

Vorschläge für die Planung eines *talentCAMPus* Ideen von Volkshochschulen aus Brandenburg 2015

Der *talentCAMPus* ist ein ganztägiges Ferienbildungsprogramm von ein- oder mehrwöchiger Dauer, das sich an 10- bis 18-jährige Kinder und Jugendliche aus bildungsfernen Milieus richtet. Es kann durch ein begleitendes Elternbildungsangebot unterstützt werden.

Die Besonderheit von *talentCAMPus* ist die Kombination aus lernzielorientierten und freien Angeboten der kulturellen Bildung, die Kinder und Jugendliche in ihren kulturellen, interkulturellen, sprachlichen und sozialen Kompetenzen fördern und ihnen Raum für die Entdeckung und Entfaltung ihrer expressiven Bedürfnisse bieten.

Die nachstehenden Beispiele aus VHS-Anträgen geben Anregungen, wie ein solches Ferienbildungsprogramm gestaltet werden kann.

VHS Dahme-Spreewald: Jugend- und Medienkultur

Dauer: / Tage

Zielgruppe: 10- bis 18-jährige Kinder und Jugendliche aus sozialem Brennpunkt

Ansprache/Kooperationspartner: Jugendfreizeitzentrum und –club; Mehrgenerationenhaus; ev. Familienzentrum



Konzept: Das vielfaltige Programm in diesem *talentCAMPus* knüpft an die spezifischen Interessen der Teilnehmerinnen und Teilnehmer an. Die Kinder und Jugendlichen haben die Möglichkeit, an verschiedenen Workshops teilzunehmen. Es wird unter anderem Theater- und Gitarrenunterricht angeboten, ein Musikband-Projekt und ein Filmworkshop. Eine Gruppe von „SchmExperten“ setzt sich mit gesunder Ernährung auseinander und kocht gemeinsam. Die kulturellen Module werden zudem mit lernzielorientierten Inhalten verknüpft. So steht der Theaterworkshop unter dem Thema Demokratie – Mitbestimmung – Kinderrechte. Die Basis dafür bildet hier das Konzept „Demokratieführerschein – Der Führerschein zum Mitmischen in deiner Stadt“. Im Musikband-Projekt erwerben die Teilnehmerinnen und



Teilnehmer gleichzeitig Sozialkompetenz, ausgehend vom „Xpert Basiszertifikat Sozialkompetenz“. Auch die Eltern werden einbezogen. Gemeinsam lernen sie an zwei Tagen gemeinsam mit ihren Kindern Elemente der Clownerie, Jonglage, Zauberei und Akrobatik kennen.

KVHS Märkisch-Oderland: Pro Graffiti – let´s be CreActiv

Dauer: 7 Tage

Zielgruppe: 12- bis 18-jährige Jugendliche, die zum Teil bereits durch illegales Sprayen straffällig geworden sind und aus bildungsbenachteiligten Familien kommen

Ansprache/Kooperationspartner: Zentrum für Erwachsenenbildung; Landwirtschaftsschule; Grundschule; gemeinnütziger Dienstleister für u. Bildungsarbeit; Gemeinde

Konzept: Im Mittelpunkt des *talentCAMPus* steht Graffiti als eine jugendkulturelle Ausdrucksform. Dazu arbeiten die Jugendlichen mit professionellen Künstlerinnen und Künstlern. Gemeinsam gestalten sie eine Außenwand eines Jugendhauses. Dadurch soll eine stärkere Identifikation mit dem Lebens- und Lernumfeld erreicht werden. Ziel ist es auch gegen Vandalismus vorzubeugen. Zu diesem Zweck werden die Jugendlichen als Multiplikatoren in der eigenen Peergroup aktiv. Sie wirken darauf hin, dass andere Jugendliche die entstandenen Wandgemälde mit Respekt und Achtung behandeln. Daneben werden den Teilnehmerinnen und Teilnehmern die strafrechtlichen Konsequenzen illegalen Sprayens bewusst gemacht. Bildungseinheiten zu Teambildung und Maßnahmen zur Förderung der individuellen Persönlichkeitsentwicklung ergänzen das Programm. Dazu gehören gruppenspezifische Übungen, Gruppenarbeit, Referate und Gesprächsrunden zu unterschiedlichen Themen.



KVHS Märkisch-Oderland: So ein Zirkus

Dauer: 5 Tage

Zielgruppe: 10- bis 17-jährige Kinder und Jugendliche aus bildungsbenachteiligten Familien

Ansprache/Kooperationspartner: Zentrum für Erwachsenenbildung; Landwirtschaftsschule; Medienzentrum; Bürgerverein; Jugendbegegnungsstätte; Stadt; Bündnis für und mit Familien

Konzept: Die Kinder und Jugendlichen setzen sich in einer Lernwerkstatt mit dem Leben im und um den Zirkus auseinander. Ergänzend trainieren sie ihre künstlerischen und kreativen Fähigkeiten. Eigenverantwortung und Selbstvertrauen werden gestärkt, die Selbsteinschätzung gefestigt. In unterschiedlichen Teams entwickeln die Teilnehmerinnen und Teilnehmer selbst eine Zirkusvorstellung. Eine Gruppe entwirft Kostüme, Maske und Manege. Ein weiteres Team entwickelt die tänzerischen und akrobatischen Programmbeiträge. Eine dritte Gruppe ist für den Programmablauf verantwortlich. Auf diese Weise leistet jede Teilnehmerin und jeder Teilnehmer einen persönlichen Beitrag und übernimmt eine spezielle Rolle. Am Ende der Woche steht eine öffentliche Zirkusvorstellung vor Publikum.

