



# ICH KANN WAS!

Projekte 2019



DIE OFFENE KINDER-  
UND JUGENDARBEIT  
ERÖFFNET WERTVOLLE  
AKTIONS-, ARTIKULATIONS-  
UND REFLEXIONSRÄUME,  
GERADE AUCH IM ZUNEHMEND  
VON DIGITALISIERUNG  
GEPRÄGTEN LEBEN JUNGER  
MENSCHEN.



NORBERT HOCKE  
JURYVORSITZENDER DER INITIATIVE ICH KANN WAS!

# Ich kann was!



Mit der bundesweiten Initiative Ich kann was! unterstützt die Deutsche Telekom Stiftung Projekte und Einrichtungen der offenen Kinder- und Jugendarbeit. Ziel ist es, insbesondere jungen Menschen aus benachteiligtem Umfeld Kompetenzen zu vermitteln, die es ihnen ermöglichen, selbstbestimmt und aktiv am gesellschaftlichen Leben teilzunehmen und die eigene Zukunft erfolgreich zu gestalten.

Jedes Jahr wählt eine unabhängige Expertenjury neue Projekte für Ich kann was! aus. Unter dem Motto „Kompetenzen für die digitale Welt“ werden verstärkt Vorhaben unterstützt, die einen kreativen und zugleich kritischen Umgang mit Medien und der digitalen Welt fördern. Kinder und Jugendliche sollen so handlungsorientiert die souveräne Nutzung digitaler Werkzeuge erlernen.



# Inhalt



## 3 Einleitung

### **BADEN-WÜRTTEMBERG**

- 6 InstaYou – Medien in der Lebenswelt von Jungen

### **BAYERN**

- 6 Unsere Digi Welt
- 7 360° FreiSpiel für Jugendliche
- 7 Selbst gestalten statt zerstören! – Mädchen-Umweltblog
- 8 Don't stop the motion – Das etwas andere Trickfilmprojekt

### **BERLIN**

- 8 Filmprojekt „Mein Block“
- 9 Mit Tricks zum Film
- 9 Medienlotsen
- 10 Intermedia
- 10 Das digitale Medienlabor
- 11 BOLLE-Kids – Wir erklären die Welt!
- 11 Music Production Studio – Kids produzieren coole Songs!
- 12 Er-fahrbar – Erobert euch die Stadt zurück!
- 12 Digitale Traumwerkstatt
- 13 Mädchen an die Macht
- 13 SmART in the heART
- 14 Games werden social: spielen, schaffen, teilen
- 14 Virtual Reality und erweiterte Realität: Create new Worlds

### **BRANDENBURG**

- 15 Kids-Kiez-Cam. Mein Zuhause = Dein Zuhause!?
- 15 Makerspace Campus Letschin
- 16 Meine Musik – Mein Leben
- 16 Wir von hier!!!
- 17 Museum der zukünftigen Dinge
- 17 E-Partizipation der Dorfjugend
- 18 Digitale Musikproduktion – Hands on

### **BREMEN**

- 18 YouTube-Kanal SpoGa TV

### **HAMBURG**

- 19 Ich kann autonome Roboter!
- 19 Next Level
- 20 Vorbilder.LAB

### **HESSEN**

- 20 It's our World!
- 21 Öko? Na klar!
- 21 Buchkinder digital
- 22 #visions\_OF\_future – Digitale Zukunftswerkstatt// MultiMediaLabor

### **MECKLENBURG-VORPOMMERN**

- 22 My ROBOT
- 23 Vom Aufbau zum Programm
- 23 Eine Minute für Ludwigslust
- 24 Digitaler Detektiv – Entdecke die Geheimnisse deiner Heimat
- 24 Müll und Umweltschutz – ein Videoprojekt
- 25 Digital und Kind(ge)Recht
- 25 Clicks and Cuts
- 26 Bits and Bots

**NIEDERSACHSEN**

- 26 Coding 4 Goslar
- 27 Beat-Labor
- 27 Jumpers Happenings Vlog – bei Jumpers spielen wir die Hauptrolle!

**NORDRHEIN-WESTFALEN**

- 28 Jugendtreff-App
- 28 Lebenswelten von Mädchen in und mit Medien
- 29 Neue Blickwinkel auf deine Welt, von der Makroaufnahme bis zum digitalen Bilderrahmen
- 29 Fake News
- 30 Medien-Werkstatt
- 30 Snaptastic – werde Social-Media-Profi!
- 31 Heute sind wir Superhelden!
- 31 Speak Out! Reach Out! Reloaded
- 32 #IdentitätStiften
- 32 Digitopia – wir gestalten mit
- 33 CYBER JUGZ 2.0 – Festival für Digitales
- 33 Technik verstehen, Technik erleben, Technik erklären
- 34 Was geht ab in Krefeld?!
- 34 Handyclipping Umweltschutzdetektive
- 35 Medienkompetenz – Sozial?!

**RHEINLAND-PFALZ**

- 35 Media Makers

**SAARLAND**

- 36 Beats and Rhymes

**SACHSEN**

- 36 Elektronische Sportjugend Annaberg
- 37 DATA-Cluecraft
- 37 #youthagainstmobbing
- 38 KoLa Film- und Medienwerkstatt
- 38 Singende Comics
- 39 Lego Movie
- 39 Medienwerkstatt 2.0
- 40 Roboter und Co.

**SACHSEN-ANHALT**

- 40 Filamenttalent!
- 41 Future-Programmier-Club
- 41 UtopiaLab – ein mobiles Zukunftslabor
- 42 3D-Up Your Music
- 42 Digitallabor
- 43 My Digital Buddies – Medien verstehen und kreativ nutzen

**SCHLESWIG-HOLSTEIN**

- 43 Digital Creatives FL-1.0
- 44 Medienlabor

**THÜRINGEN**

- 44 Die Schönheit der Plattenbauten
- 45 comYOUunity – Community.Games.Pädagogik
- 45 Design Your Creative Game





#### Träger

Jungen im Blick – GesundheitsLaden e. V.

#### Einrichtung

Jungen im Blick – GesundheitsLaden e. V.,  
Stuttgart

#### Kontakt

Jonas Mahlert  
jonas.mahlert@jub-stuttgart.de

**Schwerpunkte** Social Media, Film

**Teilnehmerzahl** 15 | **Beginn** 01.10.19 | **Ende** 31.01.20

## InstaYou – Medien in der Lebenswelt von Jungen

In diesem Projekt, das sich speziell an Jungen richtet, werden mediale Beiträge analysiert. Die Projektteilnehmer identifizieren Vorteile und Risiken sozialer Medien und diskutieren Regeln für einen verantwortungsvollen Umgang miteinander im Netz. Ein Fokus liegt auf Rollendarstellungen in der medialen Sprache; dominierende Männlichkeitsbilder sowie weibliche Schönheitsideale werden herausgearbeitet. Ein weiterer Schwerpunkt bezieht sich auf WhatsApp und Mobbing. Es wird danach gefragt, warum Mobbing so einfach ist, welche Erfahrungen die Teilnehmenden damit haben und wie damit umgegangen werden kann. Nach dieser reflexiven Beschäftigung mit Medien erstellen die Jungen ein eigenes One-Take, in dem sie ihre Erkenntnisse filmisch darstellen. Zum Abschluss gibt es eine Ausstellung der Materialien, die im Rahmen des Projekts entstanden sind.

 [www.jungen-im-blick.de](http://www.jungen-im-blick.de)



#### Träger

Doyobe e. V.

#### Einrichtung

Doyobe e. V., Freilassing

#### Kontakt

Onur Bakis  
onur.bakis@doyobe.com

**Schwerpunkte** Social Media, Film

**Teilnehmerzahl** 12 | **Beginn** 20.09.19 | **Ende** 30.08.20

## Unsere Digi Welt

In diesem Medienprojekt erstellen Jugendliche einen YouTube-Kanal. Zunächst verschaffen sie sich einen Überblick über die Aufgaben, die auf sie zukommen, verteilen die Verantwortlichkeiten und organisieren ihre Zusammenarbeit. Das Know-how für die Produktion der Beiträge erwerben die Kinder und Jugendlichen in verschiedenen Workshops, bevor sie mit der Erstellung der Clips starten. Die produzierten Beiträge werden regelmäßig gesichtet und mögliche Verbesserungsideen werden diskutiert und umgesetzt. Der gesamte Prozess ist ein Wechselspiel zwischen erforderlichen fachlichen und sozialen Kompetenzen, die Teilnehmenden lernen mit- und voneinander. Zudem erleben sie, selbst aktiv an einem kreativen Prozess mitzuwirken. Ihre Ergebnisse präsentieren die jungen Youtuber auf einer selbst organisierten Abschlussveranstaltung vor Eltern und Freunden.

 [doyobe.com](http://doyobe.com)

**Träger**

Kinder- und Jugendbüro der Stadt Freilassing

**Einrichtung**KONTAKT – Kinder- und Jugendbüro,  
Freilassing**Kontakt**Michael Schweiger  
michael.schweiger@freilassing.de**Schwerpunkte** App, Video, Virtual Reality**Teilnehmerzahl** 15 | **Beginn** 01.10.19 | **Ende** 31.01.20

## 360° FreiSpiel für Jugendliche

In einer FreiSpiel-App, einem digitalen Stadtplan von Freilassing, zeigen Kinder und Jugendliche attraktive Spielorte und Lieblingsplätze in ihrer Stadt und informieren über Beteiligungsmöglichkeiten für junge Menschen. Dazu entwickeln sie einen virtuellen Rundgang. Zunächst tauchen die Projektteilnehmenden in die virtuelle Welt der 360°-Fotos und -Filme ein. Ausgestattet mit Kameras und Smartphones erlernen sie die Anwendung der Technik und experimentieren mit verschiedenen medialen Ausdrucksformen. Dann geht's ans Schreiben der Drehbücher für die Stadtführung, bevor die App produziert wird. Am Ende ist eine informative und attraktive App entstanden. Alle Beteiligten können somit erleben, dass sie nicht nur Medienkonsumenten, sondern auch Medienproduzenten sein können. Das sind Selbstwirksamkeitserfahrungen pur!

 [www.freilassing.de](http://www.freilassing.de)
**Träger**

Jugendmedienzentrum connect

**Einrichtung**

Jugendmedienzentrum connect, Fürth

**Kontakt**Florian Friedrich  
info@connect-fuerth.de**Schwerpunkte** Social Media, Blog, Video**Teilnehmerzahl** 100 | **Beginn** 01.10.19 | **Ende** 31.12.20

## Selbst gestalten statt zerstören! – Mädchen-Umweltblog

In diesem Jugendmedienzentrum agieren Mädchen als Umwelt- und Zukunftsreporterinnen. Sie zeigen auf einem Umweltblog, was jeder persönlich dazu beitragen kann, seine Umwelt ökologisch und sozial verträglich zu gestalten. Die dazu erforderlichen technischen Fähigkeiten erwerben sie in Workshops. Über die Inhalte und Formate für den Blog entscheiden sie in Redaktionstreffen. Die Themenpalette ist vielfältig, es kann um vegane Ernährung, verpackungsfreies Einkaufen, fair produzierte Textilien oder auch um das Testen verschiedener Apps wie foodsharing oder TooGoodToGo gehen. Zu den ausgewählten Themen wird recherchiert, es werden Skripts geschrieben und Beiträge produziert. Mögliche Formate sind Radiobeiträge, Podcasts, YouTube-Videos, Videoproduktionen, Trickfilme, Texte oder auch Fotos.

 [www.connectlive.de](http://www.connectlive.de)



**Träger**  
Stadtjugendring Kempten

**Einrichtung**  
Jugendzentrum Thingers, Kempten

**Kontakt**  
Christian Seitz  
seitz@sjr-kempten.de

**Schwerpunkte** Trickfilm, Foto, Making

**Teilnehmerzahl** 20 | **Beginn** 01.10.19 | **Ende** 31.07.20

## Don't stop the motion – Das etwas andere Trickfilmprojekt

In diesem Trickfilmprojekt liegt der Schwerpunkt neben der Filmproduktion auf dem Bau von softwaregesteuertem und motorisiertem Equipment wie Slider, Beleuchtung und Kulissen. Genutzt wird ein arduinobasiertes Motion-Control-System, das mit der Trickfilmsoftware Dragonframe gekoppelt wird. Für den Bau der Kulissen und Figuren kommt ein 3D-Drucker zum Einsatz, für die Hintergründe werden Greenscreen-Systeme genutzt. Schnitt und Effekte werden mit Software wie Final Cut Pro X und Motion realisiert und die Soundeffekte werden im hauseigenen Tonstudio erstellt. Dabei wird auf Upcycling gesetzt, wenn möglich werden Teile alter Geräte und Materialien für die Requisiten genutzt und die Kulissen werden mit Airbrushpistolen gefärbt und bemalt. Der Trickfilm wird am Ende öffentlich präsentiert und bei einem Jugendfilmwettbewerb eingereicht.

 [www.stadtjugendring-kempten.de](http://www.stadtjugendring-kempten.de)



**Träger**  
CVJM Berlin e. V.

**Einrichtung**  
CVJM Jugendhaus Trinity, Berlin

**Kontakt**  
Frances Sims  
sims@cvjm-berlin.de

**Schwerpunkte** Film, Video, Foto

**Teilnehmerzahl** 25 | **Beginn** 01.10.19 | **Ende** 01.11.19

## Filmprojekt „Mein Block“

Kinder und Jugendliche agierten in diesem Filmworkshop als junge Filmschaffende. Sie erlernten alle Schritte einer Filmproduktion, von der Erarbeitung des Storyboards über den Schnitt bis zur Nachbereitung der Filmclips und produzierten einen Film zum Thema „Mein Block“. Der Block bezog sich auf den Bezirk Marzahn-Hellersdorf, ein typisches Plattenbaugebiet, das 2019 sein 40-jähriges Bestehen feierte. Somit beinhalteten die filmischen Aktivitäten neben dem Erwerb der technischen Fähigkeiten eine sehr genaue Beschäftigung mit dem Stadtteil, denn die Clips brauchten gute Bilder, relevante Themen und interessante Geschichten. Das eröffnete den Kindern und Jugendlichen ganz neue Sichtweisen auf ihr persönliches Lebensumfeld. Höhepunkt war die Film Premiere vor Freunden, Nachbarn und der Familie zum Abschluss des Projekts.

 [www.cvjm-berlin.de](http://www.cvjm-berlin.de)



**Träger**

Pestalozzi-Fröbel-Haus

**Einrichtung**Familien- und Nachbarschaftszentrum  
Kiezanker 36, Berlin**Kontakt**Esther Borkam  
borkam@pth-berlin.de**Schwerpunkte** Film, Foto, Making**Teilnehmerzahl** 30 | **Beginn** 07.10.19 | **Ende** 28.08.20

## Mit Tricks zum Film

In diesem Trickfilmworkshop produzieren Kinder und Jugendliche einen mit Musik unterlegten Clip. Die Figuren im Film werden aus ausrangierten elektrischen Geräten, alten Computern, Smartphones, Tastentelefonen und anderen unbrauchbar gewordenen Gegenständen erstellt. Diese werden gesammelt und auseinander geschraubt, um das Innenleben anschließend wiederzuverwenden. Aus den Einzelteilen kreieren die Teilnehmenden Figuren, Muster und Formen, die mit der Stop-Motion-Technik zum Leben erweckt werden. Das erfordert genaue Planung, eine Skizzierung der Bilder, ein Drehbuch und die Berechnung der Bildanzahl, um die gewünschte Filmlänge zu realisieren. Auch die Requisiten sind auszuwählen und zu organisieren. Dann kann der Film erstellt werden. Mit diesen neu erworbenen Fähigkeiten können Kinder auch zukünftig mit ihren Smartphones und der kostenlosen Stop-Motion-App Trickfilme erstellen.

