



© Christoph Schieder / Save the Children

MakerLabs

Freiräume für die digitale Zukunft

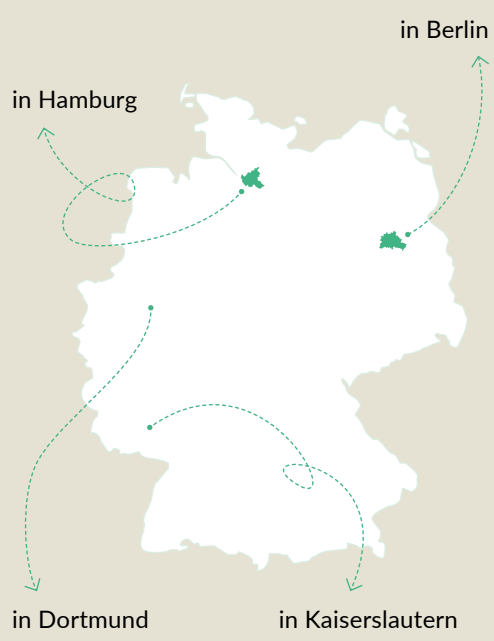
 Save the Children

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

Stand 2023 haben wir das Projekt MakerLabs bereits an vier Standorten in Deutschland etabliert.



© Christoph Schieder / Save the Children

MakerLabs sind digitale und mobile Kreativ-Werkstätten

- An 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:

Ausbildung Jugendlicher ab 14 Jahren zu Peer-Trainer*innen



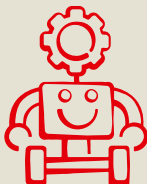
© Christoph Schieder / Save the Children

Das Bildungsprojekt MakerLabs wirkt

- Bisher (Projektlaufzeit 2021-23) wurden ca. 2500 Kinder durch am Projekt beteiligte Fachkräfte und jugendliche Peer-Trainer*innen direkt erreicht.
- Auch weitere 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 & kommen Sie selbst ins Machen!

... unsere kontinuierlich weiterentwickelten Lernmaterialien (Videos, Anleitungen und Selbstlerninhalte) unterstützen Sie dabei.



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

Sophia Sprengel

Projektleitung Fachbereich Bildung

030 27595979-243

makerlabs@savethechildren.de

