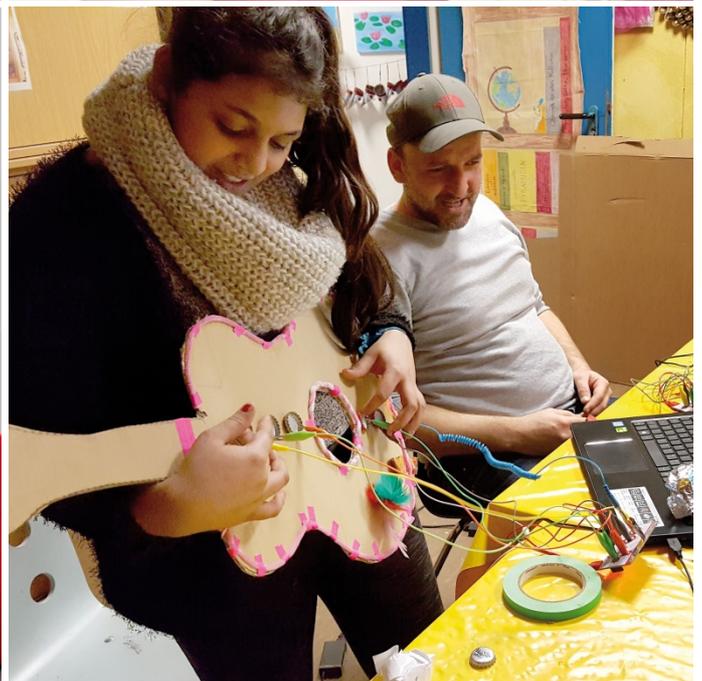
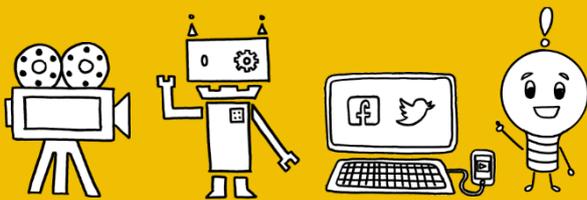


„ICH KANN WAS!“ - INITIATIVE

PROJEKTE 2017





MINIMALFILM – MINUTENFILMWETTBEWERB STUTT GART



Schwerpunkt: Videoclip

Laufzeit: 13.04.2017 - 30.04.2018

Teilnehmer: 600

Einrichtung:

Jugendhaus Mitte

Träger:

Stuttgarter Jugendhaus gGmbH

Ort/Bundesland:

Stuttgart/Baden-Württemberg

Kontakt:

- Daniel Danzer
- daniel.danzer@dasmittle.de
- www.dasmittle.de

Unter dem Motto "Der besondere Moment" sind Jugendliche in diesem Projekt eingeladen, in kleinen Teams Videoclips bei einem Wettbewerb einzureichen. Jeder kann mitmachen, mit und ohne Filmerfahrungen. Die Clips, maximal 60 Sekunden lang, dürfen nicht bearbeitet sein, Smartphonequalität reicht. Alle Beiträge werden auf der Projekt-Webseite veröffentlicht, über ein Voting werden online die besten Beiträge ausgewählt. Im Rahmen einer Preisverleihung werden die 80 Besten präsentiert. Das gesamte Projekt wird von filmerfahrenen Jugendlichen mitgestaltet und durchgeführt. Diese erstellen How-To-Tutorials für die Webseite des Wettbewerbs, sie organisieren Werbemaßnahmen, stehen als Peers zur Unterstützung unerfahrenerer Teams bereit und übernehmen die Projektdokumentation.



MAKING FRIENDS ... MEIN FREUND, DER ROBOTER?



Schwerpunkt: Programmieren, Drohnen

Laufzeit: 01.12.2017 - 31.12.2018

Teilnehmer: 12

Einrichtung:

Jugendzentrum MaxiMal Bad Rappenau

Träger:

Stadtverwaltung Bad Rappenau, Jugendpflege

Ort/Bundesland:

Bad Rappenau/Baden-Württemberg

Kontakt:

- Sven Jörn Krautwald-Iacobini
- sven-joern.krautwald@badrappenau.de
- www.badrappenau.de

Die Kinder und Jugendlichen setzen sich in diesem Projekt mit modernster Technik auseinander. Sie bauen Roboter und Drohnen mit LEGO Mindstorm, Lokibausteinen, Sensoren, Servomotoren und einem Drohnenkit. Ihre Objekte lassen sie laufen, tanzen und beim Drohnenparcours auch fliegen. Die jungen Tüftler experimentieren mit digitalen Werkzeugen, lernen die Funktionsweisen kennen und setzen sich auch kritisch mit den Möglichkeiten und Grenzen der Digitalisierung auseinander. Am Ende drehen sie einen Film, in dem alle ihre elektronischen Meisterwerke zu sehen sind.



GAMING CLUB

Schwerpunkt: Spieldesign

Laufzeit: 01.06.2017 - 31.07.2018

Teilnehmer: 15

Einrichtung:

Kulturfenster e.V.

Träger:

Kulturfenster e.V.

Ort/Bundesland:

Heidelberg/Baden-Württemberg

Kontakt:

- Bernd Gsell
- bernd.gsell@kulturfenster.de
- www.kulturfenster.de

In diesem Projekt werden Kinder und Jugendliche von Konsumenten zu Gestaltern digitaler Spiele. Das Projekt startet mit einer Analyse der Lieblingsspiele der Teilnehmer. Dann geht es an die Gestaltung eines Avatars und die Programmierung eines eigenen Spiels mit Bloxels und Kodu. Ist das Spiel entwickelt, wird es im realen Leben nachgestellt und gefilmt. So erwerben die Kinder und Jugendlichen Kenntnisse über die technischen Hintergründe eines Computerspiels und können zukünftig besser die Manipulationsmöglichkeiten digitaler Spiele erkennen.



 Deutsche Telekom Stiftung



DURCHGEBLICHT – FOTOPROJEKTE ZUM AUGSBURGER KINDERFOTOPREIS

Schwerpunkt: Foto, Smartphone

Laufzeit: 01.11.2017 - 21.12.2018

Teilnehmer: 21

Einrichtung:

MSA-Medienstelle Augsburg des JFF e.V.

Träger:

JFF - Jugend Film Fernsehen e.V.

Ort/Bundesland:

München/Bayern

Kontakt:

- Birgit Irrgang
- birgit.irrgang@jff.de
- www.medienstelle-augsburg.de

Kinder und Jugendliche erweitern in "durchgeBlickt" ihre fotografischen Fähigkeiten. Im Rahmen des Augsburger Kinderfotopreises können sie an Fotoworkshops teilnehmen, die sie intensiv auf den Wettbewerb vorbereiten. Sie experimentieren mit den Möglichkeiten der Fotografie (Kamera, Smartphone etc.), lernen diese als Ausdrucksmittel zu gebrauchen, setzen sich kreativ mit dem Jahresthema des Wettbewerbs auseinander und identifizieren gute Fotomotive für ihren Beitrag. Die Aufnahmen werden gemeinsam reflektiert, Stärken und Verbesserungspotentiale herausgearbeitet und die Fotos final bearbeitet. So lernen die jungen Fotografen auch die Anwendung von Bildbearbeitungsprogrammen kennen. Alle Fotos werden zu Projektende öffentlich ausgestellt.



 Deutsche Telekom Stiftung



BITS & BYTES WERKSTATT – MIT MEDIEN DIE WELT EIN KLEIN BISSCHEN BESSER MACHEN



Schwerpunkt: Programmieren

Laufzeit: 01.01.2018 - 15.11.2018

Teilnehmer: 10

Einrichtung:

Medienfachberatung Bezirksjugendring Unterfranken

Träger:

Bezirksjugendring Unterfranken

Ort/Bundesland:

Würzburg/Bayern

Kontakt:

- Lambert Zumbrägel
- lambert.zumbraegel@jugend-unterfranken.de
- www.jugend-unterfranken.de

In dem Projekt geht es zunächst um das Erlernen der Programmiersprache. Das erfolgt mit Hilfe moderner medienpädagogischer Tools wie Makey Makey, Scratch oder auch Raspberry Pi. Eingesetzt werden diese Technologien, um computergestützte Lösungen für Probleme aus dem Lebensumfeld zu entwickeln, die die Kinder und Jugendlichen zu Beginn des Projekts identifiziert haben. So wird das gestalterische Potential der Mediengeräte erkannt und die jungen Programmierer erwerben die Fähigkeit, die Technologien kreativ und spielerisch zu nutzen: Denn Soft- und Hardware ist veränderbar und lässt sich an die eigenen Bedürfnisse anpassen – eine wichtige Erkenntnis!



DIGIWELT – DIGITALER UMWELTSCHUTZ



Schwerpunkt: Programmieren, Robotik

Laufzeit: 01.01.2018 - 31.12.2018

Teilnehmer: 20

Einrichtung:

CJD Jugendmigrationsdienst Sulzbach-Rosenberg

Träger:

Verein zur Förderung der Arbeit des CJD Sulzbach-Rosenberg e.V.

Ort/Bundesland:

Sulzbach-Rosenberg/Bayern

Kontakt:

- Andrea Rausch
- info.sulzbach-rosenberg@cj-d.de
- www.cjd-sulzbach-rosenberg.de

Dieses Projekt wird in einem "Jugendgarten", einem interkulturellen grünen Jugendtreff, durchgeführt. Ziel ist es, für verschiedene gärtnerische Tätigkeiten Roboter zu programmieren. Dazu gehen die Teilnehmer zunächst der Frage nach, welche Funktionalitäten ein Roboter übernehmen könnte, beschäftigen sich intensiv mit den technischen Möglichkeiten des Programmierens und des Roboterbaus und entwickeln dann UmweltBots für den Jugendgarten. Kompetente Unterstützung erhalten sie von Studierenden der Technischen Hochschule Amberg-Weiden. Parallel zum Kompetenzerwerb im Bereich des Roboterbaus zieht sich die Frage durch das Projekt, ob und wie Roboter menschliches Handeln ersetzen sollen. Die verschiedenen UmweltBots werden am Ende öffentlich präsentiert.



DIGITALE LEHRPFADE

Schwerpunkt: Digitaler Lehrpfad

Laufzeit: 01.01.2018 - 31.12.2018

Teilnehmer: 274

**ICH
KANN
WAS!**

 Deutsche Telekom Stiftung

Einrichtung:

Kreisjugendring Berchtesgadener Land

Träger:

Kreisjugendring Berchtesgadener Land

Ort/Bundesland:

Bad Reichenhall/Bayern

Kontakt:

- Rudi Hiebl
- rudi.hiebl@kjr-bgl.de
- www.kjr-bgl.de

In diesem Projekt entwickeln Kinder und Jugendliche einen digitalen Lehrpfad. Sie überlegen sich die Themenbereiche der Stationen und erstellen für jede Station ein Konzept. Das können Fragen oder ein Quiz, Filme oder Fotos sein. Der kreativen Gestaltung sind keine Grenzen gesetzt. Steht die Dramaturgie, erhalten die Teilnehmenden eine Einführung in die Programme GeoQuest und Unity 3D und erproben sich in der Nutzung von Foto-, Video- und Audibearbeitungssoftware. Damit ausgerüstet, werden die Stationen erstellt. Die späteren Nutzer werden mittels einer App an der Route entlang geführt. In dieser finden sie auch die Inhalte der Stationen. Am Ende wird der Lehrpfad öffentlich präsentiert und kann ab dann von allen Interessierten genutzt werden.



UNSERE STADT IN DER ZUKUNFT – ALS MAKER MITGESTALTEN

Schwerpunkt: Making, Multimedia

Laufzeit: 11.09.2017 - 17.08.2018

Teilnehmer: 200

**ICH
KANN
WAS!**

 Deutsche Telekom Stiftung

Einrichtung:

Jugendmedienzentrum Connect

Träger:

Jugendmedienzentrum Connect

Ort/Bundesland:

Fürth/Bayern

Kontakt:

- Florian Friedrich
- info@connect-fuerth.de
- www.connectlive.de

Ein regelmäßiges Maker-Angebot in der Stadt ermöglicht den Kindern und Jugendlichen, mit digitalen Technologien zu experimentieren, zum Beispiel mit 3D-Druck, Programmierumgebungen, 360°-Videos oder Augmented Reality. Darüber entwickeln sie ein Gespür für die Risiken und Potentiale dieser modernen Instrumente. Die jungen Maker überlegen, wie ihre Stadt in der Zukunft aussehen soll und erstellen unterschiedliche mediale Formate für eine nachhaltige Stadtentwicklung. Eine Kerngruppe, die regelmäßig gemeinsam tüftelt und experimentiert, organisiert eine große Makerwerkstatt zum Abschluss. Die Jugendlichen aus der Gruppe übernehmen dort die Aufgabe der Peer-Educator, betreuen die Stationen und Workshops und unterstützen andere Kinder und Jugendliche bei ihren Making-Projekten.



KINDER.KINO.THEATER

Schwerpunkt: Film, Foto

Laufzeit: 01.01.2018 - 31.12.2018

Teilnehmer: 30

Einrichtung:

Nachbarschaftstreff DOM

Träger:

DOM – Deutsch-russisches Haus für Begegnung, Bildung und Kultur in Landshut e.V.

Ort/Bundesland:

Landshut/Bayern

Kontakt:

- Mascha Sidorova-Spilker
- info@nachbarschaftstreff-dom.de
- www.nachbarschaftstreff-dom.de

In diesem interdisziplinären Projekt werden zwei Jugendgruppen gebildet: Eine Gruppe produziert ein Theaterstück und begleitet den Entstehungsprozess filmisch und fotografisch, die andere Gruppe erstellt eine Fotostrecke sowie Kurzfilme über ihren Stadtteil. Zunächst erfahren die Kinder und Jugendlichen gemeinsam die Grundschrte der Filmbearbeitung und beschäftigen sich mit verschiedenen Fototechniken. Dann arbeiten sie separat. Zum Erfahrungsaustausch treffen sich die jungen Kunstschaffenden in regelmäßigen Abständen. Abschluss des Projekts bildet die Präsentation der Ergebnisse bei einer Veranstaltung, ihre Werke werden beim Jugendkulturfestival gezeigt und beim Jugendfilmwettbewerb eingereicht.



Deutsche Telekom Stiftung



DIE VIRTUELLE BRÜCKE BERLIN-LOS ANGELES

Schwerpunkt: Multimedia

Laufzeit: 05.05.2017 - 10.11.2017

Teilnehmer: 25

Einrichtung:

Lange Tafel e.V.