[www.pfh-berlin.de](http://www.pfh-berlin.de)**Träger**

casablanca gGmbH

**Einrichtung**

frisbee Kinder- und Stadtteiltreff, Berlin

**Kontakt**Sophie Schäfer  
sschaefer@g-casablanca.de**Schwerpunkte** Social Media, Video**Teilnehmerzahl** 45 | **Beginn** 01.11.19 | **Ende** 31.10.20

## Medienlotsen

Die Erweiterung der Medienkompetenz von Kindern und Jugendlichen unter Einbeziehung des Peer-to-Peer-Ansatzes ist Anliegen dieses Projekts. In einer Qualifizierung zu Medienscouts werden die Teilnehmenden fit für einen verantwortungsvollen Umgang mit Medien. In verschiedenen Modulen beschäftigen sie sich unter anderem mit dem Internet, dem Jugendmedienschutz, digitalen Spielen oder auch dem Smartphone. Daneben erwerben sie zentrale Fähigkeiten für ihre spätere Tätigkeit als Medienscout: Kommunikation, Beratung und soziales Lernen. Ebenso entwickeln sie Kommunikations- und Beratungsbausteine und bereiten sich auf ihre zukünftigen Aufgaben vor. Am Ende profitieren alle davon. Die jüngeren Kinder erwerben Grundlagen im verantwortungsvollen Umgang mit Medien, die Älteren vertiefen ihre Medien- und Kommunikationskompetenzen im Prozess ihrer Tätigkeit als Scout.

[www.g-casablanca.de](http://www.g-casablanca.de)



#### Träger

Interkulturelles Theaterzentrum Berlin e. V.

#### Einrichtung

Interkulturelles Theaterzentrum Berlin e. V.,  
Berlin

#### Kontakt

Rolf Kemnitzer  
rolfkemnitzer@yahoo.de

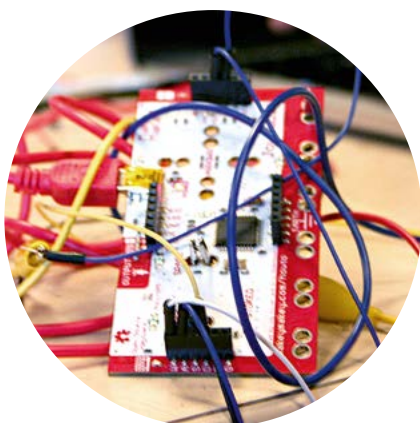
**Schwerpunkte** Making, Video, Musik

**Teilnehmerzahl** 12 | **Beginn** 05.08.19 | **Ende** 15.07.20

## Intermedia

Dieses Projekt arbeitet mit einem medienübergreifenden Mix aus Videos und Sounds. Dazu werden die Musikinstrumente selbst gebaut. Die mit den DIY-Geräten erzeugten Klänge werden mit digitalen Bildelementen zu kreativen Ton- und Bild-collagen weiterentwickelt. Die Kulisse für diese künstlerischen Drehs bildet eine selbst gebaute große Greenscreen-Wand. Auf dieser können verschiedene Hintergründe für die Aufnahmen gestaltet werden. Von dem vielfältigen Wissen und den Erfahrungen der Projektkinder profitieren auch viele andere. Denn gleichzeitig wird für die Produktion eines Erklärvideos jeder Schritt des Instrumentebaus mit Kamera, Tablet und Trickfilmbühne aufgenommen. Die Kinder und Jugendlichen, die in diesem kreativen Prozess vieles geschafft und dazugelernt haben, sind nun vielleicht inspiriert, diese Kompetenzen auszubauen und in weiteren Kontexten zu nutzen.

 [www.itzberlin.de](http://www.itzberlin.de)



#### Träger

kijufi – Landesverband Kinder- und  
Jugendfilm Berlin e. V.

#### Einrichtung

kijufi – Landesverband Kinder- und Jugend-  
film Berlin e. V., Berlin-Neukölln/Rollberg-Kiez

#### Kontakt

Jan Rooschütz  
jan@kijufi.de

**Schwerpunkte** Making, Gaming, Video

**Teilnehmerzahl** 100 | **Beginn** 01.07.19 | **Ende** 30.06.20

## Das digitale Medienlabor

Das Gelände der ehemaligen Kindl-Brauerei im Neuköllner Rollbergkiez lag jahrelang brach und war Spielplatz und Treffpunkt der Kinder und Jugendlichen. Nach dem Verkauf der Fläche verloren diese sukzessiv „ihren“ Raum, heute sind die Freizeitangebote für die Kinder und Jugendlichen verschwunden. Diese Situation soll sich mit dem digitalen Medienlabor ändern. In diesem finden regelmäßig Makerspace-Workshops statt, in denen Kinder und Jugendliche digitale Skills erlernen. Sie bauen Roboter, programmieren kleine Computerspiele, entwerfen mit dem 3D-Drucker eigene Figuren, gestalten mithilfe ihrer Smartphones Trickfilme oder basteln eigene VR-Brillen aus Pappe. So werden sie im kreativen Umgang mit digitalen Medien sicherer und erwerben zentrale Schlüsselkompetenzen auch für ihre Zukunft.

 [www.kijufi.de](http://www.kijufi.de)



**Träger**  
Straßenkinder e.V.

**Einrichtung**  
Kinder- und Jugendhaus BOLLE, Berlin

**Kontakt**  
Friederike Siggelkow  
pr@strassenkinder-ev.de

**Schwerpunkte** Social Media, Blog, Video, Audio  
**Teilnehmerzahl** 50 | **Beginn** 01.01.20 | **Ende** 31.12.20

## BOLLE-Kids – Wir erklären die Welt!

Die Kommunikationsmedien der Kinder- und Jugendeinrichtung werden mit diesem Projekt erweitert. Neben dem BOLLE-Blog, der BOLLE-Kommunikationsplattform und der BLOG-Werkstatt, in der die Beiträge produziert werden, sollen künftig auch Erklärvideos und Podcasts auf die mediale Plattform eingestellt werden. Die Kinder erlernen zunächst die Erstellung von Erklärvideos, sammeln Ideen für die Gestaltung der Tutorials und sind als Reporter unterwegs. In Redaktionskonferenzen entscheiden sie, was produziert werden soll. Parallel dazu erwerben beziehungsweise vertiefen die Kinder und Jugendlichen ihre Kompetenzen in der Produktion von Film- und Audiobeiträgen. Die Ergebnisse und Erfahrungen präsentieren sie auf einer BOLLE-Veranstaltung, auf der sie auch andere zur Mitarbeit im Reporterteam motivieren.

 [www.strassenkinder-ev.de](http://www.strassenkinder-ev.de)



**Träger**  
be active e. V.

**Einrichtung**  
Kinder- und Jugendhaus Mariendorf, Berlin

**Kontakt**  
Whitney Yurderi  
w.yurderi@gmail.com

**Schwerpunkte** Audio, Musik  
**Teilnehmerzahl** 20 | **Beginn** 01.01.20 | **Ende** 31.12.20

## Music Production Studio – Kids produzieren coole Songs!

In dem Projekt tauchen Kinder und Jugendliche in die digitale Musikproduktion ein. Sie erlernen das Erzeugen von Beats, das Arrangieren, Mixen und Mastern, Rap- und Gesangstechniken, das Schreiben von Songtexten sowie das Aufnehmen ihrer Sounds. Da Musik immer auch Ausdruck von Gedanken und Gefühlen ist, beschäftigen sich die Musiker auch mit den Themen, die sie mit der Musik transportieren möchten und suchen nach passenden Sounds dazu. Am Ende wird eine CD mit den Kompositionen erstellt, natürlich mit einem selbst gestalteten Cover. Höhepunkt ist die Präsentation der Songs vor Publikum. Da im Projekt auch Peer-Helfer qualifiziert werden, können diese ihr neu erworbenes Wissen nun auch an andere weitergeben. Die erworbene Expertise wird geteilt und die digitale Musikproduktion erhält einen festen Platz in der Einrichtung.

 [www.instagram.com/be\\_active\\_e.v](https://www.instagram.com/be_active_e.v)



#### Träger

Nachbarschaftshaus Urbanstraße e. V.

#### Einrichtung

Kinderfreizeit im Möckernkiez, Berlin

#### Kontakt

Elke Michauk

e.michauk@nachbarschaftshaus.de

**Schwerpunkt** Film

**Teilnehmerzahl** 10 | **Beginn** 06.01.20 | **Ende** 31.05.20

## Er-fahrbar – Erobert euch die Stadt zurück!

Die Verkehrssituation rund um das Nachbarschaftshaus ist durch ein sehr hohes Verkehrsaufkommen geprägt. Um die Sicherheit der Kinder und Jugendlichen im Straßenverkehr zu erhöhen, beschäftigen sich diese in dem Projekt intensiv mit ihren Verkehrswegen. Sie analysieren ihre Wege in die Einrichtung, identifizieren unübersichtliche und gefährliche Orte sowie sichere Wege ins Nachbarschaftshaus. Zusätzlich absolvieren sie ein Verkehrstraining, das sie dazu befähigt, sich sicherer im Straßenverkehr zu bewegen. Zudem lernen sie in einer Fahrradselbsthilfewerkstatt, kleinere Fahrradreparaturen selbst durchzuführen. Um auch viele andere an ihren Erkenntnissen teilhaben zu lassen, produzieren die Projektteilnehmenden einen Film, der auch andere für die Sicherheit im Straßenverkehr sensibilisiert.



[www.nachbarschaftshaus.de](http://www.nachbarschaftshaus.de)



#### Träger

Nestwärme e. V.

#### Einrichtung

Kinderfreizeit im „Kleine Ritterburg“, Berlin

#### Kontakt

Sabrina Vetterkind

sabrina.vetterkind@nestwaerme-berlin.de

**Schwerpunkte** Making, Film, Foto

**Teilnehmerzahl** 10 | **Beginn** 07.10.19 | **Ende** 18.10.19

## Digitale Traumwerkstatt

Die Kinder und Jugendlichen begaben sich in diesem Projekt auf schöpferische Entdeckungsreise. Sie erkundeten die Welt der Digitalisierung, experimentierten mit verschiedenen Medien und lernten deren vielfältige Ausdrucksformen kennen. All diese Aktivitäten inspirierten sie zu einem kreativen und zugleich auch kritischen Umgang mit digitalen Tools. Dabei bewegte sie die Frage, was ihre persönlichen Visionen einer digitalen Zukunft sind. Diese drückten sie medial und künstlerisch aus. Aus alten und neuen technischen Geräten, Tastaturen und Computermäusen wurden zukunftsorientierte Gegenstände gestaltet. Um ihre Visionen filmisch auszudrücken, nutzten die Teilnehmenden verschiedene Techniken zur Aufnahme und Post-Produktion. Die vielfältigen visionären und ungewöhnlichen Kreationen wurden am Ende des Projekts vor Freunden und Familien präsentiert.



[www.nestwaerme.com](http://www.nestwaerme.com)

**Träger**

Mar de Colores e. V.

**Einrichtung**Mar de Colores e. V., Berlin, Medienraum –  
Friedrichshain**Kontakt**Cecilia Gonzalez  
c.gonzalez@mardecocolores.org**Schwerpunkte** Film, Foto, Blog**Teilnehmerzahl** 15 | **Beginn** 02.09.19 | **Ende** 28.02.20

## Mädchen an die Macht

Frauen sind in einflussreichen Positionen noch immer unterrepräsentiert, Menschen aus Einwandererfamilien nach wie vor benachteiligt. An diesen Fakten setzt dieses Projekt an. Es möchte dazu beitragen, die Fähigkeiten und Kompetenzen von Mädchen auszubauen und deren Selbstbewusstsein zu stärken. Die Mädchen erhalten einen sicheren Raum zum Experimentieren, beschäftigen sich mit unterschiedlichen medialen Techniken wie Fotografieren, Filmen oder Bloggen und erproben sich in der Anwendung. So können sie ihre Stärken und Vorlieben erkennen und machen wichtige Selbstwirksamkeitserfahrungen! Das stärkt ihr Selbstwertgefühl und macht Mut, das eigene Leben aktiv zu gestalten. Wichtige Erkenntnisse der Mädchen sowie die Produkte ihres medialen Schaffens werden in einer Ausstellung und in einem Blog der Öffentlichkeit präsentiert.

 [mardecocolores.org](http://mardecocolores.org)
**Träger**

Verbund e. V.

**Einrichtung**Offene Jugendarbeit in der Martha-  
Kirchengemeinde, Berlin**Kontakt**Fabian Anstätt  
oja-martha@t-online.de**Schwerpunkte** Social Media, Programmieren, Musik**Teilnehmerzahl** 20 | **Beginn** 01.11.19 | **Ende** 31.10.20

## SmART in the heART

Kinder und Jugendliche wachsen als Digital Natives auf und nutzen Smartphones an nahezu jedem Ort. Sei es für Selfies, zum Zocken, zur Kommunikation in sozialen Netzwerken oder um sich an unbekannten Orten zurechtzufinden. Dabei sind sie eher Konsumenten als Gestalter. In diesem Projekt entdecken die Teilnehmenden das Smartphone als kreatives Gestaltungsmittel für ganz unterschiedliche Aktivitäten. Sie lernen den Umgang mit MakeyMakey, stellen ein Smartphone-Orchester zusammen und kreieren Sounds. Eine Geocaching-Stadtrallye wird fotografisch dokumentiert, die besten Fotos werden ausgewählt, bearbeitet und in einem DIY-Workshop auf Textilien gedruckt. Eine Stadtrallye zu den Lieblingsorten der Kinder mündet in einer App. So lernen die Kinder und Jugendlichen die vielfältigen Nutzungsmöglichkeiten digitaler Medien auf interessante Weise kennen.

 [www.akd-ekbo.de](http://www.akd-ekbo.de)





#### Träger

Netzwerk Zukunft e. V.

#### Einrichtung

Stadtvilla Global, Berlin

#### Kontakt

Enver Melis  
melisregisseur@gmail.com

**Schwerpunkte** Gaming, Programmieren, Social Media  
**Teilnehmerzahl** 10 | **Beginn** 16.03.20 | **Ende** 05.06.20

## Games werden social: spielen, schaffen, teilen

Dieses Projekt bietet Raum zum Spielen, Programmieren und Gestalten eigener Games. In Workshops testen die jungen Maker verschiedene Spiele und bewerten diese. Mit den Grundmechanismen vertraut gemacht, analysieren sie die Skripte und entwickeln eigene Spieldesigns. Mit Scratch erlernen sie in der 2D-Welt Grundkenntnisse der Programmierung, experimentieren mit der Schaffung verschiedener Figuren und üben die Erstellung eigener Skripte. Nächster Schritt ist die Beteiligung an der Scratch Online-Community. Hier eingestellte Spiele werden kommentiert und eigene Tools geteilt. Mit Roblox geht es dann in die 3D-Welt, in der kollektive Welten geschaffen werden. Die Beteiligten teilen ihre kreativen Ideen mit Gleichgesinnten weltweit und beteiligen sich respektvoll, konstruktiv und kollaborativ an sozialen Interaktionen.



[www.netzwerk-zukunft.de](http://www.netzwerk-zukunft.de)



#### Träger

Netzwerk Zukunft e. V.

