



NEUE MUSIK-IMPULSE  
SCHLESWIG-HOLSTEIN

# Stellenausschreibung

Die Stiftung Neue Musik-Impulse Schleswig-Holstein sieht sich insbesondere in der Herausforderung, ein junges Publikum für klassische Musik in der Verbindung mit modernen Stilen zu begeistern: An neuen Schauplätzen, nah an den Künstlern, in informeller Atmosphäre und spannende Moderation. Sie hat sich zum Ziel gesetzt, das musikalische professionelle Schaffen zeitgemäß, publikumsorientiert und nah am Puls der Zeit zu gestalten. Dabei steht die Förderung von jungen Musiker\*innen und Jugendlichen in der Musik im Vordergrund.

Die Stiftungsziele werden mit der Ausrichtung des CLASSICAL BEAT Festivals sowie als Träger der „The European Digital Music Academy“ erfolgreich und überregional mit vielen Partnerinstituten in Norddeutschland und Europa umgesetzt.

**In der Stiftung Neue Musik-Impulse Schleswig-Holstein ist zum 1. Oktober 2024 eine Stelle als Mitarbeiter/in (m/w) für die**

**PROJEKTLEITUNG - „Border Crossing - eine Reise in die Zukunft“**

**zu besetzen. Die Stelle ist projektgebunden auf drei Jahre befristet.  
Die Arbeitszeit beträgt 30 Stunden / Woche.**

## 1) Aufgaben

### Allgemein

- Kommunikation nach innen und außen
- vertrauensvolle Zusammenarbeit mit der Geschäftsführung

### Akademie

Verantwortlich für die Umsetzung der Bildungsprojekte, insbesondere des Projektes „**Border Crossing - eine Reise in die Zukunft**“ und der Erreichung der Projektziele

- operative Planung und Umsetzung der einzelnen Maßnahmen (Veranstaltungen, Workshops, Projektkonferenz) - verantwortlich für die Informationsversorgung und den Erfahrungsaustausch der Beteiligten
- Einhaltung eines vorgegebenen Budgets
- gute Vernetzung und Zusammenarbeit mit den Partnerorganisationen in der Region (Musikschulen, Schulen, Vereine, weitere nicht-institutionelle Personengruppen)
- Koordinierung der Workshopangebote und pädagogische Begleitung Mitwirkung an Projektverlängerungen und der Evaluation von des Projektes
- Zusammenarbeit mit der pädagogische Leitung, Projektassistenz (Mitarbeitende) und Tutor\*innen (Externe)
- Zusammenarbeit mit dem Bereich Öffentlichkeitsarbeit

- Vermittlungsarbeit zu den anderen Modulen der Stiftungakademie (Workshops in digitaler Filmverarbeitung, Musikproduktion mit Ableton Live, Nutzung von Verbreitungskanälen wie Social Media)
- Projektberichte erstellen und Dokumentation von verschiedenen Daten pflegen
- Rechnungen prüfen und an das Stiftungscontrolling geben

## 2) Qualifikationen

**Die Stelle ist ideal für eine Person, die mit Begeisterung im Bereich Kultur- und Veranstaltungsmanagement arbeitet und sich mit den ideellen Werten der Stiftung identifiziert und die anstehenden Herausforderungen mit Engagement angeht.**

- Von den persönlichen und sozialen Kompetenzen wird ein abgeschlossenes Studium im Bereich Projekt- oder Kulturmanagement erwartet, alternativ eine abgeschlossene Ausbildung und mehrjährige Erfahrung in der Umsetzung von anspruchsvollen Bildungs- und Kulturprojekten.
- Führungskompetenzen
- Ein hohes Maß an Selbstständigkeit und Entscheidungsfreude gepaart mit einer
- ausgeprägten Teamfähigkeit

Die Zusammenarbeit im Stiftungsbüro bietet allen Kollegen die Möglichkeit, optimal von der gemeinsamen Präsenz zu profitieren.

Dem/Der Bewerber\*in wird vorausgesetzt, die Einhaltung des Jugendschutzes sowie anderer Formalien in der Bildungsarbeit mit Jugendlichen sicherstellen zu können.

## 3) Wir bieten Ihnen:

- Eine hochinteressante und abwechslungsreiche Tätigkeit mit viel Eigenverantwortung in einem engagierten Team
- Selbständiges Arbeiten mit Gestaltungsspielraum im eigenen Verantwortungsbereich und Möglichkeiten der Arbeitszeitgestaltung

Die Vergütung erfolgt angemessen, entsprechend der Ausbildung bzw. Erfahrungen in den aufgeführten Arbeitsbereichen.

Für inhaltliche Rückfragen steht Ihnen der Geschäftsführer der Stiftung, Hans-Wilhelm Hagen (Tel.: 04521 7906213 oder 0173 4595587), gerne persönlich zur Verfügung.

Wir freuen uns auf Ihre aussagekräftige Bewerbung bis zum **30.9.2024** zusammengefasst in einer PDF Datei, an

info@neue-musik-impulse.com

**Stiftung Neue Musik-Impulse Schleswig-Holstein**

Riemannstraße 9

23701 Eutin

# Projekt „Border Crossing - eine Reise in die Zukunft“

**Bordercrossing - Reise in die Zukunft** ist ein innovatives Angebot der Stiftung Neue Musik Impulse Schleswig-Holstein gUG, bei dem Kinder und Jugendliche eine digitale Poesie gestalten, die sie mithilfe ihrer Vorstellungskraft und technischen Know-hows kreieren. Der Fokus liegt auf der Entwicklung von Utopien und Vorstellungen für eine mögliche Zukunft unter Verwendung digitaler Medien.

