



© Christoph Schieder / Save the Children

MakerLabs Gamechanger „Digitale Bildung für alle Kinder“

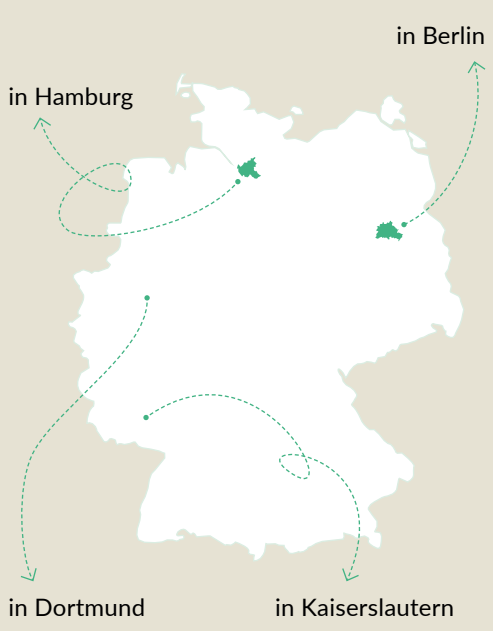


Jedes Kind hat das Recht auf Bildung. Aber haben alle tatsächlich die gleichen Bildungschancen und damit Aussicht auf ein selbstbestimmtes Leben?

Die Corona-Pandemie hat erneut gezeigt, dass es in Deutschland – gerade beim Thema digitale Bildung – große Unterschiede gibt. Der Bildungserfolg von Kindern hängt stark von der sozialen Herkunft ab. Dabei geht es längst nicht mehr nur ums Schreiben, Lesen und Rechnen. Gerade bei der digitalen Bildung gibt es große Defizite. Häufig haben benachteiligte Kinder keinen oder einen schlechten Zugang zu der nötigen technischen Ausrüstung und andererseits fehlt ihnen die notwendige Unterstützung bei der Anwendung.



© Christoph Schieder / Save the Children



Making a Difference Bildungsbenachteiligte Kinder und Jugendliche erreichen, soziale und digitale Kernkompetenzen stärken

Der gerechte Zugang zu Bildung ist ein weltweites Kernanliegen von Save the Children. Wir setzen uns in rund 120 Ländern für die am meisten benachteiligten Kinder ein, auch in Deutschland. Deshalb haben wir das Bildungsprojekt MakerLabs entwickelt:

MakerLabs hilft ...

- ... Chancengerechtigkeit zu erreichen
- ... digitales/kreatives Lernen zu ermöglichen
- ... Experimentierfreude, Kreativität durch Maker-Didaktik zu fördern



MakerLabs | Freiräume für die digitale Zukunft
YouTube-Video

Stand 2022 haben wir schon mehr als 14.500 Kinder gesamt erreicht - seien Sie in 2023 dabei!



© Christoph Schieder / Save the Children

MakerLabs sind digitale und mobile Kreativ-Werkstätten

- An vier von besonders hoher Kinderarmut geprägten städtischen Standorten.
- Je Standort an mindestens drei Bildungsorten im schulischen und außerschulischen Kontext.
- Vernetzung der Grundschulen, Jugendfreizeiteinrichtungen und Bibliotheken je Stadt, um gemeinsam zu lernen und kreative Angebote zu gestalten.
- Modularer und flexibler Einsatz von Hardware.
- Lebendige Bildungsorte durch Lernprogramme, ausgebildetes Fachpersonal und ein Peer-Programm.

Durch MakerLabs können Kinder Selbstwirksamkeit erfahren und Kreativität ausleben



Making bedeutet:

sich ausprobieren und Lernen durch „trial & error“: Fehler sind erwünscht!



Partizipation:

Aktives Einbeziehen der Kinder in das Programm-konzept und gemeinsame Umsetzung.



Trainings:

Bedarfsgerechte und intensive Schulung pädagogischer Fachkräfte an Bildungsorten.



Peer-Programm:

Training Jugendlicher ab 14 Jahren zu Peer-Trainer*innen.



© Christoph Schieder / Save the Children

Das Bildungsprojekt MakerLabs wirkt

- Mindestens 2.500 Kinder werden durch Fachkräfte und Peer-Trainer*innen direkt erreicht.
- Tausende Kinder und Jugendliche werden auch nach der Projektlaufzeit langfristig erreicht.
- Auch Mitarbeitende und Besucher*innen, Eltern, Geschwister etc. werden durch Umsetzung des Projektes an außerschulischen Standorten erreicht.
- Einer breiten Öffentlichkeit wird das Projekt durch die Website zugänglich gemacht, MakerLabs-Inhalte und -Materialien werden fortlaufend aktualisiert.

Seien auch Sie ein Gamechanger: Ermöglichen Sie Bildung und kreieren Sie Chancen!

Auch Sie können für gerechtere Bildung in Deutschland eintreten und die Chancen benachteiligter Kinder gemeinsam mit uns verbessern. Unterstützen Sie unser Bildungsprojekt MakerLabs und legen Sie damit einen wichtigen Grundstein für den Lebensweg von benachteiligten Kindern in Deutschland.



Haben Sie noch Fragen? Gern stehe ich Ihnen für ein Gespräch zur Verfügung:

Maria Schuster
Head of Corporate Partnerships
030 27595979-180
maria.schuster@savethechildren.de

Spendenkonto

Bank für Sozialwirtschaft
IBAN: DE96 3702 0500 0003 2929 12
BIC: BFS WDE33XXX
Stichwort: **Digitale Bildungsprojekte in Deutschland**

