

JAB Digital

Guideline zur Umsetzung des
Online-Workshops

Inhaltsverzeichnis

1.	Einführung und Zielsetzung.....	3
2.	Rahmenbedingungen.....	4
3.	Zeitlicher Ablauf.....	5
4.	Anhang.....	11
	4.1 Technikcheck & Warm Up.....	11
	4.2 Kartenspiel Sprung-ins-Ausland.....	13
	4.3 Auslandsprogramme in der Übersicht (Tabelle)	14
	4.4 Auslandsprogramme in der Übersicht – Lösungen (Tabelle)	16
	4.5 Zusatzinfo: Infosprung Online.....	18

1. Einführung und Zielsetzung

JAB Digital – warum und für wen?

Jeder Jugendliche sollte die Möglichkeit haben, eine bildungsorientierte Auslandserfahrung machen zu können. Um sich hierfür zu entscheiden, benötigen Schüler:innen fundierte und neutrale Informationen. Das Mentorenprogramm Jugendauslandsberater (JAB) hat zum Ziel, diese Informationen direkt an Schulen zu vermitteln, um einer großen Zielgruppe Zugang zu den Möglichkeiten eines Auslandsaufenthalts zu bieten.

Um die Vielfalt an Möglichkeiten auch im digitalen Raum weiterzugeben, gibt es den Online-Workshop *JAB Digital*.

Die vorliegende Guideline unterstützt Fachkräfte der internationalen Jugendbildung, die den Workshop umsetzen und Jugendliche beraten. Sie gibt Hilfestellung bei der Umsetzung eines JAB Digital-Online-Workshops. Sie greift die technischen und methodischen Rahmenbedingungen auf, die im digitalen Raum gegeben sein sollten und gibt einen detaillierten Ablaufplan mit Zeitangaben und inhaltlichen Zielsetzungen. Im Anhang sind zudem (technische) Praxistipps sowie Arbeitsmaterialien zu finden.

2. Rahmenbedingungen

Digitale Umsetzung

JAB digital wird als reiner Online-Workshop angeboten und umgesetzt. Das bedeutet, dass der Workshop unabhängig von Raum (und ggf. auch sonst vorgegebenen Zeiten) stattfinden kann und keine Anreise vonnöten ist. Dafür ist ein digitaler Workshop abhängig von den technischen Rahmenbedingungen.

Zur Technik für JAB digital

Der Workshop basiert darauf, dass sowohl die Teamer:innen als auch die Teilnehmer:innen ein technisches Endgerät haben, um folgende Applikationen zu nutzen:

- Zoom
- Mentimeter
- Websites, z.B. www.sprung-ins-ausland.de
- Padlet
- Lime-Survey

Den digitalen Raum nutzen

Der Umgang im virtuellen Raum sollte von Wertschätzung und Respekt geprägt sein. Auch bedarf es einer klaren Kommunikation (z.B. dass alle die nicht sprechen auf stumm schalten). Das Ankommen im digitalen Raum ist weitaus schwieriger als im realen Raum und kann z.B. durch ein sog. Centering geschehen, bei dem alle Teilnehmenden auf verschiedenen Ebenen (körperlich, geistig, sozial und emotional) im digitalen Raum ankommen. Hierfür kann bspw. ein spielerischer Ansatz gewählt werden (Bsp.: alle holen den Lieblingsgegenstand).

Bei der digitalen Zusammenarbeit reicht es nicht, reine Inhalte zu vermitteln. Es müssen auch soziale Aspekte aufgegriffen sowie die Technik integriert werden. Man sollte sich selbst als Gastgeber:in verstehen und einen einladenden Raum schaffen und die teilnehmende Gruppe aktiv involvieren.

3. Zeitlicher Ablauf

Der zeitliche Rahmen

Für die Umsetzung von JAB digital stehen 6 Stunden (inklusive Warm Up und Pause) zur Verfügung. Eine mögliche zeitliche Umsetzung könnte von 8:30 Uhr bis 14:30 Uhr stattfinden (60 Minuten Pause von 11:30 bis 12:30 Uhr). Auf diesen Zeiten basiert der zeitliche Ablaufplan in diesem Konzept.