Träger:

Lange Tafel e.V.

Ort/Bundesland:

Berlin/Berlin

Kontakt:

- Isabella Mamatis
- info@lange-tafel.com
- www.lange-tafel.com

In diesem Projekt bauen Kinder und Jugendliche aus Berlin mit Unterstützung eines Medienkünstlers eine virtuelle Brücke nach Los Angeles. Die Brücke soll es den jungen Menschen aus zwei Kontinenten ermöglichen, sich über zwei Mediencontainer virtuell zu begegnen. Ein Mediencontainer steht in Berlin auf dem Pariser Platz, der andere in Los Angeles vor der City Hall. Gemeinsam wird das Konzept für die Gestaltung des Containers erstellt, das betrifft die Ästhetik genauso wie die technische Ausstattung, dann geht es an die Umsetzung. Zu verabredeten Zeiten treffen sich die Kinder und Jugendlichen aus beiden Städten dann virtuell und treten in einen Dialog zu persönlichen und gesellschaftlich relevanten Themen. Das Projekt sowie die aufgeworfenen Fragen und Ergebnisse werden in einer digitalen Chronik im Internet dokumentiert.



Deutsche Telekom Stiftung



FILM WHAT'S HAPPENING

Schwerpunkt: Film

Laufzeit: 01.09.2017 - 15.07.2018

Teilnehmer: 15

Einrichtung:

Kinder- und Jugendhaus Immenweg & Tuned-Jugendprojekt

Träger:

Jugendsteg e.V.

Ort/Bundesland:

Berlin/Berlin

Kontakt:

- Nico Hartung
- hartung@tuned-jugendprojekt.de
- www.tuned-jugendprojekt.de

Dieses Projekt reagiert auf die häufig konsumorientierte Nutzung digitaler Medien. Kinder und Jugendliche produzieren einen Film über die kreativen Möglichkeiten von digitalen Geräten, insbesondere Smartphones, Tablets und Computer, sowie über Risiken und Gefahren der digitalen Welt. Thema des Films ist die heutige Jugend, die vor der Herausforderung steht, sich in der Online-Welt zurechtzufinden. Von der Entwicklung bis zur Postproduktion sind die Kinder und Jugendlichen in alle wichtigen Schritte involviert, arbeiten ihre Ideen künstlerisch aus und haben am Ende ein Produkt erstellt, das viele andere in ihrer Bildungsarbeit nutzen können.



Deutsche Telekom Stiftung



MAKING & REPAIR

Schwerpunkt: Programmieren, Makey Makey

Laufzeit: 01.11.2017 - 31.10.2018

Teilnehmer: 10

Einrichtung:

Jugendclub NW80

Träger:

Netzwerk Zukunft e.V.

Ort/Bundesland:

Berlin/Berlin

Kontakt:

- Stefanie Pfau
- steffi@nw80.de
- www.nw80.de

Viele Kinder und Jugendliche nutzen ihr Smartphone zum Chatten und Spielen, die digitale Welt bietet allerdings sehr viel mehr. Diese vielfältigen Möglichkeiten können Kinder und Jugendliche in diesem Making-Projekt erforschen. Sie lernen, funktionsfähige Dinge herzustellen und kleinere Schäden selbstständig zu reparieren. Ein weiterer positiver Effekt ist die Erkenntnis, dass sich aus vielen Wegwerfprodukten noch etwas herstellen lässt. Bei ihren Aktivitäten erwerben die Teilnehmer spielerisch physikalische und technische Grundlagen digitaler Werkzeuge und die digitale Welt verknüpft sich mit der analogen. Gearbeitet wird u.a. mit dem Makey Makey, das zahlreiche Optionen bietet, kreativ und produktiv zu sein – durch Programmieren oder auch Musik machen.



Deutsche Telekom Stiftung



ICH ZEIG' DIR MEINE ZUKUNFT!

Schwerpunkt: Film, Audioreportage

Laufzeit: 01.09.2017 - 31.08.2018

Teilnehmer: 50

**ICH
KANN
WAS!**

 Deutsche Telekom Stiftung

Einrichtung:

Drop In – Forum für interkulturelle und politische Bildung e.V.

Träger:

Drop In – Forum für interkulturelle und politische Bildung e.V.

Ort/Bundesland:

Berlin/Berlin

Kontakt:

- Johannes Kreye
- johannes.kreye@googlemail.com
- www.dropin-ev.de

In diesem Projekt werden die verschiedenen Möglichkeiten mediale Darstellungsformen zu einem relevanten Thema erkundet. Mit der Methode Zukunftswerkstatt entwickeln Kinder und Jugendliche verschiedene Zukunftsszenarien, denen sie dann journalistisch nachgehen und in Film- und Audioreportagen dokumentieren. Dann beginnt der kreative Umgang mit dem Medium Film, in dem die Visionen medial dargestellt werden. Die Projektteilnehmer beschäftigen sich mit verschiedenen Formaten und experimentieren mit deren Wirkungen. So lernen sie die Qualitäten unterschiedlicher gestalterischer Mittel kennen und nutzen. Ergebnis ist ein visionärer Film über Wünsche junger Menschen. Dieser wird am Ende öffentlich präsentiert und mit der lokalen Politik diskutiert.



RAUS BIST DU NOCH LANGE NICHT. PROJEKT GEGEN MOBBING UND AUSGRENZUNG

Schwerpunkt: Cybermobbing

Laufzeit: 02.10.2017 - 30.09.2018

Teilnehmer: 50

**ICH
KANN
WAS!**

 Deutsche Telekom Stiftung

Einrichtung:

frisbee Kinder- und Stadtteiltreffpunkt

Träger:

casablanca gGmbH

Ort/Bundesland:

Berlin/Berlin

Kontakt:

- Sophie Fiedler
- sfiedler@g-casablanca.de
- www.g-casablanca.de

Ziel des Projekts ist die Sensibilisierung für das Thema Mobbing und Ausgrenzung in der realen und digitalen Welt. Erster Schritt sind Recherchen im sozialen Umfeld über Erscheinungsformen und Ausprägungen. Dazu erstellen die Teilnehmer einen Online-Fragebogen und befragen Menschen aus dem direkten Umfeld. Als junge Sozialforscher evaluieren die Teilnehmer die Ergebnisse, identifizieren Erscheinungsformen und erarbeiten Möglichkeiten, Mobbing zu begegnen. Aus den Ergebnissen wird eine multimediale Einfühlgeschichte geschaffen - als Fotogeschichte, Hörspiel und Film. Projekthighlight ist die öffentliche Präsentation der Ergebnisse. Diese sind zukünftig gut nutzbar, damit sich noch viele andere mit einem Thema beschäftigen können, das alle angeht!



MODELLIEREN, DIGITALISIEREN – MEIN HELD IN DER 3D-WELT!

Schwerpunkt: Spieldesign, 3D-Druck

Laufzeit: 01.12.2017 - 30.06.2019

Teilnehmer: 8

**ICH
KANN
WAS!**

 Deutsche Telekom Stiftung

Einrichtung:

Netzwerk Nachsorge e.V.

Träger:

Netzwerk Nachsorge e.V.

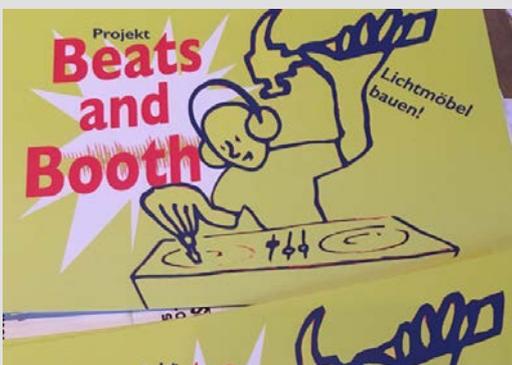
Ort/Bundesland:

Berlin/Berlin

Kontakt:

- Duygu Öztürk
- duygu.oeztuerk@nena-verein.de
- www.nena-verein.de

In diesem Ferienworkshop lernen Kinder und Jugendliche die 3D-Welt aus der Sicht eines Spieldesigners kennen und werfen einen Blick hinter die Kulissen der Produktion von Animationsfilmen und Computerspielen. Schrittweise erforschen sie, wie die reale Welt in der digitalen Welt abgebildet werden kann. Jeder Teilnehmer entwirft seine eigene Heldenfigur und experimentiert mit den Möglichkeiten, über die Gestaltung dieser Protagonisten verschiedene Effekte und Wirkungen zu erzielen. Sind die Heldenfiguren skizziert, werden sie mittels Modelliermasse abgebildet, nach einer Einführung in die PC-Software digitalisiert und mit einem 3D-Drucker ausgedruckt. Am Ende haben alle eine tolle Figur, ein größeres Verständnis für die Funktionsweise der virtuellen Animation erhalten und ein erweitertes Gestaltungspotential.



PIXELPIRATEN! DIGITALE SOUNDSCAPES ZWISCHEN STADT UND NATUR

Schwerpunkt: Digitale Sounds

Laufzeit: 01.09.2017 - 11.02.2018

Teilnehmer: 20

**ICH
KANN
WAS!**

 Deutsche Telekom Stiftung

Einrichtung:

Kinder und Jugendclub UFO

Träger:

Gropiusstadt Bildet Sich e.V.

Ort/Bundesland:

Berlin/Berlin

Kontakt:

- Rene Spindler
- respi@web.de
- www.ufoclub.de

In diesem Projekt wird ein mobiler Geräuscheraum erstellt. Kinder und Jugendliche mit und ohne Sprech- und Lernbehinderung beschäftigen sich intensiv mit digitalen und analogen Audiosignalen und gehen der Frage nach, was Schallwellen und Geräusche sind und was Stille bedeutet. Sie experimentieren mit unterschiedlichen Klängen, nehmen Töne aus ihrem Umfeld auf, isolieren Klänge und gestalten digitale Sounds. Dann wird das Konzept für einen mobilen Geräuscheraum erstellt und umgesetzt - digital und haptisch. Dieser Raum, ein ausgerüstetes Wohnmobil, wird als langfristig nutzbares „Pixelstudio und DJ Booth“ umgerüstet und an verschiedenen Plätzen aufgestellt. So erhalten viele Kinder und Jugendliche die Möglichkeit, mit Sounds zu experimentieren und digitale Musikstücke zu produzieren.



YOUTUBER WERDEN

Schwerpunkt: Film, YouTube

Laufzeit: 04.09.2017 - 25.06.2018

Teilnehmer: 15

**ICH
KANN
WAS!**

 Deutsche Telekom Stiftung

Einrichtung:

Familien- und Nachbarschaftszentrum
Wrangelkiez

Träger:

Pestalozzi-Fröbel-Haus

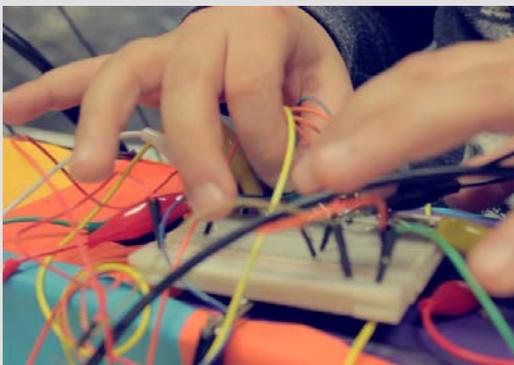
Ort/Bundesland:

Berlin/Berlin

Kontakt:

- Esther Borkam
- borkam@pfh-berlin.de
- www.pfh-berlin.de

In diesem Projekt werden Kinder und Jugendliche einen YouTube-Kanal erstellen und regelmäßig Videos über ihren Alltag im Kiez einstellen. Als Basis erwerben sie Grundkenntnisse über YouTube, Social Media, Urheberrecht und den Schutz der Persönlichkeit. Auch erproben sie sich im Umgang mit der Kamera. Dann geht es raus in den Kiez, wo sie mit verschiedenen Möglichkeiten der Videoproduktion experimentieren. Nach Sichtung, Auswertung und konstruktivem Feedback werden die Verbesserungspotentiale für neue Kreationen erprobt. Die so erstellten Beiträge werden auf YouTube eingestellt. Am Ende gibt es nicht nur einen tollen YouTube-Kanal über den Kiez, die Kids können sich in der digitalen Welt in Zukunft auch kritisch und selbstbewusst bewegen.



WORKSHOP KREATIVE TECHNOLOGIEN

Schwerpunkt: Programmieren, Arduino

Laufzeit: 12.02.2018 - 04.05.2018

Teilnehmer: 10

**ICH
KANN
WAS!**

 Deutsche Telekom Stiftung

Einrichtung:

Stadtvilla Global

Träger:

Netzwerk Zukunft e.V.

Ort/Bundesland:

Berlin/Berlin

Kontakt:

- Macarena Solervicens Ruz
- macaruxi@hotmail.com
- www.stadtvilla-global.de

Auf sehr spielerische und künstlerische Weise erforschen Kinder und Jugendliche in diesem Projekt digitale Technologien und erhalten Einblicke in Programmiersprachen. Sie entwickeln Spiele, kreieren interaktive Geschichten und gestalten Animationen. Gebaut werden Musikobjekte, Motoren, Autos oder auch Roboter. Dafür benutzt werden Sensoren, Arduino-Platten und viele andere elektrische Kleinteile. Dieser Makerspace wird nicht nur die jungen Tüftler für mediale und digitale Welten begeistern, auch weitere junge Interessierte werden motiviert, mit neuen Technologien zu experimentieren und dabei Grundlagen, Funktionsweisen und Anwendungsmöglichkeiten dieser Werkzeuge zu erproben und zu verstehen.

**Einrichtung:**

Villa Folke Bernadotte

Träger:

Mittelhof e.V.

Ort/Bundesland:

Berlin/Berlin

Kontakt:

- Annette Gowin
- gowin@mittelhof.org
- www.mittelhof.org/villa-folke-bernadotte

KREATIVES MEDIENLABOR

Schwerpunkt: Film, Foto

Laufzeit: 01.11.2017 - 28.09.2018

Teilnehmer: 60

In diesem Projekt beschäftigen sich heimische und geflüchtete Kinder und Jugendliche mit dem Thema "Meine Heimat" und produzieren dazu mediale Beiträge in ganz unterschiedlichen Formaten. Möglich sind ein Stop Motion Film, eine Fotostory, eine Radiosendung oder auch ein Rapsong. Bevor es an die Produktion geht wird zunächst der Frage nachgegangen, was Heimat für jeden Einzelnen bedeutet und was es braucht, damit man sich heimisch fühlt. Gedanken und Erkenntnisse werden zusammengetragen und zentrale Aspekte werden in verschiedenen medialen Formaten aufbereitet. Die dazu erforderlichen Kompetenzen erhalten die jungen Kreativen in handlungsorientierten Workshops. Alle Ergebnisse werden am Ende der lokalen Öffentlichkeit präsentiert.

