

Vorstellung der Projekte zur „Förderung schwer zu erreichender junger Menschen bis 25 Jahre“ in Bielefeld im Rahmen des §16 h SGB II

Sitzung des Jugendhilfeausschusses am 29. September 2021

Historie & Aktuelle Situation

Mit der Einführung des § 16 h SGB II mit dem 9. SGB II Änderungsgesetz in 2016 wurde eine weitere Öffnung des SGB II an der Schnittstelle zum SGB VIII für junge Menschen im Alter von 15 Jahren bis unter 25 Jahren vorgenommen. Der Gesetzgeber passte hierbei die Leistungsgrundsätze gem. § 3 SGB II an und stärkte den Beratungsauftrag.

Mit den Veränderungen wurde die Möglichkeit geschaffen, die Betreuung für schwer zu erreichende junge Menschen zu intensivieren und sozialpädagogisch auszurichten. Der Gesetzgeber ermöglichte damit ungedeckte Bedarfslagen aufzugreifen und erforderliche Unterstützungsmaßnahmen in Wege zu leiten. Hiervon betroffen waren insbesondere junge Menschen, die durch Regelinstrumente des SGB II nicht oder nicht mehr erreicht werden konnten.

In Bielefeld haben die Partner der Jugendberufsagentur gemeinsam mit der Jugendhilfe der Stadt Bielefeld im Jahr 2019 ein erstes gemeinsames Projekt im Rahmen des §16h initiiert. Auf Basis der im Bundesprojekt RESPEKT – in OWL dem Projekt BEATZ4OWL – gewonnenen Erkenntnisse wurde als gemeinsames JBA-Projekt als neue Entwicklungsmöglichkeit BEATZ4OWL umgesetzt. Hierbei handelte es sich um ein Verbundprojekt der Träger BAJ und CREOS. Daneben - als Jobcenter interner Beratungsansatz - wurde erstmalig das Projekt „Nice One“ in Trägerschaft der AWO implementiert.

Die inzwischen etablierten Projektansätze unterscheiden sich durch ihre jeweiligen Merkmale in der Angebotsstruktur, der Zielgruppe sowie der daraus resultierenden Ansprache mit ihren jeweiligen Beratungssätzen.

Die aktuell laufenden Projekte richten sich an junge Menschen, die von den Hilfesystemen „entkoppelt“ und für diese nicht oder nicht (mehr) erreichbar sind. Im Vordergrund stehen die Sicherstellung der finanziellen Existenz, Anbindung an Unterstützungssysteme sowie die persönliche Aktivierung und Stabilisierung.

Die Projekte unterstützen junge Menschen aller Geschlechter in schwierigen Lebenslagen und begleiten sie zurück auf den Weg in Bildungsprozesse, Maßnahmen der Arbeitsförderung, Ausbildung oder Arbeit.

Bielefelder Projekte im Rahmen des §16 h SGB II

Darüber hinaus bieten sie Unterstützung während der Schule bzw. im Übergang zwischen Schule und Beruf.

Im bisherigen Projektdurchlauf konnten laufend junge Menschen der o. g. allgemeinen Zielgruppe des §16h SGB II angesprochen werden. Das belegt das Vorhandensein der Zielgruppe in Bielefeld und zeigt den bestehenden Bedarf an einem entsprechenden Angebot auf.

Die Projektlaufzeit beider Projektansätze endet zum 31.12.2021. Mit Beginn des neuen Jahres ist es geplant die Möglichkeiten des §16h SGBII weiterhin aufrechtzuerhalten und in der inhaltlichen Angebotsstruktur weiterzuentwickeln und zu erweitern.

Die Laufzeit der neuen Projekte ist geplant vom 01.01.2022 bis zum 31.12.2023.

Im folgenden Verlauf werden die Projekte, ihre besonderen Merkmale und Grundsätze sowie die daraus resultierenden Erfahrungen aus Sicht der Trägerverantwortlichen kurz vorgestellt.