Zur Vorbereitung

Vor der eigentlichen Umsetzung, sollten folgende Inhalte in digitaler Form an die Teilnehmer:innen verschickt werden

- Karte aus dem Kartenspiel (vgl. Anhang 4.2)
- Tabelle zum Ausfüllen (siehe Anhang 4.3)

Zur Nachbereitung

Nach der Veranstaltung bekommen alle Teilnehmer:innen eine zusammenfassende E-Mail mit allen relevanten Infos, wie z.B. die Übersicht zu den Auslandsprogrammen und relevante Links, wie www.sprung-ins-ausland.de und www.rausvonzuhause.de, damit sie für eigene Beratungssituationen gewappnet sind. Die Feedbacks über Mentimeter werden ausgewertet und dienen als Grundlage, um die nächsten Seminare ggfs. anzupassen.

3. Zeitlicher Ablauf

Uhrzeit	Dauer	Inhalt	Ziel	Arbeitsform
ab 8:30 Uhr	30 min	Warm Up z.B.: Status setzen, Mikrotest, Kameratest, Schreibtest (s. Anhang 4.1.)	Ankommen Technik funktioniert, alle sind „bereit“	Zoom: Plenum
9:00 Uhr	10 min	Begrüßung & Vorstellung Jugendauslandsberater	Teamer:innen stellen sich vor, erklären den Ablauf und den Umgang mit Zoom	Zoom: Plenum Übergang zu Mentimeter
<p>” <i>Hallo, mein Name ist ...,</i></p> <p><i>ich begleite euch heute durch das Webinar. Unser Webinar gliedert sich in verschiedene Abschnitte. Zunächst lernen wir uns ein wenig kennen, dann gebe ich einen Einblick in die verschiedenen Programme und erkläre euch, was es mit der Tabelle auf sich hat. Dann braucht ihr die Karten, die ihr vorher zugeschickt bekommen habt und ich schicke euch in sogenannte Breakout-Rooms, das erkläre ich dann vorher nochmal, wie das genau funktioniert. Nach der Gruppenphase besprechen wir die Tabelle noch einmal zusammen und klären Fragen. Ich stelle euch die Homepage sprung-ins-ausland.de vor und wir testen eure Kenntnisse. Nach einer einstündigen Mittagspause geht es daran, eure Beraterfähigkeiten zu schulen. Abschließend überlegen wir uns gemeinsam, wie es an der Schule weitergehen kann und zeige euch ein paar praktische Tools.</i></p> <p><i>Fragen? Sonst beginnen wir mit dem Mentimeter. Ihr braucht nun euer Smartphone.</i></p>				
9:10 Uhr	20 min	Energizer mit Mentimeter- Präsentation	Kennenlernen	Mentimeter*
<p><i>1) Wie geht es euch heute Morgen?</i> <i>2) Was denkst du, wie viele Länder gibt es auf der Erde?</i> <i>3) Wie heißt der größte Staat der Erde?</i> <i>4) Wie oft passt Deutschland in Russland?</i> <i>5) Wie viele Sprachen werden auf der Welt gesprochen?</i> <i>6) Wo wurde dieses Bild aufgenommen?</i> <i>7) Welches Land möchten die meisten Jugendlichen aus Deutschland gerne einmal bereisen?</i></p>			<p><i>8) Was erwartest du von einer Homepage namens 'sprung-ins-ausland?'</i> <i>9) Auf welchen Kontinent möchtest du reisen?</i> <i>10) Wie würdest du gerne die Welt erkunden?</i> <i>11) Wie lange möchtest du unterwegs sein?</i> <i>12) Wie gut kennst du dich mit den Möglichkeiten aus, ins Ausland zu gehen?</i> <i>13) Wie alt bist du?</i> <i>14) Wo wohnst du?</i></p>	