**ICH
KANN
WAS!**

Deutsche Telekom Stiftung

**Einrichtung:**

Alte Feuerwache e.V.

Träger:

Kinder- und Jugendzentrum KiJuKuZ Alte Feuerwache e.V.

Ort/Bundesland:

Berlin/Berlin

Kontakt:

- Katrin Gödeke
- katrin.goedeke@alte-feuerwache.de
- www.alte-feuerwache.de

KIJU-BOTS

Schwerpunkt: Making, Programmieren

Laufzeit: 15.10.2017 - 30.10.2017

Teilnehmer: 80

In der Werkstatt des Kinder- und Jugendkulturzentrums KiJuKuZ entsteht ein Makerspace. Die Kinder und Jugendlichen sind in Sachen Making bereits erfahren: in der Vergangenheit haben sie mit vielen Materialien analog gewerkelt. Diese Aktivitäten werden nun um den kreativen Umgang mit digitalen Medien und Tools erweitert. Ab sofort gehören Programmieren, Robotik, 3D-Druck, Fotografieren, Spiele entwickeln und auch der Bau elektrischer Zahnbürsten zum festen Bestandteil des Makerspaces. Angeboten werden wechselnde Schwerpunkte. Eine intensivere Arbeit ist während des Ferienprogramms möglich. Zum Projektabschluss laden die jungen Tüftler zu einer großen Robot-Party oder einem Game-Event ein, auf der sie ihre Projektergebnisse präsentieren.

**ICH
KANN
WAS!**

Deutsche Telekom Stiftung



ZUM SCHREIBEN VERLOCKT DER KINDERBLOG

Schwerpunkt: Blog

Laufzeit: 01.03.2018 - 30.11.2018

Teilnehmer: 50

Einrichtung:

Kinder- und Jugendhalle MV

Träger:

Forum NaturFreundeJugendBerlin e.V.

Ort/Bundesland:

Berlin/Berlin

Kontakt:

- Ronald Lange
- naturfreundejugend.mv@freenet.de
- www.berliner-naturfreunde-halle.de

In diesem Projekt gründen Kinder und Jugendliche eine Redaktion, erstellen einen Blog und produzieren eine Zeitung. Als erstes wird dazu ein Blog- bzw. Zeitungsname kreiert und definiert, welche Inhalte sie darin kommunizieren möchten. Dann recherchieren sie nach bereits bestehenden Blogs von Kindern für Kinder und lassen sich von diesen inspirieren. Auch beschäftigen sie sich mit dem Aufbau von Zeitungen und Webseiten, insbesondere untersuchen sie verschiedene Angebote, die sich an Kinder richten. Weitere Eindrücke sowie Einblicke in mediale Berufsfelder erhalten die jungen Redakteure beim Besuch einer Zeitungsredaktion und einer Druckerei. Begleitet werden diese Aktivitäten durch Workshops zu den Themen Recherche, sicheres Surfen im Netz und journalistischem Schreiben. So ausgerüstet, geht es an die Gestaltung der medialen Produkte. Die fertigen Zeitungen werden in anderen Kinder- und Jugendeinrichtungen im Viertel ausgelegt und bei einem Abschlussfest öffentlich präsentiert.



Deutsche Telekom Stiftung



KURZFILM HEIMAT

Schwerpunkt: Kurzfilm

Laufzeit: 01.06.2017 - 31.05.2018

Teilnehmer: 10

Einrichtung:

New Generation e.V.

Träger:

New Generation e.V.

Ort/Bundesland:

Berlin/Berlin

Kontakt:

- Sonja Prinz
- sonja@global-new-generation.com
- www.new-generation-berlin.de

In diesem Projekt wird ein Kurzfilm zum Thema Heimat produziert, ein aktuelles Thema, denn viele der Teilnehmer haben Migrationshintergrund oder Fluchterfahrungen. Die Entwicklung des Storybords zu dem Film setzt eine intensive Beschäftigung darüber in Gang, was Heimat ist und wann die Kinder und Jugendlichen sich zuhause fühlen. Die Erfahrungen und Erkenntnisse dieser Diskussionen bilden die Basis für die Geschichte des Films. Bei der Filmproduktion werden die jungen Filmer von professionellen Filmemachern und Musikern dabei unterstützt, einen sicheren Umgang mit Kameraführung, Schnittprogrammen und anderen digitalen Tools im Bereich der Musik- und Filmproduktion zu erwerben. Abschluss ist die öffentliche Präsentation des Films vor Publikum.



Deutsche Telekom Stiftung



DEAF CAN DO: FILMWERKSTATT

Schwerpunkt: Film

Laufzeit: 01.02.2018 - 02.05.2018

Teilnehmer: 12

**ICH
KANN
WAS!**

 Deutsche Telekom Stiftung

Einrichtung:

Jubel3 mit Gebärdensprache e.V.

Träger:

Jubel3 mit Gebärdensprache e.V.

Ort/Bundesland:

Berlin/Berlin

Kontakt:

- Melanie Stampaert
- projekt@jubel3.de
- www.jubel3.de

Taubstumme und schwerhörige Kinder und Jugendliche produzieren in diesem Projekt einen Film und lernen jeden Schritt einer klassischen Filmproduktion kennen – von der Erstellung des Drehbuchs über den Filmdreh bis zum Schnitt. Dieses Inklusionsprojekt erfüllt alle Anforderungen an Barrierefreiheit, es wird mit Gebärdensprache und Untertiteln gearbeitet. Das ist für die Teilnehmer von besonderer Bedeutung, da sie Zugang zu einem Bereich erhalten, von dem sie sonst oft ausgeschlossen sind. So lernen alle Beteiligten das Medium Film mit seinen vielfältigen Ausdrucksmöglichkeiten kennen und sie produzieren einen Film, an dem sich zukünftig auch viele andere Taubstumme und Blinde erfreuen können.



BOLLE-MEDIENWERKSTATT

Schwerpunkt: Medienwerkstatt

Laufzeit: 15.09.2017 - 14.09.2018

Teilnehmer: 50

**ICH
KANN
WAS!**

 Deutsche Telekom Stiftung

Einrichtung:

Kinder- und Jugendhaus BOLLE

Träger:

Straßenkinder e.V.

Ort/Bundesland:

Berlin/Berlin

Kontakt:

- Friederike Nitsch
- pr@strassenkinder-ev.de
- www.strassenkinder-ev.de

In der BOLLE-Medienwerkstatt können Kinder und Jugendliche an vielfältigen kreativen Angeboten teilnehmen und ihre Kompetenzen und Fähigkeiten im Umgang mit digitalen Medien erweitern. Die Workshops und offenen Medienangebote haben verschiedene Schwerpunkte. So können die Kinder einen Computerführerschein erlangen, ihre Kenntnisse im Umgang mit dem Internet & Social Media erweitern, Erfahrungen im Bereich von Making & Repair machen, sich mit dem Thema Robotik beschäftigen und auch Foto- und Filmprojekte gestalten. Ziel ist die Schaffung von Erfahrungs- und Partizipationsmöglichkeiten im Alltag, eine aktive Lebensgestaltung und Teilhabe zu fördern und Schlüsselkompetenzen im Umgang mit Medien zu vermitteln.



MÄDELSMAKERWEEK

Schwerpunkt: Making, Multimedia

Laufzeit: 01.02.2018 - 31.08.2018

Teilnehmer: 18

Einrichtung:

meredo e.V.

Träger:

meredo e.V.

Ort/Bundesland:

Berlin/Berlin

Kontakt:

- Benjamin Kubel
- benjamin.kubel@meredo.de
- www.meredo.de

Die MädelsMakerWeek steht ganz unter dem Motto Do-it-yourself und Making: ein Klavier aus Papier, ein klingendes T-Shirt, ein selbst gebauter Roboter aus dem 3D-Drucker und vieles mehr wird entstehen. Der Fokus liegt auf der Förderung der Kreativität im Umgang mit digitalen Tools. Den jungen Makerinnen steht es frei, welche Projektideen sie umsetzen und welche Materialien sie verwenden möchten. Die Mädchen dokumentieren den gesamten Projektverlauf durch Fotos oder Videos und auf dem Blog der Einrichtung. Die Abschlussveranstaltung, bei der die Objekte und Erlebnisse vorgestellt werden, findet gemeinsam mit Familien, Freunden und Interessierten statt.



Deutsche Telekom Stiftung



MALEN, LÖTEN, CODEN – EURE IDEEN FÜR BERLIN!

Schwerpunkt: Maker Activities, Kunst

Laufzeit: 01.02.2018 - 31.12.2018

Teilnehmer: 25

Einrichtung:

Klax Kreativwerkstatt

Träger:

Klax Berlin gGmbH

Ort/Bundesland:

Berlin/Berlin

Kontakt:

- Antonia Vinci
- hallo@kreativwerkstatt.de
- www.kreativwerkstatt.de

In diesem Projekt werden digitale Medientools mit künstlerischen Ausdrucksformen verbunden. In einem Makerspace und in einem Atelier kreieren und realisieren Kinder und Jugendliche digitale und künstlerisch-designtechnische Lösungen für Alltagsprobleme. Das beinhaltet neben dem Identifizieren geeigneter Themen das Kennenlernen verschiedener digitaler Tools und das Erforschen und Experimentieren mit diesen Instrumenten. Sie konstruieren, programmieren, designen und bauen. Dazu nutzen sie herkömmliche Werkzeuge und Materialien in Verbindung mit digitalen Medien und Technologien. Der Entwicklungs- und Produktionsprozess in der Gruppe wird permanent reflektiert, die Produkte im Alltag erprobt, gegebenenfalls modifiziert. Die Ergebnisse werden in der Klax Kinderkunstgalerie ausgestellt.



Deutsche Telekom Stiftung

**Einrichtung:**

buntesrepublik e.V.

Träger:

buntesrepublik e.V.

Ort/Bundesland:

Berlin/Berlin

Kontakt:

- Nicolas Legewie
- nicolas.legewie@buntesrepublik.org
- www.buntesrepublik.org

NEUKÖLLN ROBOTICS

Schwerpunkt: Programmieren, Robotik

Laufzeit: 01.11.2017 - 28.02.2019

Teilnehmer: 24

In diesem Projekt werden Kinder und Jugendliche spielerisch an Programmieren und Robotik herangeführt. Sie erlernen zunächst Grundlagen des Programmierens und haben dann Raum für eigenständiges Basteln und Experimentieren mit digitalen Werkzeugen. In kleinen Gruppen lösen sie zunächst leichtere Programmieraufgaben, nach und nach erweitern sie ihr Know-how in diesem Bereich und werden zu ROBOTschaffern. Diese werden als Peers andere Kinder und Jugendliche für das Programmieren interessieren und sie darin unterstützen, die digitalen Tools zu nutzen.

**ICH
KANN
WAS!**

 Deutsche Telekom Stiftung



HOTSPOT – B8 IN DER DIGITALEN WELT

Schwerpunkt: Social Media, Foto

Laufzeit: 01.03.2018 - 15.12.2018

Teilnehmer: 10

It's all about social media! Die Kinder und Jugendlichen nehmen in diesem Projekt an verschiedenen Workshops teil, in denen sie sich mit relevanten Themen rund um die Nutzung von sozialen Medien beschäftigen und erarbeiten, was für einen verantwortungsvollen Umgang mit Medien wichtig ist. Dazu legt die Projektgruppe im ersten Workshopteil einen Instagram-Account für die Einrichtung an. Eine Einführung in die Digitalfotografie befähigt die Teilnehmer, den gesamten Projektverlauf zu fotografieren und auf Instagram zu dokumentieren. Im zweiten Workshopteil erstellen die Kinder und Jugendlichen Tutorials, wie Medien kompetent genutzt werden können. Die Videos stehen später anderen Einrichtungsbesuchern und deren Eltern zu Verfügung.

**ICH
KANN
WAS!**

 Deutsche Telekom Stiftung

Einrichtung:

Jugendhaus B8

Träger:

Diakoniegemeinschaft Bethania gGmbH

Ort/Bundesland:

Berlin/Berlin

Kontakt:

- Ev Dieruff
- e.dieruff@bethania.de
- www.jugendhausb8.de



FILMPROJEKT "FILM MIT!"

Schwerpunkt: Film

Laufzeit: 01.11.2017 - 29.06.2018

Teilnehmer: 15

**ICH
KANN
WAS!**

 Deutsche Telekom Stiftung

Einrichtung:

Familienzentrum Upsala

Träger:

Förderverein Familienzentrum Upsala

Ort/Bundesland:

Berlin/Berlin

Kontakt:

- Olaf Nieschalke
- www.familienzentrum-upsala.de

"Film mit!" heißt nicht nur das Filmprojekt, sondern auch das Credo der gemeinschaftlichen Arbeit dieses Projekts. In Teams produzieren die Teilnehmer Filme, die später auf einem selbstorganisierten Filmfestival präsentiert werden. Das beinhaltet alle Produktionsschritte, von der Erstellung des Manuskripts über die Dreharbeiten bis hin zum Schnitt und der musikalischen Unterlegung. Dabei experimentieren die jungen Filmemacher nicht nur mit Kamera, Ton und Schnitt, sondern auch mit ihrer eigenen Kreativität. Sie lernen die Möglichkeiten und Grenzen filmischer Arbeit ebenso kennen wie eine gute Zusammenarbeit im Team. Das Ergebnis sind viele unterschiedlich gestaltete Filme und ein großer Kompetenzerwerb – das Filmfestival kann starten.



GREENBOX

Schwerpunkt: Kurzfilm, Blog

Laufzeit: 02.10.2017 - 13.07.2018

Teilnehmer: 12

**ICH
KANN
WAS!**

 Deutsche Telekom Stiftung

Einrichtung:

Hauser Dramatische Republik

Träger:

Interkulturelles Theaterzentrum e.V.