#### Einrichtung

Stadtvilla Global, Berlin

#### Kontakt

Macarena Solervicens Ruz  
macaruxi@hotmail.com

**Schwerpunkte** Augmented Reality, Virtual Reality, Programmieren  
**Teilnehmerzahl** 10 | **Beginn** 14.09.20 | **Ende** 07.12.20

## Virtual Reality und erweiterte Realität: Create new Worlds

In diesem Projekt entstehen vielfältige Kreationen der VR (Virtual Reality) und AR (Augmented Reality): 3D-Welten, Animationen, Spiele oder auch Hologramme. Die Kinder und Jugendlichen erschaffen verschiedene Umgebungen, Objekte und Charaktere, produzieren Sounds und programmieren Animationen und Videospiele. Besonders spannend wird es, wenn sie am Computer Figuren kreieren, die dann mit VR-Brillen und mobilen Geräten in reale Räume hineinprojiziert und im Netz mit einer Online-Community geteilt werden können. Im Prozess des Entwickelns und Gestaltens werden die technischen Fähigkeiten aller Beteiligten auf- und ausgebaut und das kreative Denken gefördert. So erleben sich die Kinder und Jugendlichen als aktive Mediengestalter, entdecken neue Fähigkeiten und Interessen und werden in ihrem Selbstwertgefühl gestärkt.



[www.netzwerk-zukunft.de](http://www.netzwerk-zukunft.de)

**Träger**

Jugendhilfe- und Sozialarbeit e. V.

**Einrichtung**Kinder-, Jugend- und Anwohnertreffpunkt  
PAULE49, Fürstenwalde/Spree**Kontakt**Andreas Hirt  
a.hirt@jusev.de**Schwerpunkte** Video, Foto, Audio, Social Media**Teilnehmerzahl** 10 | **Beginn** 01.08.19 | **Ende** 31.07.20

## Kids-Kiez-Cam. Mein Zuhause = Dein Zuhause!?

In diesem Projekt zeigen Kinder und Jugendliche ihre Sichtweisen auf ihr Lebensumfeld, eine Plattenbausiedlung im brandenburgischen Osten. Sie erstellen ein Bewegungsprofil: Wo treffen sie sich mit Freunden? Welche Wege nutzen sie? Was gefällt, was aber auch nicht? Wer lebt und arbeitet im Stadtteil? Ausgestattet mit Fotoapparat, Kamera und Mikrofon führen sie Interviews mit Bewohnern durch und bilden den Wohnkiez mit seinen schönen und nicht so schönen Seiten ab. Das eröffnet neue Perspektiven auf vermeintlich prekäre Lebensverhältnisse. So erweitern die Kinder und Jugendlichen ihre Fähigkeiten in der kompetenten Nutzung medialer Tools. Zudem lernen sie, ein Produkt von der Idee bis zur finalen Präsentation zu gestalten. Das erhöht ihr Selbstvertrauen, ermöglicht Selbstwirksamkeit und macht Mut, auch zukünftig eigene Ideen zu entwickeln und umzusetzen.

 [www.jusev.de](http://www.jusev.de)
**Träger**Schulförderverein Theodor-Fontane-Schule  
Letschin e. V.**Einrichtung**

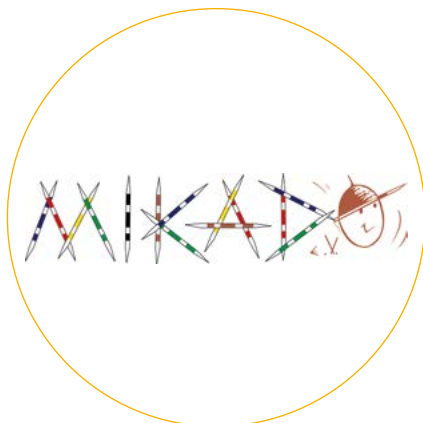
VHG/Hort im Fontanepark, Letschin

**Kontakt**David Dwier  
jugendbeauftragter@letschin.de**Schwerpunkte** Making, Social Media, Gaming**Teilnehmerzahl** 30 | **Beginn** 06.12.19 | **Ende** 31.12.20

## Makerspace Campus Letschin

Im Fontanepark wird's digital! Hier entstehen Werkstätten für junge Menschen, in denen diese ihrer Neugierde und ihrem Pioniergeist freien Lauf lassen können. Mit kleinen Projekten tasten sich die jungen Tüftler an digitale Werkzeuge heran: an Tablets, Smartphones, Mikrocontroller oder auch 3D-Drucker. Sie realisieren eigene Projekte und bauen zum Beispiel Wetterstationen, Feinstaubsensoren oder Vogelhäuser mit Webcams. Dabei unterstützen sie sich gegenseitig bei der Entwicklung ihrer Produkte, knobeln gemeinsam an den Herausforderungen und wachsen so zu einem starken Team piffiger Problemlöser zusammen. Alle ihre Aktivitäten dokumentieren sie auf einem Blog, sodass auch andere an ihren Kenntnissen partizipieren können. Die vielfältigen Kompetenzen, die im Verlauf des Projekts erworben werden, sind für alle ein gutes Rüstzeug für ihre persönliche Zukunft.

 [www.letschin.de](http://www.letschin.de)



#### Träger

Mikado e. V.

#### Einrichtung

Mikado e. V., Nauen

#### Kontakt

Anke Bienwald  
team\_nauen@mikado-hvl.de

**Schwerpunkte** Audio, Musik

**Teilnehmerzahl** 20 | **Beginn** 01.01.19 | **Ende** 31.12.20

## Meine Musik – Mein Leben

Musik ist gerade für Jugendliche ein wichtiges Ausdrucksmittel und die Jugendlichen aus Nauen wünschen sich schon lange ein Tonstudio, in dem sie Musik aufnehmen, sich treffen und musikalische Begegnungen zwischen Menschen, Generationen und Kulturen realisieren können. In diesem Projekt können die Jugendlichen ihren Wunsch verwirklichen und ein mobiles Tonstudio einrichten, das dann an Schulen, in Jugendclubs und in ländlichen Begegnungsräumen genutzt werden kann. Die Jugendlichen planen und gestalten das Studio gemeinsam. Dafür besuchen sie andere Tonstudios, machen sich über die genaue Ausgestaltung Gedanken, recherchieren günstige Angebote für das Equipment und starten den Ausbau des Innenraums. Im Rahmen eines Jugendkonzerts mit Freunden und Gästen aus Politik und Gesellschaft wird das neue mobile Tonstudio offiziell eröffnet und die ersten Musikproduktionen können aufgenommen werden!



[www.mikado-hvl.de](http://www.mikado-hvl.de)



#### Träger

Gemeinde Niedergörsdorf

#### Einrichtung

Kinder- und Jugendtreff JUMP,  
Niedergörsdorf

#### Kontakt

Peter Baade  
sozialarbeit@niedergoersdorf.de

**Schwerpunkte** Trickfilm, Foto

**Teilnehmerzahl** 20 | **Beginn** 04.11.19 | **Ende** 30.10.20

## Wir von hier!!!

In diesem Projekt erstellen Kinder und Jugendliche mit ihrem Trickfilmmobil Foto-comics über ihren Ortsteil. Damit möchten sie dazu beitragen, Vorurteile gegenüber dem Stadtteil abzubauen und zeigen, dass es sich lohnt, hier zu leben. Die Vorstellung ihres Sozialraums aus jugendlicher Sicht erfolgt medial und spielerisch. Plätze und Orte werden ausgewählt, eine Geschichte darüber entwickelt, das Storyboard geschrieben, Schlüsselszenen gestaltet und aufgenommen, Layout und Design bearbeitet. Beim Umgang mit Kameras, Laptops oder Tablets vertieft sich die Medienkompetenz der Kinder und Jugendlichen. Zudem erfordern alle diese Tätigkeiten ein hohes Maß an Zusammenarbeit und Abstimmungsprozessen, das fördert die Teamfähigkeit. Am Ende werden die Ergebnisse des medialen Schaffens vor Publikum und Presse präsentiert.



[www.gemeinde-niedergoersdorf.de](http://www.gemeinde-niedergoersdorf.de)



**Träger**

Actiontouren – leben.lernen. e. V.

**Einrichtung**

Kinder- und Jugendhof Welzin, Welzin

**Kontakt**

Frederik Kraft

frederik@actiontouren.de

**Schwerpunkte** Making, Programmieren, Video**Teilnehmerzahl** 60 | **Beginn** 15.06.20 | **Ende** 15.08.20

## Museum der zukünftigen Dinge

In einem Museum der Zukunft können die Besucher demnächst nützliche und kuriose Gadgets aus dem Alltag von Kindern und Jugendlichen im Jahr 2030 betrachten. Nicht die neuesten Smartphones oder die Weiterentwicklung elektrischer Streetscooter sind zu sehen, vielmehr werden soziale Innovationen für mehr Gerechtigkeit, Freiheit und Gleichheit gezeigt. Dazu erträumen die Projektteilnehmenden ihre zukünftige Realität, entwickeln attraktive Zukunftskonzepte und kreieren (be)greifbare Objekte, die sie im Jahr 2030 gerne nutzen möchten. Das können so großartige Dinge wie ein automatischer Freundefinder oder ein Hass-Staubsauger sein. Im Museum führen die jungen Visionäre die Besucher als Dinge-Erklärerinnen und Sachen-Auskenner durch die Ausstellung und erläutern Idee und Nutzen der von ihnen erschaffenen Objekte, Skulpturen und Prototypen.

[www.actiontouren.de](http://www.actiontouren.de)**Träger**

Jugendhilfe Nordwestbrandenburg e. V.

**Einrichtung**

Jugendclub Glöwen, Plattenburg

**Kontakt**

Bettina Muxfeld

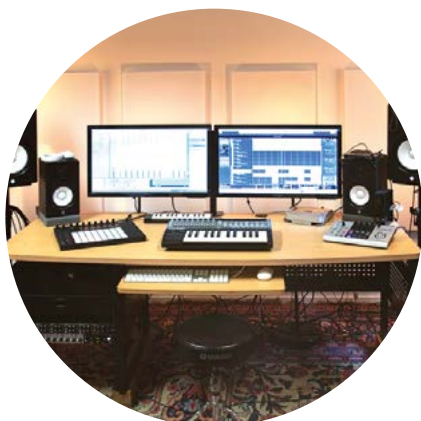
jugendclubgloewen@gmx.de

**Schwerpunkte** Film, Video, Foto**Teilnehmerzahl** 20 | **Beginn** 07.10.19 | **Ende** 18.12.20

## E-Partizipation der Dorfjugend

Die Kinder und Jugendlichen erwerben in diesem Projekt Kompetenzen im Umgang mit digitalen Tools und beschäftigen sich zugleich mit ihrer Identität als „Dorfkinder“. Ausgestattet mit Tablets und Digitalkameras erstellen sie Foto- und Videoaufnahmen ihrer Lebenswelt und bearbeiten diese mit verschiedenen Programmen. So entstehen ungewöhnliche und kreative Fotoalben und Filmclips über ihr Leben auf dem Dorf. Daneben werden die Kinder und Jugendlichen für einen verantwortungsvollen Umgang mit Datenschutz und Persönlichkeitsrechten sensibilisiert und beschäftigen sich in Zusammenarbeit mit dem Präventionsteam der Polizei mit Gefahren der digitalen Welt. Die kreativen Ergebnisse des Projekts werden auf die Homepage des Jugendclubs gestellt, in der Gemeinde ausgestellt und vor Gemeindevertretern präsentiert.

[www.jnwb.de](http://www.jnwb.de)



**Träger**  
Stiftung SPI

**Einrichtung**  
ZPOP – Zentrum für Populärmusik im  
Jugendkultur- und Familienzentrum,  
Potsdam

**Kontakt**  
Thomas Oestereich  
zpop-brandenburg@stiftung-spi.de

**Schwerpunkte** Audio, Musik

**Teilnehmerzahl** 120 | **Beginn** 01.10.19 | **Ende** 30.05.20

## Digitale Musikproduktion – Hands on

Die Kinder und Jugendlichen der Einrichtung haben sich bereits gerne und erfolgreich mit digitaler Musikproduktion beschäftigt und sind hoch motiviert weiterzumachen. In Workshops und Camps mit bis zu 120 Kindern und Jugendlichen können diese ihre Kompetenzen im Umgang mit digitalen Instrumenten und Tools der Musikproduktion vertiefen und lernen, selbstständig eigene Sounds zu produzieren. Teilnehmen können sowohl Einsteiger als auch Fortgeschrittene. Wichtig ist vor allem, dass die jungen Gestalter Möglichkeiten zum Experimentieren erhalten und Spaß am Machen haben. Abschluss des Projekts ist ein großes Livefinale, bei dem die vielen Ergebnisse der Workshops öffentlich präsentiert werden. Ab dann können die Kinder und Jugendlichen die Produktionsplätze kostenfrei und in eigener Regie nutzen.

 [www.stiftung-spi.de](http://www.stiftung-spi.de)



**Träger**  
Sportgarten e. V.

**Einrichtung**  
Sportgarten e. V., Bremen

**Kontakt**  
Linda Lowin  
linda@sportgarten.de

**Schwerpunkte** YouTube, Film, Social Media

**Teilnehmerzahl** 30 | **Beginn** 07.10.19 | **Ende** 02.07.20

## YouTube-Kanal SpoGa TV

In diesem Projekt wirken die Teilnehmenden an der Gestaltung des YouTube-Kanals SpoGa TV mit. Zu Beginn erwerben sie in einem Feriencamp die Grundlagen im Umgang mit digitalen Medien, machen sich mit Fotografie, Filmerstellung und Bearbeitungsprogrammen vertraut und finden heraus, wie sie soziale Medien verantwortungsvoll nutzen können. Nach der Phase des Ausprobierens wird das erste YouTube-Video erstellt, weitere folgen. Die Kinder und Jugendlichen stehen vor und hinter der Kamera und berichten über Sportveranstaltungen, Projekte und aktuelle Themen. Als qualifizierte Peers geben sie ihr Wissen später an andere weiter. Abschluss des Projekts ist die Organisation und Durchführung eines großen Medienfestivals.

 [www.sportgarten.de](http://www.sportgarten.de)

**Träger**

Alles wird schön e. V.

**Einrichtung**

Alles wird schön e. V., Hamburg

**Kontakt**Jürgen Havlik  
info@alleswirdschoen.de**Schwerpunkte** Robotik, Programmieren**Teilnehmerzahl** 24 | **Beginn** 02.03.20 | **Ende** 06.03.20

## Ich kann autonome Roboter!

Kinder und Jugendliche bauen in diesem Projekt zunächst kleine Roboter, dann Roboterkostüme für sich selbst. Zunächst beschäftigen sie sich mit dem Aufbau verschiedener Schaltkreise, experimentieren mit dem Zusammenwirken von Mechanik und Elektronik und erkunden, wie die Einzelteile zusammenwirken, um autonomes Verhalten zu erzeugen. Dann programmieren sie eigene Roboter, kreieren für sich selbst ein Roboterkostüm, ausgestattet mit LEDs (Sensoren) und Schnüren (haptische Leitungen), und schlüpfen in dieses hinein. Mit dem eingeschränkten Verhaltensradius, den sie durch die Kostüme haben, gewinnen sie einen Eindruck davon, wie es ist, Roboter zu sein. Im großen Abschlussfinale präsentieren die Kinder ihre Roboter als fantasievolle Gestalten, tanzend auf einem Projektor, sie führen ein Schauspiel mit ihren Kostümen auf und zeigen den Gästen die Exponate in einer Ausstellung.

[www.alles-wird-schoen-e-v.de](http://www.alles-wird-schoen-e-v.de)**Träger**

IN VIA Hamburg e. V.