3. Zeitlicher Ablauf

Uhrzeit	Dauer	Inhalt	Ziel	Arbeitsform
9:30 Uhr	15 min	Input: Kurze Einführung in Auslandsprogramme	Überblick über versch. Programme Erläuterung der Tabelle Erklärung der nächsten Phase	Zoom: Plenum <i>Karte aus dem Kartenspiel</i> <i>Tabelle zum Ausfüllen</i>
<p>” <i>Ihr werdet gleich in Breakout-Räume à 4 Personen geschickt. In diesen Gruppen stellt ihr euch gegenseitig eure Karte mit dem jeweiligen Auslandsprogramm vor. Füllt die Tabelle mit den entsprechenden Informationen aus. Wenn ihr Hilfe braucht oder Fragen habt drückt auf den Button „Um Hilfe bitten“. Nach 20 min hole ich euch wieder zurück in die Gruppe.</i></p> <p><i>Danach geht ihr mit drei anderen Personen in einen Breakout-Room und stellt diesen jeweils eure 4 Programme vor. Ergänzt gemeinsam die fehlenden Spalten eurer Tabelle. Am Ende der zweiten Gruppenphase sollte jede und jeder von euch eine vollständig ausgefüllte Tabelle haben.</i></p> <p><i>Anschließend besprechen wir Fragen etc. gemeinsam. Hinweis: rechts oben könnt ihr die verbleibende Zeit sehen.</i></p>				
9:45 Uhr	20 min	1. Runde Gruppenpuzzle	4 Teilnehmer:innen pro Gruppe erörtern Fragen zu Auslandsprogrammen	Zoom: Breakout-Sessions <i>Karte</i> <i>Tabelle</i>
<p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Wie heißt dein Programm und was ist daran besonders? 2. Wohin kannst du mit deinem Programm reisen? 3. Gibt es Finanzierungsmöglichkeiten? Welche Kosten kommen auf dich zu? 4. Kannst du mit dem Programm schon während der Schule verreisen? 5. In welchem Bereich bist du während des Programms tätig? Was muss dort gemacht werden? (Sozial, kulturell...) </p>				
10:05 Uhr	5 min	Kurzes Feedback	Hat alles geklappt? Alle fertig geworden? Bereits wichtige Fragen?	Zoom: Plenum
<p>” <i>In der nächsten Gruppenphase habt ihr 30 Minuten Zeit. Denkt daran: Ihr könnt jederzeit Hilfe anfordern. Die verbleibende Zeit seht ihr rechts oben.</i></p>				

3. Zeitlicher Ablauf

Uhrzeit	Dauer	Inhalt	Ziel	Arbeitsform
10:10 Uhr	30 min	2. Runde Gruppenpuzzle	Austausch über Programme Gemeinsames Ausfüllen der Tabelle	Zoom: Breakout-Sessions Tabelle
10:40 Uhr	20 min	Besprechung der Tabelle	Fragen klären Wichtige Punkte ansprechen (z.B. Qualitätssiegel, Entsendeorganisation, Förderkreise etc.)	Zoom: Plenum
11:00 Uhr	15 min	Vorstellung der Website (angeleitet von Referent:in)	Konkretes Beispiel durchklicken, aufmerksam machen auf Blog	Zoom: Plenum Website: www.sprung-ins-ausland.de
11:15 Uhr	15 min	Ab ins Ausland - Quiz	Eigenständige Wissensabfrage	Quiz auf Website: www.sprung-ins-ausland.de/quiz
 <p><i>Link muss im Chat bekannt gegeben werden, da das Quiz sonst nicht auf der Homepage gefunden wird. Evtl. Hinweis: Quiz auch auffindbar, wenn man auf der Website nach „Quiz“ sucht.</i></p>				
11:30 Uhr	60 min	Pause		
12:30 Uhr	10 min	Energizer: Zahlenspiel	Willkommen zurück	Zoom: Plenum
 <p><i>Die Teilnehmer:innen müssen durchzählen, ohne sich abzusprechen. Sprechen zwei gleichzeitig, fangen sie von vorne an. Jede/r darf nur eine Zahl sagen.</i></p>				
12:40 Uhr	10 min	Was ist wichtig für die Beratung?	Was macht eine gute Beratung aus? Gemeinsames Erstellen einer Liste (TN kopieren sich die Liste oder sie wird auf Padlet erstellt)	Zoom: Breakout-Sessions ev. Padlet