Ort/Bundesland:

Berlin/Berlin

Kontakt:

- Matthias Schellenberger
- schellenberger@vincentino.org
- www.itzberlin.de

In diesem Projekt produzieren Kinder und Jugendliche eigene Kurzfilme. Sie lernen die Filmproduktion von Anfang bis Ende kennen, entwickeln eigene kleine filmische Storys, erproben sich in der Anwendung unterschiedlicher Kameras und Filmtechniken und arbeiten sich in die Postproduktionstechniken (Schnitt etc.) ein. Der kleine mobile Bühnenraum, in dem die Dreharbeiten stattfinden, bietet den Teilnehmern Schutz und gibt Selbstvertrauen. Die Ergebnisse ihres Wirkens sollen auf einem eigenen Blog veröffentlicht werden. Im Rahmen der Redaktionsarbeit für ihren Blog beschäftigen sich die jungen Filmschaffenden auch mit Möglichkeiten und Gefahren von Veröffentlichungen im Internet.

**Einrichtung:**

Jugend-, Kultur-, Bildungs- und Bürgerzentrum "OFFI"

Träger:

Stiftung SPI Geschäftsbereich Niederlassung Brandenburg Nord-West

Ort/Bundesland:

Potsdam/Brandenburg

Kontakt:

- Robert Leepin
- robert@offi.eu
- www.offi.eu

#ME#URBAN#VID#DIY

Schwerpunkt: Film

Laufzeit: 01.10.2017 - 01.08.2017

Teilnehmer: 10

In dem Projekt #me#urban#vid#DIY steht der Sozialraum der Kinder und Jugendlichen im Mittelpunkt. Ziel ist eine filmische Dokumentation der Freizeitangebote und -orte für Kinder und Jugendliche in Bad Freienwalde. Die Teilnehmer lernen nicht nur ihren Sozialraum besser kennen und kommen mit wichtigen Akteuren vor Ort ins Gespräch, sondern erwerben auch vielfältige mediale Fähigkeiten. Denn jeder Dreh will gut vorbereitet und umgesetzt werden! Außerdem beinhaltet das Projekt auch die Beschäftigung mit Persönlichkeitsrechten und Gefahren im Internet. Die Filmsequenzen werden schließlich geschnitten und zu einem aussagekräftigen und ästhetisch ansprechenden Produkt gestaltet.

**ICH
KANN
WAS!**

Deutsche Telekom Stiftung

**Einrichtung:**

Media To Be | M2B e.V.

Träger:

Media To Be | M2B e.V.

Ort/Bundesland:

Cottbus/Brandenburg

Kontakt:

- Elisabeth Wank
- elisabeth.wank@m2b-cottbus.de
- www.m2b-cottbus.de

KINDER-REDAKTION COTTBUS

Schwerpunkt: Kinderredaktion

Laufzeit: 01.01.2018 - 31.12.2018

Teilnehmer: 8

Vom Medienkonsumenten zum Medienproduzenten ist Motto und zugleich Ziel dieses Projekts, in dem eine Kinderredaktion aufgebaut werden soll. Die jungen Redakteure berichten über aktuelle und für sie relevante Themen aus ihrem Umfeld. In regelmäßig stattfindenden Sitzungen erstellen sie Redaktionspläne, definieren die Verantwortlichkeiten und gestalten kinder- und jugendgerechte Video-, Foto- und Textbeiträge. Parallel zu diesen journalistischen Tätigkeiten werden Workshops durchgeführt, in denen sich die jungen Redakteure in allen Schritten des journalistischen Arbeitens erproben können. Zudem experimentieren sie mit multimedialen Werkzeugen, die sie für die Erstellung ihrer Beiträge nutzen können. Die Ergebnisse werden im Internet veröffentlicht.

**ICH
KANN
WAS!**

Deutsche Telekom Stiftung



ROBOTIC 4 KIDS

Schwerpunkt: Robotik

Laufzeit: 31.07.2017 - 31.07.2018

Teilnehmer: 10

Einrichtung:

IKTB der Thomas-Müntzer Oberschule mit Grundschule

Träger:

Förderverein der Grundschule Ziesar e.V.

Ort/Bundesland:

Ziesar/Brandenburg

Kontakt:

- Philipp Kikels
- iktb@tmg-ziesar.de
- www.tmg-ziesar.de

In diesem Projekt beschäftigen sich die Kinder und Jugendlichen intensiv mit dem Programmieren. Mithilfe der Bausätze Dash Roboter und Lego Mindstorms bauen und programmieren sie eigene Roboter und beschäftigen sich mit den Einsatzmöglichkeiten von Robotern im Alltag. Der gesamte Prozess wird in einem Video dokumentiert und als Blogbeitrag auf der Homepage der Einrichtung veröffentlicht. Ergänzt werden diese Aktivitäten durch den Besuch einer Firma, die mit Robotern in der Produktion arbeitet. Das ermöglicht den Kinder und Jugendlichen, den realen Einsatz und die Bedeutung von Robotern kennenzulernen.



DIGITALE MÜNDIGKEIT

Schwerpunkt: Making, Programmieren

Laufzeit: 01.12.2017 - 31.01.2019

Teilnehmer: 20

Einrichtung:

OstbloQ

Träger:

Wissenschaftsladen Potsdam e.V.

Ort/Bundesland:

Potsdam/Brandenburg

Kontakt:

- Patric Kahler
- p.kahler@chillout-pdm.de
- www.chillout-pdm.de/ostblog

In dem wöchentlichen Treff lernen Kinder und Jugendliche die Funktionsweise und den technischen Aufbau digitaler Geräte kennen, um diese (selbst-)kritisch und kreativ anwenden zu können und in die Welt des Programmierens einzusteigen. Sie experimentieren mit verschiedenen Tools, reparieren defekte Computer, arbeiten mit Mikrocontrollern und erproben die 3D-Technik und Lasercutter. Die so erworbenen digitalen Fähigkeiten motivieren die jungen Tüftler, bei ihrer späteren Berufswahl auch technische Berufe in Betracht zu ziehen, zudem werden sie in ihrer Selbstwirksamkeit gestärkt.





ICH KANN MIR WAS FÜR'S ZUSAMMENLEBEN WÜNSCHEN! – Hörbücher VON KINDERN UNTERSCHIEDLICHER HERKUNFT UND RELIGION



Schwerpunkt: Hörspiel

Laufzeit: 01.10.2017 - 30.09.2018

In diesem integrativ angelegten Projekt produzieren einheimische und geflüchtete Kinder und Jugendliche Hörbücher zu ihren ganz persönlichen Wünschen in Bezug auf Alltag, Schule, Freizeit und Familie. Probleme, Ideen und Erfahrungen werden zunächst besprochen und zentrale Wünsche identifiziert. Theaterpädagogische Methoden unterstützen die Entwicklung von Geschichten, die erzählt, aufgeschrieben und im Tonstudio aufbereitet werden. Das beinhaltet sowohl das Einsprechen der Texte wie auch die klangliche und mediale Bearbeitung. Abschluss ist die öffentliche Präsentation des Hörspiels, das anschließend als Podcast online abrufbar sein wird.

Einrichtung:

Medienwerkstatt Huchting

Träger:

Medienwerkstatt Huchting e.V.

Ort/Bundesland:

Bremen/Bremen

Kontakt:

- Claudius Joecke
- info@medienwerkstatt-huchting.de
- www.medienwerkstatt-huchting.de



RÜCKENWIND TO GO



Schwerpunkt: Blog, Kurzfilm

Laufzeit: 16.01.2018 - 14.12.2018

Teilnehmer: 16

In diesem Projekt erkunden Kinder und Jugendliche ihr Quartier, um dieses neu zu entdecken und ihre Erkenntnisse und Eindrücke in einem Blog zu veröffentlichen. Sie besuchen markante Orte, recherchieren interessante Freizeitaktivitäten und kommen mit Menschen ins Gespräch. Ihre Wahrnehmungen und Empfehlungen halten sie in Fotos, Tonaufnahmen oder Kurzfilmen fest. Dazu beschäftigen sie sich zunächst mit der Anwendung unterschiedlicher medialer und digitaler Tools und Techniken, lernen, mit verschiedener Perspektiven- und Aufnahmetechniken zu arbeiten und setzen sich mit den Wirkungen der Aufnahmen auseinander. Ergebnis ist eine filmische Collage aus den besten Film- und Fotosequenzen über den Stadtteil sowie ein Imagefilm über ihre Einrichtung. Beides wird über Social Media gesendet.

Einrichtung:

Rückenwind für Leher Kinder e.V.

Träger:

Rückenwind für Leher Kinder e.V.

Ort/Bundesland:

Bremerhaven/Bremen

Kontakt:

- Lisa Späte
- aktion.rueckenwind@nord-com.net
- www.aktion-rueckenwind.de



POST THE NEWS! – WAS HABEN NACHRICHTEN MIT UNS ZU TUN?

Schwerpunkt: Kinderredaktion

Laufzeit: 01.06.2017 - 21.01.2018

Teilnehmer: 30

Einrichtung:

Bürgerhaus Oslebshausen e.V.

Träger:

Bürgerhaus Oslebshausen e.V.

Ort/Bundesland:

Bremen/Bremen

Kontakt:

- Anne Kauhanen
- anne@xbyz.de
- www.bghosl.de

In diesem Projekt setzen sich Kinder und Jugendliche intensiv mit der Produktion von Nachrichten auseinander. In wöchentlichen Redaktionssitzungen analysieren sie Nachrichteninhalte verschiedener Medien. Sie finden heraus was Fake News sind und überlegen, welche Relevanz diese in ihrer eigenen Lebens- und Alltagswelt haben. Zu ihnen wichtigen Themen entwickeln sie eigene Positionen, die sie regelmäßig als Nachricht in ihrem Blog „Post the News“ publizieren. Zudem vertreten sie ihre Meinung in den sozialen Medien. Parallel dazu vertiefen die Kinder und Jugendliche ihre journalistischen Kenntnisse und Fähigkeiten und lernen, die Anwendungs- und Gestaltungsmöglichkeiten verschiedener medialer und digitaler Tools zu nutzen. Die gesamte Arbeit der Kinderredaktion wird filmisch dokumentiert und auf einem Kurzfilmfestival präsentiert.

**ICH
KANN
WAS!**

 Deutsche Telekom Stiftung



CREATE YOUR OWN SONG

Schwerpunkt: Digitale Sounds, Musik

Laufzeit: 14.08.2017 - 28.02.2018

Teilnehmer: 8

Einrichtung:

KidS an der Schule

Träger:

Kinder in der Stadt, KidS e.V.

Ort/Bundesland:

Frankfurt am Main/Hessen

Kontakt:

- Yannick Stemmildt
- pesta@kids-frankfurt.de
- www.kids-frankfurt.org

In diesem Projekt schreiben Kinder und Jugendliche einen Hip-Hopsong, nehmen diesen auf und produzieren dazu ein Musikvideo. Alle Schritte – Texten und Komponieren, die Beatproduktion, die Choreografie und die Videoaufnahmen – werden von den Kindern und Jugendlichen eigenständig durchgeführt. Dabei erlernen sie die Schritte einer digitalen Musikproduktion, erproben den Umgang mit Aufnahme- bzw. Tontechnik, experimentieren mit einem Beatprogramm, digitalen Instrumenten und Soundeffekten und lernen, ein Video zu produzieren. Krönender Abschluss ist die Präsentation von Film und Song auf einer Bühne vor Publikum.

**ICH
KANN
WAS!**

 Deutsche Telekom Stiftung



HÖRT MAL!

Schwerpunkt: Hörspiel

Laufzeit: 12.05.2017 - 24.09.2017

Teilnehmer: 15

Einrichtung:

SJD – Die Falken Hessen Süd

Träger:

SJD – Die Falken Hessen Süd

Ort/Bundesland:

Frankfurt am Main/Hessen

Kontakt:

- Jördis Zimmermann
- www.falken-hessen.de

In dem Projekt "Hör mal!" werden Kinder und Jugendliche des Sommerzeltlagers 2017 dazu eingeladen, ihre Zeltlagererfahrungen sowie ihre Gedanken zum Thema Ausgrenzung und Diskriminierung in ein Hörspiel zu verarbeiten. Jedes Sommerzeltlager der Falken Hessen trägt ein Thema und in diesem Jahr lautet es "ich du er sie es - alle zusammen". Mithilfe eines Hörspiels erhalten Kinder und Jugendliche die Möglichkeit, sich intensiv mit dem Thema Ausgrenzung und Diskriminierung auseinanderzusetzen und ein kreatives Medienprodukt anzufertigen. Alle anderen Teilnehmer des Zeltlagers werden über das Hörspiel mehr zum Thema erfahren.



PROGRAMMIEREN LEICHT GEMACHT

Schwerpunkt: Spieldesign

Laufzeit: 15.10.2017 - 31.05.2017

Teilnehmer: 10

Einrichtung:

Familienzentrum mit Herz

Träger:

AWO Kreisverband Offenbach Land e.V.

Ort/Bundesland:

Dietzenbach/Hessen

Kontakt:

- Claudia Wagner
- claudia.wagner@awo-of-land.de
- www.awo-familienbildung-dietzenbach.de

Indem Kinder und Jugendliche in diesem Projekt Computerspiele entwickeln, werden sie von Konsumenten zu Gestaltern. Gestartet wird mit einer niedrighschwelligen Einführung in das Programmieren. Genutzt wird Scratch. Sind die Mechanismen digitaler Spiele verstanden, beginnen die jungen Tüftler mit der Entwicklung eigener Spiele. Sie konzipieren Thema, Strategie und Spielmechanik, dann setzen sie diese in Programme um. Am Ende des Projekts kann jeder Projektteilnehmer die neuen Spiele auf einem Stick mit nach Hause nehmen, wo sie dann gemeinsam mit Freunden und Familie gespielt werden können.