**Einrichtung**

Freizeitzentrum Feuervogel, Hamburg

**Kontakt**Jan Stau  
leitung.okja.feuvogel@invia-hamburg.de**Schwerpunkte** Musik, Audio**Teilnehmerzahl** 35 | **Beginn** 01.10.19 | **Ende** 30.04.20

## Next Level

Musikbegeisterte Jugendliche können bei Next Level vielfältige Fertigkeiten im Bereich der digitalen Audioproduktion erwerben und ausbauen. Allerdings ist das Freizeitzentrum mit seinem kleinen Musikstudio zurzeit an seine Grenzen gestoßen. Weder kann die Nachfrage nach Produktionsmöglichkeiten abgedeckt, noch die gewünschte musikalische Weiterentwicklung der Jugendlichen angemessen gefördert werden. Deswegen soll die vorhandene räumliche und technische Infrastruktur auf das Next Level gehoben werden und damit auch die musikalischen Fertigkeiten und Medienkompetenzen der Jugendlichen. Diese analysieren zunächst den Istzustand des Studios und ergänzen passgenau die vorhandenen Studio-Computer und das Studio-Equipment. Am Ende sind neue Möglichkeiten für die digitale Songproduktion entstanden, die ab sofort von allen genutzt werden können.

[www.invia-hamburg.de](http://www.invia-hamburg.de)



#### Träger

Future of Ghana Germany e. V.

#### Einrichtung

InselArche Hamburg-Wilhelmsburg,  
Hamburg

#### Kontakt

Daisy Tanja Scheffler  
tanjascheffler91@gmail.com

**Schwerpunkte** Film, Social Media

**Teilnehmerzahl** 10 | **Beginn** 20.01.20 | **Ende** 18.12.20

## Vorbilder.LAB

Das Vorbilder.Lab ist eine multimediale Online-Experimentierplattform für Kinder und Jugendliche, auf der schwarze Kinder und Jugendliche als Vorbilder für andere schwarze junge Menschen agieren. Sie thematisieren persönliche Erfahrungen, Gedanken und Erkenntnisse und verfassen dazu journalistische Texte und kurze Filmbeiträge. Neben der Auseinandersetzung mit für sie wichtigen Themen erproben sie unterschiedliche mediale Tools und Techniken. Die Drehbücher schreiben sie selbst, führen Regie, bearbeiten die Aufnahmen und veröffentlichen diese auf der Onlineplattform. Das beinhaltet auch die Beschäftigung mit verschiedenen Social-Media-Strategien. Dabei entscheiden sie, welche ihrer Beiträge sie teilen bzw. veröffentlichen möchten. So lernen sie, eigene Positionen zu entwickeln, sich aktiv in die mediale Welt einzubringen und sich in dieser verantwortungsvoll zu bewegen.



[www.vorbilder-fogg.de](http://www.vorbilder-fogg.de)



#### Träger

Sozialkritischer Arbeitskreis Darmstadt e. V.

#### Einrichtung

Ju\*Ma – SKA Jugendzentrum, Darmstadt

#### Kontakt

Patricia Perez-Rodriguez  
patricia.perez.rodriguez@ska-darmstadt.de

**Schwerpunkte** Video, Audio, Musik

**Teilnehmerzahl** 100 | **Beginn** 02.01.20 | **Ende** 22.12.20

## It's our World!

In diesem medienpädagogischen Angebot erstellen Jugendliche Musikvideos zu den Themenbereichen Gender, Queer, LSBTQ-Jugendliche oder auch Comingout. Dabei werden sie im Umgang mit Medien qualifiziert und setzen sich zugleich mit gesellschaftskritischen Themen auseinander. Zunächst einigen sie sich auf ein Thema, finden zentrale Inhalte und Botschaften, erstellen ein Drehbuch, schreiben das Storyboard und recherchieren nach einem passenden Musikstück. Dann geht's an die Produktion. Die Jugendlichen erlernen die Anwendung verschiedener Filmtechniken und medialer Ausdrucksformen. Die Filme, die am Ende von Jugendlichen für Jugendliche entstanden sind, zeichnen sich durch Toleranz und Wertschätzung für Vielfalt aus und wollen Rassismus und Ausgrenzung entgegenwirken. Sie werden in einem angemessenen Rahmen öffentlich präsentiert.



[www.ska-darmstadt.de](http://www.ska-darmstadt.de)

**Träger**

Evangelischer Verein für Jugendsozialarbeit  
in Frankfurt am Main e. V.

**Einrichtung**

Jugendhaus Sossenheim, Sossenheim

**Kontakt**

Thomas Reiter  
thomas.reiter@frankfurt-evangelisch.de

**Schwerpunkte** Making, Programmieren, Blog

**Teilnehmerzahl** 10 | **Beginn** 02.03.20 | **Ende** 31.12.20

## Öko? Na klar!

In diesem Citizen-Science-Projekt betätigen sich Kinder und Jugendliche als Forscher. Sie stellen in ihrem Stadtteil Senseboxen auf, mit denen Umweltdaten gesammelt und ausgewertet werden. Zunächst erlernen sie Aufbau, Programmierung und Anwendung der Sensoreinheiten. Zudem konstruieren und bauen sie ein spezielles Gehäuse für die Messelemente. Sind die Boxen gebaut, die Sensoreinheiten programmiert und die Messstationen aufgestellt, werden valide Wetterdaten im Stadtteil gesammelt – UV-Strahlen, Temperatur oder auch Feinstaub. Die gesammelten Informationen werden ausgewertet und im Kontext der Themen Klima und Klimawandel diskutiert. Das eröffnet allen Beteiligten ein tieferes Verständnis von Ökologie und Nachhaltigkeit. Die Ergebnisse dokumentieren sie in einem Blog/Vlog oder auf einer Website.



[www.jugendsozialarbeit-evangelisch.de](http://www.jugendsozialarbeit-evangelisch.de)

**Träger**

KinderKulturZentrum KiKuZ e. V.

**Einrichtung**

KinderKulturZentrum KiKuZ e. V.,  
Herborn und Umgebung

**Kontakt**

Andreas Stahl  
a.stahl@gmx.org

**Schwerpunkte** Making, Video

**Teilnehmerzahl** 42 | **Beginn** 01.01.20 | **Ende** 31.12.21

## Buchkinder digital

Mit einem Buchkinder-Mobil stellen Kinder im ländlichen Raum analoge und digitale Bücher her und erleben, dass sich die analoge und die virtuelle Welt wunderbar miteinander verbinden lassen. Zunächst lernen die Teilnehmenden verschiedene künstlerische Ausdrucksformen kennen: Theater, Poesie, Musik, Tanz, Clownerie, Schreiben, Malen und Drucken. Ihre Erlebnisse und Erfahrungen verarbeiten sie in Geschichten und veröffentlichen diese in Büchern – klassisch analog und als E-Books mit dem Book-Creator. So erleben die jungen Kreativen, dass Tablets nicht nur zum Spielen geeignet sind, sondern auch ein Medium für kreatives Arbeiten darstellen, das eine Menge Spaß macht. Für die Illustrationen erstellen sie ideenreiche Druckvorlagen und nutzen Linoldruck. Um auch andere zu motivieren, sich künstlerisch zu betätigen, erstellen sie auch noch Tutorials zu den Tools.



[www.kikuz-ev.de](http://www.kikuz-ev.de)





#### Träger

Magistrat der Stadt Offenbach

#### Einrichtung

KJK Sandgasse/Medien-Etage, Offenbach

#### Kontakt

Bea Müller  
bea.mueller@jugendamt-of.de

**Schwerpunkte** Social Media, Video, Audio

**Teilnehmerzahl** 40 | **Beginn** 06.01.20 | **Ende** 27.11.20

## #visions\_OF\_future – Digitale Zukunftswerkstatt//MultiMediaLabor

In diesem Jugendmedienzentrum agieren Mädchen als Umwelt- und Zukunftsreporterinnen. Sie zeigen auf einem Umweltblog, was jeder persönlich dazu beitragen kann, um seine Umwelt ökologisch und sozial verträglich zu gestalten. Die dazu erforderlichen technischen Fähigkeiten erwerben sie in Workshops. Über die Inhalte und Formate für den Blog entscheiden sie bei Redaktionstreffen. Die Themenpalette ist vielfältig, es kann um vegane Ernährung, verpackungsfreies Einkaufen, fair produzierte Textilien oder auch um das Testen verschiedener Apps wie foodsharing oder TooGoodToGo gehen. Zu den ausgewählten Themen wird recherchiert, es werden Skripts geschrieben und Beiträge produziert. Mögliche Formate sind Radiobeiträge, Podcasts, YouTube-Videos, Videoproduktionen, Trickfilme, Texte oder auch Fotos.

 [www.offenbach.de](http://www.offenbach.de)



**Schwerpunkte** Robotik, Programmieren

**Teilnehmerzahl** 25 | **Beginn** 01.11.19 | **Ende** 01.05.20

## My ROBOT

In diesem Projekt sind Kreativität und Fantasie gefragt, denn die Kinder und Jugendlichen bereiten sich auf einen großen Roboter-Contest vor, die Roboter, die an den Start gehen, bauen sie selbst. Die dazu erforderlichen Fähigkeiten erwerben sie systematisch, erste Kenntnisse des Programmierens lernen sie mit Lego-Mindstorms. Sie experimentieren damit und erwerben dabei die Grundlagen der Anwendung und können schließlich ihre eigenen Modelle entwerfen. Der Bau ihrer Wunschroboter erfordert Konzentration, Ausdauer und Flexibilität, denn nicht jede Idee ist umsetzbar. Es wird getestet, umgebaut, vielleicht verworfen und ganz neu gebaut. Dabei unterstützen sich die jungen Tüftler gegenseitig, stellen sich ihre Ideen und Modelle vor und identifizieren Optimierungsmöglichkeiten. Sind alle Roboter fertig, können das große Rennen und die Abstimmung über das coolste Modell starten!

 [www.pbm.de](http://www.pbm.de)

#### Träger

Pfadfinderbund M-V e. V.

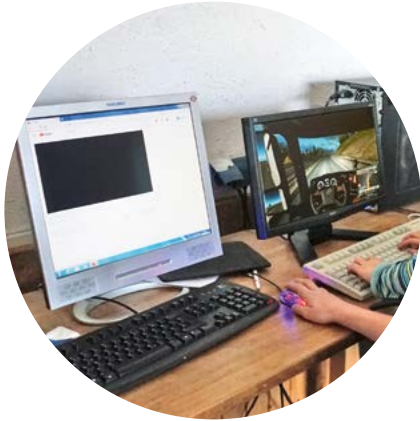
#### Einrichtung

Demokratiebahnhof Anklam, Anklam

#### Kontakt

Olaf Klotsch  
info@pbmv.de



**Träger**

Filmklub Güstrow e. V.

**Einrichtung**

Jugendclub Alte Molkerei, Güstrow

**Kontakt**Heike Mittelstädt  
jc.altemolkerei@gmx.de**Schwerpunkte** Making, App, Programmieren**Teilnehmerzahl** 20 | **Beginn** 01.09.19 | **Ende** 30.10.20

## Vom Aufbau zum Programm

In diesem Projekt erhalten die Teilnehmenden Einblicke in die Computertechnik. Sie absolvieren einen Computergrundkurs und lernen den Aufbau eines PCs kennen. Dieser wird in seine Einzelteile zerlegt und wieder zusammengebaut. Daneben experimentieren die jungen Bastler mit anderen digitalen Werkzeugen. Mit einfacher Programmiersprache entwickeln sie Spiele, computergesteuerte Geräte, kleine Roboter oder auch eine App. Die experimentelle Herangehensweise lädt zum Lernen durch Probieren ein, die Beteiligten lernen von- und miteinander. Entsprechend der Komm- und Gehstruktur der Einrichtung ist das Projekt für neue Teilnehmende offen, weshalb kleine Anleitungen für die Nutzung der Geräte für Neue verfasst werden. Alle Ergebnisse präsentieren die Kinder und Jugendlichen am Ende im Rahmen eines großen Events.

[www.dorfkinoeinfach.de](http://www.dorfkinoeinfach.de)**Träger**Zentrum für Bildung, Erholung und Freizeit  
der Jugend Ludwigslust e. V.**Einrichtung**Zentrum für Bildung, Erholung und Freizeit  
der Jugend Ludwigslust e. V., Ludwigslust**Kontakt**Benjamin Schwarz  
benjamin.schwarz@zebef.de**Schwerpunkte** Film, Video, Social Media**Teilnehmerzahl** 10 | **Beginn** 01.09.19 | **Ende** 18.12.20

## Eine Minute für Ludwigslust

In Ludwigslust erkunden die Projektteilnehmenden ihre Heimatstadt aus jugendlicher Perspektive. Ziel ist der Dreh kurzer Filmclips. Ausgestattet mit Smartphones suchen sie ihre Lieblingsorte und solche, die nicht so beliebt sind, auf. Für die Erstellung der Clips erarbeiten sie ein Konzept, dann kann der Dreh starten. Bei all ihren Aktivitäten erwerben die jungen Filmenden die technischen und gestalterischen Kompetenzen, die sie für die Produktion der Clips benötigen. So können sie die audiovisuellen Medien gekonnt nutzen. Am Ende sind einminütige Filmclips entstanden, die zukünftig als Vorfilme im örtlichen Kino zu sehen sind. So lernen auch viele Bewohner aus Ludwigslust die Perspektive der Kinder auf ihre Stadt kennen und sind eingeladen, mit ihnen darüber zu diskutieren.

[www.zebef.de](http://www.zebef.de)



#### Träger

Sozial- und Jugendzentrum  
Hinterste Mühle gGmbH

#### Einrichtung

Sozial- und Jugendzentrum  
Hinterste Mühle gGmbH, Neubrandenburg

#### Kontakt

Guntram Prohaska  
sjz@hinterste-muehle.de

**Schwerpunkte** App, Gaming, Programmieren

**Teilnehmerzahl** 400 | **Beginn** 01.01.20 | **Ende** 31.12.20

## Digitaler Detektiv – Entdecke die Geheimnisse deiner Heimat

In diesem Geocaching-Projekt entdecken junge Menschen ihr Lebensumfeld neu und finden ungewöhnliche Orte. Ausgestattet mit GPS- Geräten oder Handys begeben sie sich auf eine moderne Schatzsuche, gehen Hinweisen nach und finden Koordinaten, um das nächste Ziel zu entdecken. Sind alle im Umgang mit der Technik geübt, legen die Kinder und Jugendlichen eigene Caches. Sie lassen sich Rätsel einfallen, mit denen sie ihre „Gegner“ fordern, und entwickeln eigene Routen. Das Projekt ist auf Teamwork und die Förderung sozialer Kompetenzen ausgerichtet, denn alle Schritte sind gemeinsam zu gehen und Probleme gemeinsam zu lösen. Dabei wird der Peer-Ansatz genutzt, Teilnehmende, die bereits über Erfahrungen verfügen, geben diese an Geocaching- und Computerneulinge weiter.

 [www.hinterste-muehle.de](http://www.hinterste-muehle.de)



#### Träger

elements. Bildung und Kultur  
in der Einen Welt e. V.

#### Einrichtung

elements. Bildung und Kultur in der Einen  
Welt e. V., Güstrow, HRO-Lichtenhagen

#### Kontakt

Thomas Pätzold  
info@elements-ev.org

**Schwerpunkte** Film, Audio, Foto

**Teilnehmerzahl** 12 | **Beginn** 01.10.19 | **Ende** 31.12.20

## Müll und Umweltschutz – ein Videoprojekt

In diesem Projekt werden Themen rund um Umweltschutz und Nachhaltigkeit auf filmische Weise bearbeitet. Dazu erwerben die Kinder und Jugendlichen zunächst die erforderlichen Fähigkeiten im Umgang mit den digitalen Tools. Sie experimentieren mit Computern, Smartphones oder Digitalkameras und lernen alles, was sie für die Erstellung, Bearbeitung und Bereitstellung von Video- und Audio-Streams benötigen. Die Themen, über die sie in ihren Clips berichten, reichen von Mülltrennung und Müllvermeidung über Plastikaufkommen bis hin zur CO<sub>2</sub>-Belastung durch Flüge. Die fertigen Videos werden auf einem eigenen YouTube- und Vimeo-Kanal eingestellt und auf eine DVD gebrannt. Zum Abschluss des Projekts werden die Ergebnisse der Familie und Freunden präsentiert, sodass auch diese für umweltrelevante Themen sensibilisiert werden.