- (1) Das Projekt BEATZ4OWL
- (2) Digital Streetwork im BEATZ-Projekt
- (3) Projekt n1 nice one

Bielefelder Projekte im Rahmen des §16 h SGB II



BEATZ4OWL

Ein Projekt im Rahmen des § 16 h SGB II in Bielefeld.

Begeisterung, Erlebnis, Aktivierung, Toleranz, Zusammenarbeit

Unser Motto:

Du musst gar nichts! Aber wir glauben, dass du was kannst!

Das Projekt BEATZ4OWL wendet sich an sogenannte „schwer erreichbare“ junge Menschen zwischen 15 und 25 Jahren in schwierigen Lebenslagen, die in Bielefeld wohnen. Meist gehen sie – zumindest zeitweise – nicht (mehr) zur Schule, haben Maßnahmen oder eine Ausbildung abgebrochen und gehen auch keiner Arbeit nach. Sie werden fachsprachlich auch als NEET bezeichnet (Akronym für „Not in Education, Employment or Training“). Ziel des Projekts ist es, diese sozial benachteiligten und individuell beeinträchtigten jungen Menschen, die von den Angeboten der Sozialleistungssysteme nicht bzw. nicht mehr erreicht werden, auf ihrem (Rück-)Weg in gesellschaftliche Teilhabe, förderliche Bildungsprozesse, Maßnahmen der Arbeitsförderung, Ausbildung oder Arbeit zu unterstützen und mit ihnen tragfähige Perspektiven für die Zukunft zu entwickeln.

Gefördert wird das Projekt seit 01.01.2019 durch das Jobcenter Arbeitplus und die REGE mbH (im Auftrag der Stadt Bielefeld). Mit der Durchführung beauftragt sind gemeinschaftlich der Verein BAJ e.V. (als hauptverantwortlicher Träger) und die CREOS Lernideen und Beratung GmbH.

Die beiden Teilprojekte (BAJ und CREOS) sind an unterschiedlichen Standorten angesiedelt und haben bezüglich der angebotenen Mikroprojekte inhaltlich unterschiedliche Schwerpunkte gesetzt. Sie sprechen dadurch auch unterschiedliche Teilgruppen der Zielgruppe an. Das Teilprojekt des BAJ führt Praxisprojekte wie „Calisthenics“, „HipHop / Rap“, Gestaltung und Mode, Medienproduktion und mehr durch. CREOS konzentriert sich auf den Ansatz „digitale Welten“, „Gaming“.

Schwer zu erreichen:

Die jungen Menschen sind grundsätzlich mit den vorhandenen Regelinstrumenten (SGB II und / oder SGB VIII) nicht oder nicht mehr erreichbar oder davon bedroht, von den Regelangeboten nicht mehr erreicht zu werden.

Eine Gemeinsamkeit der in sich sehr heterogenen Zielgruppe ist das Bedürfnis nach verlässlichen wertschätzenden Beziehungen, einem respektvollen Umgang, der Versorgung von Grundbedürfnissen und der Wunsch nach Erfolgserlebnissen. Die berufliche Zielentwicklung steht subjektiv nicht im Vordergrund. Die Pandemie bedingten Einschränkungen haben nach unserer Erfahrung zu einer Ausweitung der Zielgruppe geführt und die Erreichbarkeit der jungen Menschen zusätzlich erschwert.

Handlungsansätze / Methoden:

Das Projektangebot verbindet aufsuchende Sozialarbeit, Beratung und Case-Management mit motivierenden handlungsorientierten Mikroprojekten entlang von Themen, die die Zielgruppe als spannend empfindet.

Ziel ist es, über ein vertrauensvolles Beziehungsangebot und eine Öffnung von Räumen für Erfolgserlebnisse und attraktive Erfahrungen die jungen Menschen zu stabilisieren und (wieder) zur Teilhabe an der Gesellschaft zu motivieren. Selbstwirksamkeit erfahren sie in den angebotenen

Bielefelder Projekte im Rahmen des §16 h SGB II

Mikroprojekten. Die pädagogischen Fachkräfte begleiten und beraten und sind darüber hinaus auch Experten für die genannten Themenfelder.

