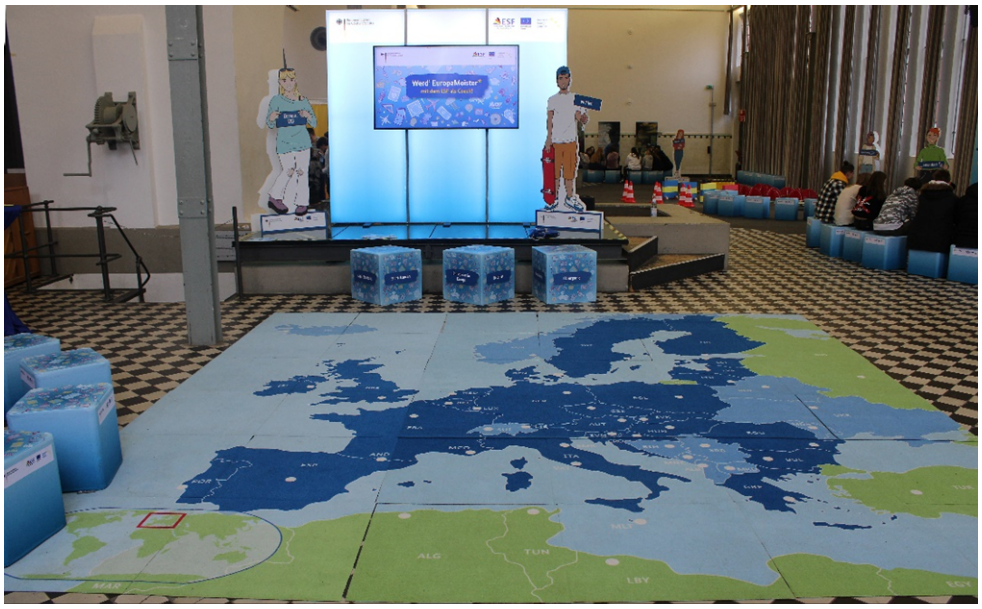
Die einzelnen Stationen der Schüler*innen-Erlebniswelt „Werd' EuropaMeister* - mit dem ESF als Coach!"

„Werd' EuropaMeister* - mit dem ESF als Coach!" Der Name ist Programm bei der Schüler*innen-Erlebniswelt des ESF. Die Schülerinnen und Schüler werden an **sechs interaktiven Themenstationen** mit einem didaktischen Rahmenprogramm interaktiv zu Europa und dem Europäischen Sozialfonds (ESF) informiert. Begleitet wird das Programm von Moderatorinnen und Moderatoren mit einer pädagogischen Vorbildung und viel Erfahrung mit Schulprojekten. An jeder Station arbeiten die Schülerinnen und Schüler mit dem sogenannten Europa-Pass, einem Dokumentationsmedium in Form eines Fächers, den sie nach und nach ausfüllen.



Die Schüler*innen starten immer mit einem gemeinsamen **Einstieg**, indem sie zusammenkommen und von der Rahmenmoderation begrüßt werden.
Als erstes werden sie aufgefordert, Europa, das in Form eines Teppichpuzzles bereitliegt, zusammenzulegen und z.B. die Länder zu „betreten", zu denen sie eine besondere Beziehung haben, die sie interessieren bzw. wo sie mal hinwollen. Damit ist die erste Schwelle genommen, die Schüler*innen werden in Gruppen eingeteilt und von den Stationsmoderierenden zu den jeweiligen Stationen mitgenommen.

Nach dem gemeinsamen Einstieg geht es an eine der sechs Stationen, z.B. zur Themenstation „**Engagement**". Hier hängen in einem kleinen Irrgarten verschieden bedruckte Stoffbahnen herab, auf denen Begriffe stehen, die jungen Menschen wichtig sind und für die sie sich ehrenamtlich engagieren können, z.B. im Naturschutz oder beim Sport. Der Irrgarten soll sie so auf neue Ideen zum gesellschaftlichen Engagement bringen.

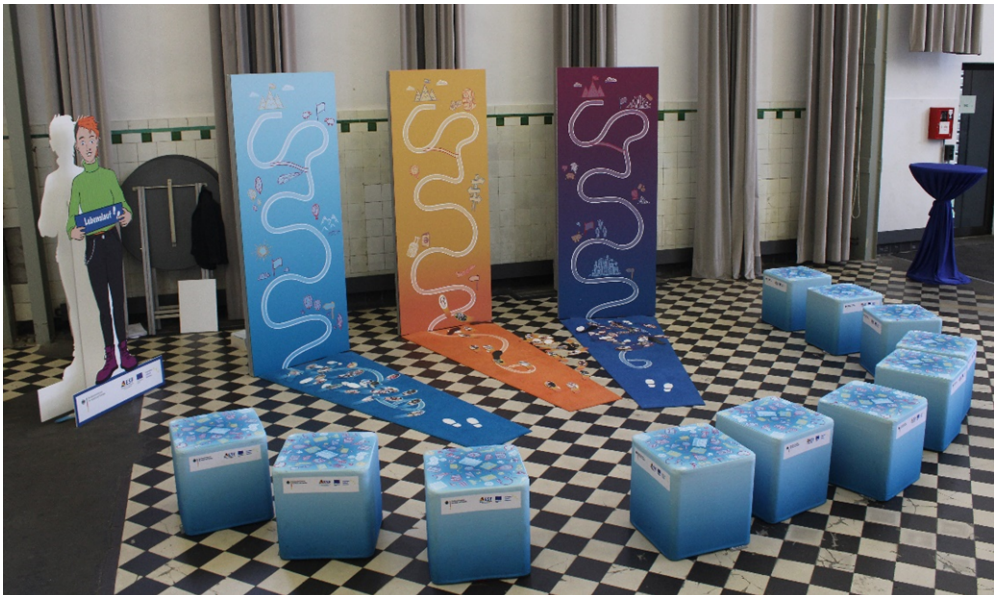
Anschließend müssen Sie sich entscheiden, welchen der Begriffe sie in ihren ESF-Europa-Pass einstempeln möchten.

