

## INDSATSOMRÅDE: SMÅ OG STORE DRYS ERHVERSLIV

Opgang2 tilbyder i samarbejde med Unge, Job & Uddannelse meningsfyldt ekstern arbejds erfaring, så deltagerne understøttes i at videreudvikle faglige og personlige kompetencer uden for Opgang2. Og derigennem får et perspektiv, som udstikker en vej mod job/uddannelse.

Opgang2 arbejder med forskellige typer af virksomhedsrelationer og aktivitetstyper, som de unge kan engageres i; disse er beskrevet under følgende overskrifter: Virksomhedsbesøg, opgaveløsning for eksterne virksomheder og virksomhedspraktik.

Aktivitetstyperne i virksomhedscirklerne fungerer som muligheds- og afklaringsrum, den enkelte deltager kan gå ind og ud af i kortere eller længere tid – suppleret af værkstedsarbejde i Opgang2.



### 1. Virksomhedsbesøg

- Besøg på virksomheder og kulturinstitutioner
- Besøg fra virksomheder og kulturinstitutioner
- Besøg fra tidligere Opgang2 deltagere
- Ekstern, individuel arbejdsstation på en virksomhed i en periode

Det samlede formål er at give deltagerne mulighed for at få konkrete og personliggjorte billeder og perspektiver på den kreative branche.

#### BESØG PÅ VIRKSOMHEDER OG KULTURINSTITUTIONER & BESØG I OPGANG2 FRA VIRKSOMHEDER OG KULTURINSTITUTIONER:

Der etableres årligt 2 – 3 eksterne virksomhedsbesøg, som tilbydes alle deltagere på hvert kunstværksted; både de som er i grundforløb og de som er i brobygningsforløb. Det kan være besøg hos en grafiker med eget værksted, rundvisning backstage på Aarhus Teater eller besøg i et lydstudie. Det kan også være en musiker eller en keramikker, som kommer på besøg i Opgang2 og fortæller om at leve af sit kunstneriske virke.

Desuden etableres individuelle besøg, hvor en deltager, alene eller oftest sammen med Opgang2 agenten (se side 35) besøger en konkret virksomhed. Dette kan ske både som led i en afklaring vedrørende en konkret praktik og for at få et indblik i en branche eller en konkret arbejdsfunktion.

#### **BESØG FRA TIDLIGERE OPGANG2 DELTAGERE:**

Tidligere Opgang2 deltagere, som har opnået særlige kompetencer eller erfaringer inviteres på besøg i Opgang2 som ressourcepersoner, der kan fortælle fx om brug af Instagram i markedsføring; om hvordan man starter egen virksomhed eller om, hvordan det er at gå på en specifik uddannelse. Formålet er at skabe trygge rammer for ung-til-ung udveksling af erfaringer.

#### **EKSTERN, INDIVIDUEL ARBEJDSSTATION PÅ EN VIRKSOMHED I EN PERIODE:**

En del kreative virksomheder har svært ved at identificere opgaver, som Opgang2 deltagere kan løse i en egentlig virksomhedspraktik. Derfor tilbyder brobygningen en aktivitetstype, hvor en deltager i en periode, fx to dage om ugen, får en arbejdsstation, typisk et skrivebord, stillet til rådighed i en given virksomhed og her arbejder med sine egne værker (tegninger, lyd etc.). Denne aktivitet har vist sig meget hensigtsmæssig i forhold til unge, hvor formålet med en ekstern virksomhedsaktivitet er at træne sociale færdigheder og gøre sig sine første erfaringer i et miljø udenfor Opgang2.

## **2. Opgaveløsning for virksomheder**

- Kunstneriske bestillingsopgaver fra virksomheder, som løses i Opgang2
- Kunstneriske bestillingsopgaver fra virksomheder, som løses på virksomheden

#### **KUNSTNERISKE BESTILLINGSOPGAVER FRA VIRKSOMHEDER, SOM LØSES I OPGANG2:**

Mest markant i denne type aktivitet står udarbejdelsen og afviklingen af kunstudstillinger til bestillende virksomheders kunstforening eller lignende. En anden mulighed er, at en virksomhed laver aftaler med en konkret ung om, at han/ hun giver bud på løsning af en grafisk opgave eller lignende.

#### **KUNSTNERISKE BESTILLINGSOPGAVER FRA VIRKSOMHEDER, SOM LØSES PÅ VIRKSOMHEDEN:**

Denne aktivitet knytter sig til deltagere, som er fysisk tilstede i en ekstern virksomhed som led i en aftale om ekstern arbejdsstation eller en egentlig virksomhedspraktik. Fx kan en deltager blive inviteret til at give bud på karakterer til en animationsfilm, mens hun har ekstern arbejdsstation i et animationsfilmselskab. En anden kan give bud på lydkulisse til en forestilling på Aarhus Teater som del af en praktik; begge typer giver en delagtiggørelse i professionelle produktionsforløb.

Formålet med alle bestillingsopgaver er, at deltagerne gør sig erfaringer med, at deres kunstneriske udtryk kan/ skal fungere i rammer, som er fastlagt af eksterne aktører/ interessenter, hvor udtrykket så at sige er rammesat af andre end en selv.

