

FONDS SOZIOKULTUR

SONDERPROGRAMM PROFIL:SOZIO

„Von der Projektschmiede zum Maker Space“

Ta70471 - Zeitraum 01.01.2023 bis 30.06.2023



Der Entwicklungsprozess bezog sich auf die Vernetzung von drei Betrieben des Trägers: Kreativitätsschule, Krea-Jugendclub und Soziales Netzwerk.

Wir können feststellen, dass es uns mit der Förderung des Fonds Soziokultur gelungen ist, alle Mitarbeiter:innen aus allen drei Betrieben einzubeziehen und für eine Zusammenarbeit zu begeistern. Daher gilt es für uns in 2023 eine gemeinsame Qualitäts- und Profilschärfung umzusetzen

Die wichtigsten Aktivitäten im Entwicklungsprozess:

Der Entwicklungsprozess bezog sich auf die Vernetzung und Weiterentwicklung von unseren drei Hauptbetrieben des Trägers: Kreativitätsschule, Krea-Jugendclub und Soziales Netzwerk.

INHALT

1. MAKER SPACE mobile digitale offene Werkstatt
2. DIGITALE AKTIONSPLATTFORM & SOCIAL MEDIA
3. KOOPERATION KUNSTPROJEKT BASEMENT 16 & KUNSTKÖNNER
4. FACHTAGE „GENDER & DIVERSITY“
5. VERWALTUNGSSOFTWARE „KUFER“
6. URBAN ARTS FOUNDATION Fortbildung für junge Kultur-Coaches
7. UNSER NEUES LEITBILD "Wir sind bunt"

Die 4 wichtigsten ERKENNTNISSE AUS DEM PROZESS

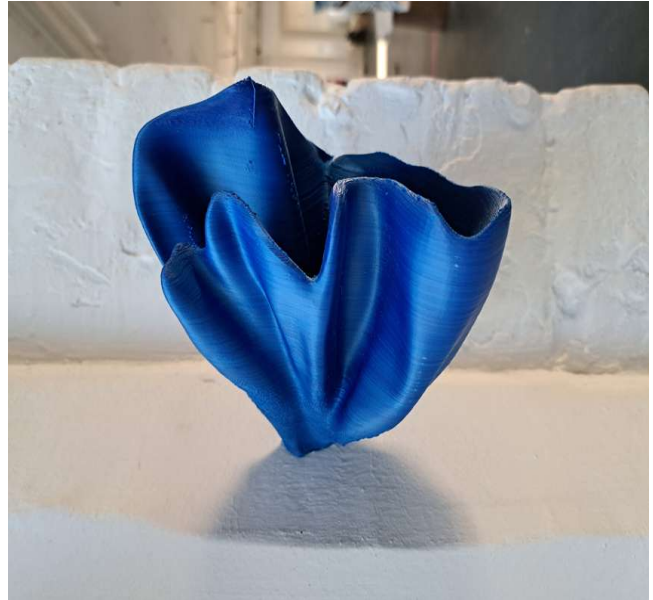
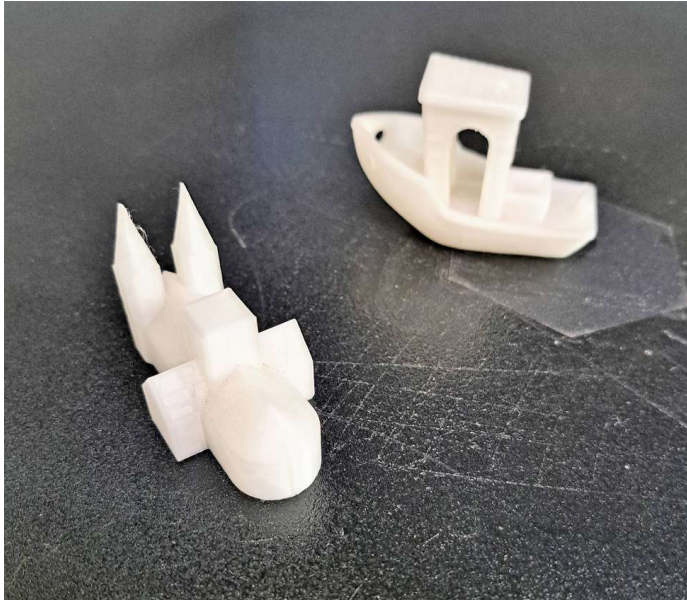
Umgang mit Hindernissen und Problemen