MUSICAL.ME – MEIN SONG, MEIN SOUND, MEIN STYLE

Schwerpunkt: Digitale Sounds, Musik

Laufzeit: 01.11.2017 - 31.08.2018

Teilnehmer: 30

**ICH
KANN
WAS!**

 Deutsche Telekom Stiftung

Einrichtung:

KJK Sandgasse/Medien-Etage

Träger:

Magistrat der Stadt Offenbach/Jugendamt

Ort/Bundesland:

Offenbach/Hessen

Kontakt:

- Pia Praschma
- medienetage@jugendamt-of.de
- www.kjkmedienetage.junetz.de

In dem Projekt entsteht ein Musikvideo zu einem selbst komponierten Song, der digital mit Creative Coding komponiert und dann mit Rap kombiniert wird. Über ein Makey Makey werden Alltagsgegenstände in Tasten verwandelt, die dann musikalisch bespielt werden. Zum Song werden Videosequenzen produziert und zu einem Musikvideo zusammengefügt. Dazu wird eine Bildsprache entwickelt, die den Songinhalt aufgreift. Der gesamte Prozess wird von einer Gruppe filmisch dokumentiert. Das beinhaltet die Bearbeitung und den Schnitt der Videos sowie die Auseinandersetzung mit rechtlichen Aspekten der Veröffentlichung von Video-, Ton- und Bildmaterial. Das fertige Musikvideo wird im Rahmen einer Abschlussveranstaltung und während einer Live-Sendung des Offenen Kanals Rhein Main vorgeführt.



IM KONTAKT MIT MEINEN HÄNDEN UND DER DIGITALEN WELT

Schwerpunkt: Film, YouTube

Laufzeit: 01.12.2017 - 31.12.2018

Teilnehmer: 20

**ICH
KANN
WAS!**

 Deutsche Telekom Stiftung

Einrichtung:

Familienzentrum Kulturbörse –
Mehrgenerationenhaus

Träger:

cultura mobile e.V.

Ort/Bundesland:

Gnoien/Mecklenburg-Vorpommern

Kontakt:

- Bettina Kalisch
- bettina.kalisch@kulturboerse-gnoien.de
- www.kulturboerse-gnoien.de

In diesem Projekt tauchen die Kinder und Jugendlichen in die Welt der Ökonomie ein und gründen eine Handwerksfirma, in der ein Langbogen, ein Tai-Chi-Schwert oder auch ein Futterhäuschen produziert wird. Nach der Entscheidung für ein Produkt wird dieses entworfen und gebaut. Der nächste Schritt ist nun die mediale Vermarktung des Produkts: Die Kinder und Jugendlichen entwickeln eine Marketingstrategie und produzieren verschiedene Videoclips, u.a. eine YouTube-Bauanleitung sowie ein YouTube-Werbeclip. Dabei lernen die Projektteilnehmer kreative Nutzungsmöglichkeiten im Umgang mit Kamera und Handy kennen. Der gesamte Prozess wird filmisch begleitet und in einem Dokumentarfilm festgehalten, der zum Abschluss der Öffentlichkeit präsentiert wird.



FILM, COMIC UND CO. – WIR MACHEN GESCHICHTEN

Schwerpunkt: Medienwerkstatt

Laufzeit: 04.09.2017 - 20.07.2018

Teilnehmer: 15

Einrichtung:

Schulsozialarbeit/Regionale Schule "Friedrich Rohr"

Träger:

Jugendhilfe e.V. Techentin

Ort/Bundesland:

Ludwigslust/Mecklenburg-Vorpommern

Kontakt:

- Sabine Wendt
- schulsozialarbeit.grabow@googlemail.com
- www.regionale-schule-grabow.de

In diesem Projekt wird eine mobile Medienwerkstatt initiiert, in der Kinder und Jugendliche mediale Produkte mit Themen aus ihrer Lebenswelt erstellen. Geplant sind die Herstellung eines Comics, eines Trickfilms sowie Videos und Akustikaufnahmen. Von der Story bis zur Herstellung gestalten die jungen Künstler jeden Schritt der Produktion selbst und erwerben dabei die dafür erforderlichen Kompetenzen. Auch ein Besuch beim Offenen Kanal Rostock ist ein Projektbestandteil. Die Ergebnisse werden vor Familie, Freunden und Nachbarschaft öffentlich präsentiert, die Trickfilme werden beim Jugendfilmfestival Neubrandenburg eingereicht. Die mobile Medienwerkstatt wird auch nach Projektende weiterhin genutzt.



 Deutsche Telekom Stiftung



HINTER DEN TÜREN VON GÜSTROW UND DAMASKUS

Schwerpunkt: Foto, Audioreportage

Laufzeit: 01.09.2017 - 30.11.2018

Teilnehmer: 20

Einrichtung:

Jugendclub Alte Molkerei

Träger:

Filmklub Güstrow e.V.

Ort/Bundesland:

Güstrow/Mecklenburg-Vorpommern

Kontakt:

- Heike Mittelstädt
- jc.altmolkerei@gmx.de
- www.jc-altmolkerei.de

Wie sieht es in Damaskus hinter den wunderbar geschnitzten Türen aus? Mit dieser Frage beschäftigen sich die Kinder und Jugendlichen in diesem spannend klingenden Projekt. Mit Unterstützung geflüchteter Menschen aus Syrien sammeln sie Fotos von Türen in Damaskus, welche als Einstieg dienen, um miteinander ins Gespräch zu kommen und mehr über die Erlebnisse und Erfahrungen der Geflüchteten und deren Heimat zu erfahren. Die heimischen Kinder und Jugendlichen begleiten die Geflüchteten fotografisch und filmisch, dokumentieren deren Geschichten und nehmen diese als Tondokumente auf. Die Ergebnisse werden in einer Online-Radiosendung und auf der Interkulturellen Woche des Landkreises Rostock präsentiert.



 Deutsche Telekom Stiftung



MEDIEN AKTIV UND KREATIV GESTALTEN

Schwerpunkt: Film

Laufzeit: 01.09.2017 - 31.08.2018

Teilnehmer: 15

Einrichtung:

Kreativer JugendTreff

Träger:

Christophorus Kirchengemeinde Laage

Ort/Bundesland:

Laage/Mecklenburg-Vorpommern

Kontakt:

- Tim Kayatz
- tim.kayatz@kreativer-jugendtreff.de
- www.christophorus-gemeinde.de

In diesem klassischen Filmprojekt werden Kinder und Jugendliche zu Mediengestaltern und drehen einen Film zu einem ihnen wichtigen Thema. Das erfordert zunächst intensive Abstimmungsprozesse über den Inhalt des Films sowie über die Geschichte, die erzählt werden soll. Ist diese entwickelt, folgt das Schreiben des Storyboards und der Filmdreh. Das fertige Filmmaterial wird anschließend geschnitten und vertont. Bei diesem intensiven Prozess erwerben die jungen Filmschaffenden die Fähigkeit, mit Kamera und Filmschnitt-Software kompetent umzugehen und erweitern ihre Fähigkeiten, im Team zusammenzuarbeiten. Die fertige Produktion wird am Ende öffentlich präsentiert und auf Social Media gezeigt.



ROSTOCK 8.00 DIGITAL – GEMEINSAM ERLEBEN

Schwerpunkt: Audioguide

Laufzeit: 01.11.2017 - 31.12.2018

Teilnehmer: 12

Einrichtung:

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

Träger:

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

Ort/Bundesland:

Rostock/Mecklenburg-Vorpommern

Kontakt:

- Swetlana Stumpf
- team@jsbz.de
- www.jsbz.de

In diesem Projekt entsteht ein digitaler Stadtspaziergang durch Rostock. Einheimische und geflüchtete Kinder und Jugendliche setzen sich mit der 800-jährigen Stadtgeschichte auseinander, gehen auf Entdeckungsreise, identifizieren zentrale geschichtliche Ereignisse, erforschen kulturhistorische Fragen und lernen Sehenswürdigkeiten der Stadt kennen. Dann erarbeiten sie eine Dramaturgie für den digitalen Rundgang. Jede Station soll sich medial und digital unterscheiden. Darstellendes Spiel, ein Rapsong, Fotos, Filme, Interviews, Zeittafeln oder auch ein Quiz sind mögliche Realisierungsformen. Begleitet werden die Kinder und Jugendlichen von Journalisten und Mitarbeitern des TV Rostocks. So entstehen nicht nur tolle Stationen, die Teilnehmer erhalten auch Einblicke in verschiedene mediale Berufsfelder.





HACK YOUR ROBOT! – SPIELST DU NOCH ODER PROGRAMMIERST DU SCHON?



Schwerpunkt: Programmiersprache, Java

Laufzeit: 10.03.2017 - 19.10.2017

Teilnehmer: 18

Einrichtung:

Kinder- und Familienzentrum Spatz 21

Träger:

Netzwerk Nächstenliebe e.V.

Ort/Bundesland:

Braunschweig/Niedersachsen

Kontakt:

- Maren Kaul
- maren.kaul@spatz21.de
- www.netzwerk-naechstenliebe.de/kinder-und-familienzentrum-spatz-21

"Spielst Du noch oder programmierst Du schon?" So lautet die Leitfrage dieses Projekts. Softwareentwicklung, insbesondere in Java, muss nicht langweilig sein und auch das Programmieren kann ganz einfach sein. Ziel des Projekts ist es, Kinder und Jugendliche spielerisch an die Programmiersprache Java heranzuführen. Mit einem Lego Mindstorms-Bausatz kreieren sie einen Roboter, der unfallfrei einen Parcours meistern kann. Im Java Bootcamp erwerben die jungen Tüftler erstes Basiswissen einer Programmiersprache, dieses kann später erweitert werden. Bestandteil des Projekts ist auch der Besuch bei der Firma Bredix. Hier erhalten die Projektteilnehmer Einblicke in die Softwareentwicklung und lernen die Nutzungsmöglichkeiten der Programmierung kennen.



CODING UND PROGRAMMIEREN: FÜR UNS KIDS KEIN DING DER UNMÖGLICHKEIT!



Schwerpunkt: Programmieren, Robotik

Laufzeit: 16.10.2017 - 13.07.2018

Teilnehmer: 18

Einrichtung:

Jugendclub Celle

Träger:

Jugend-, Freizeit- & Kunst-Club Celler Land e.V.

Ort/Bundesland:

Celle/Niedersachsen

Kontakt:

- Alexander Schäfer
- post@jugendclub-celle.de
- www.jugendclub-celle.de

In dem Projekt erarbeiten sich Kinder und Jugendliche grundlegende Kenntnisse des Programmierens und Codings. Selbständig erforschen sie Anwendungsmöglichkeiten des Microcontrollers Calliope mini und entwickeln Einsatzmöglichkeiten. Coding als einfacher Programmierungsprozess fördert spielerisch das entdeckende Lernen und bietet vielfältige Handlungsanlässe, sich technisches Wissen über digitale Welten anzueignen. Gleichzeitig wird der Ehrgeiz am Tüfteln geweckt. Unter Anleitung bearbeiten die Teilnehmer zunächst leichtere Übungen, werden dann aber Schritt für Schritt dahingeführt eigene Ideen mithilfe des Erlernten umzusetzen.



MOVIE MAKER – GEWALTPRÄVENTION VIA FILM

Schwerpunkt: Film, Reportage

Laufzeit: 04.09.2017 - 31.12.2017

Teilnehmer: 12

**ICH
KANN
WAS!**

 Deutsche Telekom Stiftung

Einrichtung:

Jugend- und Familiendienst e.V.

Träger:

Jugend- und Familiendienst e.V.

Ort/Bundesland:

Rheine/Nordrhein-Westfalen

Kontakt:

- Okba Aljasem
- okba.aljasem@jfd-rheine.de
- www.jfd-rheine.de

Das Projekt greift ein nicht nur für Kinder aktuelles Thema auf: Gewalt und Mobbing. Nachdem die Teilnehmer sich intensiv mit Gewaltsituationen im Alltagsleben beschäftigt haben, entwickeln sie dazu Video- und Fotostorys. Dabei werden auch sehr persönliche Themen zur Sprache kommen, und so ist von allen ein hohes Maß an Achtsamkeit gefordert. Ebenso erwerben die Teilnehmer vielfältige mediale Kompetenzen, denn sie arbeiten mit Kameras, Laptops, Schnitt- und Bildbearbeitungsprogrammen. Der gesamte Prozess erfordert zahlreiche Abstimmungen in der Gruppe ebenso wie die Übernahme von Verantwortung. Das Ergebnis dieses Projekts wird am Ende den Eltern, Freunden und Anwohnern präsentiert.



FIT FÜR DIE DIGITALE WELT

Schwerpunkt: Programmieren, Robotik

Laufzeit: 04.10.2017 - 27.04.2017

Teilnehmer: 16

**ICH
KANN
WAS!**

 Deutsche Telekom Stiftung

Einrichtung:

Städt. Kinder- und Jugendzentrum Angertaler Straße

Träger:

Jugendamt Stadt Duisburg

Ort/Bundesland:

Duisburg/Nordrhein-Westfalen

Kontakt:

- Leyla Acar
- leylaacar39@yahoo.de
- www.duisburg.de

Um "Fit für die digitale Welt" zu werden, wird hier die Black Box der digitalen Technik ein wenig geöffnet. Kinder und Jugendliche basteln, bauen und programmieren in einer Medienwerkstatt eigene Computer. So können sie hinter die Kulissen der digitalen Welt schauen und mit dieser experimentieren. Für die Entwicklung eigener Computer wird mit dem Raspberry Pi gearbeitet, werden elektronische Bauteile zusammengelötet sowie Kamera, Peripheriespeicher und Tastatur eingebunden. Der Einstieg in die Welt der Programmiersprachen erfolgt über Scratch und Python, mit Linux begeben sich die Kinder und Jugendlichen auch auf das Terrain der Open Source-Software.



MEINBLOG

Schwerpunkt: Kinderredaktion

Laufzeit: 04.09.2017 - 08.09.2017

Teilnehmer: 20

Einrichtung:

GOT Elsaßstraße

Träger:

Cartiasverband für die Stadt Köln e.V.

Ort/Bundesland:

Köln/Nordrhein-Westfalen

Kontakt:

- Jonas Buecker
- jonas.buecker@caritas-koeln.de
- www.caritas-koeln.de

Ziel ist in diesem Projekt die Gestaltung und regelmäßige Befüllung eines Blog. Eine Kinderredaktion entscheidet in ihren Redaktionssitzungen, über welche Themen und Anlässe im Blog kommuniziert wird und was geeignete mediale Ausdrucksformen sind. Dann streifen die jungen Reporter durchs Quartier und berichten über kulturelle Ereignisse sowie über Aktivitäten in der Einrichtung. Dazu lernen sie die Nutzung verschiedener Aufnahmetechniken sowie Foto- und Videobearbeitungsprogramme kennen. Auch die Auseinandersetzung mit einer verantwortungsvollen Mediennutzung und Mediengestaltung ist Bestandteile des Projekts. Zusätzlich treffen die jungen Blogger Medienschaffende und Akteure der digitalen Welt in ihrem Sozialraum und erhalten Einblicke in mediale Berufsfelder.