Beratung/Case-Management: Der besondere Beratungskontext im BEATZ4OWL-Projekt

Die Erfahrungen aus dem BEATZ-Projekt in Bielefeld, gerade auch im Vergleich mit anderen Projekten, zeigen: der Erfolg basiert darauf, dass kein klassischer Coaching-Ansatz in den Mittelpunkt gestellt worden ist.

Die Zielgruppe nimmt keine Beratung an zu Dingen, die sie nicht will (aktuell: Beruf, Arbeit, Bildung). Hinter Berater*innen und Coaches vermutet sie immer diese Absicht, ob zu Recht oder nicht. Deshalb ist der erste Aufschlag nicht Beratung, deshalb sind die Mitarbeiter*innen vom „Habitus“ und Handeln her keine Berater*innen, deshalb ist die wahrnehmbare Aktivität über große Strecken nicht Beratung, sondern gemeinsames Tun auf Augenhöhe in den Mikroprojekten und professionelle Begleitung in enger Verzahnung mit einander.

Gespräche und Beratung ergeben sich aus der gemeinsamen Tätigkeit heraus.

Intensität und Ausrichtung auf das Projektergebnis (Reintegration) richten wir ebenfalls nach den Ressourcen des jungen Menschen aus. Die Zielrichtung Integration kommt erst dann ins Spiel, wenn die Teilnehmer*in sie selbst will, annehmen kann, formuliert hat. Alles andere funktioniert nach unserer Erfahrung nicht und führt nur zur erneuten Abkapselung.

Ziele:

Hinter allem stehen der Aufbau von Selbstbewusstsein und das Erleben von Selbstwirksamkeit. Das ist allein mit Beratungsmitteln nicht wirklich möglich, wird aber durch das Coaching unterstützt und vor allem durch das eigene Tun in den Mikroprojekten erlebbar gemacht. Wir bestärken junge Menschen darin, etwas zu tun und etwas zu wagen. Oft geht es dabei darum, Ängsten den Nährboden zu

Damit setzt das Projekt Case Management um, aber mit anderen Inhalten. Wenn der Punkt erreicht ist, kommt die Arbeit an persönlichen Fragestellungen und an Integrationszielen hinzu. In beiden Inhalten werden die Partner sowie Dritte in abgestimmten Rollen beteiligt.

Prinzipien der Arbeitsweise / Haltung

Seinen Platz finden samt Aufgabe – das möchte jeder, allein die Wege sind unterschiedlich.

Respekt kennzeichnet die Grundhaltung im Umgang mit einander. Das bedeutet respektvoller Umgang mit einander und jemand, der steuernd eingreift, wenn etwas schief läuft, aber auch mal Störungen akzeptiert und tolerant ist; gegenseitiges Vertrauen.

1. Freiwilligkeit

Die Teilnahme ist freiwillig. Sanktionen wären schädlich (+unwirksam).

2. Keine Trennung von Beratung und Dozent/Trainer

Beratung ergibt sich immer aus dem Kontext, aus einer Aktion. Sie läuft begleitend.

3. Arbeiten auf Augenhöhe

Die Pädagogen arbeiten mit: Beim Musikmachen, beim Sport, beim Weltenbauen in Minecraft, beim Zeichnen, beim Nähen, beim Kochen etc. Auch das unterscheidet das Konzept von klassischen Maßnahmen. Bei BEATZ geht es um das gemeinsame Arbeiten für ein gemeinsames Ziel. Auch deshalb sind Teilnehmenden irgendwann bereit, auch an ihren persönlichen Zielen gemeinsam mit den Pädagogen zu arbeiten.

4. Selbstwirksamkeit

Alle Mikroprojekte sind auf ein Ergebnis, eine Leistung, ein Ziel angelegt. Das wollen die Teilnehmenden. Viele erleben (seit langer Zeit) zum ersten Mal: wenn ich etwas investiere, kommt etwas dabei heraus. Daher werden nur Ziele aufgestellt, die auch erreicht werden können. Damit

Bielefelder Projekte im Rahmen des §16 h SGB II

erfahren frustrierte und ausgegrenzte junge Menschen, dass sie mit Engagement Erfolge erzielen können. Stolz und Freude bilden die Basis, um sich auch an persönliche Themen zu wagen und dort die Selbstwirksamkeit zu erproben.