FAZIT

FONDS SOZIOKULTUR

1. MAKER SPACE

mobile digitale offene Ferienwerkstatt



Dieses Projekt wurde von unserem Kunst- und Medienecoach Gregor Zootzky entwickelt, um digitale Zukunftsängste und kreative Möglichkeiten im Umgang mit neuen Medien abzubauen.

Durch das offene und damit niederschwellige Angebot konnten sich junge Menschen dem neuen Zeitgeist der digitalen Technik annähern und kreativ mit Technologie auseinandersetzen.

Makerspace ist ein Projekt zur Förderung kreativer und digitaler Kompetenzen für Jugendliche. Das offene Angebot findet seit Januar 2023 fortlaufend 1x monatlich im Treffpunkt des Krea-Jugendclubs statt. Es ist kostenfrei und richtet sich an alle interessierten Jugendliche ab 10 Jahre, mit und ohne Vorerfahrung.

Es stellt einen offenen kreativen Raum zur Verfügung und vermittelt fachliche, soziale und persönlichkeitsbildende Kompetenzen. Wir setzen uns damit aktiv handlungsorientiert und sinnhaft mit dem Thema der Künstlichen Intelligenz auseinander.

Makerspace fördert die kreative Denkweise und ermöglicht es Jugendlichen, ihre eigenen Ideen in die Tat umzusetzen. Durch den 3D-Druck, Lasercutter und VR Brille können sie Objekte und Designs entwerfen und verwirklichen, was ihre Innovationsfähigkeiten weiter stärkt.

Der Umgang mit 3D-Druckern und technischen Geräten hilft Jugendlichen, ein grundlegendes Verständnis für Technologie und Maschinen zu entwickeln. Sie lernen, wie die Geräte funktionieren und wie sie diese zur Lösung von Problemen einsetzen können. Gleichzeitig wurde durch das Projekt auch unserem Team vermittelt, wie man digitale Medien kreativ nutzen kann.

FONDS SOZIOKULTUR

2. DIGITALE AKTIONSPLATTFORM und Social Media



Junge Menschen der heutigen Generation sind „Digital Natives“ und wachsen in einer technisierten Welt auf, in der der Umgang mit dem Smartphone und Social-Media für sie alltäglich ist. Der digitale Raum ist auch ein Ort des Lernens, ein sozialer Ort, in dem non-formale Bildungs- und Aneignungsprozesse stattfinden.

Hier werden jugendspezifische Themen sichtbar und junge Menschen haben die Möglichkeit, ihre Anliegen selbstbestimmt zu artikulieren.

Für uns war dieser Bildungsprozess von großer Bedeutung, da er sowohl die Jugendlichen mit ihren Lebenswelten, als auch unsere päd. Fachkräfte mit unterschiedlichen Vorkenntnissen aktiv einbezog und ihre Medienkompetenz förderte.

Die professionelle und handlungsorientierte Anleitung übernahm unser Medienexperte Daniel Richartz.