 [www.elements-ev.org](http://www.elements-ev.org)

**Träger**

Jugend-, Sprach- und Begegnungszentrum M-V e. V.

**Einrichtung**

Jugend-, Sprach- und Begegnungszentrum M-V e. V., Rostock

**Kontakt**

Swetlana Stumpf  
team@jsbz.de

**Schwerpunkte** Film, Audio

**Teilnehmerzahl** 15 | **Beginn** 01.10.19 | **Ende** 31.01.20

## Digital und Kind(ge)Recht

In diesem Projekt setzen sich die Kinder und Jugendlichen mit den Kinderrechten auseinander. Sie lernen die wichtigsten Kinderrechte kennen: Gleichberechtigung, Bildung, gewaltfreie Erziehung, gesundes Aufwachsen, Mitbestimmung. Und sie diskutieren über deren Umsetzung in ihrem Umfeld. Von ihren Erkenntnissen sollen auch andere profitieren. So erlernen die Teilnehmenden den Umgang mit digitalen Werkzeugen – mit Tablets, PCs, der Kamera, dem Mikrofon sowie verschiedenen Softwares und verarbeiten die für sie besonders wichtigen Themen in digitalen Formaten. Es entstehen Trickfilme, Hörspiele oder auch Comics. Ihre Ergebnisse präsentieren die Kinder und Jugendlichen am Weltkindertag 2020 in ihrer Einrichtung sowie vor Mitschülern, Freunden und ihren Familien. Und auch zukünftig werden die Materialien für die Thematisierung der Kinderrechte eingesetzt.

 [www.jsbz.de](http://www.jsbz.de)

**Träger**

Soziale Bildung e. V.

**Einrichtung**

Soziale Bildung e. V., Rostock

**Kontakt**

Stephan Kurth  
s.kurth@soziale-bildung.org

**Schwerpunkte** Social Media, Video, Audio

**Teilnehmerzahl** 8 | **Beginn** 07.10.19 | **Ende** 11.10.19

## Clicks and Cuts

In diesem Projekt erwarben die Teilnehmenden grundlegende Kenntnisse in der Anwendung digitaler Audio-Programme. Audio-Cut, Sequencing, Recording, Mixing oder Mastering sowie der Export fertiger Projekte in soziale Medien ist von nun an kein Problem mehr für die Kinder und Jugendlichen. Der pädagogische Ansatz, Lernen am Modell, impliziert das selbstständige Erproben der medialen Tools, begleitet von multiprofessionellen Pädagogen. Die Teilnehmenden experimentierten im Bereich von Vlogging oder Podcasting und wurden in der Produktion sowie Einbettung digitaler Produkte auf Webseiten und Social-Media-Plattformen immer sicherer. Der erfolgreiche Projektabschluss bildete gleichzeitig den Auftakt für die Verstetigung der Medienarbeit in der Jugendeinrichtung. In medialen Angeboten können die Besucher auch zukünftig ihre digitalen Kompetenzen erhöhen.

 [www.soziale-bildung.org](http://www.soziale-bildung.org)



#### Träger

Medienwerkstatt Identity Films e. V.

#### Einrichtung

Medienwerkstatt Identity Films e. V.,  
Stralsund

#### Kontakt

Stefan Koeck  
info@identityfilms.de

**Schwerpunkte** Robotik, Virtual Reality, Video

**Teilnehmerzahl** 15 | **Beginn** 01.11.19 | **Ende** 01.12.20

## Bits and Bots

Junge Menschen nutzen digitale Medien intuitiv und selbstverständlich, ohne immer die vielfältigen Möglichkeiten der Mediennutzung und -gestaltung sowie einen verantwortungsvollen Umgang damit zu kennen. Hier setzt das Projekt an. Kinder und Jugendliche erproben die Anwendung medialer Tools und lernen, diese für die Verwirklichung eigener Ideen und Ziele zu nutzen. Sie werden bei der Arbeit mit Robotern und verschiedenen programmierbaren Tools wie Ozobot, Vector Robote oder MaKey MaKey dabei unterstützt, Neues auszuprobieren und zu experimentieren. Das erhöht ihr Selbstvertrauen und das Wissen, dass sie etwas können! Die Projektaktivitäten dokumentieren die jungen Medienschaffenden in einem Vlog, einer Art öffentlichem Tagebuch in Videoform. Krönender Abschluss am Projektende ist die Präsentation der Ergebnisse vor Freunden und der Familie.

 [www.identityfilms.de](http://www.identityfilms.de)



**Schwerpunkt** Making

**Teilnehmerzahl** 20 | **Beginn** 01.10.19 | **Ende** 31.12.20

## Coding 4 Goslar

In diesem Projekt werden Kinder und Jugendliche zu aktiven Gestaltern digitaler Medien. Ein Makerspace lädt sie ein, sich im Umgang mit verschiedenen technischen Tools zu erproben, damit zu experimentieren und kleine Projekte zu realisieren. Gearbeitet wird mit Coding, Design, Video und Automatisierung. Die jungen Maker können einen YouTube-Kanal gestalten, VR-Aktivitäten realisieren oder Spieledesigns entwickeln. Das Erlernen der Anwendung ist dabei ebenso wichtig wie das Verstehen der Technologien. Das erfordert von allen Beteiligten Durchhaltevermögen und Lernen aus Fehlern ebenso wie gegenseitige Unterstützung. Die vielfältigen Kompetenzen, die die Jugendlichen in dem Projekt erwerben, werden auch für deren berufliche Entwicklung hilfreich sein, denn in der zunehmend digitalisierten Arbeitswelt sind Teamfähigkeit und Lösungskompetenzen gefragt!

 [jugend.goslar.de](http://jugend.goslar.de)

#### Träger

Stadtjugendpflege Goslar

#### Einrichtung

Jugendzentrum B6, Goslar-Jürgenohl

#### Kontakt

Martin Sänger  
martin.saenger@goslar.de



**Träger**  
Via Linden

**Einrichtung**  
Via Linden, Hannover

**Kontakt**  
Yorick Gehlen  
info@jtlinden.de

**Schwerpunkte** Audio, Musik, Social Media

**Teilnehmerzahl** 12 | **Beginn** 01.01.20 | **Ende** 31.12.20

## Beat-Labor

Mit Mitteln der Musik werden in diesem Projekt Stigmatisierung und Ausgrenzung abgebaut. Die Teilnehmenden begeben sich gemeinsam auf die Suche nach Sounds und treten in unbekannte Klangwelten ein. Sie erkunden Geräusche, lernen unterschiedliche musikalische Ausdrucksformen kennen und experimentieren mit verschiedenen Klangkonstellationen. So arbeiten sie sich an die Produktion eigener Sounds heran. Sie lernen, ihr Smartphone und Freeware sowie kostenpflichtige Software für die Gestaltung musikalischer Ideen zu nutzen. Und sie erwerben das technische Grundlagenwissen für das Produzieren von Musik. Die Themen und Texte für die Songs entstehen in einem dialogischen Prozess und werden mit passenden Beats untermauert. Bei der öffentlichen Präsentation der Songs oder Raps wird zugleich ein Dialog mit dem Publikum eröffnet, gemäß dem Motto „Beats bauen Brücken“.

 [www.via-linden.de](http://www.via-linden.de)



**Träger**  
Jumpers gGmbH

**Einrichtung**  
Jumpers Salzgitter, Salzgitter

**Kontakt**  
Markus Gruner  
markus.gruner@jumpers.de

**Schwerpunkte** Social Media, Film

**Teilnehmerzahl** 25 | **Beginn** 02.09.19 | **Ende** 31.08.20

## Jumpers Happenings Vlog – bei Jumpers spielen wir die Hauptrolle!

In diesem Jugendclub wollen Kinder und Jugendliche in einem Vlog über Aktuelles aus ihrer Einrichtung, ihren persönlichen Alltagswelten oder über Ereignisse aus dem Stadtteil berichten. Dafür erstellen sie zunächst ein Gesamtkonzept, klären Aufgaben und Verantwortlichkeiten sowie rechtliche und organisatorische Fragen. Dann startet die Produktion der medialen Inhalte! Die jungen Redakteure erproben sich in verschiedenen Rollen, in der Regie, hinter der Kamera oder als Reporter. So erhalten sie ein umfassendes Bild von allen Schritten eines Filmdrehs. Zugleich erkennen sie, wo ihre persönlichen Interessen und Stärken liegen. Systematisch steigern sich die Anforderungen, neue Tools werden genutzt und die Formate werden größer. So werden zum Beispiel Kinderpressekonferenzen oder kleine Kampagnen durchgeführt, um Aufmerksamkeit für wichtige Themen zu erzeugen.

 [www.jumpers.de](http://www.jumpers.de)





**Träger**  
Stadtjugendring Bad Honnef

**Einrichtung**  
Jugendtreff Aegidienberg,  
Bad Honnef-Aegidienberg

**Kontakt**  
Michael Neusel  
info@jugendtreff-honnef.de

**Schwerpunkte** App, Video

**Teilnehmerzahl** 10 | **Beginn** 26.08.19 | **Ende** 20.12.19

## Jugendtreff-App

In diesem Projekt entwickelten die Jugendlichen eine App für ihren Jugendtreff. Dazu setzten sich die Kinder und Jugendlichen zunächst mit ihrem persönlichen Nutzungsverhalten auseinander und tauschten sich darüber aus, welche Apps sie kennen und anwenden und welche ihre Lieblings-Apps sind. Davon ausgehend identifizierten sie Kriterien für die Entwicklung einer eigenen App und analysierten Struktur und Aufbau von Apps (maps, push, poi etc.). Als sie auch mit relevanten Informationen zu Datenschutz sowie den Rechten an Fotos, Videos und Musik vertraut waren, ging es an die Entwicklung der App. Elemente dazu wurden gestaltet und in die digitale Welt transportiert. Die fertige App wurde im Playstore/Applestore veröffentlicht und vor Pressevertretern präsentiert. Die Kinder und Jugendlichen sind von reinen Konsumenten zu Gestaltern digitaler Medien geworden, eine elementare Erfahrung!

 [www.sjr-honnef.de](http://www.sjr-honnef.de)



**Träger**  
Sportfreunde Sennestadt e. V.

**Einrichtung**  
LUNA – Kinder- und Jugendzentrum  
der Sportfreunde Sennestadt, Bielefeld

**Kontakt**  
Rita Grale  
rita.grale@luna-sennestadt.de

**Schwerpunkte** Film, Social Media

**Teilnehmerzahl** 12 | **Beginn** 28.10.19 | **Ende** 23.10.20

## Lebenswelten von Mädchen in und mit Medien

Zwar gehören digitale Medien heute ganz selbstverständlich zur Lebenswelt von Kindern und Jugendlichen, trotzdem nehmen an Medienprojekten deutlich weniger Mädchen als Jungen teil. Daher richtet sich dieses Projekt gezielt an Mädchen und unterstützt diese beim Erwerb eines selbstbewussten Umgangs mit Medien. Die Teilnehmerinnen experimentieren und üben in einem geschützten Rahmen den Umgang mit digitalen Tools, finden mediale Ausdrucksformen für Themen aus ihrer Alltagswelt. Zudem erwerben sie Grundlagenkenntnisse für die PC- und Internetnutzung. Sie lernen mehr und mehr, sich kritisch und selbstbewusst in den medialen Welten zu bewegen. Das beinhaltet auch die Beschäftigung mit Datenschutz und Persönlichkeitsrechten. Die Mädchen werden zudem zu Coaches der PC-G@lerie qualifiziert, um zukünftig den Medienraum der Einrichtung zu betreuen und eigene Projektideen zu verwirklichen.

 [www.luna-sennestadt.de](http://www.luna-sennestadt.de)



**Träger**

Jugendamt Stadt Duisburg

**Einrichtung**Städt. Kinder- und Jugendzentrum  
Angertaler Straße, Duisburg**Kontakt**Leyla Acar  
angertalerstr@jz.duisburg.de**Schwerpunkte** Film, Video, Foto**Teilnehmerzahl** 20 | **Beginn** 01.07.20 | **Ende** 31.12.20

## Neue Blickwinkel auf deine Welt, von der Makroaufnahme bis zum digitalen Bilderrahmen

Im Mittelpunkt dieses Projekts stehen die Kunst der digitalen Makroaufnahmen und Bildbearbeitung am Computer. Das Angebot erfolgt im Rahmen der Integrationsarbeit mit Geflüchteten. Zunächst lernen die Kinder und Jugendlichen den Umgang mit der Kamera und experimentieren mit verschiedenen Motiven, mit Belichtung und Perspektiven. Das eröffnet ihnen neue Sichtweisen auf ihr Umfeld. Sie lernen zudem verschiedene Bearbeitungsmöglichkeiten der Aufnahmen am Computer kennen, experimentieren mit der Veränderung von Größen und Farben und bearbeiten die selbst ausgewählten Motive für die Finalisierung. Die Ergebnisse werden gemeinsam besprochen und die fertigen Produkte in einer Fotoausstellung präsentiert. Abschließend erhalten alle ihr Portfolio und die Foto-CD mit ihren künstlerischen Werken.

 [bit.ly/2N4pqvL](https://bit.ly/2N4pqvL)
**Träger**

SOS Kinderdorf Düsseldorf

**Einrichtung**SOS Kinderdorf Düsseldorf  
Mehrgenerationenhaus Hell-Ga, Düsseldorf**Kontakt**Barbara Solle  
Hell-Ga@sos-kinderdorf.de**Schwerpunkte** Film, Video, Foto**Teilnehmerzahl** 30 | **Beginn** 01.11.19 | **Ende** 30.06.20

## Fake News

Kinder und Jugendliche sind einer Vielzahl von Informationen ausgesetzt, nehmen diese oft unhinterfragt als „wahr“ an und verbreiten sie weiter. Dieses Projekt macht erkennbar, wie einfach Fake News erstellt und verbreitet werden können, denn die teilnehmenden Kinder und Jugendlichen erstellen sie selbst. Sie einigen sich auf ein Thema, erfinden eine falsche Nachricht, schreiben eine Geschichte dazu und verfilmen diese. Um den Nachrichtenempfänger auch emotional zu erreichen, werden Geräusche und Hintergründe gezielt eingesetzt. Im diesem Prozess lernen die Kinder die Produktion eines Films kennen und erfahren gleichzeitig, wie leicht es ist, mit Informationen zu manipulieren und Fake News im Netz zu streuen. Im Rahmen ihrer Abschlussfeier zeigen die Kinder und Jugendlichen den geladenen Gästen, dass sie nun wissen, wie wichtig es ist, jede Information kritisch zu hinterfragen.

 [www.sos-kinderdorf.de/kinderdorf-duesseldorf](https://www.sos-kinderdorf.de/kinderdorf-duesseldorf)



#### Träger

Verein zur Förderung der Kinder- und Jugendarbeit GE-Ückendorf e. V.