 Deutsche Telekom Stiftung



HIP-HOP-STUDIO – MEDIENGESTÜTZTES MUSIZIEREN

Schwerpunkt: Digitale Sounds, Musik

Laufzeit: 06.11.2017 - 28.09.2018

Teilnehmer: 15

Einrichtung:

Ückendorfer Jugendtreff ÜCKY

Träger:

Katholische Jugendsozialarbeit Gelsenkirchen gGmbH

Ort/Bundesland:

Gelsenkirchen/Nordrhein-Westfalen

Kontakt:

- Erkan Öztürk
- eoeztuerk@mobilejugendarbeit.de
- www.uecky-jugendtreff.de

Ziel ist die Einrichtung eines Tonstudios, um Hip-Hop-Songs aufzunehmen. Die Kinder und Jugendlichen beschäftigen sich mit Ausstattung und Gestaltung des Studios, lernen die technischen Komponenten und Funktionsweisen des Equipments kennen, dann geht es ans Schreiben, Üben und Aufnehmen der Musik. Die Teilnehmer lernen das Arrangieren von Beats und Sounds und das Aufnehmen und Abmischen von Klängen. Ist der Song kreiert, wird ein Musikvideo produziert: Ein Storyboard wird erstellt, Szenen werden gedreht. Die Kinder und Jugendlichen lernen den Umgang mit der Kamera und die Möglichkeiten von Lichttechnik und Filmschnitt kennen. Am Ende sind nicht nur tolle Songs produziert, die Kinder und Jugendlichen hatten auch vielfältige Möglichkeiten, sich kreativ im musikalischen Bereich zu verwirklichen.



 Deutsche Telekom Stiftung



MEIN KEMPEN

Schwerpunkt: Film, Reportage

Laufzeit: 01.03.2018 - 18.06.2018

Teilnehmer: 24

Einrichtung:

Städtischer Jugendtreff "Alte Post"

Träger:

Stadt Kempen/Jugendamt

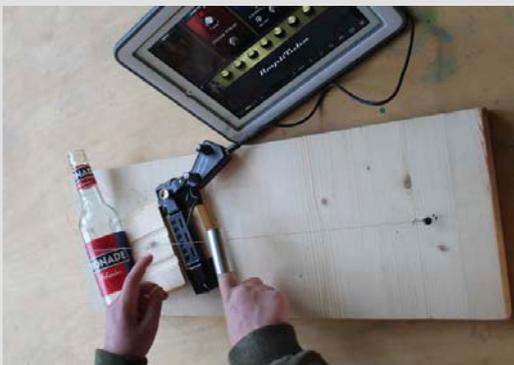
Ort/Bundesland:

Kempen/Nordrhein-Westfalen

Kontakt:

- Marc Schneider
- marc.schneider@kempen.de
- www.kempen.de

In diesem Filmprojekt produzieren die jungen Stadtbewohner von Kempen kurze Videos, in denen sie den Erwachsenen zeigen, was ihnen in ihrer Stadt besonders gut gefällt und welche Verbesserungsideen sie haben, damit sich alle noch wohler fühlen können. Dazu beschäftigen sich die jungen Stadtforscher intensiv mit ihrem lokalen Umfeld, tragen ihre persönlichen Wünsche und Visionen einer lebenswerten und jugendgerechten Stadt zusammen um bilden diese in einem Film ab. Für eine gute mediale Darstellung ihrer Erkenntnisse und Ideen werden sie mit Kameraführung, Filmschnitt und weiteren technischen Aspekten der Filmproduktion vertraut gemacht und erlernen den Umgang mit unterschiedlichen digitalen Tools. Der Film wird am Ende nicht nur Eltern, Freunden und Nachbarn gezeigt, er wird auch im Jugendhilfeausschuss präsentiert. Hier formulieren die Kinder und Jugendlichen auch konkrete Handlungsempfehlungen und leisten so einen wichtigen Beitrag für die kommunale Politik.



MUSIC 2.0

Schwerpunkt: Digitale Sounds, Musik

Laufzeit: 08.04.2017 - 13.07.2018

Teilnehmer: 42

Einrichtung:

Ev. Jugendzentrum Arche

Träger:

Evangelische Kirchengemeinde
Mönchengladbach-Hard

Ort/Bundesland:

Mönchengladbach/Nordrhein-Westfalen

Kontakt:

- Lennard Merkl
- Lennard.merkl@ekir.de
- www.ekimg.de/jugendbereich/hardt

Kinder und Jugendliche bauen in diesem Projekt elektronische Saiteninstrumente und produzieren damit eigene Musikstücke. Die Instrumente werden über ein Interface mit dem Smartphone oder Tablet verbunden. Dann können vielfältige Klangwelten erzeugt werden. Die jungen Musiker experimentieren mit Geräuschen und Sounds und der Herstellung akustischer Effekte. So erhalten sie auf spielerische Weise einen Einblick in die Funktionsweise digitaler Musik und in das Aufnehmen von Klängen. Sind die Musiker mit dem Gebrauch ihrer Instrumente vertraut, wird gemeinsam musiziert - unter Einbindung von Tools der digitalen Musikproduktion und weiteren elektronischen sowie herkömmlichen Musikinstrumenten. Projektabschluss ist ein öffentliches Konzert mit den selbst produzierten Stücken.





KNIPS

Schwerpunkt: Foto

Laufzeit: 01.04.2018 - 01.09.2018

Teilnehmer: 12

Einrichtung:

Jugendkunstschule Wanne-Eickel e.V.

Träger:

Jugendkunstschule Wanne-Eickel e.V.

Ort/Bundesland:

Herne/Nordrhein-Westfalen

Kontakt:

- Natalie Dilekli
- organisation@jks-wanne-eickel.de
- www.jks-wanne-eickel.de

In diesem Projekt steht die digitale Fotografie im Zentrum. Ziel ist es, Kindern und Jugendlichen den kreativen Umgang mit diesem Medium zu vermitteln und für mediale Selbstinszenierung zu sensibilisieren. Start ist ein Foto-Aktionstag, an dem sich die Teilnehmer mit Selfies selbst in Szene setzen. Es folgen verschiedene Workshops, in denen die jungen Fotografen Einblicke in das Handwerkszeug der Portraitfotografie erhalten und damit experimentieren. Das beinhaltet auch die Nutzung von Accessoires, Kostümen und Bühnenbildern. Am Ende kreiert jeder Teilnehmer eine Figur, mit der er sich selbst im Porträt darstellt. Den Fotos wird mit einem Bildbearbeitungsprogramm der letzte Schliff verpasst, am Ende werden alle Porträts in einer Fotoausstellung öffentlich präsentiert.



LUNCH CLUB KIDS ONLINE – KOCH- UND BACKREZEPTE AUF YOUTUBE

Schwerpunkt: Film, YouTube

Laufzeit: 11.11.2017 - 30.06.2018

Teilnehmer: 25

Einrichtung:

Lunch – Das Restaurant für Kids in Ahlen

Träger:

Lunch Club e.V.

Ort/Bundesland:

Ahlen/Nordrhein-Westfalen

Kontakt:

- Heike Gründken
- h.gruendken@lunch-club.de
- www.lunch-club.de

In diesem Projekt werden Kinder und Jugendliche zu Fernsehköchen. Das Projekt knüpft an den "Lunch-Club" an, ein Restaurant für Kinder, in dem zweimal monatlich für Gäste gekocht wird. Die Zubereitung der Gerichte wird nun filmisch begleitet und – wie in einer Kochshow – Schritt für Schritt gezeigt und erklärt. Die so produzierten Videos werden am Ende in einem eigenen YouTube-Kanal veröffentlicht. Unterstützt werden die Kinder und Jugendlichen von echten YouTubern, die sie in die YouTube-Welt und die Erstellung von Videos einführen, so dass die jungen Filmer alle Phasen der Produktion eigenständig ausführen können. Am Ende ist eine tolle Sammlung von Rezepten entstanden, die ab sofort online zugänglich sind.



KUNST UND TECHNOLOGIE

Schwerpunkt: 3D-Druck, Making

Laufzeit: 11.09.2017 - 15.06.2018

Teilnehmer: 10



Einrichtung:

AWO Kinder- und Jugendzentrum ‚die9‘

Träger:

AWO OWL

Ort/Bundesland:

Bielefeld/Nordrhein-Westfalen

Kontakt:

- Dirk Frommann
- dirk.frommann@awo-owl.de
- www.awo-jz-die9.de

Ziel dieses Projekts ist die Förderung der Kreativität von Kindern und Jugendlichen, um diesen zu ermöglichen, fantasievolle Produkte und Kunstwerke mittels digitaler und technischer Hilfsmittel umzusetzen. Die entstehenden Werke sollen einen Bezug zu ihren Alltagswelten haben. Gestartet wird mit einer visionären Phase, in der Produktideen entwickelt werden. Sind diese konkretisiert, geht es an die Erstellung der Skizzen und die Auswahl von Werkstoffen. Mittels 3D-Druck werden die Prototypen erstellt. Dazu erhalten die jungen Tüftler eine Einführung ins CAD-System, denn dieses ist für die Übertragung der Skizzen in den Druck erforderlich. Am Ende hält Jeder seine Kreation stolz in der Hand.



KLANGRAUMSTADT

Schwerpunkt: Digitale Sounds

Laufzeit: 01.04.2017 - 03.11.2017

Teilnehmer: 12

Einrichtung:

LUNA - Jugendzentrum Sennestadt

Träger:

Hans-Bernhard-Reichow-Gesellschaft e.V.

Ort/Bundesland:

Bielefeld/Nordrhein-Westfalen

Kontakt:

- Norbert Niermann
- niermann@sportfreunde-sennestadt.de
- www.luna-sennestadt.chayns.net

Dieses Projekt beschäftigt sich mit der Stadt als Lebensraum. Genauer gesagt gehen die Kinder und Jugendlichen der Frage nach, wie ihre Stadt klingt. Dazu programmieren sie einen Mini-Computer (Raspberry Pi) und fangen mittels elektronischer und digitaler Technik (dadamachines) den Klang der Stadt ein. Aus den Aufnahmen kreieren sie eine Klanginstallation, die Töne, Geräusche, Raum und Stadt miteinander verbindet. Das Kunstwerk wird dann mit Lichtprojektionen als multimediale Installation im öffentlichen Raum ausgestellt. Hier können die Stadtbewohner sehen, wie ästhetisch-künstlerische und informatisch-technische Prozesse ästhetisch zusammengebracht werden können.



MEHR ALS BLOß SPIELEN!

Schwerpunkt: Spieldesign

Laufzeit: 01.10.2017 - 02.11.2018

Teilnehmer: 6



Deutsche Telekom Stiftung

Einrichtung:

Haus der Jugend

Träger:

Jugendamt Stadt Hamm

Ort/Bundesland:

Hamm/Nordrhein-Westfalen

Kontakt:

- Marcel Dzeik
- haus_der_jugend@web.de
- www.hausderjugend-herringen.de

Videospiele bieten ein sehr kreatives Potential, das weit über das eigentliche Spielen hinausgeht. Zu zeigen, dass man digitale Spiele aktiv gestalten kann, ist Ziel dieses Projekts. Die Jugendlichen kreieren mit dem Computerspiel Minecraft verschiedene Medienprodukte. Zunächst beschäftigen sie sich dazu intensiv mit dem Spiel Minecraft und lernen dessen Grundlagen kennen. Es folgen Minecraft Bauprojekte, die Erstellung eines Minecraft Comics, die Beschäftigung mit Minecraft Let's Play und Minecraft Machinima. Zum Abschluss veröffentlichen die jungen Teilnehmer ihre Projekte auf der Seite des Jugendzentrums und auf YouTube.



KRASSE ERFINDUNGEN

Schwerpunkt: Making

Laufzeit: 06.11.2017 - 14.07.2017

Teilnehmer: 40



Deutsche Telekom Stiftung

Einrichtung:

GarageLab e.V. – Das FabLab in Düsseldorf

Träger:

KRASS e.V.

Ort/Bundesland:

Düsseldorf/Nordrhein-Westfalen

Kontakt:

- Claudia Seidensticker
- c.seidensticker@krass-ev.de
- www.krass-ev.de

In dem Projekt werden die Kinder und Jugendlichen zu Erfindern und Problemlösern. Sie beschäftigen sich mit einem alltagsnahen und zukunftsrelevanten Thema, z.B. Ernährung, Mobilität oder Müll und entwickeln dazu Ideen, Lösungen und Visionen. Im FabLab haben sie die Möglichkeit, diese Ideen zu verwirklichen und mit digitalen Tools zu experimentieren. Sie nutzen verschiedene Technologien sowie elektrische und elektronische Bauteile, recycelte Materialien und bauen einen Prototypen. Die fertigen Produkte und Objekte bilden sie in einem Video ab, das zu Projektende öffentlich präsentiert wird.



EINSPRUCH! MIT MEDIEN MEINUNG MACHEN

Schwerpunkt: Social Media, Hatespeech

Laufzeit: 30.10.2017 - 09.03.2018

Teilnehmer: 12

ICH KANN WAS!

 Deutsche Telekom Stiftung

Einrichtung:

Ev. Kinder- und Jugendzentrum im Hinterhof

Träger:

Evangelisches Jugendreferat -Jugendzentrum im Hinterhof

Ort/Bundesland:

Düsseldorf/Nordrhein-Westfalen

Kontakt:

- Patrick Krings
- patrick.krings@evdus.de
- www.facebook.com/HinterhofWersten

Das Projekt greift das sehr aktuelle Thema Hass in sozialen Netzwerken auf. Die Kinder und Jugendlichen identifizieren zunächst hetzerische und fremdenfeindliche Kommentare und gleichen diese mit eigenständig recherchierten und gesicherten Fakten und Zahlen zu den jeweiligen Themen ab. Dann werden analoge und digitale Gegendarstellungen entwickelt. Eine Form der Gegenrede sind Plakate. Um diese zu erstellen, erlernen die Teilnehmer Techniken der Streetart. Eine eigene Online-Plattform sowie Social Media-Kanäle, auf denen Plakate und Gegenrede veröffentlicht und verbreitet werden, begleiten das Projekt. Die Plakate werden auch nach Abschluss des Projekts dauerhaft in der Jugendfreizeiteinrichtung zu sehen sein.



STADT – SAFARI – ONLINE REISEFÜHRER

Schwerpunkt: Blog, Social Media

Laufzeit: 30.10.2017 - 30.09.2018

Teilnehmer: 15

ICH KANN WAS!