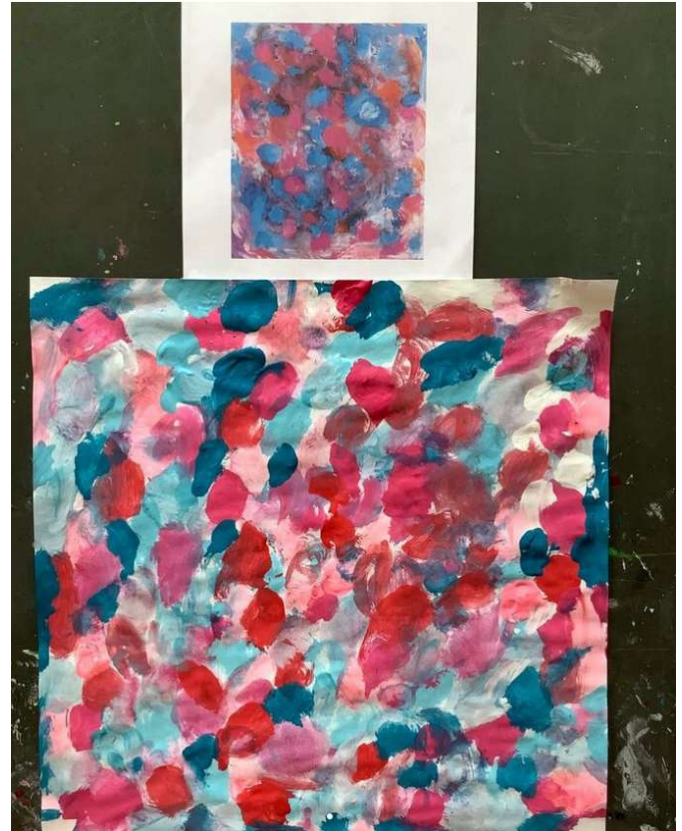
Die Kreativitätsschule mit allen Kultur-Betrieben möchte ihre Arbeit auch digital transparent darstellen. Wir konnten in diesem Entwicklungsprozess unsere Kurse, Projekte, Kooperationen auf einem zeitgemäßen medialen Niveau präsentieren. Kolleg:innen wurden in diesen Prozess mit einbezogen. Ihnen wurde eine digitale Plattform zur Verfügung gestellt, wo sie eigene erarbeitete Inhalte hochladen konnten. Die Teilnehmenden wurden selbstverständlich partizipativ in diesen Prozess integriert, sie waren stets maßgeblich an der digitalen Umsetzung und Darstellung beteiligt.

Ausblick: Die nächsten Jahre werden wichtig sein, um Handlungskonzepte zu entwickeln, die die digitalen und analogen Lebenswirklichkeiten junger Menschen in gleicher Weise aufgreifen und ernstnehmen. Nur so kann der Übergang zur Digitalität der Gesellschaft aktiv mitgestaltet werden.

FONDS SOZIOKULTUR

3. KOOPERATION

mit Kunstprojekt Basement 16



Das Basement 16 ist ein etabliertes Kunstprojekt in Zentrum von Bergisch Gladbach. Hier gibt es zeitgemäße Ausstellungen mit der lokalen Kunstszene aus NRW.

Das Basement kooperiert mit dem Kulturprojekt „Kunstköpfer“ die sich besonders um kulturelle Bildung im Bereich Text, Literatur und eine „Stimme für Kinder und Jugendliche“ einsetzt.

So war eine Zusammenarbeit mit der Kreativitätsschule naheliegend, um unseren Teilnehmer:innen einen aktiven Zugang zu diesem Kunstprojekt zu ermöglichen.

Kick-off Veranstaltung war die Ausstellung "Wild energy" mit der Künstlerin Hendrina Krawinkels. Ateliergruppen unter der Leitung von Dipl. Kunstpädagogen Uli Dirkorte, Carolyn Gates und Sylvia Schalow sind seitdem intensiv im Austausch und Kooperation. Die Interpretation der „Wilden Werke“ der Künstlerin wurden von den Kunstgruppen neu gestaltet und wiederum im Basement ausgestellt.

Für 2024 ist eine Sonderausstellung mit der Kreativitätsschule in Planung.

FONDS SOZIOKULTUR

4. FACHTAGE Gender & Diversity



Das Thema "Autismus und psychosoziale Auffälligkeiten" wurde auf Wunsch des Teams in die 2. JH verlegt. Dafür gab es aufgrund der großen Nachfrage zwei Fachtage zum Thema: Diversity, Gendersensibilität, sexuelle und geschlechtliche Vielfalt & soziale Gerechtigkeit.

Hier wurde eine Übersicht vorgestellt, durch die die Vielfalt der LGBTQ+ Lebenswelten deutlich wurde und auch die Notwendigkeit, sich mit diesen - für einige Mitarbeiter:innen komplett neuen - Themen intensiv zu beschäftigen.