Die Themenstation „**Europa“** kümmert sich um grundsätzliches Wissen zur Europäischen Union. Welche Vorteile bietet sie allen Bürgerinnen und Bürgern? Hier geht es vor allem um die Freiheit für Personen, des Warenverkehrs, von Dienstleistungen, Kapitalflüssen und natürlich auch um die gemeinsame Währung. Die Wände im Hintergrund sind beidseitig mit Fotomotiven bedruckt, die sich je nach Blickwinkel verändern. Dargestellt sind Situationen aus der Vergangenheit Europas/der EU und Errungenschaften der Gegenwart. Die sollen zur einer ersten Diskussion anregen.

Darüber hinaus fischen die Schülerinnen und Schüler aus einen Beutel Gegenstände heraus, die ebenfalls mit Vorteilen der EU zu tun haben. Spontan sollen sie darauf reagieren und auf dem abgebildeten Teppich entsprechend zuordnen, ob diese Errungenschaften für sie oder für alle wichtig oder unwichtig sind.

Bei der Station „**Soft Skills“** sollen die Jugendlichen ihren Blick dafür schärfen, welche Eigenschaften zusätzlich zum Fachwissen wichtig sind, um gut im Berufsleben klarzukommen, welche davon sie bereits besitzen und wie sie weitere erlangen können. Hierzu werden von den Schüler*innen Vorschläge gemacht (s. runde Scheiben auf dem Foto), die dann in einem kleinen Bühnensketch schauspielerisch umgesetzt werden.

Die nächste Themenstation beschäftigt sich mit „**Hürden**“, die den jungen Menschen im Leben und auf dem Weg ins Berufsleben begegnen können. Entsprechend sollen sie den Hürdenparcours z.B. mit geschlossenen Augen und mit Hilfe eines Mitschülers oder einer Mitschülerin durchlaufen. Nach dieser eher sportlichen Einheit geht es darum, dass die Schülerinnen und Schüler sich überlegen, auf welche Schwierigkeiten sie beim Übergang von der Schule in den Beruf oder im (Berufs-)Leben allgemein stoßen können und welche Lösungswege es dazu geben kann. Probleme sind auf den abgebildeten halbrunden roten, Lösungsmöglichkeiten auf den grünen Scheiben formuliert. Diese können ganz individuell zusammengesteckt werden, sodass ganz persönliche Lösungsbäume entstehen.



Beim „**Lebenslauf**“ geht es um die individuellen Vorstellungen von der Zukunft: Wie stellen sich die jungen Menschen ihre Zukunft vor? Wie soll ihr Lebensweg verlaufen?

Mit Hilfe von magnetischen Fußabdrücken können sie ‚aufkleben‘, wie sie sich individuell ihren Lebenslauf vorstellen, welche Prioritäten sie setzen und auf welche Probleme sie stoßen können. Ziel ist, dass sie erkennen, dass Lebenswege individuell sind, ganz unterschiedlich und vielleicht nicht immer gradlinig, aber dennoch erfolgreich verlaufen können.

Und schließlich können die Schülerinnen und Schüler ihre eigenen „**Zukunftsvisionen**“ in einem Foto verewigen. Möchte ich eher auf dem Land oder in der Stadt leben? Welchen Beruf möchte ich ergreifen? Wie soll mein Leben in fünf oder zehn Jahren aussehen? Dazu können sich die Schülerinnen und Schüler am Requisitenschrank bedienen, sich verkleiden und dann Polaroidfotos schießen, die abschließend in den Europass eingeklebt werden oder digital verschickt werden.

Am Ende der ESF-Erlebniswelt gibt es ein **Abschlussgespräch** wieder beim „Europateppich“ und weitere Informationen. Zum Beispiel zu den aktuell geförderten ESF-Programmen und Projekten und generellen und kostenlosen Unterstützungsmöglichkeiten des ESF. Alles in allem gibt die ESF-Erlebniswelt den jungen Menschen eine Menge Denkanreize für ihre berufliche und persönliche Zukunft.

Während die Schülerinnen und Schüler die ESF-Erlebniswelt durchlaufen, gibt es ein begleitendes Programm für die Lehrkräfte. Jeweils an einem der Tage, an denen die ESF-Erlebniswelt an einem Ort präsent ist, findet ein **Elternabend** statt. In der Regel ist dies der Mittwoch, 19:00-20:30 Uhr. So können auch Väter, Mütter oder Großeltern die ESF-Erlebniswelt durchlaufen und erfahren, welche Möglichkeiten der Europäische Sozialfonds ihren Kindern und ggf. auch ihnen selbst in ihrer Region bietet.

Weitere Informationen zu „Werd‘ Europameister* - mit dem ESF als Coach“ finden Sie unter

www.werdeuropameister.de.

Aus Datenschutzgründen sind keine Personen auf den Fotos abgebildet.
Das © aller Bilder liegt beim Bundesministerium für Arbeit und Soziales.