5. Partizipation

Die teilnehmenden jungen Menschen entscheiden und gestalten mit: bei ihren Zielen in den Mikroprojekten, bei den nächsten Integrationsschritten, die sie gehen (wollen).

6. Individuelle kontinuierliche Begleitung/Coaching

bei allen Themen; bei Bedarf mit Unterstützung anderer Institutionen der Sozialleistungssysteme

7. kleine Schritte, Geduld, Umwege erlaubt, Klarheit im Umgang

In der Regel haben die jungen Menschen viele Probleme gleichzeitig und sind damit völlig überfordert. Meist geht nur ein Schritt nach dem anderen. Also klären wir mit den Teilnehmenden, was aktuell das Dringendste ist und gelöst werden muss. Die Wege der jungen Menschen im Projekt verlaufen (fast) nie linear. Nach Übergängen in Arbeit oder andere Angebote folgen oft schnell Abbrüche. Rückschritte, Schleifen, Verlassen des Weges – all das ist normal und verdient Respekt, aber verbunden mit einem klaren Wort und auch klarer Kritik, wenn sie erforderlich ist. Diese Mischung aus Klarheit und Geduld, auf der Basis von Vertrauen, ermöglicht nach unseren Erfahrungen Teilnehmenden Entwicklungen. Nur so trauen sie sich, ihren Wünschen auch aktiv und engagiert nachzugehen. Externe Anforderungen mit Terminen und Zielvorgaben schrecken diese Zielgruppe oft ab

8. Gute Rahmenbedingungen

Das bedeutet z. B. auch: etwas zu essen, Fahrkarten, Alltagshilfe mit dem BEATZ-Bulli.

Wöchentliche Kochprojekte bei beiden Trägern.

Sehr hilfreich ist die bestehende rechtskreisübergreifende Zusammenarbeit in Bielefeld und die Etablierung der Jugendberufsagentur.

Mikroprojekte

Zentral für den Projekterfolg sind nach unseren Erfahrungen die Mikroprojekte. Über Jahre wurden diese Projekte so aufgebaut, dass sie jetzt für die Zielgruppe eine „Marke“ geworden sind.

RAP / Hip Hop

- Teilnehmende reflektieren sich und ihre Geschichte(n) im selbst erstellten Songtext – dabei erhalten sie fachkundige Begleitung (Rhythmus und Reime des Textes, Reflexion des ausgedrückten Inhalts); aufgenommen wird im projekteigenen Tonstudio
- Proben, Trainings, öffentliche Auftritte und Konzerte (wenn die Kontaktbeschränkungen in Folge der Corona-Pandemie dieses zulassen)
- sie lernen technische Mittel kennen (z. B. Ton- und Aufnahmetechnik, Videoschnitt, etc.-und beherrschen und lernen Sekundärtugenden als positiv und wichtig kennen
- Workshops zur Produktion eigener Beats
- Youtube-und Instagram-Videos

Calisthenics/Street Work Out/Fitness

- regelmäßiges gemeinsames Training (im BAJ sowie an öffentlichen Plätzen); evtl. Vorführungen bei Events
- bei Bedarf Durchführung als online-Veranstaltung z.B. mittels Zoom
- Bereich Gesundheit, Ernährung und Sport, soziale Kompetenzen
- Motto: Durchhalten, kämpfen, trainieren (wird im Leben immer wieder benötigt); Kräfteressen

Bielefelder Projekte im Rahmen des §16 h SGB II

Mode und Gestaltung - analog und digital

Das Angebot ist ein Mix aus

- Zeichnen
- textiler Gestaltung, Modedesign
- Schnitterstellung Entwerfen und Nähen von Kleidungsstücken und Accessoires
- Mediengestaltung, digitaler Nachbearbeitung
- Styling, Beauty etc.

wird vor allem von Mädchen und jungen Frauen sehr gut angenommen.