Es geht vor allem darum Jugendliche aber auch Kolleg:innen in ihrer sexuellen Identität wahrzunehmen und zu stärken. Die zum Teil sehr persönliche Auseinandersetzung mit diesen sensiblen Themen hatte eine sehr positive Auswirkung auf das ganze Team, die bis heute nachwirkt.

Leitung:

Katja Schröder

Dipl. Soz. Pädagogin, freie Bildungsreferentin Schwerpunkt Diversity, LGBTQ+

FONDS SOZIOKULTUR

5. KOLLEGIALE BERATUNG mit drei Jugendkunstschulen



Mit den kooperierenden Jugendkunstschulen Bleiberger Fabrik und Kreativhaus Münster gab es 2 Fachtage:

Thema „KUFER“ Verwaltungssoftware Schwerpunkt bisher Musikschulen und deren Übertragbarkeit für Jugendkunstschulen. Es wurden Vor- und Nachteile vorgestellt und diskutiert. Unsere Verwaltungs- und Buchhaltungsfachkräfte mit einbezogen.

Thema "Padlet Dashboard" - hiermit können wir Inhalte, Teamthemen visualisieren und aktualisieren und präsentieren. Es wurde ein gemeinsames Padlet für alle 3 Jugendkunstschulen angelegt, so dass die konzeptionelle Weiterentwicklung stetig dokumentiert und für alle transparent ist.

FONDS SOZIOKULTUR

6. URBAN ARTS FOUNDATION



J-J da Costa hat das Konzept entwickelt. Es ist ein Projekt zur Ausbildung und Weiterbildung in den künstlerischen Disziplinen Tanz, Musik, Medien, Kunst, Graffiti, um junge Künstler:innen als Nachwuchs für die Jugendkulturarbeit zu befähigen. Sie können somit ihre künstlerischen Fähigkeiten professionalisieren und damit ihren Lebensunterhalt bestreiten.

An verschiedenen Projektwochen, online Meetings werden essenzielle Inhalte für ihre Laufbahn vermittelt in folgenden Fachbereichen:

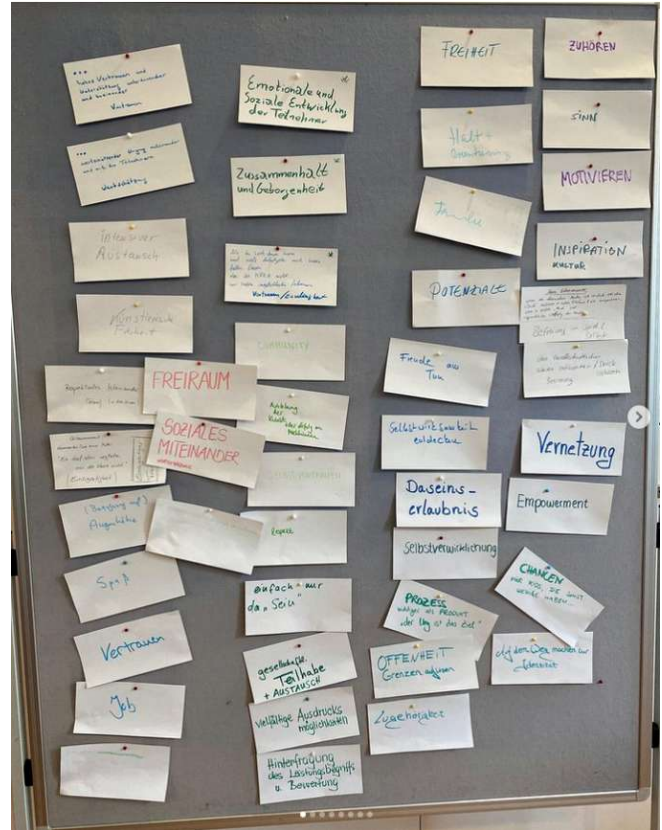
- Didaktik/Methodik
- Marketing
- Wirtschaft
- Persönlichkeitsentwicklung
- Abschluss und weitere Schritte

Das Projekt wurde in der 1.JH 2023 entwickelt und startet ab September 2023.

Eine filmische Dokumentation wird einen Einblick in die Vielfalt aller Beteiligten ermöglichen und Hürden und Fragen während des Prozesses darstellen.

