

Bits & Bytes 2019 – Digitale Werkstätten

Bits & Bytes

Digitale Werkstätten
für Kinder und Jugendliche



Gefördert durch:



Bezirk
Unterfranken

**ICH
KANN
WAS!**

Deutsche Telekom Stiftung

Mit Medien und Technik die Welt ein klein bisschen besser machen!

Liebe Kolleg*innen in den Jugendarbeit Unterfrankens

Wir suchen Jugendzentren oder Jugendverbandsgruppen, die uns in der Zeit

von März bis Oktober **ein oder zwei Tage** einladen, um

mit 8 -12 Kindern und Jugendlichen im Alter von 9 - 16 Jahren

in digitalen Werkstätten zu programmieren, viel zu basteln und mit Technik Spaß zu haben.

Es geht ums **Programmieren, Robotik, Experimentieren, Ideen spinnen** und so digitale Welten besser verstehen zu lernen.

Bezirksjugendring Unterfranken K.d.ö.R.

Berner Straße 14

97084 Würzburg

E-MAIL: bezjr@jugend-unterfranken.de

TELEFON: 0931-730 410 90

FAX: 0931-730 410 99

HP: www.jugend-unterfranken.de

BANK: VR Bank Würzburg

IBAN: DE65 7909 0000 0006 1515 66

BIC: GENODEF1WU1

STEUER-NR.: 143/241/01021

UST-IDNR: DE129523460

APN: Ausschreibung.docx

SEITE: 1 / 4

Nachhaltigkeit:

Durch die Förderung der „Ich kann was Initiative“ der Deutschen Telekom Stiftung können wir einen großen Teil der verwendeten Hardware, Anleitungshilfen und Technik einfach vor Ort lassen. Wir bemühen uns, dass es zu Eurem Jugendzentrum, Eurem Kids und Eurem Kompetenzen im Team passt, und Ihr nachfolgend damit selber weiter vor Ort mit den Kids Experimentieren, Programmieren und digital-gestalten könnt.

Programmieren klingt kompliziert, ist es aber nicht. Manches ist sogar kinderleicht. Daher sind auch die Multiplikator*innen - also ihr vor Ort - Zielgruppe des Projektes. Wir möchten Euch Lust auf diese Form des kreativen Gestaltens machen.

Voraussetzung:

Da wir nur **10 – 12 Projekte** durchführen können, müssen wir unter allen Bewerbern auswählen. Dabei sind uns folgende Kriterien wichtig:

- Wir wollen in möglichst allen Kreisen Unterfrankens ein Projekt haben
- Vor Ort muss die Bereitschaft da sein mit den Materialien auch weiter zu arbeiten
- Ihr stellt Räume und Verpflegung für die Gruppe vor Ort.

Wir bringen Technik, Materialien und medienpädagogisches Personal mit und gestalten einen oder zwei Workshoptage (jeweils ca. 4-6 Stunden) mit Euch. Das Projekt passt daher auch gut in Ferienspiele.

Bewerben könnt ihr Euch unter

<http://www.jugend-unterfranken.de/bitsbytes/>

Gefördert wird das Projekt durch die „Ich kann was! – Initiative“ der Deutschen Telekom-Stiftung

Dadurch ist das Projekt für teilnehmende Einrichtungen **Kostenlos** und wir können Euch noch Material zur Weiterarbeit vor Ort lassen.

Hintergrund-Info:

Die „Ich kann was Initiative“ der deutschen Telekom Stiftung will bewusst benachteiligte Jugendliche von 9 – 16 Jahren, in ländlichen Regionen und der offenen Jugendarbeit fördern. Schwerpunkt ist derzeit die digitale Kompetenz zu stärken.

Sie hat dem BezJR eine Förderung von 10.000,- € für 2019 zugesprochen.

The logo consists of the words 'ICH', 'KANN', and 'WAS!' stacked vertically in a large, bold, blue, sans-serif font. The letters are slightly tilted to the right.

The logo for Deutsche Telekom Stiftung features a red square with a white telephone handset icon, followed by three red dots and the text 'Deutsche Telekom Stiftung' in a red sans-serif font.

Der Bezirksjugendring will seine Medienpädagogischen Aktivitäten mit diesem Projekt bewusst in Richtung „Making-Aktivitäten“ mit Kindern und Jugendlichen ausweiten und in die Breite der Jugendarbeit und in die Fläche bringen. („Making“ bezeichnet das aktive spielerische Gestalten von Hard- und Software = Programmieren, Konstruieren, Robotik).

Inhalte des Projektes:

In ein- bis zweitägigen Werkstätten sollen in den Einrichtungen Kinder und Jugendliche erlernen, dass man digitale Technik an seine Ideen anpassen kann. Dazu sollen Schnittstellen gebaut und kleine Programme selber geschrieben werden, um eigene Ideen umzusetzen. Ebenso sollen exemplarisch mit einem 3D Drucker eigene Objekte erstellt werden.

Schnittstellen, um einen Rechner zu steuern kennen Kinder als Bildschirm, Tastatur und Maus. Es gibt aber noch eine Vielzahl anderer Varianten und Sensoren, mit denen man auf sehr kreative Art Computer steuern kann (Kameras, Mikrofone, Licht usw.). Dazu ist es gegebenenfalls auch nötig selber Software zu schreiben, um seine Ideen umsetzen zu können. Hier werden einfache und intuitive Editoren eingesetzt. Dies dient auch dazu Software zu verstehen.

Themen wie Open Source, Geschäftspraktiken, Monopole im Internet und mehr sollen im Projekt kindgerecht thematisiert werden. Gleichzeitig sollen sich die Kinder als kreativ, selbstwirksam und kompetent in Beziehung zu digitaler Technik erfahren.

Bis auf wenige Ausnahmen soll die eingesetzte Technik vor Ort bleiben, um auch nachhaltig weiter in den Einrichtungen damit arbeiten zu können.

Die Grundfrage die die Kinder beantworten sollen: „Wie kann ich mit digitaler Technik die Welt ein klein bisschen besser machen!“

Wenn möglich:

- soll es einen **Vorbereitungstreffen** im März der beteiligten Einrichtungen geben, bei dem die pädagogisch Verantwortlichen die Werkstatt kennenlernen können. Dann können evtl. auch Schwerpunkte für den jeweiligen Einsatz gesetzt werden.

Wir brauchen vor Ort:

- einen oder zwei Tage Zeit
- 8 – 12 Kinder und/oder Jugendliche im Alter von 9 – 16 Jahren
- ein oder zwei Räume, in denen wir uns ausbreiten und basteln können.
- eine Ansprechperson im Team, die auch Lust hat sich mit den Inhalten zu beschäftigen
- eine organisierte Verpflegung (Mittagessen) für alle Teilnehmer*innen.
- Strom und am besten Internet/W-LAN

Wir bringen mit

- alle Materialien, 3D-Drucker,
- medienpädagogische und informationstechnische Fachleute
- Laptops
- Anschauungsobjekte und Ideen

Was habt ihr davon

- ein cooles kostenfreies Angebot für Eure Kinder- und Jugendlichen vor Ort
- ihr könnt selber was Neues lernen
- ihr könnt Teile der eingesetzten Materialien vor Ort behalten und damit später selber weiterarbeiten
- zu den eingesetzten Materialien erhaltet ihr Literatur und Praxishilfen
- wir sammeln alle Erfahrungen und werten diese aus, um neue medienpädagogische Angebote zu entwickeln.