Gaming

- Mischung aus online-Ansatz und Präsenzangebot (etabliert wurde ein „Offener Treff“ mit festen Öffnungszeiten im Gaming-Büro)
- Tägliche Routinen und Partizipation, beispielsweise um den Spieleserver maßgeblich mitzugestalten und Verantwortung bei der Betreuung der Spieler zu übernehmen.
- Discord-Server, E-Collaboration-Tools, Videos und Grafiken erstellen sowie Mitmachangebote im digitalen Raum (Scribbl.io, Tabletop Simulator, Steam, Zeichne dein Level)
- Übertragung aus der „virtuellen“ in die „reale“ Welt: Nachbau von Spielelementen mit verschiedenen Materialien, Präsentation der Spiele mittels Transfer in die „reale“ Welt; Verbindung mit Projekten in der Stadt Bielefeld (eSport-Liga, Bielefelder Discord-Server, Urban Games Day u.a.m.)
- Produktion von Printmedien und digitalem Content

Zahlen und Fakten (Auswertungszeitraum 01.01.2019 bis 31.12.2020):

Summe aller angesprochenen jungen Menschen: 261

Summe aller davon ins Projekt eingemündeten Jugendlichen: 74

Integrationsquote in Sozialsysteme/ weiterführende Angebote: 76 %

Geschlechterverteilung bezogen auf die teilnehmenden jungen Menschen:

Männlich: 50 %

Weiblich: 46 %

Divers: 4 %

Mobile Arbeit / Feste Anlaufstellen

Es gibt analoge Streetwork – mit und ohne Beatz-Bulli, ausgestattet als Hotspot für freies W-Lan - an den Orten statt, an denen sich die Zielgruppe aufhält.

Ebenso hält sich die Zielgruppe vielfach im digitalen Raum auf. Somit findet unsere mobile Arbeit auch als „digital streetwork“ statt (Arbeiten mit Social Media, Online-Tools, Foren).

Ebenso gibt es bei beiden Trägern feste Anlaufstellen mit verlässlichen Öffnungszeiten wie z. B. das Gamingbüro bei CREOS, den BEATZ-Keller und die Gestaltungswerkstatt im BAJ.

Wege ins Projekt

Zur Konformität mit der Datenschutzgrundverordnung (DSGVO) unterschreiben die Teilnehmer eine Einwilligung zur Datenerhebung, -speicherung und -weitergabe, in der die Daten, der konkrete Zweck sowie die Rechte des Teilnehmers aufgeführt sind. Ohne Unterschrift unter diese Vereinbarung können die Jugendlichen nicht ins Projekt aufgenommen werden.

Zusammenarbeit mit dem Bedarfsträger

Bei der konkreten Überleitung gehen wir wie folgt vor: Während des gesamten Teilnahmeverlaufs tauschen wir uns regelmäßig mit der Fachkraft des Bedarfsträgers aus. Sehr gute Erfahrungen haben wir jeweils mit den Formaten „Dreiergespräch“ oder auch bei Bedarf „runder Tisch“ gemacht.

Bielefelder Projekte im Rahmen des §16 h SGB II

Arbeit im Netzwerk

Wir arbeiten im örtlichen Hilfenetzwerk eng mit Beratungsstellen und –einrichtungen, Trägern usw. zusammen, um Übergänge positiv und nachhaltig zu gestalten.

Bielefelder Projekte im Rahmen des §16 h SGB II

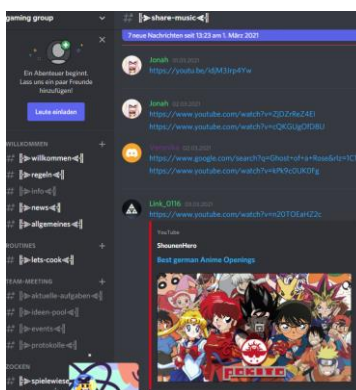
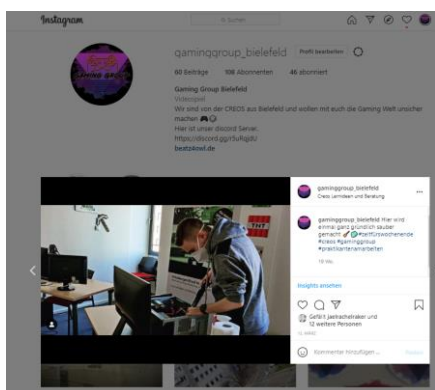


Gaming Group

Digital Streetwork im BEATZ-Projekt

Seit 2016 nutzen wir digitale Techniken für die Ansprache und Begegnung mit jungen Menschen. Damit entstehen kontinuierlich neue Konzepte in der Zusammenarbeit mit der Zielgruppe, mit den Kooperationspartnern und innerhalb des Projekt-Teams.