#### Einrichtung

Kinder- und Jugend-Kultur-Zentrum Spunk, Gelsenkirchen

#### Kontakt

Sebastian Kolkau  
sebastian@spunk-ge.de

**Schwerpunkte** Making, Video, Foto

**Teilnehmerzahl** 60 | **Beginn** 28.10.19 | **Ende** 10.10.20

## Medien-Werkstatt

Diese Medien-Werkstatt eröffnet Kindern und Teenies einen kreativen Raum zum Kennenlernen und Erproben verschiedener neuer Medien. Ziel ist die Erhöhung ihrer Medienkompetenzen. Dazu erlernen sie systematisch die vielfältigen Anwendungs- und Gestaltungsmöglichkeiten von PC, Tablet oder auch Smartphone. Sie programmieren eigene Spiele, produzieren kleine Videos, unternehmen Foto-Ausflüge und erstellen Trickfilme. Neben dem Erwerb technischer Fähigkeiten setzen sich die jungen Medienschaffenden auch mit medienkritischen Themen auseinander und ergründen, was Influencer sind und wie diese arbeiten. Auch beschäftigen sie sich mit dem Thema Mobbing, tauschen ihre persönlichen Erfahrungen darüber aus und entwickeln Strategien, was man gegen Mobbing tun kann. Ihre medialen Produkte sowie die neu gewonnenen Erkenntnisse präsentieren sie am Ende vor ihren Freunden und Familien.

 [www.spunk-ge.de](http://www.spunk-ge.de)



#### Träger

Bauverein Falkenjugend Gelsenkirchen e. V.

#### Einrichtung

Kurt-Schumacher-Haus, Gelsenkirchen

#### Kontakt

Christian Formella  
ksh@gelsennet.de

**Schwerpunkte** Social Media, Video, Blog

**Teilnehmerzahl** 10 | **Beginn** 01.09.19 | **Ende** 30.06.20

## Snaptastic – werde Social-Media-Profi!

Ein verantwortungsvoller Umgang mit sozialen Medien ist eine zentrale Schlüsselkompetenz. Diese zu erwerben und zu vertiefen, ist Ziel dieses Projekts. Die Kinder und Jugendlichen beschäftigen sich mit unterschiedlichen digitalen Plattformen und Tools und lernen deren vielfältige Nutzungsmöglichkeiten kennen: recherchieren, informieren, präsentieren, aber auch spielen. Ebenso üben sie sich im Umgang mit Bildbearbeitungssoftware und der Erstellung von Blogs. Querschnittsthema ist immer die Beschäftigung mit den Herausforderungen und Gefahren digitaler Medien. Die Projektbeteiligten gehen der Frage nach, was jeder von sich persönlich zeigen möchte und was besser privat bleibt. Sie ergründen, wie uns Influencer beeinflussen können und wie erkennbar ist, was Fake und was Wirklichkeit ist. Am Ende sind alle in der Nutzung und Anwendung von Medien fitter geworden.

 [www.falken-bauverein.de](http://www.falken-bauverein.de)

**Träger**

Tausche Bildung für Wohnen e. V.

**Einrichtung**Tausche Bildung für Wohnen e. V.,  
Gelsenkirchen**Kontakt**Marie Angerer  
angerer@tauschebildung.org**Schwerpunkte** Film, Audio**Teilnehmerzahl** 10 | **Beginn** 04.11.19 | **Ende** 27.03.20

## Heute sind wir Superhelden!

Kinder und Jugendliche produzieren in diesem Projekt ihre Superhelden-Story. Sie erarbeiten eine Geschichte, schreiben das Storyboard, planen den Ablauf der Dreharbeiten, gestalten ungewöhnliche Superheldenkostüme und produzieren ein Video. In diesem greifen Schauspiel, Tonelemente, Texte und Special Effects ineinander und die Superhelden werden gut in Szene gesetzt. Bei der Produktion des Videos werden die sozialen Fähigkeiten und Stärken der Teilnehmenden ebenso gefördert wie ihre medial-handwerklichen Kompetenzen. Am Ende präsentieren die Kinder und Jugendlichen ihren Film in der Öffentlichkeit und sie wissen: Heute sind wir alle Superhelden! Denn von der Planung bis zur Umsetzung haben alle Beteiligten vielfältige Fähigkeiten entwickelt und ausgebaut und ein beeindruckendes Ergebnis erzielt.

[www.tauschebildung.org](http://www.tauschebildung.org)**Träger**

Don Bosco Club

**Einrichtung**

Don Bosco Club, Köln-Mülheim Nord

**Kontakt**Michael Ewald  
info@don-bosco-club.de**Schwerpunkte** Film, Blog, Social Media**Teilnehmerzahl** 40 | **Beginn** 20.03.20 | **Ende** 27.11.20

## Speak Out! Reach Out! Reloaded

„Speak Out! Reach Out!“ – echte Botschaften statt populistische Meinungsmache, das ist Anliegen dieses Projekts. Es befähigt Kinder und Jugendliche mit und ohne Fluchterfahrungen, ihre persönlichen Eindrücke, Standpunkte und Visionen in digitalen Medien kreativ zu formulieren. Sie erarbeiten, professionell begleitet, die ihnen wichtigen Themen und Botschaften und kreieren dazu kurze Film- und Musikclips. Die Ergebnisse werden in einem Blog, auf der Webseite und über verschiedene soziale Medien veröffentlicht. Die Filme, Texte und Songs reichen weit in die digitale Welt hinaus. Es finden Livestream-Begegnungen mit Gleichgesinnten in anderen Ländern statt, um gemeinsame Aktion zu machen. Dieser internationale Austausch im Netz ist auch ein kleiner Schritt für den Weltfrieden!

[www.don-bosco-club.de](http://www.don-bosco-club.de)



#### Träger

Caritasverband für die Stadt Köln e. V.

#### Einrichtung

GOT Elsaßstraße, Köln

#### Kontakt

Jonas Buecker  
jonas.buecker@caritas-koeln.de

**Schwerpunkte** Musik, Video, Audio, Social Media

**Teilnehmerzahl** 50 | **Beginn** 01.11.19 | **Ende** 31.10.20

## #IdentitätStiften

Das Projekt bietet jungen Menschen kreativ-digitale Erfahrungs- und Handlungsräume, in denen sie ihren Emotionen beim Kreieren von Musik Ausdruck verleihen können. Der Prozess der Erstellung von Musikvideos und Musikalben wirkt identitätsstiftend und ermöglicht den jungen Musikern die Erfahrung von Selbstwirksamkeit. Musik wird als ein Medium erfahren, sich selbst auszudrücken und Probleme, Freuden oder auch Ängste mitzuteilen, frei von Leistungsdruck und Konkurrenz. Auch Kinder, die kein Interesse am Singen haben, aber ihre Fähigkeiten im Bereich von Aufnahmetechnik, Film, Fotografie oder Schnitt erweitern wollen, können mitmachen. Die Ergebnisse des Schaffens werden regelmäßig auf Instagram, Facebook und YouTube präsentiert.

 [www.caritas-koeln.de](http://www.caritas-koeln.de)



#### Träger

jfc Medienzentrum e. V.

#### Einrichtung

jfc Medienzentrum e. V., Köln

#### Kontakt

Gerda Sieben  
sieben@jfc.info

**Schwerpunkte** Programmieren, Video, Social Media

**Teilnehmerzahl** 15 | **Beginn** 01.10.19 | **Ende** 31.01.20

## Digitopia – wir gestalten mit

Jugendliche sind smarte Anwender digitaler Medien, verfügen aber oft nur über geringe Kenntnisse zu Strukturen hinter der Nutzeroberfläche, Datennutzung, Datenhandel und Datenanalyse. Diese Lücke möchte das Projekt schließen, denn digitale Anwendungen haben im persönlichen und gesellschaftlichen Leben eine hohe Bedeutung. Chancen und Gefahren digitaler Tools, Funktionsweisen und Anwendungsfelder der Datenanalyse, Filter für Werbung und Informationsgenerierung, persönliches Spielverhalten oder auch die Nutzung von Social Bots sind Themen im Projekt. Das sensibilisiert die Teilnehmenden für (medien-)ethische Fragestellungen rund um Big Data. Zudem erleben sie sich selbst als Gestalter, zum Beispiel bei der Entwicklung einer App zu Datensparsamkeit oder der Produktion von Audio- und Videopodcasts für vernetztes Spielzeug.

 [www.jfc.info](http://www.jfc.info)

**Träger**

Jugendzentren Köln gGmbH

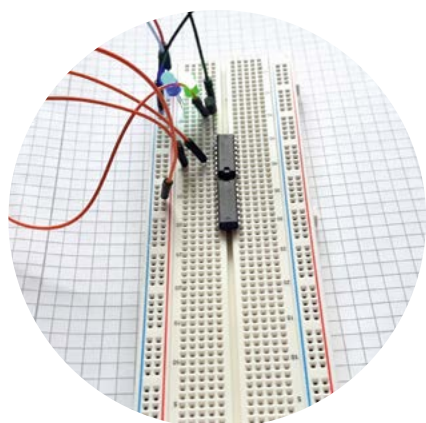
**Einrichtung**

Jugendzentren Köln gGmbH, Köln-Kalk

**Kontakt**Salvatore Pendolino  
s.pendolino@jugz.de**Schwerpunkte** Making, Video, Musik**Teilnehmerzahl** 60 | **Beginn** 23.01.20 | **Ende** 26.01.20

## CYBER JUGZ 2.0 – Festival für Digitales

Während eines dreitägigen Medienfestivals können sich Kinder und Jugendliche ganz praktisch verschiedenen Seiten der digitalen Kunst nähern. In Workshops zu den Bereichen Musik, Gaming, Coding, Making, Videoproduktion und Fotografie vermitteln Experten aus den jeweiligen Gebieten ihr Wissen und unterstützen die Jugendlichen bei der Anwendung der Tools. So erlangen die jungen Festivalbesucher ein praktisches Grundverständnis für die Herstellung digitaler Produkte und entwickeln in Ideenwerkstätten eigene Projekte. Das können kleinere Tools, orientiert an den Erfahrungen in den Workshops, oder auch ungewöhnliche kreative digitale Formate sein. Permanent finden auf einer Bühne kleinere und größere Events statt. Egal, ob Einsteiger oder Fortgeschrittene, alle sind eingeladen, mitzumachen!

 [www.jugz.eu](http://www.jugz.eu)
**Träger**

Solibund e. V.

**Einrichtung**

Solibund e. V., Köln

**Kontakt**Torsten Decker  
torsten.decker@solibund.de**Schwerpunkte** Elektronik, Mikrokontroller, Video**Teilnehmerzahl** 15 | **Beginn** 01.10.19 | **Ende** 31.12.20

## Technik verstehen, Technik erleben, Technik erklären

Techniknutzung geht nicht zwangsläufig mit dem Verstehen der Technologien einher. Anliegen dieses Projekts ist es, das Verständnis für Dinge, mit denen sich Kinder und Jugendliche täglich beschäftigen, zu erhöhen. Die Teilnehmenden erlangen ein Grundverständnis für elektrotechnische Begriffe und Arbeitsmaterialien, beschäftigen sich mit technischen Grundschaltungen und den Basics der Elektrotechnik. Sie experimentieren mit verschiedenen Schaltmodellen und tauchen tiefer in die digitale Welt ein. Ihr erworbenes Wissen halten die Kinder und Jugendlichen in einem Lernprotokoll fest, um daraus später Video-Tutorials zu produzieren. So profitieren auch viele andere von den Kompetenzen und Erfahrungen der Projektbeteiligten. Die Videos sowie ihre selbst gebauten Schaltkreise präsentieren sie auf der Abschlussveranstaltung vor Freunden und Interessierten.

 [www.solibund.de](http://www.solibund.de)





#### Träger

Sozialwerk Krefelder Christen e. V.

#### Einrichtung

Sozialwerk Krefelder Christen e. V., Krefeld

#### Kontakt

Hella Saturnus

[h.saturnus@sozialwerk-kr-ch.de](mailto:h.saturnus@sozialwerk-kr-ch.de)

**Schwerpunkte** Film, Foto, Social Media

**Teilnehmerzahl** 15 | **Beginn** 01.10.19 | **Ende** 31.01.20

## Was geht ab in Krefeld?!

In diesem niedrigschwelligen Projekt entsteht eine Info-Plattform für und von jungen Menschen. Diese enthält Informationen mit tollen Bildern vom Quartier sowie Insider-Tipps über die Lieblingsorte der jungen Bewohner. In einer Fotosafari setzen sich diese spielerisch mit ihrem Stadtteil auseinander und erweitern gleichzeitig ihre Fähigkeiten im Umgang mit digitalen Fototechniken. Zudem erlernen sie die Durchführung qualitativer Recherchen, die Nutzung von Kreativtechniken und das Erstellen digitaler Präsentationen, zum Beispiel zum Thema „Was geht ab in Krefeld?!“. Die Ergebnisse werden in einem MiniBlog, bei Instagram oder als Webseite veröffentlicht und an einem Aktionstag mit Pressekonferenz einem breiten Publikum vorgestellt. So wird gesellschaftliche Teilhabe für alle Beteiligten erlebbar.



[www.sozialwerk-kr-ch.de](http://www.sozialwerk-kr-ch.de)



#### Träger

Integration-Kulturzentrum e. V.  
im Kreis Mettmann

#### Einrichtung

Integration-Kulturzentrum e. V.  
im Kreis Mettmann, Mettmann

#### Kontakt

Lilija Zhimarin-Schlothauer

[lilija.zhimarin@ikz-kreis-me.de](mailto:lilija.zhimarin@ikz-kreis-me.de)

**Schwerpunkt** Film

**Teilnehmerzahl** 20 | **Beginn** 01.11.19 | **Ende** 30.06.20

## Handyclipping Umweltschutzdetektive

In diesem Projekt wird der Umweltschutz großgeschrieben. Kinder und Jugendliche entwickeln Clips zu nachhaltigkeitsrelevanten Themen und sensibilisieren sich und andere für einen verantwortungsvollen Umgang mit der Umwelt. Sie identifizieren relevante Themen, reflektieren ihr persönliches Verhalten und entscheiden, welche Aspekte in den Clips beleuchtet werden sollen. Sind die Botschaften formuliert, geht es ans Schreiben der Storyboards. Zur Produktion der Clips nutzen die Kinder und Jugendlichen ihre Smartphones und lernen neue Möglichkeiten der kreativen Nutzung der Geräte kennen. Sie experimentieren mit verschiedenen Aufnahmeperspektiven und lernen, Lichteffekte gezielt einzusetzen. Die fertigen Spots werden am Ende der Öffentlichkeit präsentiert. Sie regen zu Gesprächen an und zeigen den jungen Akteuren, wie sie eigene Botschaften kommunizieren können.



[ikz-kreis-me.de](http://ikz-kreis-me.de)



**Träger**  
CVJM Elberfeld e. V.

**Einrichtung**  
CVJM Elberfeld e. V., Wuppertal

**Kontakt**  
Marc Petschke  
info@cvjm-elberfeld.de

**Schwerpunkte** Social Media, Video, Foto

**Teilnehmerzahl** 40 | **Beginn** 01.11.19 | **Ende** 30.10.20

## Medienkompetenz – Sozial?!

Soziale Medien sind ständiger Begleiter und reale Lebenswelt für viele. Jugendliche präsentieren sich häufig über selbst gestaltete Avatars in Form von Profilen bei WhatsApp, Instagram, Facebook oder Snapchat. Soziale Medien sind allerdings nicht nur Freiräume für Jugendliche, sie haben auch einen Einfluss auf die Entwicklung von Werten und Idealen. Um die Medienkompetenzen der Jugendlichen auszubauen, werden deshalb in diesem Medienprojekt Events, Wettbewerbe, Fotoshootings oder auch Videoprojekte durchgeführt. In praktischen Workshops lernen sie neue Möglichkeiten kennen, wie sie ihre Smartphones sinnvoll im Alltag einsetzen können. Über die App TooGoodToGo gibt es günstiges Essen, mit einem Dokumentenscanner können wichtige Papiere erfasst werden und mit Apps für sichere Passwörter die persönlichen Daten geschützt werden.