 Deutsche Telekom Stiftung

Einrichtung:

Kinder Jugend Kultur Dampfross

Träger:

Kinder Jugend Kultur Dampfross e.V.

Ort/Bundesland:

Ochtrup/Nordrhein-Westfalen

Kontakt:

- Elke Schmitz/Klaus Uhlenbrock
- daro-steinfurt@t-online.de
- www.daro-steinfurt.de

Kinder und Jugendliche erstellen einen Online-Reiseführer für andere Kinder und Jugendliche. Der Reiseführer ist als Blog konzipiert, der Lesern Tipps, Anregungen, Hinweise und aktuelle Informationen aus dem direkten Lebensumfeld der Kinder anbietet. Ein Redaktionsteam aus der Projektgruppe identifiziert die relevanten Themen, bereitet sie journalistisch und redaktionell auf und stellt sie medial gestaltet auf der Webseite ein. Die jungen Journalisten und Redakteure nutzen hierfür unterschiedliche Geräte: Kamera und Camcorder ebenso wie Aufnahmegeräte, so dass der Blog mit verschiedenen Medien bespielt werden kann. Die Teilnehmer erwerben vielfältige Kompetenzen rund um journalistisches Arbeiten, Text- und Bildbearbeitung, Layout und Bloggerstellung.



GIRLS GO MEDIA

Schwerpunkt: Social Media, Blog

Laufzeit: 01.11.2017 - 06.04.2018

Teilnehmer: 12

Einrichtung:

Zukunftswerkstatt GIRLSPOWER

Träger:

Zentrum für Arbeit und Bildung gGmbH

Ort/Bundesland:

Frankenthal/Rheinland-Pfalz

Kontakt:

- Katharina Wagner
- wagner@zab-frankenthal.de
- www.zab-frankenthal.de

Medien sind heute eine wichtige Sozialisationsinstanz. Eine Teilhabe an der Gesellschaft ist für Jugendliche in der Regel mit der Partizipation in sozialen Netzwerken verbunden. Ziel des Projekts ist es, durch die Erstellung von Beiträgen in einem Blog eine kritische und kreative Teilhabe von jungen Menschen in der digitalen Welt zu fördern. Die Teilnehmer erweitern dabei ihre mediengestalterischen Kompetenzen, reflektieren den Umgang mit persönlicher Darstellung im Netz und erfahren eine verantwortungsvolle Nutzung von Medien. Dabei setzen sich die Kinder und Jugendlichen auch grundlegend mit der Frage nach der eigenen Identität auseinander.



#MEDIENSPAB?

Schwerpunkt: Internetführerschein

Laufzeit: 04.10.2017 - 18.08.2018

Teilnehmer: 24

Einrichtung:

Jugendzentrum "Am Zug"

Träger:

we-SHARE e.V.

Ort/Bundesland:

Idar-Oberstein/Rheinland-Pfalz

Kontakt:

- David Sindhu
- d.sindhu@am-zug.de
- www.am-zug.de

In diesem Projekt werden Kinder und Jugendliche zu einem kompetenten und verantwortungsvollen Umgang mit dem Internet befähigt. Sie erwerben grundlegende PC-Kenntnisse, können einen Internetführerschein machen, experimentieren mit verschiedenen digitalen Tools und beschäftigen sich mit Cyber-Mobbing, Persönlichkeitsrechten und dem Datenschutz. Auch digitale Beteiligungsinstrumente werden vorgestellt und erprobt. In der ersten Projektphase steht die Qualifizierung älterer Jugendlicher zu Medienmastertrainern im Fokus. Diese bilden in der zweiten Phase Jüngere zu Medienscouts aus, also ein klassisches Peer-Konzept. Das gesamte Projekt wird in einem Blog dokumentiert, in dem die Kinder und Jugendlichen Fotos, Videos und Texte veröffentlichen. Abschluss bildet ein Medien-Informationsabend.





CULTURE CLUB

Schwerpunkt: Reportage

Laufzeit: 02.10.2017 - 15.12.2018

Teilnehmer: 12

Einrichtung:

Bürgerzentrum Kulturfabrik Hoyerswerda e.V.

Träger:

Kulturfabrik Hoyerswerda e.V.

Ort/Bundesland:

Hoyerswerda/Sachsen

Kontakt:

- Ina Züchner
- ina.zuechner@kufa-hoyerswerda.de
- www.kufa-hoyerswerda.de

Im "Culture Club" produzieren Kinder und Jugendliche Dokumentarfilme über bekannte Persönlichkeiten aus Hoyerswerda. Dazu begeben sie sich auf die Spuren von Bürgern, die Außergewöhnliches zur Entwicklung der Stadt beigetragen haben, wie z.B. die Schriftstellerin Brigitte Reimann, der politische Liedermacher Gerhard Gundermann oder der Erfinder des Computers Konrad Zuse. Deren Namen sind bis heute eng mit Orten und kulturellen Einrichtungen der Stadt verbunden. Die jungen Reporter recherchieren nach interessanten Fakten, entwickeln Geschichten, führen Interviews und produzieren daraus filmische Beiträge. Diese werden beim jährlich stattfindenden Kulturwandertag, an dem sich kulturelle Einrichtungen der Stadt vorstellen, gezeigt und regen zur Diskussion auch zwischen den Generationen an.

**ICH
KANN
WAS!**

 Deutsche Telekom Stiftung



DER GEMEINE DATENDIEB

Schwerpunkt: Datenschutz, Film

Laufzeit: 01.01.2018 - 31.07.2018

Teilnehmer: 10

Einrichtung:

JugendMedienZentrum Bumerang

Träger:

SWF e.V.

Ort/Bundesland:

Chemnitz/Sachsen

Kontakt:

- Karsten Graupner
- bumerang@swfev.de
- www.swf-bumerang.de

Datensicherheit und Datenschutz sind Themen, die für Kinder und Jugendliche eine große Relevanz haben, sobald sie erste eigene Schritte in der digitalen Welt unternehmen. Damit verbundene Fragen drehen sich u.a. um Urheberrechte und den Schutz der Persönlichkeit – auch für Erwachsene eine komplexe Angelegenheit. In diesem Filmprojekt wird gezeigt, wie es richtig geht: Die Kinder und Jugendlichen entwickeln eine Story, in der erzählt wird, was passieren kann, wenn man seine Daten, z.B. auf Facebook, nicht schützt. An aktuellen Beispielen erarbeiten die Teilnehmer während der Produktion des Films den verantwortungsvollen Umgang mit Daten, z.B. bei der Verwendung von Filmmusik oder auch der Nutzung von Fotos. Der Film kann später auch von anderen Bildungsakteuren für die Bildungsarbeit genutzt werden.

**ICH
KANN
WAS!**

 Deutsche Telekom Stiftung



REPORTER – KANN ICH AUCH!

Schwerpunkt: Kinderredaktion

Laufzeit: 09.10.2017 - 28.09.2018

Teilnehmer: 15

**ICH
KANN
WAS!**

Deutsche Telekom Stiftung

Einrichtung:

Radio T

Träger:

Radio T e.V.

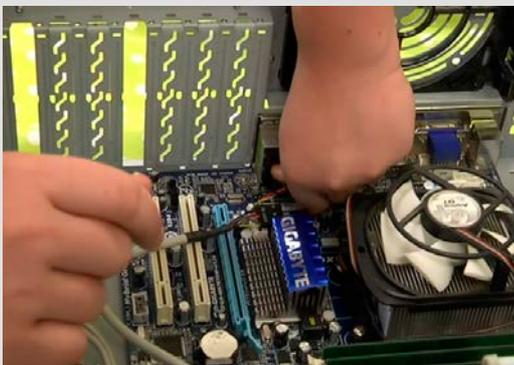
Ort/Bundesland:

Chemnitz/Sachsen

Kontakt:

- Heiko Loth
- heiko@radiot.de
- www.radiot.de

Kinder und Jugendliche sind in diesem Projekt als junge Reporter unterwegs. Sie recherchieren zu aktuellen Themen und führen Umfragen und Interviews mit Nachbarn und Experten durch. Im Zentrum stehen Bedeutung und Nutzung digitaler Tools sowie deren Möglichkeiten und Grenzen. Themen wie Fake News, Hate Speech oder auch Cybermobbing kommen ebenso zur Sprache wie der persönliche Umgang mit dem Smartphone. Ergebnisse und zentrale Erkenntnisse werden journalistisch für Text-, Foto-, Video- und Radiobeiträge aufgearbeitet. Die besten Beiträge werden bei Radio T gesendet. Die Kompetenzen für diese Tätigkeiten erwerben die jungen Reporter in Workshops. Zudem wird eine Handreichung für guten Journalismus mit Basiswissen, Methoden, Tipps und Tricks erstellt. So können auch viele andere von den Erkenntnissen und Erfahrungen profitieren.



TECHNIKBASTELN & LÖTEN

Schwerpunkt: Making & Repair

Laufzeit: 02.10.2017 - 21.12.2018

Teilnehmer: 172

**ICH
KANN
WAS!**

Deutsche Telekom Stiftung

Einrichtung:

Medienkulturzentrum Dresden e.V.

Träger:

Medienkulturzentrum Dresden e.V.

Ort/Bundesland:

Dresden/Sachsen

Kontakt:

- Karsten Fritz
- fritz@medienkulturzentrum.de
- www.medienkulturzentrum.de

Making & Repair stehen in diesem Projekt im Zentrum. Kinder und Jugendliche erkunden die Funktionsweise technischer Geräte und werden erfinderisch, indem sie aus Technikschratt Roboter und futuristische Maschinen löten und mithilfe von Platinen Gamecontroller bauen. Auch werfen sie einen Blick hinter die Kulissen der digitalen Welt und gestalten aus alten Geräteteilen neue brauchbare PCs. Diese können sie - mit Basisprogrammen bespielt - mit zu sich nach Hause nehmen. Analoges und digitales Basteln gehen bei all den Aktivitäten ineinander über. Höhepunkt ist ein Medienfestival mit verschiedenen Mitmachstationen für Kinder und Jugendliche. Hier begleiten die jungen Tüftler die Stationen, an denen mit Technikschratt gelötet und gebastelt wird, und werden so zu Peerhelpers.



TORGAU NORD/WEST – HIER BIN ICH KIND, HIER WILL ICH SEIN

Schwerpunkt: Film, Foto

Laufzeit: 01.11.2017 - 31.10.2018

Teilnehmer: 8

Einrichtung:

EC Jugendcafe "Chill Out"

Träger:

EC Verband für Kinder- und Jugendarbeit S/A e.V.

Ort/Bundesland:

Torgau/Sachsen

Kontakt:

- Barbara Winkelmann
- jugendcafe-chilli@t-online.de
- www.ecsa.de

In diesem demokratiepädagogischen und medialen Projekt entdecken Kinder und Jugendliche ihren Stadtteil. Sie erkunden seine schönen, aber auch seine hässlichen Seiten. Dazu führen sie Interviews mit den Bewohnern und finden heraus, was diesen wichtig ist. Die Stadtteiltouren der jungen Forscher werden fotografisch und filmisch begleitet, die Ergebnisse in einer Ausstellung öffentlich präsentiert und mit kommunalen Politikern diskutiert. Die Teilnehmer werden ihren Stadtteil in dem Projekt aus einer neuen Perspektive betrachten, eigene Standpunkte entwickeln, was für sie eine jugendgerechte Stadt ausmacht und Ihre Ideen dazu mit Entscheidungsträgern diskutieren.



Deutsche Telekom Stiftung



DAS WÖRTERBUCH DER KÜNSTE

Schwerpunkt: Digitale Sounds, Musik

Laufzeit: 01.01.2018 - 15.09.2018

Teilnehmer: 12

Einrichtung:

Treibhaus e.V.

Träger:

Treibhaus e.V.

Ort/Bundesland:

Döbeln/Sachsen

Kontakt:

- Judith Schilling
- judith_schilling@treibhaus-doebeln.de
- www.treibhaus-doebeln.de

Anhand der bildenden Kunst und Musik beschäftigen sich die Kinder und Jugendlichen in diesem Projekt bewusst mit Sprache und geben Alltagsthemen und -wörtern neue Bedeutungen. Dazu nutzen sie herkömmliche Instrumente sowie verschiedene Kunsttechniken. Sie sammeln Assoziationen zu alltagsrelevanten Themen und nutzen verschiedene Apps (Keezy, Borderlands Granular), um Sprachaufnahmen zu machen und Klangmemories sowie Klangkunstwerke zu erstellen. Zudem fertigen sie aus Fotos Portraitcollagen und kreieren Cyanotypie-Bilder. Auch Bewegungsabläufe werden abgebildet, zu verschiedenen Körperteilen werden Melodien komponiert. Ziel ist die Erarbeitung einer interaktiven Ausstellung, die im Stadtmuseum Döbeln feierlich eröffnet wird.



Deutsche Telekom Stiftung



MEDIENWERKSTATT AUFLADEN

Schwerpunkt: Medienwerkstatt

Laufzeit: 01.10.2017 - 31.12.2018

Teilnehmer: 10

**ICH
KANN
WAS!**

 Deutsche Telekom Stiftung

Einrichtung:

Bürgertreff "aufLaden"

Träger:

Sprungbrett e.V.

Ort/Bundesland:

Riesa/Sachsen

Kontakt:

- Claudia Hofmann
- hofmann@sprungbrett-riesa.de
- www.sprungbrett-riesa.de/kinder-jugend-familie/aufladen

In diesem Projekt arbeiten und tüfteln die Kinder und in der Medienwerkstatt. Sie lernen neue Technologien kennen und setzen sich mit neusten digitalen Tools spielerisch auseinander. Der Fokus liegt dabei auf den Themen Making und Coding, denen sich die Teilnehmer mit Makey Makey, Scratch und bei der Konstruktion von Robotern nähern. Besonders kreativ können sie auch werden, wenn sie mit dem 3D-Drucker Figuren und Kulissen für ihren Stop-Motion Film herstellen. In der Medienwerkstatt befassen sich die Jugendlichen aber auch ausführlich mit dem Thema Social Media, besonders im Hinblick auf Apps, dem "Always on"-Zustand und einem bewussten Umgang mit sozialen Medien sowie mit rechtlichen Aspekten.