Digitale Formate bestimmen die Infrastruktur und die Angebote im Projekt und tragen zur Verbesserung der Teilhabechancen junger Menschen mit erschwerten Zugängen zu arbeitsmarktbezogenen Bildungsangeboten bei. Mittels Präsentationen und regelmäßigen Informationen in den digitalen Medien sprechen die Mitarbeiter die Zielgruppe an und ermöglichen der Zielgruppe die aktive Teilnahme am Gespräch. Wir setzen hierbei insbesondere auf die Medien *Instagram* und *Discord Server*:



Diese Kanäle nutzen wir auch zur Vernetzung mit unterschiedlichen Institutionen und für den regelmäßigen Kontakt und Austausch mit

- Bielefelder Jugendring,
- Einrichtungen der offenen Jugendarbeit,
- Streetwork Bielefeld und weiteren Akteuren.

Die Gaming-Group zeichnet aus:

- Mischung aus **online-Ansatz und Präsenzangebot** (etabliert wurde ein „Offener Treff“ mit festen Öffnungszeiten im Gaming-Büro, der täglich gut besucht ist)
- u.a. Messenger (Signal, discord), E-Collaboration-Tools, Videos und Grafiken erstellen sowie **Mitmachangebote** im digitalen Raum (Scribbl.io, Tabletop Simulator, Steam, Zeichne dein Level)

Bielefelder Projekte im Rahmen des §16 h SGB II

- Tägliche **Routinen und Partizipation**, beispielsweise um den Spielleserver maßgeblich mitzugestalten und Verantwortung bei der Betreuung der Spieler zu übernehmen.
- Übertragung aus der „virtuellen“ in die „reale“ Welt: Nachbau von Spielelementen mit verschiedenen Materialien, Präsentation der Spiele mittels Transfer in die „reale“ Welt; **Verbindung mit Projekten in der Stadt Bielefeld** (eSport-Liga, Bielefelder Discord-Server, Urban Games Day u.a.m.)

In der Gaming-Group verlagert sich während einer Projektdurchführung auf Distanz das Projektbüro auf den Online-Raum. Das Ziel ist eine digitale Betreuung und Begleitung, ein Online-Treff, sozusagen, bei dem ein Großteil der üblichen Aktivitäten erhalten bleibt.

- Herausarbeiten von **Ressourcen und Kompetenzen** im handwerklich-künstlerischen sowie sozialen Bereich
- **Produktion** von Printmedien und digitalem Content
- *Neu:* Aufgrund der Erfahrungen mit den Auswirkungen der pandemiebedingten Lockdown-Situationen werden in der Gaming-Group im neuen Projekt BEATZ4OWL auch **Bewegungsangebote** wie z.B. Klettern gemacht. Damit fördern die Mitarbeiter*innen die **soziale Teilhabe** der jungen Menschen, da die Gruppe bzw. Kleingruppe im sozialen Raum unterwegs ist, Vorbehalte gegenüber der "Draußenwelt" abgebaut und soziale Kompetenzen trainiert werden („Aktionen an frischer Luft“).

Das Gaming-Büro:

- Der Offene Treff als Gamingbüro für digitale und analoge Spiele
- Augenhöhe mit den mitarbeitenden Pädagogen. Durchgehende Authentizität: was draufsteht, ist auch drin.
- das wöchentliche Koch-Event in der Gaming Group bei CREOS
- zusätzliche Programmpunkte finden regelmäßig und tagesaktuell Einzug in die Berichterstattung auf allen Kanälen (analoge Medien auch im „Beratungscafé, digitale Medien bei Discord, Signal, Instagram)
- Mit der Präsenz im öffentlichen Raum verschwimmen Mikroprojekte und aufsuchende Arbeit

Die o.g. Kanäle nutzen wir auch zur Vernetzung mit unterschiedlichen Institutionen und für den regelmäßigen Kontakt und Austausch mit Bielefelder Jugendring, Einrichtungen der offenen Jugendarbeit, Streetwork Bielefeld und weiteren Akteuren.