Denne type aktivitet i virksomhedscirklen er den mindst brugte og den mindst udfoldede i XL-projektets løbetid. Vi ser pt. perspektiver i at udvikle aktiviteter med eksisterende eller nye virksomheder i XLs virksomhedsnetværk omkring denne type aktiviteter, som vil give deltagerne kontakt til nye fagpersoner og "arbejdsgivere" – relateret til en eventuel fortsat Corona-præget virkelighed.

### 3. Praktik i virksomheder

De fleste praktikker tilrettelægges med en indledende snusepraktik af ca. 14 dages varighed. Praktikkerne har forskellig længde og kan kombineres med fortsat tilknytning til værkstedsarbejde i Opgang2. Dette gælder praktikker i såvel som udenfor den kreative branche.

- I den kreative branche (Opgang2 finder praktik)
- Udenfor den kreative branche (Jobcentret finder praktik, Opgang2 er backup med fællesskab, tryghed og evt. efterværn)

#### I DEN KREATIVE BRANCHE:

Langt de fleste deltagere, som starter i brobygningsforløbet, kan kun se sig selv i en kreativ praktik. Opgang2 har i dag et forholdsvis omfattende virksomhedsnetværk med virksomheder og kulturinstitutioner, som på forskellig vis tilbyder praktikmuligheder for unge. I udarbejdelsen af konkrete aftaler er der fokus på, at der er opgaver at løse, at kulturen og menneskene på arbejdspladsen matcher den konkrete unge, samt at der pågår en forventningsafstemning omkring succesmål for den unge og for virksomheden (fx forståelse for arbejdsprocesser, større personlig robusthed eller at være en del af et team).

#### UDENFOR DEN KREATIVE BRANCHE:

Mange deltagere får mod på og incitament til at forfølge et forsørgelsesspor/rugbrødsspor (se side 37) udenfor den kreative branche undervejs i brobygningsforløbet. Derfor pågår et tæt samarbejde mellem Opgang2 og Unge, Job & Uddannelse omkring etablering af denne type praktikker – fx i den pædagogiske branche, i detailhandlen, i oplevelsesindustrien eller i produktionsvirksomheder. Praktikkerne rettes til i forhold til timetal og varighed, ligesom de konkrete succesmål for praktikken formuleres (fx brancheafklaring, arbejdsprøvning relateret til timetal, større personlig robusthed eller andet).

**Erfaringer fra brobygningsforløbets virksomhedsrettede aktiviteter, har udmøntet sig i udvikling af et centralt princip, nemlig 'det intelligente virksomhedsmatch', som handler om at etablere samarbejde med virksomheder og kulturinstitutioner, som ikke bare har meningsfulde arbejdsopgaver og opgaver med perspektiv, men hvor den enkelte unge kan se sig selv i arbejdsmiljøet og arbejdskulturen - sammen med kolleger og ledere, der er ansat på virksomheden.**

**Erfaringer fra brobygningsforløbets virksomhedsrettede aktiviteter har ligeledes udmøntet sig i 'en dør på klem'-princippet, som indeholder tanken om, at det altid er muligt at afbryde en aftalt aktivitet, hvis timing eller andet opleves 'forkert' af den unge. Dette kan fx være i forhold til et konkret møde med en virksomhed eller en konkret praktikaktivitet. Princippet indeholder tanken om, at alle erfaringer giver de unge en læring, som kan tages med i en videre proces. Netop denne tilgang muliggør, at de unge tør at sige ja til nye udfordringer.**

## VIRKSOMHEDSLISTE

**Campfire & co.** Reklamebureau

**Meganørd** Spiludviklingsbureau

**DrumCity** Trommebutik

**Lumen** Lyd-, og lysleverandør, primært til turné

**Radar** Spillested

**Cultureworks** Eventbureau

**Sydhavnen** Eventforening

**Filuren** Børneteater

**Aarhus Teater**

**Katapult** Teater

**AROS** Kunstmuseum

**Logen Sct. Stefan**

**ABakustik** Akustisk specialist virksomhed

**Fastaval** Rollespil-festival

**Thalias Tjenere** Teater

**Wahlberg** Motion Design

**Maxmoebel** Snedker

**Svalegangen** Teater (i samarbejde med kommunal virksomhedskonsulent)

**Sleep-in** Hostel (i samarbejde med kommunal virksomhedskonsulent)

**Streetcoffee** Kaffebær (i samarbejde med kommunal virksomhedskonsulent)

**Spiselaugget** Restaurant (i samarbejde med kommunal virksomhedskonsulent)

**AquaWorld** Oplevelsescenter (i samarbejde med kommunal virksomhedskonsulent)

**Aarhus Universtet** Laboratorium (i samarbejde med kommunal virksomhedskonsulent)

**Scandic Hotel** (i samarbejde med kommunal virksomhedskonsulent)

**SEIN** Online magasin for unge

**Sydhavnen** Kulturel Forening

**New Media House** Film/ Video produktion

**Creative ZOO** Reklamebureau

**Wiredfly** Animations Studio

**Elgiganten** (i samarbejde med kommunal virksomhedskonsulent)

**Aldi** (i samarbejde med kommunal virksomhedskonsulent)

**Syddjurs Ungdomsskole** Kommunal Ungdomsskole

**Aarhus Efterskole**

**Gyldenvang Møbelpolstring**