HEUTE ENTDECKEN, WAS WIR MORGEN SELBERMACHEN

Schwerpunkt: Programmieren, Arduino

Laufzeit: 01.01.2018 - 10.08.2018

Teilnehmer: 10

**ICH
KANN
WAS!**

 Deutsche Telekom Stiftung

Einrichtung:

FabLab Leipzig

Träger:

Helden wider Willen e.V.

Ort/Bundesland:

Leipzig/Sachsen

Kontakt:

- Roman Gunold
- roman.gunold@gmx.de
- www.fablab-leipzig.de

Ein Besuch im Helmholtz-Zentrum für Umweltforschung steht zu Beginn auf dem Projektplan. Dort können die Teilnehmer sich greifbaren Umweltfragen sowie technischen und wissenschaftlichen Fragestellungen nähern. So motiviert, erlernen die Kinder und Jugendlichen das Programmieren mit Arduino Mikrocontrollern. Nach ersten Erfahrungen und Einblicken in die Programmierung einigen sich die Teilnehmer auf ein gemeinsames Projekt, das sie dann zusammen realisieren. Sie recherchieren Umsetzungsstrategien und erforschen Lösungen und lernen, mit ihrem Wissen eigene Ideen kreativ und technisch umzusetzen. So lernen die jungen Tüftler auch die Open Tech-Community kennen und nutzen. Mit dem Ergebnis des Projekts bewerben sich die jungen Menschen für eine Präsentation auf einem Summit.



POWGAMES

Schwerpunkt: Spieldesign

Laufzeit: 01.11.2017 - 15.10.2018

Teilnehmer: 30

Einrichtung:

.lkj) Landesvereinigung kulturelle Kinder- und Jugendbildung Sachsen-Anhalt e.V.

Träger:

.lkj) Landesvereinigung kulturelle Kinder- und Jugendbildung Sachsen-Anhalt e.V.

Ort/Bundesland:

Magdeburg/Sachsen-Anhalt

Kontakt:

- Christin Deringer
- christin.deringer@jugend-lsa.de
- www.lkj-sachsen-anhalt.de

Kinder und Jugendliche entwickeln in diesem sehr kreativen Projekt urbane Games und experimentieren vor allem mit Scratch, Twine und Makey Makey. Scratch als Einstiegstool in die visuelle Programmiersprache ermöglicht die eigenständige Umsetzung vieler Spielprinzipien. Makey Makey-Sets werden verwendet, um eigene Controller für die Spiele herzustellen. Mithilfe von Twine können wiederum interaktive Geschichten entwickelt und erzählt werden. Sind die Spiele fertig, werden sie auf nicht-kommerzielle Plattformen hochgeladen und mithilfe von geeigneten Apps in den öffentlichen Raum transferiert. So können sie von vielen genutzt werden. Die jungen Tüftler freuen sich über Feedback!



360 GRAD BESSER – ZEIGEN WO'S BRENT

Schwerpunkt: Digitaler Lehrpfad

Laufzeit: 01.10.2017 - 31.12.2018

Teilnehmer: 80

Einrichtung:

Projekt freistil – Jugend engagiert in Sachsen-Anhalt

Träger:

Freiwilligen-Agentur Halle-Saalkreis e.V.

Ort/Bundesland:

Halle/Sachsen-Anhalt

Kontakt:

- Lina Wunderlich
- lina.wunderlich@freiwilligen-agentur.de
- www.freistil-lsa.de

In diesem Projekt erstellen Kinder und Jugendliche einen virtuellen Rundgang durch ihr Wohnviertel und zeigen dieses aus jugendlicher Sicht. Für die Nutzer des Pfades bauen sie VR-Brillen, mit denen diese binnen Sekunden mitten ins Geschehen eintreten können. Auch Botschaften und Handlungsempfehlungen für die Verbesserung des Umfeldes sind in die Stationen integriert. Ergänzend werden 360°-Filme und Fotos aus der Lebenswelt auf Social Media-Kanäle eingestellt. Der fertige Rundgang wird Vertretern aus Politik, Verwaltung, Bildung, Medien sowie dem Kinder- und Jugendrat der Stadt vorgestellt und mit diesen anschließend über die jugendlichen Wahrnehmungen, Sichtweisen und Ideen diskutiert.





EINPLATINENJUGENDLICHER

Schwerpunkt: Making, Robotik

Laufzeit: 01.10.2017 - 31.03.2018

Teilnehmer: 15

Einrichtung:

Jugendclub ´83 e.V.

Träger:

Jugendclub ´83 e.V.

Ort/Bundesland:

Bitterfeld-Wolfen/Sachsen-Anhalt

Kontakt:

- Stephan Meurer
- meurer.stephan@jugendclub83.org
- www.jugendclub83.org

Kernanliegen dieses Robotik-Projekts ist es, die Kinder und Jugendliche an Technik und Software heranzuführen. Dazu werden sie alte technische Geräte zerlegen und deren Bauteile für die Kreation eigener Roboter nutzen – perfektes Upcycling. Für die Steuerung ihrer Produkte werden Calliope mini Controller in Verbindung mit dem Smartphone eingesetzt. Ist eine Kerngruppe von Kindern und Jugendlichen im Umgang mit den digitalen Tools qualifiziert, arbeiten sie im Peer-to-Peer-Prinzip mit anderen Besuchern der Einrichtung und unterstützen diese dabei, ihre Ideen zu Robotern und Gadgets umzusetzen. Abschließend werden alle Produkte präsentiert – real vor Publikum und auch in den sozialen Netzwerken.



MEDIENSTAG

Schwerpunkt: Medienwerstatt

Laufzeit: 01.09.2017 - 31.08.2018

Teilnehmer: 15

Einrichtung:

Kinderhaus BLAUER ELEFANT Kiel

Träger:

Deutscher Kinderschutzbund OV Kiel e.V.

Ort/Bundesland:

Kiel/Schleswig-Holstein

Kontakt:

- Karen Wind-Alkis
- blauerelefant@kinderschutzbund-kiel.de
- www.blauer-elefant-kiel.de

In diesem Projekt können Kinder und Jugendliche spielerisch und kreativ ganz unterschiedliche Medien erproben und sich mit Mediendesign und Medientechnik beschäftigen. Dazu werden unterschiedliche Werkstätten realisiert, in denen vielfältige mediale Produkte gestaltet werden: Von Kurz- und Trickfilmen über Comics, Hörspiele als MP3 und Podcasts, Radiosendungen bis hin zur Entwicklung von Computerspielen als Stadtrallyes – bestimmt ist für jedes Kind etwas dabei. Auch einen Medienführerschein können die Kinder und Jugendlichen in "MeDienstag" erwerben. Am Ende werden die abwechslungsreichen Ergebnisse der Öffentlichkeit präsentiert und jedes Kind erhält einen "Ich kann was!"-Pass.



**Einrichtung:**

Jugendtreff Holtenau

Träger:

Caritasverband für SH e.V. – Ortscharitasverband
Kiel

Ort/Bundesland:

Kiel/Schleswig-Holstein

Kontakt:

- Kristin Frank
- jugendtreff-kiel@caritas-sh.de
- www.jugendtreff-holtenau.jimdo.com

KOMM, ICH ZEIG' DIR MEIN LEBEN

Schwerpunkt: Kurzfilm

Laufzeit: 01.10.2017 - 15.02.2018

Teilnehmer: 10

In diesem Projekt produzieren Kinder und Jugendliche einen Kurzfilm zu selbstgewählten, jugendnahen Themen. Die Inhalte werden aus der Alltagswelt der Teilnehmer gegriffen. Familie, Freundschaft und Schule können ebenso Gegenstand des Films sein wie Ereignisse aus dem Stadtteil. Die Organisation und Umsetzung aller erforderlichen Arbeitsschritte - von der Erstellung des Skripts, über den Filmdreh bis hin zum anschließenden Schnitt - liegt in den Händen der Teilnehmer. In Workshops lernen sie den Umgang mit der Kamera und die Bearbeitung des Rohmaterials mit einem Filmschnittprogramm am PC. Abschluss und Höhepunkt ist die Präsentation des Films vor Familie, Freunden und Nachbarn.

**ICH
KANN
WAS!**

Deutsche Telekom Stiftung



RISIKO SOCIAL MEDIA

Schwerpunkt: Film, Social Media

Laufzeit: 01.10.2017 - 19.10.2018

Teilnehmer: 10

In diesem Projekt produzieren die Kinder und Jugendlichen einen Film zum Thema Social Media. Dabei werden zwei Ziele verfolgt. Die Teilnehmer setzen sich kritisch mit Social Media auseinander und lernen gleichzeitig die Schritte einer Filmproduktion kennen. Sie entwickeln die Geschichte, erstellen ein Storyboard, arbeiten vor und hinter der Kamera und lernen, die Film- und Audiosequenzen in einem Schnittprogramm zu bearbeiten. Highlight für alle ist die Präsentation der künstlerischen Werke zum Abschluss des Projekts.

Einrichtung:

AWO Bürgerzentrum Räucherei

Träger:

AWO Kreisverband Kiel e.V.

Ort/Bundesland:

Kiel/Schleswig-Holstein

Kontakt:

- Silke von der Ah-Röber
- s.vonderah-roeber@awo-kiel.de
- www.projektraeucherei.de

**ICH
KANN
WAS!**

Deutsche Telekom Stiftung



CYBER DETEKTIVES – FL 1.0

Schwerpunkt: Multimedia, Cybermobbing

Laufzeit: 02.05.2017 - 01.10.2018

Teilnehmer: 15

**ICH
KANN
WAS!**

Deutsche Telekom Stiftung

Einrichtung:

Jugendtreff exxe/Flensburger Jugendring e.V

Träger:

Flensburger Jugendring e.V.

Ort/Bundesland:

Flensburg/Schleswig-Holstein

Kontakt:

- Jana Bachert
- jana-bachert@dieexxe.de
- www.dieexxe.de

In diesem Projekt werden Jugendlichen zu Cyber-Detektiven qualifiziert und für jugendrelevante Themen im Medienbereich fit gemacht. Themen sind unter anderem Jugendmedienschutz, Suchtpotenziale von Medien, Cybermobbing aber auch die Chancen des Internets. Ebenso wird der kreative Umgang mit Medien erprobt und vertieft. So ist auch die Gestaltung einer Website Bestandteil der Qualifizierung. Die Kinder und Jugendlichen haben am Ende einen guten Überblick rund um die Mediennutzung und können zukünftig bewusster, verantwortungsvoller und eigenständig mit Medien umgehen. Mit diesem Know-how ausgerüstet geben sie ihr Wissen und ihre Erfahrungen an andere weiter und sind als Peer-Scouts Ansprechpartner, die bei Fragen und Problemen rund um die Mediennutzung zur Verfügung stehen.



ROBOTER-WERKSTATT

Schwerpunkt: Robotik

Laufzeit: 02.10.2017 - 21.12.2018

Teilnehmer: 25

**ICH
KANN
WAS!**

Deutsche Telekom Stiftung

Einrichtung:

Jugendclub "C-One"

Träger:

Stadtverwaltung Gera FD Kinder- und Jugendhilfe

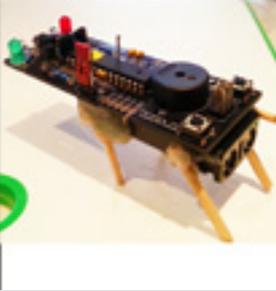
Ort/Bundesland:

Gera/Thüringen

Kontakt:

- Birgit Grabner
- c-cone2006@web.de
- www.gera.de

In diesem Projekt werden Technik-Werkstätten realisiert, in denen Kinder und Jugendliche ein tieferes Verständnis für unterschiedliche digitale Tools erlangen und das gestalterische Potential dieser virtuellen Welten erproben können. Sie bauen und gestalten verschiedene Roboter und erhalten Einblicke in die Welt des Programmierens. Darüber hinaus lernen sie, wie Apps entwickelt und Blogs gestaltet werden. Die Beschäftigung mit virtuellen Welten umfasst auch die Auseinandersetzung mit Datenschutz, Persönlichkeitsrechten und den Gefahren im Internet.

**Einrichtung:**

witelo e.V.

Träger:

Initiative kinderfreundliche Stadt Jena e.V.

Ort/Bundesland:

Jena/Thüringen

Kontakt:

- Christina Walther
- info@witelo.de
- www.witelo.de/lernorte/jena

HACKER KIDS JENA

Schwerpunkt: Programmieren, Robotik

Laufzeit: 05.09.2017 - 13.12.2018

Teilnehmer: 120

Dieses Projekt steht ganz im Zeichen von Programmieren und Robotik. Es möchte Kinder und Jugendliche dabei unterstützen, neue Medien kreativ und verantwortungsvoll nutzen zu können. In verschiedenen Workshops experimentieren die Teilnehmer mit medialen Werkzeugen, untersuchen deren Funktionsweise, probieren verschiedene Programme aus, erlernen Programmiersprachen, entwickeln Apps, erstellen kleinere Projekte mit Mikrocontrollern, schrauben und löten. Ihre Kreationen und Erfindungen werden am Ende bei einem großen Technikfest den Eltern, Freunden und Interessierten präsentiert und erklärt.



ÜBERLEBENSKÜNSTLERN AUF DER SPUR

Schwerpunkt: Foto, Reportage

Laufzeit: 15.01.2018 - 21.12.2018

Teilnehmer: 36

"Die einen wachsen unter nahezu idealen Bedingungen auf, stehen am richtigen Platz, finden Beachtung – die anderen müssen mit Widrigkeiten fertig werden, erobern Nischen, erregen mitunter Missfallen, sind aber wahre Überlebenskünstler. Sie geben nicht auf, trotzten erschwerten Bedingungen hier in der Plattenbausiedlung." Gemeint sind Tiere und Pflanzen, die an "komplizierten" Orten, z.B. auf Spielplätzen, leben. Ausgerüstet mit Digitalkameras und Smartphones erkunden die Kinder und Jugendlichen Minibiotope in der Umgebung und identifizieren die Überlebenskünstler in ihrem Stadtteil. Zu ihren Fundstücken recherchieren sie mit Hilfe von Bestimmungsbüchern und am Computer, sammeln Informationen zu den Exponaten, bearbeiten das Bildmaterial und erstellen am Ende ein großes Wandbild sowie ein Memory-Spiel.

Einrichtung:

Löwenstarke Stöberkiste e.V.

Träger:

Löwenstarke Stöberkiste e.V.

Ort/Bundesland:

Weimar/Thüringen

Kontakt:

- Brigitte Geyersbach
- geyersbach@hotmail.com
- www.loewenstarke-stoebekiste.de