Der regelmäßige Kontakt zu Projekt-Teilnehmern erfolgt in erster Linie über Messengerprogramme (*Signal* und *Discord*). Auch Mitmach-Angebote im digitalen Raum sind für Teilnehmende von Interesse und ermöglichen verbindliche und verbindende Kommunikation im Spiel:

- Scribbl.io
- Tabletop Simulator
- Steam
- Zeichne dein Level

Bielefelder Projekte im Rahmen des §16 h SGB II

Die Projekt-Mitarbeiter und Teilnehmer sind es gewohnt, gleichzeitig miteinander spielen und reden zu können. Das gelingt im digitalen Raum dank der neuen Technologien von Jahr zu Jahr reibungsloser. Diese neuen Methoden und Arbeitsweisen bezeichnen wir als *Digital Streetwork*, da wir, wie im klassischen Ansatz, die Teilnehmer dort mitnehmen, wo sie sich gewöhnlich aufhalten.



Kreisverband
Bielefeld e.V.

Kurzdarstellung des Projektes n1 nice one

Nice one Zielgruppe

Die Personengruppe, die unter SGBII §16h fällt, eint oftmals, dass sie von vorangegangenen Angeboten kaum, oder nur unter schwierigsten Bedingungen erreicht wurde.

In das Projekt Nice one kommen insbesondere die jungen Menschen, welche sich zuvor durch Gruppenangebote nicht angesprochen gefühlt haben. Wir bieten Einzelberatungen, individuelle Lösungsansätze und definieren im Beratungsgespräch gemeinsam Ziele und Vorgehensweisen. Ort, Dauer und Häufigkeit der Treffen werden von den Teilnehmer/-innen mitbestimmt.

Wir kommunizieren neben realen Treffen auch über Handy, E-Mail oder z.B. über Zoom. Dieses individuell abgestimmte Vorgehen führt dazu, dass wir insbesondere Menschen mit psychischen Leiden gut erreichen können, oder eben Jene, für die die üblichen und regulären Rahmenbedingungen bereits problematisch sind. (Unter den verschiedenen Verordnungen während der Pandemie blieben wir hierdurch problemlos arbeitsfähig.)

Wir richten uns an die jungen Menschen unter 25, die nur einzeln und auf einer persönlichen Ebene angesprochen werden können und die nach individuellen Lösungswegen verlangen. Wir arbeiten aufsuchend und auch nachgehend.

Eine Mitarbeiterin in unserem vierköpfigen Team spricht zudem Arabisch. Sie arbeitet speziell mit jenen, die aus dem entsprechenden Sprachraum kommen.

Vorgehen

Wir arbeiten aufbauend in drei Schritten.

1. Probleme lösen

Zu Beginn erfragen wir aktuelle Probleme wie z.B. Schulden, Wohnungslosigkeit oder liegengebliebene Post. Wir arbeiten sofort inhaltlich an diesen Aufgabenstellungen und versuchen, wo immer es geht, auch bestehende (Hilfs-)Angebote aufzusuchen. Wir betonen, dass diese Anlaufstellen und Einrichtungen auch nach der Projektzeit weiterhelfen.

In dieser Phase vereinbaren und begleiten wir Termine, stellen Anträge und führen Gespräche z.B. mit (potentiellen) Vermietern. Wir suchen medizinische und / oder therapeutische Angebote, wenn gewünscht begleiten wir zu diesen. Es werden auch Sprachkurse vermittelt.

Wir erfahren die Problemstellungen von den Projektteilnehmer/-innen, dies erfordert Vertrauen. Einige Sorgen werden daher auch erst im weiteren Verlauf der Projektzeit ausgesprochen und dann gemeinsam bearbeitet.

