

Modellprojekt „Lernbegleitung und Innovationsmanagement“ – APP in die Zukunft

(EDV-Angebot zur Entwicklung von Programmierkenntnissen für Jugendliche und junge Erwachsene)

Teilnehmerzahl: 15

Alter: 16 - 24

Vita: Schulverweigerer, Migrationshintergrund, Flüchtling, Lernbehinderter, Mobbingopfer, kriminelle Vorgeschichte, familiäre Probleme, psychische Krankheit, Sprachbarrieren

Herkunftsländer: Deutschland, Türkei, Bulgarien, Ungarn, Polen, Syrien, Kosovo

Veranstaltungsterminierung: 5-Tage-Woche

Praktikum: zweiwöchiges Betriebspraktikum

Abbrecherquote: 0 %

Projektbeschreibung:

Das Projekt ist ein Versuch den Begriff „Digitalisierung“ transparenter zu gestalten und mit der Synergie von „Big Data“ und dem Leben 4.0 eine konkrete Umsetzung von Chancen und Potenzialen zu verwirklichen.

Klassische Bildungskonzepte sind für spezifische Personengruppen nur bedingt geeignet. Trotz intensiver Ausbildungsbestrebungen und guter Rahmenbedingungen wird kein Bildungsniveau erreicht, um sich erfolgreich auf dem Arbeitsmarkt positionieren zu können. Die Lerner haben anscheinend keine ausreichend positiven Lernerfahrungen gemacht, um intrinsisch motiviert an einem Lernziel zu arbeiten. Ein deutlich signifikanter Anteil von Schul- und Studienabbrechern konnte keine belastbare emotionale Bindung an den Lerngegenstand bzw. das Lernfeld aufbauen. Dieser lernpsychologische Effekt ist von gesellschaftlicher Bedeutung. Derzeit gibt es in Deutschland 1,2 Millionen Menschen unter 30 Jahren ohne abgeschlossene Ausbildung.

Eine emotionale Anbindung kann aber erfolgen, wenn zuerst eine Zukunftsvision entwickelt und dann gemeinsam ein Weg beschritten wird. Auf dem Weg dorthin werden die notwendigen Kompetenzen und Fachkenntnisse aufgebaut.

Das Bildungskonzept sieht wie folgt aus:

- 1. Phase Innovationsmanagement – Silicon Valley is a mindset, not a location.**
- 2. Phase: Lernbegleitung – Aufbau der handlungsorientierten Kompetenzen**
- 3. Phase: Coaching – Erweiterung des eigenen Autonomiegrades**
- 4. Phase: Transfer der Lernerfahrung auf andere Berufsfelder**

In der Wahrnehmung der Lerner wird im ersten Schritt ein Abbild der zukünftigen Rolle und des Handlungsfeldes konzipiert. Als exemplarisches Handlungsfeld werden die internetbasierten Medien ausgewählt, da die emotionale Anbindung an mobile Endgeräte genutzt werden kann und das Arbeitsgebiet der neuen Medien positiv besetzt ist.

Konkret werden die zahlreichen digitalen Technologien und Methoden in einem kreativen Prozess zu einem innovativen Produkt oder einer Dienstleistung verknüpft. So entsteht ein Konzept für einen beruflichen Werdegang.

Zusammenfassend kann es als Versuch einer Verlagerung des Lernortes „Weg von der Schule“ in ein Start-up Umfeld deklariert werden!

Positives Lernumfeld durch Motivation und emotionale Anbindung mit dem Ziel individuelle Skills zu stärken, und dadurch eine Steigerung der Selbstwirksamkeitserwartung zu bewirken.

Praktische Umsetzung:

Aufgaben in der Zusammenarbeit mit der Zielgruppe:

- Einbindung der Teilnehmer/Innen in das Startup-Umfeld
- Unterstützung bei der Entwicklung einer Berufsperspektive
- Vorbildfunktion bzgl. der persönlichen Gestaltungsmöglichkeiten in der digitalen Arbeitswelt
- Arbeitspraktische Umsetzung der Bildungsmaßnahme
- Unterstützung bei IT-spezifischen Fragestellungen

Aufgaben im Kontext von Netzwerkarbeit:

- Mitarbeit bzgl. der Vermittlungsaktivitäten, Praktika und qualifizierten Anschlussperspektiven
- Einbindung in die Netzwerkarbeit eines Startup-Unternehmens
- Regelmäßiger Austausch mit dem zuständigen Sozialpädagogen und dem Leiter der Bildungsmaßnahme
- Unterstützung bei der Dokumentation des Entwicklungsverlaufs einschließlich Empfehlungen für die weitere Berufsplanung

Methodik:

- Imitation eines IT-Unternehmens/ Start-ups
- Teilnehmer agieren als Mitarbeiter bzw. Partner
- Nutzung aller verfügbaren digitalen Medien (Notebook, Smartphone, Tablet)
- Als Basis dient das Internet
- Fokus auf Teamarbeit
- Steigerung der Leistungsbereitschaft durch Verknüpfung von Motivation, Spaß und Kreativität jedes Einzelnen

Arbeitsfelder des Teams:

- ✓ Gaming
- ✓ Programmierung
- ✓ App-Entwicklung
- ✓ Social Media
- ✓ Homepage/ Web Design
- ✓ Grafik Design
- ✓ Fotobearbeitung
- ✓ Digitale Musik
- ✓ Marketing
- ✓ Merchandising