 [www.cvjm-elberfeld.de](http://www.cvjm-elberfeld.de)



**Träger**  
Stadtverwaltung Ludwigshafen

**Einrichtung**  
Jugendfreizeitstätte Melm, Ludwigshafen

**Kontakt**  
Sascha Brüggemann  
teammelm@gmail.com

**Schwerpunkte** Social Media, Video

**Teilnehmerzahl** 8 | **Beginn** 01.05.20 | **Ende** 01.10.20

## Media Makers

Die Besucher der Einrichtung folgen Influencern auf YouTube, verfolgen Themen auf Facebook und präsentieren sich auf Instagram. Dabei agieren sie eher aus der Konsumentenrolle heraus. In diesem Projekt erwerben die Teilnehmenden die Fähigkeit, mittels des OpenSource-Tools H5P selbst qualitativ hochwertige Medieninhalte ansprechend zu gestalten. Sie lernen, interaktive Videos und Zeittafeln, virtuelle Begehungen und Erlebnisdokus zu erstellen. Die Vielfalt möglicher Anwendungen eröffnet Spielräume für eigene Ideen. Abschlussprojekt ist die virtuelle Begehung der Einrichtung auf öffentlichen Kanälen der Stadt Ludwigshafen. Die Beteiligten erschließen sich in diesem Prozess handlungsorientiert Kompetenzen und nehmen über den Freizeitwert und die persönliche Darstellung im Netz hinaus soziale Medien als Ressource wahr, die auch in der Schule und später im Beruf hilfreich ist.

 [www.Lu4u.de](http://www.Lu4u.de)



#### Träger

Internationaler Bund Südwest gGmbH,  
Soziale Arbeit Saarland

#### Einrichtung

Jugendzentrum 2nd HOME, Homburg

#### Kontakt

Schamil Fuchs  
schamil.fuchs@ib.de

**Schwerpunkte** Audio, Musik, Video

**Teilnehmerzahl** 15 | **Beginn** 01.10.19 | **Ende** 30.09.20

## Beats and Rhymes

In diesem Projekt geht es um Beats und Rhythmen. Kinder und Jugendliche machen sich zunächst mit dem Tonstudio, dem PC und der Nutzung von Musikprogrammen, Digitalkameras und Schnittprogrammen vertraut. Dann identifizieren sie ihre persönlichen Musikinteressen und verteilen entsprechend die Aufgaben für Text, Komposition, Gesang, Tontechnik, Videodreh und Videoschnitt. Sie werden in die jeweiligen Tools eingeführt und lernen, Texte zu schreiben, Musikstücke zu komponieren, die Technik des Musikstudios und der Kamera sowie Multimediaprogramme zu nutzen. Sind alle fit, wird im Studio Musik aufgenommen und der Text eingesungen. Dann wird gemixt und gemastert – und fertig ist das Musikstück. Passend dazu wird anschließend ein Musikvideo gedreht. Dieses wird auf eine DVD gebrannt und dann vermarktet.



[www.internationaler-bund.de](http://www.internationaler-bund.de)



#### Träger

Jugend- & Kulturzentrum Alte Brauerei  
Annaberg e. V.

#### Einrichtung

Sozialkulturelles Zentrum Alte Brauerei,  
Annaberg-Buchholz

#### Kontakt

Bastian Krupp  
webkiste@altebrauerei-annaberg.de

**Schwerpunkte** Gaming, Making

**Teilnehmerzahl** 12 | **Beginn** 14.10.19 | **Ende** 31.10.20

## Elektronische Sportjugend Annaberg

In den Lebenswelten von Kindern und Jugendlichen haben Computerspiele und E-Sport einen festen Platz. Damit diese Tools nicht nur genutzt, sondern auch verstanden werden, erlangen die Teilnehmenden das erforderliche Wissen sowie die technischen Kompetenzen für den Bau eigener Computerspiele. Das beinhaltet auch eine kritische Auseinandersetzung mit dem eigenen Medienhandeln und problematischen Aspekten wie Computerspielsucht. Sind die Grundlagen gelegt, geht es an die Planung und Realisierung eigener Projekte, die sich, entsprechend dem Schwerpunkt der Einrichtung, im Bereich sportlicher Disziplinen bewegen. Mit selbst entwickelten digitalen Produkten werden Trainings und Turniere durchgeführt, bei denen Fairness und Teamgeist gefragt sind. In diesem Prozess erleben die jungen Menschen ihre Fähigkeiten, gewinnen an Selbstvertrauen und erweitern ihre sozialen Kompetenzen.



[www.soziokultur-annaberg.de](http://www.soziokultur-annaberg.de)

**Träger**

SWF e. V.

**Einrichtung**

Jugendmedienzentrum Bumerang, Chemnitz

**Kontakt**Karsten Graupner  
bumerang@swfe.de**Schwerpunkte** Film, Gaming, Social Media**Teilnehmerzahl** 15 | **Beginn** 05.02.20 | **Ende** 14.10.20

## DATA-Cluecraft

In diesem Projekt werden analoge Brettspiele und der Minecraft-Film „Der gemeine Datendieb“ miteinander gekoppelt. Basierend auf der Geschichte des Films erstellen die Kinder und Jugendlichen einen Spielplan mit diversen Räumen und Figuren, der parallel auch im Videospiel Minecraft abgebildet wird. Und sie entwickeln ein Spielszenario, in dem verschiedene Aufgaben zu lösen sind. Gespielt wird in der analogen Welt auf dem Brett, doch in der digitalen Welt finden sich die Hinweise für das Lösen der Aufgaben. Thematisch geht es um Datensicherheit und Datenschutz. In der Erarbeitung der Spieldramaturgie erwerben die Kinder und Jugendlichen wichtige Kenntnisse über die Sicherheit im Internet und sie erfahren, was es bei der Nutzung der sozialen Medien zu beachten gilt. Projektabschluss ist die öffentliche Präsentation des von ihnen kreierten Spiels „DATA-Cluecraft“.

[www.swf-bumerang.de](http://www.swf-bumerang.de)**Träger**

Kindervereinigung Leipzig e. V.

**Einrichtung**

Jugendhaus CityClub Döbeln, Döbeln

**Kontakt**Jennifer Langner  
cityclub-doebeln@kv-leipzig.de**Schwerpunkte** Video, Social Media**Teilnehmerzahl** 25 | **Beginn** 01.10.19 | **Ende** 24.04.20

## #youthagainstmobbing

Cybermobbing kann jeden treffen! Das wissen auch Kinder und Jugendliche im Jugendclub Döbel, wo dieses Thema medial bearbeitet wird. Die jungen Besucher gehen der Frage nach, wie Klassenkameraden zu Tätern werden und Betroffene mit Mobbing umgehen können. Sie beschäftigen sich mit Formen, Tragweite und Auswirkungen von Mobbing und erarbeiten Bewältigungsstrategien. Zentrale Ergebnisse und Botschaften halten sie in Videoclips fest. Dazu erlernen sie alle Schritte einer Filmproduktion, experimentieren mit Ausdrucks- und Gestaltungsmöglichkeiten und lernen journalistische Methoden kennen. Am Ende wissen sie, dass Videoclips auch dazu genutzt werden können, eigene Positionen zu vertreten und sich am gesellschaftlichen Leben zu beteiligen. Die Clips werden unter dem Hashtag #youthagainstmobbing auf aktuellen Social-Media-Plattformen geteilt.

[www.kv-leipzig.de](http://www.kv-leipzig.de)



#### Träger

KulturGut Linda e. V.

#### Einrichtung

KulturGut Linda e. V., Frohburg

#### Kontakt

Franziska Mascheck

f.mascheck@kulturgut-linda.org

#### Schwerpunkt Film

Teilnehmerzahl 40 | Beginn 01.01.20 | Ende 31.12.20

## KoLa Film- und Medienwerkstatt

Fünf Projekte, fünf Projektpartner, fünf verschiedene Orte, das ist die Formel für dieses Projekt. Kinder und Jugendliche werden in Film- und Medienwerkstätten dazu befähigt, Kurzfilme zu drehen. Die jungen Filmemacher entscheiden selbst, worum es in den Filmen geht, und vermitteln auf diese Weise ihnen wichtige Themen und Anliegen. So greifen das Erlernen der Anwendung technischer und filmischer Tools und die kreative Auseinandersetzung mit ihrer Lebenswelt ineinander. Kinder und Jugendliche werfen einen anderen Blick auf ihr persönliches Umfeld, entdecken vielleicht Neues und erzählen darüber Geschichten. Gleichzeitig schaffen sie einen Mehrwert, denn die Clips mit den Botschaften der jungen Filmenden werden in sozialen Medien veröffentlicht und sind damit auch für andere zugänglich.



[www.kulturgut-linda.org](http://www.kulturgut-linda.org)



#### Träger

Caritasverband Leipzig e. V.

#### Einrichtung

Offener Kinder- und Jugendtreff „Kojule“, Leipzig

#### Kontakt

Christin Jünemann

kojule@caritas-leipzig.de

#### Schwerpunkte Film, Musik

Teilnehmerzahl 20 | Beginn 04.05.20 | Ende 18.07.20

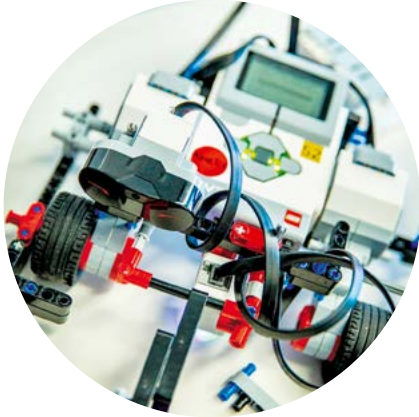
## Singende Comics

Das Projekt stärkt die Kreativität und Ideenvielfalt junger Menschen. Hier werden Comics in digitaler Form und mittels verschiedener Klänge zu neuem Leben erweckt. Dazu untersuchen die Teilnehmenden zunächst Aufbau und Struktur von Comics und lernen, Tablets als Arbeitsmedium zu nutzen. Dann entwickeln sie Handlungs Ideen für eine Geschichte und zeichnen das Storyboard dazu. Nun können die Proben und Aufnahmen beginnen. Die Kinder und Jugendlichen agieren als Fotografen, Designer oder auch Musikproduzenten. Eine Gruppe konzentriert sich stärker auf die Bildproduktion und hält die Geschichte fotografisch fest. Eine andere Gruppe kreiert die passenden Töne zu den Szenen. Anschließend fügen die jungen Künstler Bilder und Töne zu einem Video zusammen und erhalten am Ende ihr singendes Comic.



[www.caritas-leipzig.de](http://www.caritas-leipzig.de)



**Träger**

Jugendring Oberlausitz e. V.

**Einrichtung**

Jugendzentrum H.O.L.Z., Niesky

**Kontakt**

Ted Jonathan  
ted.jonathan@jugendring-oberlausitz.de

**Schwerpunkte** Film, Making, Programmieren**Teilnehmerzahl** 40 | **Beginn** 01.10.19 | **Ende** 31.12.20

## Lego Movie

Wissen kommt von machen und Selbstbewusstsein entwickelt sich durch das Erleben im Prozess des Machens. Genau das wird den Kindern und Jugendlichen in diesem Kreativangebot mit einem Schwerpunkt im Bereich von Film und Lego-Robotik ermöglicht. Sie erlernen die Anwendung verschiedener Techniken des Filmens und Programmierens und können ihrer Fantasie bei der Arbeit an der Filmstory freien Lauf lassen. Die beste Story wird verfilmt, was auch den Bau der Kulissen für die Drehs beinhaltet. Die produzierten Filmsequenzen werden so lange gesichtet, diskutiert und optimiert, bis alle mit dem Ergebnis zufrieden sind. So wächst die Gruppe allmählich zu einem Team zusammen. Die filmischen Beiträge werden der Öffentlichkeit bei einer selbst organisierten Abschlussveranstaltung präsentiert.

[www.jugendring-ol.de](http://www.jugendring-ol.de)**Träger**

Sprungbrett e. V.

**Einrichtung**

Bürgertreff aufLADEN, Riesa

**Kontakt**

Claudia Hofmann  
hofmann@sprungbrett-riesa.de

**Schwerpunkte** Making, Film, Audio, Virtual Reality**Teilnehmerzahl** 10 | **Beginn** 01.10.19 | **Ende** 31.12.20

## Medienwerkstatt 2.0

In dieser Medienwerkstatt können Kinder und Jugendliche die Gestaltungsmöglichkeiten neuer Medien entdecken. Sie experimentieren mit elektronischen Bausteinen wie Arduino und Raspberry Pi und erlernen erste Schritte des Programmierens. Beim Gestalten einer Foto-Collage und eines Films über ihren Sozialraum üben sie sich im Umgang mit der Kamera. Mit den Klängen ihrer Stadt experimentieren sie für eine Hörspielproduktion. Beim Bau von Kartonbrillen erhalten sie Einblicke in Virtual-Reality (VR)- und Augmented-Reality (AR)-Tools. Immer werfen sie auch einen kritischen Blick auf die medialen Darstellungen und hinterfragen, wie real die filmische Wirklichkeit ist. Am Ende können alle Beteiligten sehr viel sicherer und selbstbewusster mit medialen Tools umgehen. Das stellen sie in einer öffentlichen Präsentation unter Beweis.

[www.sprungbrett-riesa.de](http://www.sprungbrett-riesa.de)



**Träger**  
Outlaw gGmbH

**Einrichtung**  
Kinder- und Jugendhaus Riemix, Riesa

**Kontakt**  
Anja Müller  
Anja.Mueller@outlaw-ggmbh.de

**Schwerpunkt** Robotik

**Teilnehmerzahl** 30 | **Beginn** 01.10.19 | **Ende** 30.06.20

## Roboter und Co.

Medienkompetenzen sind Schlüsselkompetenzen. Ständig genutzt werden Handys, das Internet, Online-Musik und Videos, aber auch Computer, Konsolen und Online-Spiele. Dieses Projekt eröffnet Erfahrungsräume für die vielfältigen kreativen Gestaltungsmöglichkeiten mit digitalen Medien und setzt so dem reinen Konsumieren in der Nutzung etwas entgegen. In experimenteller und spielerischer Weise erlernen Kinder und Jugendliche das Programmieren und entwickeln kleine Robotikprodukte. Sie machen sich mit neuen Technologien vertraut und entwickeln ein Verständnis für die digitale Welt. So können sie Tablets und Computer zukünftig auch als Arbeits- und Bildungsmedium nutzen. Den Projektabschluss bildet ein Familiensonntag, an dem die Kinder und Jugendlichen ihr neu erlangtes Wissen an ihre Eltern und andere Kinder weitergeben.

 [www.outlaw-ggmbh.de](http://www.outlaw-ggmbh.de)



**Träger**  
Verein Jugendclub 83 e. V.

**Einrichtung**  
Jugendclub 83, Bitterfeld-Wolfen

**Kontakt**  
Stephan Meurer  
meurer.stephan@jugendclub83.org

**Schwerpunkte** Making, 3-D-Druck

**Teilnehmerzahl** 15 | **Beginn** 01.01.20 | **Ende** 31.12.20

## Filamenttalent!

Hacker- und Makerspaces als offene und experimentelle Orte des Ausprobierens mit einem Mix aus (digitaler) Technik und projektorientiertem Freiraumdenken sind für Jugendliche sehr attraktiv, allerdings fehlen sie in ländlichen Regionen. Jugendclubs haben hier Aufhol- und Veränderungsbedarf, damit sie von ihren Besuchern über Tischkicker und -tennis hinaus als attraktive Orte mit zeitgemäßen Angeboten wahrgenommen werden. Dieses Projekt führt Kinder und Jugendliche systematisch ans 3-D-Modelling heran. Sie erwerben Know-how im Bereich des 3-D-Drucks, erlernen die Erstellung von Vorlagen am PC und erhalten eine Einführung in die Materialkunde. Ob spielerisch-künstlerisch oder pragmatisch-technisch, die Anwendungsgebiete sind vielfältig und eröffnen den Teilnehmenden neue Möglichkeiten, ihre Ideen kreativ umzusetzen sowie ihre digitalen Kompetenzen zu erweitern.

