

# Jahresbericht 2020

Kurzbeschreibung:

Jump to Job ist ein Kooperationsprojekt zwischen Chapeau Claque e.V. und den Jobcentern von Stadt und Landkreis Bamberg. Es unterstützt junge Menschen zwischen 16 und 25 Jahren bei der Suche nach einem Ausbildungsplatz bzw. der Entwicklung einer langfristigen Zukunftsperspektive. Dass sich diese Zusammenarbeit lohnt zeigen nicht nur die guten Statistiken.



## Charakteristika

Jump to Job basiert einerseits auf Bewerbungscoaching, Begleitung zu wichtigen Terminen und Hilfe bei lebenslagenspezifischen Problemen, sowie andererseits auf medienpädagogischer, theaterpädagogischer, kreativer und handwerklicher Projektarbeit. Zweites dient dem Entdecken und der Förderung persönlicher Stärken, sowie der Persönlichkeitsentwicklung.

Das Team von Jump to Job bestand im Jahr 2020 aus Markus Bria (Projektleitung und -koordination), Lisa Bertuzzi (Stellvertretende Projektleitung), Julika Kryn (Praxissemester Soziale Arbeit, Schwerpunkt Theaterpädagogik), Jenny Hinner (Praktikantin) und drei Honorarkräften mit unterschiedlichen pädagogischen Akzenten (Teambuilding, Theaterpädagogik, Förderung des Selbstbewusstseins uvm.).

Die Projektzeiten gestalten sich in Präsenz wie folgt:

Montag 08.30 – 16.00 Uhr	Dienstag 08.30 – 16.00 Uhr	Mittwoch 08.30 – 16.00 Uhr	Donnerstag 08.30 – 16.00 Uhr	Freitag 08.30 – 16.00 Uhr
Einzelfallarbeit	Einzelfallarbeit	Einzelfallarbeit, Kochen	Einzelfallarbeit	Einzelfallarbeit
Projektarbeit	Projektarbeit	Projektarbeit	Projektarbeit	Projektarbeit, sportl. Aktivitäten

Einzelfallarbeit umfasst u.a. individuelle Förderkonzepte, Gespräche, Beratung und Hilfestellung bei lebensweltbezogenen Problemen, Bewerbungscoaching, die individuelle Unterstützung bei der Erstellung von Bewerbungsunterlagen, die Begleitung zu wichtigen Terminen, Reflexions- und Feedbackkonzepte und v.a. einzelpersonenbezogene sozialpädagogische Arbeit.

## Neue Herausforderungen gemeinsam meistern

Wie in allen Bereichen des öffentlichen Lebens hatte das Corona-Virus auch Auswirkungen auf unsere Arbeit. In kürzester Zeit haben wir ein professionelles digitales Konzept entwickelt, welches umgehend von der Dekra geprüft und zertifiziert wurde.

Insbesondere während der Pandemie zeigte sich die Bedeutung unserer Arbeit. Gestiegene Motivationslosigkeit, als fehlend eingeschätzte Perspektiven und umfassende Einschränkungen im persönlichen Leben waren für unsere Teilnehmenden Herausforderungen, die es zusätzlich zu meistern galt.



Unser innovativer Grundgeist war die Basis für flexible Maßnahmeformen: Je nach Lage arbeiteten wir in Präsenz, mit hybriden Angeboten (Einzeltermine in Präsenz, Gruppenanteil digital oder draußen) oder gänzlich digital. Mit Projektangeboten wie „gemeinsam getrennt Kochen“ und den „Daily Challenges“ (kleine Aufgaben, die herausfordern und zur Persönlichkeitsentwicklung beitragen) übersetzten wir unsere Arbeit erfolgreich in den virtuellen Raum.

## Auswahl Projekte 2020

### Filmprojekt „THE JUMP“

Vier Jugendliche, die plötzlich in einem Videospiel landen und sich verschiedenen Aufgaben stellen müssen: Das ist The Jump. Dieses Videospiel repräsentiert die persönlichen Herausforderungen, die jeder Teilnehmer in seiner Zeit bei Jump to Job überwindet. Gleichzeitig stellt der Kurzfilm „THE JUMP“ den Projektalltag der Jugendlichen dar. So dient er auch zukünftigen Teilnehmern als erste Orientierung und besonderen Einblick in Jump to Job.



Die Jugendlichen haben dieses Filmprojekt mit Unterstützung einer Medienpädagogin von Anfang bis Ende selbstständig und nach eigenen Vorstellungen entwickelt. Die Storyline, das Drehbuch, den Filmdreh sowie die gesamte Postproduktion haben sie in Eigenregie übernommen. So konnten sie sich Wissen über Filmdreh und Projektorganisation aneignen sowie starke Selbstwirksamkeitserfahrungen im Team machen. Der Film hat besonders dazu beigetragen, dass die Jugendlichen ihre Komfortzone verlassen und sich in neuen Rollen ausprobiert haben.

Über das Jahr wurden zahlreiche weitere Aktivitäten in verschiedenen Bereichen umgesetzt, wie zum Beispiel das Ausprobieren und sich Erfahren in Poetry Slam und Improvisationstheater, Geocaching, politische Bildung und gemeinsames Erarbeiten von Inhalten zum Thema Nachhaltigkeit. Darüber hinaus haben die Jugendlichen eine eigene Stadtführung mit Aufgaben und Informationen zu Sehenswürdigkeiten konzipiert und durchgeführt.



Die Inhalte der Projekte wurden vom pädagogischen Team teilnehmerorientiert nach den Interessen und Förderbedarfen der Jugendlichen konzipiert.

## Statistik und Stärken

Trotz der pandemiebedingt gestiegenen Herausforderungen wurde dieses Jahr eine Erfolgsquote von 58 Prozent erreicht. Von zwölf Jugendlichen, die die Maßnahme beendeten, befinden sich nun sechs in Ausbildung, Schule oder Arbeit. Mit einer Person, die eine stationäre Therapie aufgenommen hat, wurde ein einvernehmliches Ende vereinbart. Bei fünf Jugendlichen musste die Maßnahme z.B. aufgrund unentschuldigter Fehltagge oder mangelnder Mitwirkung beendet werden.

Die Stärken von Jump to Job liegen in der einzigartigen Kombination von Bewerbungscoaching und Persönlichkeitsbildung. Ein weiterer Vorteil liegt in der vergleichsweise kleinen Gruppengröße, die eine subjektspezifische Unterstützung und Förderung ermöglicht.

Im Jahr 2020 wurde zudem stark in die technische, räumliche und personelle Infrastruktur investiert, um das Projekt noch leistungsfähiger zu machen. Unter anderem fallen darunter der Kauf von neuen Laptops, die Erstellung neuer Flyer und Fortbildungen zu Datenschutz in der digitalen Beratung, paradoxen Interventionen und Mitarbeiterführung.

Die Leistung von Jump to Job zeigt sich aber nicht nur in Prozenten und Zahlen, sondern auch am persönlichen Engagement des Mitarbeiterteams, mit dem auch schwierige Fälle zum Erfolg geführt werden können.