FONDS SOZIOKULTUR

7. LEITBILD



Nach 15 Jahren wurde ein neues Leitbild entwickelt mit dem gesamten Team aus allen Kulturbetrieben der Kreativitätsschule und unter der Fachberatung von Ines Heuchel, Kulturmanagerin und Lina Wichert, Dokumentation.

Die Ergebnisse werden aktuell reflektiert und anschl. dokumentiert und veröffentlicht.

Ergebnis Input LEITBILD:

- Durch ein Leitbild kann die Zielgruppe „festgelegt“ werden; wenn wir offen sein wollen, gilt es die Zielgruppe besser zu verstehen
- Ein Leitbild soll sich mit Zielgruppe verbinden
- Leitbild ist auch ein Handlungsleitfaden für Personal, Leitbild für alle zugänglich machen
- Leitbild ist keine Werbung, dient aber zur Außenwirkung und erleichtert die Vermittlung von Werten
- Leitbild kann die KREA-Marke mit Produkt und Zielgruppe abbilden
- Leitbild kann ein Handlungsmuster für Teilnehmer:innen oder Handlungsleitfaden für Dozierende sein, um bessere Entscheidungen treffen

FONDS SOZIOKULTUR

7. LEITBILD

CLUSTER TEAM

Themen nach Wichtigkeit:

1. Freiheit

Die in der Kreativitätsschule e.V. gelebte Freiheit ermöglicht die Entwicklung von Kompetenzen wie Kreativität, Gestaltungs- und Ausdrucksfähigkeit, Kommunikation, Partizipation, Empowerment, Selbständigkeit, Selbstbewusstsein, Toleranz, Empathie, Reflektion und Teamfähigkeit.

2. Vertrauen

Wir bieten einen geschützten Raum zur persönlichen und kreativen Persönlichkeitsentfaltung in einem respektvollen Miteinander durch Wertschätzung und einer Begegnung auf Augenhöhe, in der sich die Teilnehmenden wohl fühlen.

3. Potenziale

Persönlichkeitsentwicklung - Selbstverwirklichung - Partizipation - Chancengleichheit und Empowerment

4. Gemeinschaft & Community

Im Experiment und der Auseinandersetzung mit sich selbst und der Resonanz in der Gruppe fördern wir Zusammenhalt, Zugehörigkeit in einer freundschaftlichen, familiären und persönlichen Atmosphäre. Wir leben die Willkommenskultur.

5. Identität

Die persönliche Freiheitsentfaltung im kreativen Austausch mit anderen kann sich in der Krea in einem „Safe Space“ entwickeln: „Hier kann ich sein wie ich bin“. Unser Leitbild soll dazu beitragen, dass Menschen jeden Alters, Geschlechts, Zugehörigkeit und Nationalität sich zu starken, selbstbewussten und kreativen Mitgliedern unserer Gesellschaft entwickeln können.

6. Kulturelle Bildung

Wir verstehen Kultur als zentralen Bestandteil des menschlichen Zusammenlebens und damit als persönlichkeitsstärkendes Erfahrungsfeld. Wir vermitteln eine große Bandbreite an vielfältigen Ausdrucksmöglichkeiten mit z.B. Kunst, Musik, Tanz, Performance, digitale Medien.

7. Motivation/Inspiration/ Energie

Wir bieten eine sinnvolle und freudvolle Freizeitgestaltung und begleiten Menschen auf ihrem Weg zur Persönlichkeitsentwicklung. Wir lernen gemeinsam im Prozess, so kann Neues entstehen in einem sogenannten kreativen „Flow“. Unsere pädagogischen Fachkräfte und Coaches aus der lokalen Kulturszene fördern und kümmern sich um die kreativen, persönlichen und sozialen Fähigkeiten unserer Teilnehmer:innen.