 [www.jugendclub83.org](http://www.jugendclub83.org)

**Träger**

Jugendförderungszentrum Gardelegen e. V.

**Einrichtung**Jugendclub Mood, Einheitsgemeinde  
Gardelegen**Kontakt**Annemarie Thimm  
thimm@jfz-ga.de**Schwerpunkte** Programmieren, App, Virtual Reality**Teilnehmerzahl** 30 | **Beginn** 15.08.19 | **Ende** 04.07.20

## Future-Programmierer-Club

Kinder und Jugendliche werden in diesem Projekt befähigt, digitale Medien verantwortungsvoll zu nutzen. Sie erproben sich in der Anwendung verschiedener medialer Tools und Softwareprogramme und erwerben Grundkenntnisse in der Programmierung. Sie arbeiten unter anderem mit Ozobot, Augmented-Reality (AR)- und auch Virtual-Reality (VR)-Tools. Haben sie die Grundprinzipien verstanden, konstruieren die jungen Maker eigene kleine digitale Produkte. Daneben erhalten sie auch berufsorientierende Impulse. Sie lernen mediale Berufsbilder kennen und treffen Menschen, die in diesen Branchen tätig sind – potenzielle spätere Arbeitgeber. Abschluss des Projekts ist ein großer Programmierwettbewerb. Darin zeigen die Kinder und Jugendlichen, was sie alles gelernt haben und nun können. Damit das auch viele andere mitbekommen, findet der Wettbewerb öffentlich statt.

 [www.jfz-ga.de](http://www.jfz-ga.de)
**Träger**Landesvereinigung kulturelle Kinder- und  
Jugendbildung**Einrichtung**Landesvereinigung kulturelle Kinder- und  
Jugendbildung, Magdeburg**Kontakt**Christin Deringer  
powgames@lkj-sachsen-anhalt.de**Schwerpunkte** Making, Audio**Teilnehmerzahl** 120 | **Beginn** 15.09.19 | **Ende** 28.02.20

## UtopiaLab – ein mobiles Zukunftslabor

Das UtopiaLab ist ein temporäres mobiles Zukunftslabor, das im öffentlichen Raum Magdeburgs unterwegs ist. Es lädt Kinder, Jugendliche und Anwohner zum Verweilen, Informieren und Forschen ein und entwickelt mit ihnen Zukunftsvisionen für ihre Stadt. Es finden Workshops und Diskussionsrunden statt, in denen mögliche Zukünfte erdacht werden. Einige dieser Zukunftsvisionen werden dann mit Methoden des spekulativen Designs und Tools aus der Robotik sowie mit 3-D-Modellen nachgebaut. Die besten und überzeugendsten Objekte werden der Öffentlichkeit am Ende des Projekts in einer Ausstellung und als Audio-Stadtplan mit den möglichen zukünftigen Orten präsentiert und insbesondere auch politischen Entscheidungsträgern vorgestellt. Zusätzlich sind Führungen von Kindern für Kinder geplant.

 [www.lkj-sachsen-anhalt.de](http://www.lkj-sachsen-anhalt.de)



#### Träger

Aktion Musik/local heroes e. V.

#### Einrichtung

Aktion Musik/local heroes e. V., Salzwedel

#### Kontakt

Michael Schulze  
jke@local-heroes.de

**Schwerpunkte** Making, 3-D-Druck, Musik

**Teilnehmerzahl** 350 | **Beginn** 01.10.19 | **Ende** 30.09.20

## 3D-Up Your Music

In diesem Making-Projekt begeben sich Kinder und Jugendliche auf eine inspirierende Expedition in die Welt der Musikinstrumente und der Erzeugung von Klängen. Als zentrales Tool wird ein 3-D-Drucker genutzt. In einer Pop-up-Werkstatt analysieren die Teilnehmenden traditionelle Musikinstrumente bezüglich ihrer Funktionalität, bauen diese nach oder kreieren neue Instrumente. Um ihren Ideen Gestalt geben zu können, erlernen die Kinder und Jugendlichen den Umgang mit Programmen für einen 3-D-Druck. Am Ende hat jeder Teilnehmende sein eigenes Instrument geschaffen. Die jungen Kreativen untersuchen nun, warum und wie mit Strom Töne erzeugt werden können, und für jedes Instrument wird ein individueller Klang entwickelt. Die vielen individuell gestalteten Instrumente können ab sofort genutzt werden, um gemeinsam Sounds und Musikkreationen zu erzeugen.

 [www.local-heroes.de](http://www.local-heroes.de)



#### Träger

Rückenwind e. V. Schönebeck

#### Einrichtung

Jugendclub Young Generation,  
Schönebeck (Elbe)

#### Kontakt

Dennis Schmidt  
dennis.schmidt@rueckenwind-schoenebeck.de

**Schwerpunkte** Video, Audio, Social Media

**Teilnehmerzahl** 25 | **Beginn** 01.08.19 | **Ende** 31.12.20

## Digitallabor

Die Etablierung eines Digitallabors soll den Besuchern der Jugendeinrichtung Zugänge in digitale Welten eröffnen und ihre medialen Kompetenzen fördern. Zugleich soll das Labor Ort für Begegnung und soziale Integration sein. Doch zunächst muss es gestaltet werden. In alle Schritte sind die Kinder und Jugendlichen einbezogen – in die Planung, die Umbauarbeiten und die Auswahl sowie Installation der technischen Ausstattung. Für die Betreuung und Pflege des Labors wird ein festes Jugendteam sorgen. Mit der Fertigstellung des Digitallabors ist ein attraktiver Ort geschaffen, der nun für vielfältige Aktivitäten genutzt werden kann, für das Erledigen von Hausaufgaben ebenso wie für die Produktion von Musik- und Filmclips oder kleinere Projekten. Workshopangebote für mediale und digitale Tools sorgen für die systematische Qualifizierung der Besucher.

 [www.rueckenwind-schoenebeck.de](http://www.rueckenwind-schoenebeck.de)

**Träger**

Das Nest e. V.

**Einrichtung**

Das Nest e. V., Halle-Neustadt

**Kontakt**

Martin Kahles

info@nestwettin.de

**Schwerpunkte** Film, Programmieren, Social Media**Teilnehmerzahl** 20 | **Beginn** 01.10.19 | **Ende** 30.09.20

## My Digital Buddies – Medien verstehen und kreativ nutzen

Digitale Medien sind aus den Lebenswelten von Kindern und Jugendlichen nicht mehr wegzudenken. Allerdings ist das Nutzungsverhalten oft sehr konsumorientiert und die kreativen Möglichkeiten der Geräte werden nur wenig genutzt. Jedoch nicht in diesem Projekt! Hier experimentieren Kinder und Jugendliche mit unterschiedlichen digitalen Medien und lernen, diese produktiv und gleichzeitig verantwortungsvoll zu nutzen. Sie kreieren eigene Welten im VR-Format, drehen kleine Greenscreen-Filme, legen Geocaching-Parcours im Stadtteil an oder programmieren kleine Roboter. Auch beschäftigen sie sich mit dem Datenschutz und Persönlichkeitsrechten im Internet. So erhöht sich kontinuierlich die Medienkompetenz aller Beteiligten.

[www.nestwettin.de](http://www.nestwettin.de)**Träger**

Flensburger Jugendingring e. V.

**Einrichtung**

Jugendtreff „die exxe“/Flensburger Jugendingring e. V., Flensburg

**Kontakt**

Jana Bachert

jana-bachert@dieexxe.de

**Schwerpunkte** Film, Gaming, Social Media**Teilnehmerzahl** 15 | **Beginn** 07.10.19 | **Ende** 26.06.20

## Digital Creatives FL-1.0

In diesem Projekt experimentieren Kinder und Jugendliche mit digitalen Medientools und lernen dabei deren Anwendung sowie vielfältige Nutzungsmöglichkeiten kennen. Mit einem Art Creator entsteht zum Beispiel ein Comic oder auch ein Daumenkino. Die Teilnehmenden entwickeln Spiele, Hoodies, Logos oder Flyer und gestalten ansprechende Projektpräsentationen. Zudem beschäftigen sie sich mit medienrelevanten Themen, wie zum Beispiel mit dem Suchtpotenzial von Gaming, mit Hate Speech in sozialen Netzwerken oder auch dem persönlichen Mediennutzungsverhalten. So werden alle für potenzielle Risiken und Gefahren der digitalen Kommunikation sensibilisiert und erlernen einen verantwortungsvollen Umgang damit. Bei einem festlichen Abschluss werden die Ergebnisse öffentlich präsentiert.

[www.flensburger-jugendingring.de](http://www.flensburger-jugendingring.de)





#### Träger

Deutscher Kinderschutzbund e. V.

#### Einrichtung

Kinderhaus Blauer Elefant, Kiel

#### Kontakt

Jennifer Lippok  
blauerelefant@kinderschutzbund-kiel.de

**Schwerpunkte** Audio, Video, Robotik, Gaming

**Teilnehmerzahl** 20 | **Beginn** 05.11.19 | **Ende** 07.04.20

## Medienlabor

Dieses Projekt ist eine Antwort auf die Beobachtung, dass viele Besucher des Kinderhauses jenseits ihrer Smartphones nur einen geringen Zugang zu digitalen Medien haben. Um dies zu ändern, stehen ihnen in einem offenen Medienlabor Geräte und Software für Audio- und Videoproduktionen, Gaming, Robotik und Programmieren, Social Media sowie Making und Repair zur Verfügung. Die Kinder und Jugendlichen können Möglichkeiten der kreativen Gestaltung ausprobieren, mit digitalen Tools experimentieren und ein Grundverständnis für diese Techniken entwickeln. Neben niedrigschwelligen Angeboten werden auch vertiefende Workshops angeboten, zum Beispiel zum Umgang mit VR-Brillen oder zu Game-Designs. So lernen die Beteiligten kontinuierlich mehr Nutzungsoptionen digitaler Medien kennen und sind in der Lage, eigene Ideen selbst umzusetzen.



[www.blauer-elefant-kiel.de](http://www.blauer-elefant-kiel.de)



#### Träger

Pixel Sozialwerk gUG

#### Einrichtung

Pixel Sozialwerk, Erfurt

#### Kontakt

Anna Reppel  
anna.reppel@pixel-sozialwerk.de

**Schwerpunkte** Film, Foto

**Teilnehmerzahl** 12 | **Beginn** 01.10.19 | **Ende** 30.09.20

## Die Schönheit der Plattenbauten

Kinder und Jugendliche zeigen der Öffentlichkeit, dass ihr Stadtteil, ein Plattenbau-gebiet in Erfurt, zu Unrecht einen schlechten Ruf besitzt. Dazu gehen sie auf Entdeckungstour und identifizieren die schönen und besonderen Orte ihrer Umgebung. Ihre Eindrücke und Perspektiven halten sie fotografisch und filmisch fest. Zudem befragen sie wichtige Persönlichkeiten aus dem Stadtteil zu ihren Geschichten und drehen darüber Videos. Genutzt werden Apps, Fotokameras und Tablets. Die Ergebnisse ihres Schaffens präsentieren die Projektteilnehmenden auf einer Vernissage vor Freunden, Familien und Stadtteilbewohnern. Das Feedback und die Anerkennung, die sie hier erhalten, stärken ihr Selbstwertgefühl und steigern ihre Resilienz.



[www.pixel-sozialwerk.de](http://www.pixel-sozialwerk.de)

**Träger**

LeWi – Lebenswelt Winzerla e. V. –  
Freizeitladen Winzerla

**Einrichtung**

Freizeitladen Winzerla, Jena

**Kontakt**

Johan Kittel  
info@freizeitladen.com

**Schwerpunkte** Social Media, Film, App, Making

**Teilnehmerzahl** 500 | **Beginn** 01.10.19 | **Ende** 30.06.20

## comYOUUnity – Community. Games.Pädagogik

In diesem Projekt wird ein Barcamp geplant, organisiert und realisiert. Dieses bietet Jugendlichen, Erwachsenen und Fachkräften eine Plattform zur Stärkung und Erweiterung ihrer Kompetenzen im Bereich digitaler Medien sowie zur Vernetzung untereinander. Die Angebote im Camp bestehen aus einem Mix aus Theorie und Praxis. Neueste Technologien kommen zum Einsatz, es gibt Vorträge zu aktuellen Themen und handlungsorientierte Workshops zu medialen Tools. Bis zum Start des Camps ist viel zu tun! Die Kinder und Jugendlichen erstellen ein Gesamt- und Finanzkonzept sowie ein Raum- und Transportkonzept. Sie akquirieren externe Kooperationspartner und bewerben das Camp in den sozialen Medien, sodass die Einladungen über virtuelle Kanäle zu den potenziellen Teilnehmenden gelangen. Dann kann der große Makerspace starten.



[www.freizeitladen.com/spenden/lewi-e-v](http://www.freizeitladen.com/spenden/lewi-e-v)

**Träger**

drudel11 e. V.

**Einrichtung**

Jugendbildungs- und Begegnungszentrum  
polaris, Jena

**Kontakt**

Sylvia Magerl  
sylvia.magerl@drudel11.de

**Schwerpunkte** Gaming, Programmieren

**Teilnehmerzahl** 20 | **Beginn** 06.04.20 | **Ende** 09.04.20

## Design Your Creative Game

Digitale Spiele faszinieren Kinder und Jugendliche, häufig haben sie schon in jungen Jahren erste Erfahrungen damit gemacht und kennen verschiedene Spielgenres. In diesem Projekt können Kinder und Jugendliche mit Spaß und Motivation ein Spiel kreativ-künstlerisch entwerfen und gestalten. Sie lernen verschiedene Computerspielprogramme kennen, testen deren Funktionsweise und analysieren den Aufbau eines Spiels. Dann entwickeln und programmieren sie ein eigenes Spiel. Dieses wird bei einem Spiele-Event gemeinsam mit Eltern, Großeltern sowie Freunden getestet und gefeiert. So erhalten die Teilnehmenden Feedback und Anerkennung für die geleistete Arbeit. Mit den neu erworbenen Kenntnissen können die Kinder und Jugendlichen, begleitet von erfahrenen Teilnehmenden, auch im Anschluss an das Projekt weitere Spiele kreieren. Die Technik steht allen weiterhin zur Verfügung.



[www.drudel11.de](http://www.drudel11.de)

# Impressum

**Herausgeber**

Deutsche Telekom Stiftung  
53113 Bonn  
Tel. 0228 181-92001  
Fax 0228 181-92005  
[www.telekom-stiftung.de](http://www.telekom-stiftung.de)

**Verantwortlich**

Dr. Ekkehard Winter

**Projektleitung**

Esther Dolas

**Grafik und Layout**

SeitenPlan GmbH, Dortmund

**Druck**

Blömeke Druck SRS GmbH

**Stand**

Dezember 2019

Copyright Deutsche Telekom Stiftung



## Mehr erfahren

Auf der Website der Telekom-Stiftung finden  
Sie ausführliche Informationen zum Projekt Ich kann was!  
und zur Kinder- und Jugendarbeit in Deutschland.

 [www.telekom-stiftung.de/ikw](http://www.telekom-stiftung.de/ikw)

**Kontakt**

Deutsche Telekom Stiftung  
53262 Bonn

Telefon: +49 (0)228 181-92001  
Telefax: +49 (0)228 181-92005  
[kontakt@telekom-stiftung.de](mailto:kontakt@telekom-stiftung.de)

[www.telekom-stiftung.de](http://www.telekom-stiftung.de)



Deutsche Telekom **Stiftung**