3. Zeitlicher Ablauf

Uhrzeit	Dauer	Inhalt	Ziel	Arbeitsform
12:50 Uhr	5 min	Eine Rolle überlegen	Die Teilnehmenden überlegen sich eine Rolle, die sie in der Berater-simulation einnehmen.	Zoom: Plenum
 <p><i>Je konkreter, desto besser kann man sich hineinversetzen: Alter, Schularzt, Wunschland, Emotionale Einstellung, Familienverhältnisse, Finanzen</i></p>				
<p>” <i>Wenn sich alle ihre Rolle überlegt haben, schicke ich euch erneut jeweils zu zweit in Breakout-Räume. Ihr übt dann miteinander die Beratung. Einer nimmt die Rolle des Beraters ein, einer ist ein Ratsuchender. Auch hier könnt ihr mit dem Hilfe-Button jederzeit nachfragen, wenn etwas unklar ist. Nach 10 Minuten setze ich euch neu zusammen und ihr beginnt von vorn.</i></p>				
12:55 Uhr	40 min	Beratersimulation	Teilnehmer sind jeweils zu zweit in einem Breakout-Room, versetzen sich in ihre Rolle und beraten sich im Wechsel. Nach 10 min werden die Teilnehmenden neu zusammengesetzt.	Zoom: Breakout-Sessions (mit vorgegebener Zeit von 10 Minuten)
13:35 Uhr	10 min	Kurze Feedback-Runde	Wie lief es? Was war besonders schwer? Wo kann man nicht beraten? Gab es vielleicht Aha-Erkenntnisse, die geteilt werden möchten?	Zoom: Plenum
13:40 Uhr	20 min	Was macht ein JAB? Und wie geht es weiter an der Schule?	Die drei Kernaufgaben der HA formulieren und festhalten auf dem Padlet!	Padlet

3. Zeitlicher Ablauf

Uhrzeit	Dauer	Inhalt	Ziel	Arbeitsform
14:00 Uhr	10 min	Online-Fragebogen	Rückmeldungen zur Schulung	Lime Survey
14:10 Uhr	10 min	Abschließendes Stimmungsbild	Abfrage: „Bereit für deinen Sprung?“	Mentimeter*
		<div style="border: 1px solid orange; border-radius: 15px; padding: 10px;"> <p>1) Fühlst du dich nun bereit für die Beratung? 2) Ich fand es heut... 3) Ich will ein weiteres Treffen!</p> </div>		
14:30 Uhr	5 min	Ende	Verabschiedung	Zoom: Plenum



*** Achtung: Mentimeter** muss jedes Mal neu zurückgesetzt werden!
 Teile den Bildschirm bereits bevor du in den Präsentationsmodus gehst (>Present).
 Auf der linken unteren Seite ist eine Leiste zu sehen, mit denen man die Folien weiterklicken kann.

Links zu den genutzten Tools:



- Website: www.sprung-ins-ausland.de/
- Quiz (auf Website): <https://www.sprung-ins-ausland.de/infos-materialien-spiele/spiele/auslands-wissen>
- Mentimeter
- Padlet: <https://jugendstiftung.padlet.org/jugendnetz/zlfe7tpv1adoyz93>
- Lime Survey

4. Anhang

4.1 Technikcheck & Warm Up (Teil I)

Status setzen:

Alle mal Daumen hoch! Dann: Alle mal Daumen runter!

Auf anderen Plattformen kann das auch ein Icon im Chat sein oder so....

Mikrotest:

Alle mal Mikro an. Erst aus, wenn ihr dran wart mit der Frage.