Bielefelder Projekte im Rahmen des §16 h SGB II

2. Mikroprojekte und individuelle Angebote

Bereits im Erstgespräch werden Interessen und eventuelle Hobbies erfragt. Dann werden Angebote entwickelt, die passend sind, sowohl inhaltlich wie auch von den Rahmenbedingungen. Wir beachten nicht nur Wünsche in Bezug auf Gruppen und Einzelangebote, sondern ebenso auf Zeit und Ort.

Bei unseren Gruppenangeboten achten wir auf Wünsche, die sich auf die Geschlechterzusammensetzung der Gruppen beziehen.

Wir entwickeln selbst Angebote und führen diese durch, oder wir kooperieren Trägerübergreifend und planen z.B. mit dem IBZ Kurse. (z.B. Mutter-Kind-Gruppen, Fahrradfahren lernen für Erwachsene, gemeinsam kochen.)

Daneben vermitteln wir z.B. an externe Angebote wie Vereine oder Selbsthilfegruppen.

Unter gewissen Voraussetzungen finanzieren wir auch Angebote, die wir nicht selber durchführen dürfen oder können, z.B. einen Kletterschein.

Schwerpunkte bilden Aktivitäten im kreativen und künstlerischen Bereich, Angebote die sich an junge Eltern wenden, und solche die Natur- und Tier- Pädagogisch ausgerichtet sind.

Wir organisieren Tagesausflüge, Grillabende oder Ausstellungen.

Diese Aktivitäten bewirken positive Momente der Selbstwirksamkeit, sie bieten die Chance, lange Ketten von Versagenserfahrungen zu durchbrechen.

Hierbei werden oft Ideen und Wünsche konkretisiert, in den Einzelgesprächen werden Erfahrungen und Verhaltensweisen reflektiert und es können realistischere Berufs- und Ausbildungswünsche formuliert und entwickelt werden.

Wir suchen auch Kurzzeitpraktika, die wir dann begleiten und betreuen.

Die Angebote der sozial-kulturellen Anbindung sind freiwillig, es gibt immer wieder Teilnehmer-/Innen, die sich nur Unterstützung aus den anderen Bereichen wünschen, dies ist natürlich möglich.

3. Perspektivorientierte Anbindung

In das Projekt kommen junge Menschen ohne eigene Perspektiven und oft auch ohne jeden Halt, die einer intensiven Unterstützung bedürfen, aber aus unterschiedlichsten Gründen zuvor keine in dem benötigten Umfang erhalten, oder angenommen haben. (In wenigen Fälle werden wir in einem bestehenden Hilfesystem mit „eingeschaltet“.) Unser Ziel ist eine Stabilisierung und Sicherstellung der Lebensgrundlagen. Wie die weitere Anbindung aussehen kann, ist sehr individuell. Im besten Falle haben wir eine Ausbildung gefunden oder einen Studienplatz, die Finanz- u. Wohnsituation ist geregelt, die medizinische Versorgung auch. Es gibt Teilnehmer-/Innen für die wir eine Berufsvorbereitung finden, andere gehen wieder zur Schule, oder wir vermitteln in betreute Wohngruppen. Manchmal ist es jedoch schon ein Erfolg, wenn jemand nun in einer sicheren Wohnung lebt und stabil beim Jobcenter angebunden ist. Eine passende Anschlussperspektive kann z.B. bei PorWerk zu finden sein, in einem anderen Fall haben wir eine gesetzliche Betreuung angeregt und eventuell auch eine Eingliederungshilfe. Dies alles sind nur Beispiele. Die passenden

Bielefelder Projekte im Rahmen des §16 h SGB II

Anschlussperspektiven sind so vielfältig wie unsere Zielgruppe. Wir nutzen die Möglichkeiten des SGB II, SGB VIII, BGB, des BTGH, vermitteln in reguläre oder geförderte Ausbildungen und an Schulen.

Wir achten immer auf eine gute Überleitung und bleiben auch nach der offiziellen Projektzeit für unsere „Ehemaligen“ gut erreichbar.