Die Teilnehmer wählen zwischen zwei Themenfeldern:

- 1. Mobilität (Reisen, Transport)**
- 2. Kultur/Gesellschaft/Kommunikation (Toleranz, Verständnis, etc.),**

die im Kontext von Umwelt/Klima und Demokratie/Frieden betrachtet werden. Sie erstellen Faktenblätter und schreiben zu den Themenfeldern Geschichten oder Utopien und erschaffen neue zukünftige Szenarien für die Welt. Mit Unterstützung z.B. der Technischen Hochschule Lübeck entstehen Animationsfilme, die auf öffentlichen Veranstaltungen präsentiert werden.

**Bordercrossing - Reise in die Zukunft** adressiert wichtige gesellschaftliche Herausforderungen unserer Zeit, mit denen sich die Jugendlichen bereits auseinandersetzen. Das Projekt zielt darauf ab, Jugendlichen zu ermöglichen, Lösungsansätze für diese Herausforderungen zu entwickeln. Es bietet eine Plattform für künstlerische Entwicklung, Vorstellungskraft und Engagement in der digitalen Welt. Durch Workshops und Aktivitäten werden die Teilnehmer angeregt, ihre Fähigkeiten zu entwickeln und sich mit anderen auszutauschen. Dabei ist es ausdrücklich erwünscht, dass auch Jugendliche aus sozial schwierigen Verhältnissen oder mit Migrationshintergrund eingebunden sind. Das Projekt strebt zudem an, den begrenzten Zugang von Jugendlichen im ländlichen Raum zu kulturellen, kreativen Angeboten und digitalen Medien zu lösen.

Für das Projekt steht ein Schulungs- und Kompetenzzentrum für digitale Medien mit dem Namen „KREATIV INNOVATION LAB“ zur Verfügung - es ist ein anerkannter digitaler Knotenpunkt des Landes Schleswig-Holstein - das kostenlos eine technische Infrastruktur mit Equipment wie Laptops, Softwarelizenzen und Filmequipment zur Verfügung stellt. In diesem Zentrum werden auch Schulungen angeboten, die gemeinnützigen Organisationen zur Verfügung stehen.

## Ablauf

Der Unterricht in diesem Projekt sieht vier Phasen vor:

- 1. Erstellung von Faktenblättern:** Die Jugendlichen setzen sich in Gruppen von drei Personen zusammen und wählen einen der beiden Themenfelder aus. Sie erstellen Faktenblätter zu ihrem gewählten Thema, um eine solide Wissensgrundlage zu schaffen. Bspw. Welche Verkehrsmittel gibt es? Welche Treibstoffe werden verwendet? Welchen Einfluss haben sie auf die absolute CO<sub>2</sub>-Bilanz?. Im Anschluss sollen die Dreiergruppen ihr Faktenblatt überprüfen und dafür Quellen aus dem Internet und anderen Quellen (Zeitungsartikel, ggf. Literatur), denn es ist wichtig, dass die Jugendlichen ihre Utopie auf einer korrekten Faktenlage aufbauen. -> Ziel: Erstellung eines Faktenblatts je Dreiergruppe
- 2. Entwicklung von Geschichten und Utopien:** Die Jugendlichen fantasieren über die zukünftige Entwicklung der Welt in Bezug auf ihr gewähltes Thema und entwickeln eigene Geschichten und Utopien. Diese werden mit den Faktenblättern abgestimmt, um einen realistischen Bezug zu gewährleisten. Sie fantasieren zum einen darüber, wie die Menschen mit der Umwelt und dem Klima hinsichtlich Mobilität und Transport umgehen könnten, oder zum anderen darüber, wie die Menschen ihre Kultur und Gesellschaft hinsichtlich Kommunikation, Demokratie und Frieden ausgestalten könnten. Diese Vorstellungen von Utopien sollen dann von den Jugendlichen aufgeschrieben und zum Faktenblatt abgestimmt werden, sodass Parallelen zwischen dem Faktenblatt und der Utopie ersichtlich sind. Das ist wichtig, um Utopien zu vermeiden, die sehr stark von der Realität abweichen. Die Aufgabe für die Jugendlichen ist es sich ein Szenario in der Zukunft vorzustellen, das plausibel auf die aktuellen Gegebenheiten aufbaut. -> Ziel: Erstellung einer Geschichte bzw. einer Utopie je Dreiergruppe in Schriftform
- 3. Kreative Umsetzung:** Die Jugendlichen nutzen verschiedene digitale Medienformen und innovative Techniken, um ihre Geschichten und Utopien darzustellen. Dabei werden sie von Studierenden der Technischen Hochschule Lübeck unterstützt, die Animationsfilme zu den Geschichten erstellen. Mit diesen beiden Ergebnissen sollen die Jugendlichen verschiedene digitale Medienformen und innovative Technik nutzen, um ihre Utopie darzustellen. Ihnen stehen Audio- und Videoaufnahmegeräte zur Verfügung, mit denen sie kreativ auditive und visuelle Medienprodukte erschaffen. Mit Studierenden der Technischen Hochschule Lübeck erstellen sie eigene Animationsfilme. Die Utopien entspringen der Vorstellungskraft der Jugendlichen, die sich manchmal nicht mit der realen Welt darstellen lassen, also haben wir als Darstellungsformat Animationen gewählt. -> Ziel: Erstellung eines digitalen Produktes je Dreiergruppe: Animationsfilme
- 4. Öffentliche Präsentation:** Die Jugendlichen erzählen dem Publikum ihre Geschichte für die Reise in die Zukunft und präsentieren ihre Filme auf öffentlichen Veranstaltungen und nehmen die Zuschauer mit in ihre Fantasiewelt. Anschließend haben sie die Möglichkeit, mit dem Publikum in den Dialog zu treten und ihre Themen weiter zu diskutieren.