Antworte mit nur einem Wort / Moderation nennt immer einen TN und stellt dann eine Frage:

- Was hast Du gestern gegessen?
- Was wünschst Du Dir zu Weihachten?
- Wer ist Dein:e liebste:r Künstler:in (Bildende Kunst, Musik, Schauspiel, Film, ...)
- Welche Sportart findest Du am langweiligsten?
- Pizza oder Pasta?
- Wie hieß Dein erstes Kuscheltier/Puppe?
- Wie gründlich hast du Dir heute Morgen die Zähne geputzt?
- Wann bist Du heute aufgestanden?
- Was hast Du Samstagabend gemacht?
- Was machst Du überhaupt nicht gerne?
- Was machst Du total gerne?
- Was war Dein erster Kinofilm?
- In welches Land möchtest gerne mal reisen?
- Wie spricht man Deinen Namen rückwärts aus?
- Wie findest du Donald Trump?
- Wie viele Geschwister hast Du?
- Hund oder Katze?
- Was ist Deine Lieblingsserie?
- Wer schneidet Deine Haare?
- Beim ersten Date: Eis essen oder Schlittschuhlaufen?
- Kurze Hose und lange Socken oder kurze Hose und kurze Socken?

4. Anhang

4.1 Technikcheck & Warm Up (Teil II)

Kamerateat:

- Bewegung der Moderatorin spiegeln
- Alle Kamera aus. Kamera an, alle, die....
 - Einen Hund haben
 - Eine Katze haben
 - Am letzten Wochenende einen Film gesehen haben
 - Zum 1. Mal ein Online-Seminar machen.
 - Schon überlegt haben, was sie heute noch so nebenher erledigen können.
 - Schon einmal an einer öffentlichen Wahl (nicht Schule) teilgenommen haben.
 - Probleme mit der Technik haben.

Schreibtest:

Ich stelle eine Frage, alle schreiben ihre Antwort in den Chat, schicken es aber noch nicht ab.

Sondern: Erst auf mein Zeichen!

- Schau mal aus dem Fenster: Wie ist das Wetter gerade?
- Schließe mal die Augen und erinnere Dich: Welchen Duft riechst Du besonders gerne?
- Was war das Interessanteste, was Ihr diese Woche in der Schule gelernt habt?
- Was könnte heute während des Online-Seminars Deine stärkste Ablenkung sein, die Deine aktive Teilnahme einschränkt?
- Wie könntest Du dieser Ablenkung entgegenwirken?
- Wie geht es Dir im Moment? Wie kannst Du hier sein? Welche Themen beschäftigen Dich momentan?
- Hast Du noch Fragen, oder kann es losgehen?

4. Anhang

4.2 Kartenspiel Sprung-ins-Ausland

Das internationale Kartenspiel für deine Reiseziele

Wer spielerisch alles Wissenswerte über Auslandsaufenthalte erfahren möchte, liegt bei diesem Kartenspiel genau richtig. Hier geht es um Jugendbegegnungen, internationale Freiwilligendienste, Workcamps für Teenager, Schulaufenthalte, Praktikum oder Studium im Ausland.

Das Spiel ist geeignet für Jugendgruppen und Schulklassen, aber auch für Trainer:innen sowie Lehrkräfte an Schulen, die sich mit Internationaler Jugendbildung auseinandersetzen.

- Kartenspiel für 4-32 Spieler ab 14 Jahren.
- Ausstattung:
Zweimal 16 Spielkarten im Format DIN A5 in Kartonbox verpackt, inkl. Spielanleitung und 3 Spielideen.
- Bestellung im Onlineshop der Jugendstiftung möglich:

<https://www.jugendstiftung.de/onlineshop/kartenspiel-sprung-ins-ausland/>



4. Anhang

4.3 Auslandsprogramme in der Übersicht (Tabelle) (Teil I)

		Info	Altersgrenzen	Dauer	Kosten
1	Jugendbegegnungen	Gemeinsam an einem kulturellen oder politischen Thema arbeiten, geht auch in D.			geringer Beitrag
2		Gemeinnütziger Arbeitseinsatz, max. 2 Jugendl. aus einem Land, geht auch in D.	ab 18 (manchmal auch ab 15)		Geringer Beitrag, Reisekosten
3		Gemeinsam mit anderen Jugendlichen an einem gut geplanten Programm teilnehmen.		1-2 Wo	Je nach Programm, in der Regel sind Unterkunft und Verpflegung im Preis mit inbegriffen
4		Sprache lernen und touristische Angebote	Teilw. ab 8 Jahren		Oft ganz schön teuer, weil nicht gefördert
5	Wwoofen	Anpacken auf dem Biohof, geht auch in D.		Nach Vereinbarung	Reisekosten, Taschengeld, Versicherung
6	Schulaufenthalt	Lernen und leben, oft mit Gastfamilie			Vermittlung, Visum, Reisekosten, Taschengeld, u.v.m.
7	Europäischer Solidaritätskorps (ESK)	Gemeinnütziges Projekt		2-12 Monate	Förderung durch die EU: sogar Sprachkurs!
8	IJFD	Gemeinnütziges Projekt	18-26 Jahre		Förderung durch das BMFSFJ (Spenderkreis)

4. Anhang

4.3 Auslandsprogramme in der Übersicht (Tabelle) (Teil II)

		Info	Altersgrenzen	Dauer	Kosten
9	Weltwärts	Sozialer Dienst, häufig in Ländern des glob. Südens („Entwicklungsprojekt“)			Förderung durch das BMZ (Spenderkreis)
10		Einsatz in der Auswärtigen Kultur- und Bildungspolitik		6 oder 12 Monate	Förderung durch das Auswärtige Amt (Dt. Unesco Kommission) (Spenderkreis)
11		Vom Auswärtigen Amt geförderter Freiwilligendienst. Du setzt dich für Natur und Umwelt ein.	18-26 Jahre		Geringe Kosten, da Unterkunft, Verpflegung und Versicherung vom Ausw. Amt gefördert wird.
12		Kohle verdienen und weiterreisen		Flexibel	Reisekosten, Visa, (Unterkunft, Verpflegung), ...
13		Kinderbetreuung und Gastfamilie	i.d.R. 18-30		Vermittlung, Visum, Reisekosten, Sprachkurs, Taschengeld
14		Kontakte über das Akad. Auslandsamt an jeder Hochschule oder über Austauschorganisationen (DAAD, Fulbright, ...)		1-2 Sem oder kompl.	Reisekosten, Visa, (Unterkunft), Verpflegung, ... Viele Stipendien od. Auslandsbafög
15	Aus- und Weiterbildung	Berufsausbildung			Reisekosten, Visa, Unterkunft, Verpflegung, ...
16	Praktikum im Ausland	Berufsbezogene Mitarbeit	18 Jahre		Reisekosten, Visa, (Unterkunft), Verpflegung, ...

4. Anhang

4.4 Auslandsprogramme in der Übersicht – Lösungen (Tabelle) (Teil I)

		Info	Altersgrenzen	Dauer	Kosten
1	Jugendbegegnungen	Gemeinsam an einem kulturellen oder politischen Thema arbeiten, geht auch in D.	8-30 Jahre	1-3 Wo	geringer Beitrag
2	Workcamp	Gemeinnütziger Arbeitseinsatz, max. 2 Jugendl. aus einem Land, geht auch in D.	ab 18 (manchmal auch ab 15)	2-4 Wo	Geringer Beitrag, Reisekosten
3	Ferienfreizeiten in Europa	Gemeinsam mit anderen Jugendlichen an einem gut geplanten Programm teilnehmen.	Ab 12 Jahren	1-2 Wo	Je nach Programm, in der Regel sind Unterkunft und Verpflegung im Preis mit inbegriffen
4	Sprachkurse	Sprache lernen und touristische Angebote	Teilw. ab 8 Jahren	Min. 1 Wo.	Oft ganz schön teuer, weil nicht gefördert
5	Wwoofen	Anpacken auf dem Biohof, geht auch in D.	Ab 18	Nach Vereinbarung	Reisekosten, Taschengeld, Versicherung
6	Schulaufenthalt	Lernen und leben, oft mit Gastfamilie	Typisch Kl. 10/11 (teilweise ab 8)	3-10 Monate	Vermittlung, Visum, Reisekosten, Taschengeld, u.v.m.
7	Europäischer Solidaritätskorps (ESK)	Gemeinnütziges Projekt	18-30 Jahre	2-12 Monate	Förderung durch die EU: sogar Sprachkurs!
8	IJFD	Gemeinnütziges Projekt	18-26 Jahre	6-18 Monate	Förderung durch das BMFSFJ (Spenderkreis)

