Kultgegenstände und Kulthandlungen anderer Kulturen aus Vergangenheit und Gegenwart kennenlernen und Gemeinsamkeiten und Unterschiede zu ihrem Verständnis von "cool" entdecken.

Schmieden:

Vom Armband bis zum Türknauf – im Schmiede-Workshop sollen die künstlerischen Ideen der Teilnehmer*innen im Vordergrund stehen, die sie mit einer großen Vielfalt an bereitgestellten Metallen und durch angeleitete Techniken der Metallarbeit in die Realität umsetzen können. Neben dem klassischen Freiformschmieden können die Teilnehmer*innen erste Erfahrungen im Kupfertreiben und in der Schweißkunst sammeln. Das Verständnis für das Schmieden als eine handwerkliche Tätigkeit und künstlerische Ausdrucksform wird die Varietät der entstandenen Kunstprodukte am Ende des Workshops aufzeigen.

Elternbildung:

Der Umgang mit den neuen Medien führt in vielen Familien zu Konflikten. Im Elternworkshop steht die Frage im Zentrum: Welche Wege gibt es, Computer, Tablet und Smartphone kreativ und gewinnbringend in den Familienalltag zu integrieren? Im Vordergrund steht die Entwicklung von individuellen Lösungen, welche die Bedürfnisse aller einzelnen Familienmitglieder berücksichtigen. Damit Eltern und Kinder wieder miteinander in Verbindung treten können und den Druck aus der zugespitzten Konfliktsituation lassen können, probieren und lernen die Eltern neue Wege des gemeinsamen Spiels mit ihren Kindern – sowohl analog als auch digital. Während des theoretischen Teils werden die Kinder der teilnehmenden Eltern von Pädagogen*innen betreut.