FONDS SOZIOKULTUR

7. LEITBILD

WAS UNS WICHTIG IST

Wir bieten Qualität und innovative Standards in unserer kreativen Bildungsarbeit in 6 Betrieben mit folgenden Grundsätzen:

- Freiwilligkeit
- Offenheit
- Selbstwirksamkeit
- Partizipation
- Chancengleichheit
- Entwicklung von kreativen, persönlichen und sozialen Schlüsselkompetenzen für unsere Teilnehmenden
- Persönliche Beratung und individuelle Betreuung für Kinder, Jugendliche und Erwachsene
- Förderung von Gleichstellung & Diversität im Sinne humanistischer & demokratischer Werte

DIE 4 WICHTIGSTEN ERKENNTNISSE AUS DEM PROZESS

MAKER SPACE

wurde ein Projekt zur Förderung demokratischer Technologie und somit kreativer und digitalisierungsbezogener Kompetenzen für Jugendliche und unser Fach-Team.

DIGITALE AKTIONSPLATTFORM

Der digitale Raum wurde als ein Ort des Lernens erfahren, in dem non-formale Bildungsprozesse für Jugendliche und unsere päd. Fachkräfte stattfinden konnten.

URBAN ARTS FOUNDATION

Ein Fach-Team hat dieses Projekt entwickelt, um junge Künstler:innen als Nachwuchs für die Jugendkulturarbeit zu befähigen.

LEITBILD

Unser gesamtes Team wurde intensiv in den Leitbild-Entwicklungs-Prozess eingebunden und hat dadurch mit hoher Identifikation und Engagement zukunftsweisende Themen mit innovativen Standards gesetzt. Hier haben auch die Fachtage zum Thema "Diversity" nachhaltig positiv gewirkt.

FONDS SOZIOKULTUR

7. LEITBILD

Hindernisse & Probleme und wie sind wir damit umgegangen

Das LEITBILD sollte vor allem gesellschaftliche Herausforderungen abbilden, hat sich aber im Prozess in eine andere Richtung entwickelt.

Es sollte eine neue Software mit dem Programm KUFER eingeführt werden - bisher mit dem Schwerpunkt für Musikschulen. Es gab Diskussion und Widerstände, mit denen wir noch aktuell arbeiten.

Das Projekt URBAN ART FOUNDATION wurde in der 1. JH entwickelt und wurde auf den Start ab April 2024 verlegt, weil die jungen Künstler:innen keine zeitlichen Kapazitäten mehr hatten.

Bei dem Programm KUFER wurde sich intensiv über die Übertragbarkeit für Jugendkunstschulen mit 2 weiteren JKS Bleiberger Fabrik Aachen und Kreativhaus Münster ausgetauscht. Es wurden Vor- und Nachteile diskutiert und unsere Verwaltungs- und Buchhaltungsfachkräfte miteinbezogen.

Beim LEITBILD wurden im Team Themen nach Wichtigkeit entwickelt mit folgendem Ergebnis:

1. Freiheit 2. Vertrauen 3. Potenziale 4. Gemeinschaft & Community 5. Identität
6. Kulturelle Bildung

URBAN ART FOUNDATION Eine filmische Dokumentation wird einen Einblick in die Vielfalt aller Beteiligten ermöglichen und Hürden und Fragen während des Prozesses darstellen.

FAZIT

Der Fonds Soziokultur sollte auch in Zukunft solche Entwicklungsprozesse fördern. Mit der Förderung durch den Fonds Soziokultur konnten wir

- Strategien entwickeln, die uns für die Zukunft stabiler aufstellen
- Unser Profil für gesellschaftlich relevante und partizipative Kulturarbeit schärfen
- Uns mit anderen freien Trägern/Einrichtungen austauschen und Netzwerke bilden
- Uns als Team weiter qualifizieren und neue Impulse erhalten
- Unsere lokale und regionale Sichtbarkeit erhöhen
- Gesellschaftlich drängende Fragen aufgreifen

Wir bedanken uns herzlich für die Unterstützung durch das Profil:Soziokultur!

Projektleitung:

Sigrid Brenner & André Eigenbrod
Geschäftsleitung Kreativitätsschule e.V.

Impressum

KREATIVITÄTSSCHULE BERGISCH GLADBACH E.V.
An der Wolfsmaar 11 - 51427 Bergisch Gladbach
02204/ 644 15
info@krea-online.de
www.krea-online.de

PROFIL  SOZIO
KULTUR