4. Anhang

4.4 Auslandsprogramme in der Übersicht – Lösungen (Tabelle) (Teil I)

		Info	Altersgrenzen	Dauer	Kosten
9	Weltwärts	Sozialer Dienst, häufig in Ländern des glob. Südens („Entwicklungsprojekt“)	18-28 Jahre	6-24 Monate	Förderung durch das BMZ (Spenderkreis)
10	Kulturweit	Einsatz in der Auswärtigen Kultur- und Bildungspolitik	18-26 Jahre	6 oder 12 Monate	Förderung durch das Auswärtige Amt (Dt. Unesco Kommission) (Spenderkreis)
11	Naturweit	Vom Auswärtigen Amt geförderter Freiwilligendienst. Du setzt dich für Natur und Umwelt ein.	18-26 Jahre	6 Monate	Geringe Kosten, da Unterkunft, Verpflegung und Versicherung vom Ausw. Amt gefördert wird.
12	Work & Travel	Kohle verdienen und weiterreisen	18 Jahre	Flexibel	Reisekosten, Visa, (Unterkunft, Verpflegung), ...
13	Au-Pair	Kinderbetreuung und Gastfamilie	i.d.R. 18-30	3-12 Monate	Vermittlung, Visum, Reisekosten, Sprachkurs, Taschengeld
14	Studium	Kontakte über das Akad. Auslandsamt an jeder Hochschule oder über Austauschorganisationen (DAAD, Fulbright, ...)	18 Jahre	1-2 Sem oder kompl.	Reisekosten, Visa, (Unterkunft), Verpflegung, ... Viele Stipendien od. Auslandsbafög
15	Aus- und Weiterbildung	Berufsausbildung	18 Jahre	Ab 3 Wo bis kompl.	Reisekosten, Visa, Unterkunft, Verpflegung, ...
16	Praktikum im Ausland	Berufsbezogene Mitarbeit	18 Jahre	2-12 Monate	Reisekosten, Visa, (Unterkunft), Verpflegung, ...

4. Anhang

4.5 Zusatzinfo: Infosprung Online

Online informiert, kurz aber hilfreich!

Wir bieten Kurzinfos zu verschiedenen Themen, die dann Online vermittelt werden. Inhaltlich geht es z.B. ums „Sprache lernen“ oder „Praktika im Ausland“. Auslandsexpert:innen stehen mit Rat und Tat zur Seite und beantworten Fragen.

Aktuelle *Infosprünge Online* gibt's auf der Website (Anmeldung erforderlich):

<https://www.sprung-ins-ausland.de/infosprung>

Dein Infosprung ins Ausland



Infoveranstaltungen Online für deinen nächsten Auslandsaufenthalt

Damit du dich besser orientieren kannst, welches Auslandsprogramm für dich richtig ist, haben wir die wichtigsten Infos in viele verschiedene Infosprünge gepackt. In diesen Infosprünge kannst Du dich gezielt Informieren und Fragen stellen. Deine Auslandsexpert:innen geben dir die Antworten und Empfehlungen für deinen nächsten Sprung ins Ausland.

Melde dich jetzt für deinen Infosprung an!

Kontakt

Jugendstiftung BW

Schloßstraße 23

74372 Sersheim

Tel: 0 70 42 / 83 17 – 0

E-Mail: info@jugendstiftung.de

www.jugendstiftung.de

www.sprung-ins-ausland.de