



© Mauro Bedoni / Save the Children

# MakerLabs

## Gemeinsam digitale Teilhabe gestalten



In keinem anderen Industrieland der Welt hängt der Bildungserfolg von Kindern so stark mit der Herkunft zusammen wie in Deutschland. Dabei haben alle Kinder ein Recht auf Bildung als Grundlage für chancengerechtes Aufwachsen.

Mangelnde digitale Teilhabe beschränkt Bildungschancen. Wo kein Geld für Technik und fehlender familiärer Support da ist, verlieren Kinder zunehmend an Anschluss. **Infrastrukturprojekte für neue Technologien allein sind hier nicht genug.** Um Kindern einen chancengerechten Start in die Zukunft zu ermöglichen, sind neue, kreative Ansätze gefragt.

Save the Children Deutschland setzt sich dafür ein, die digitale Teilhabe von im Bildungssystem benachteiligten Kindern im Alter von 6–18 Jahren zu fördern. Wir haben bereits mehr als 14.000 Kinder erreicht. In diesem Projekt werden weitere Kinder Zugang zu digitalen Technologien bekommen und sie spielerisch erkunden. Durch Trainings- und Beratungsangebote werden auch Bildungsfachkräfte darin unterstützt, gemeinsam mit den Kindern digitale Teilhabeangebote zu schaffen.



**»Kinder und Jugendliche sollen sich in unserer zunehmend digitalen Lebens- und Arbeitswelt zurechtfinden und selbstbestimmt agieren können. Dafür setzen wir uns ein.«** – Sophia Sprengel, MakerLabs-Projektleiterin, Save the Children

### Standorte:



### Making a Difference: Empowerment für bildungsbenachteiligte Kinder

Bildung verändert Leben – und wir wissen, dass insbesondere digitale Bildung bessere Zukunftschancen schafft. Im MakerLabs-Projekt arbeiten wir nach dem **Making-Ansatz**: Wir schaffen Zugänge zu digitaler Technik, befähigen Kinder zum souveränen Umgang damit, schaffen Anlässe, in denen sie Selbstwirksamkeit erfahren und sich aktiv einbringen können. Mit Ihrer Unterstützung tragen wir gemeinsam dazu bei, dass Kinder und Jugendliche genau das bekommen: faire Chancen.

### Kinderrechte durch Making-Angebote stärken, bedeutet:



Zugang zu digitaler Technik schaffen, IT- und „21st Century Skills“ stärken



Gemeinsames Handeln, konstruktives Kommunizieren und Kooperieren üben




Problemlösefähigkeiten und kreatives Denken durch Fehlerfreundlichkeit lernen



Gegenseitige Wertschätzung und Ermutigung bei unterschiedlichen Talenten fördern

**Helfen Sie uns, bis Ende 2025 mehr als 24.000 Kinder deutschlandweit zu erreichen!**



»MakerLabs - das ist Technik, tüfteln, Freunde finden.« – Michelle, 14 Jahre alt, Peer-Trainerin

© Mauro Bedoni / Save the Children

## Partizipativ und nachhaltig – So entfaltet das Projekt MakerLabs Wirkung



**Trainings für Fachkräfte und Peer-Trainer\*innen**



**Beratung und Prozessbegleitung**



**Material- und Geräteausstattung**



**Vernetzung von Bildungsakteuren**



»Dass die Schüler\*innen merken: Das macht mir Spaß und das kann ich gut, da will ich hin! Das sind wichtige Ziele unserer Berufs- und Studienorientierung.«

– Pascal Berthy, Physik- und Technik-Lehrer in Hamburg

## Machen Sie mit: Gemeinsam erweitern wir digitale Teilhabemöglichkeiten

Mit Ihrer Spende helfen Sie uns, benachteiligte Kinder und Jugendliche in Schulen, Bibliotheken, Jugendfreizeiteinrichtungen und Nachbarschaftszentren zu unterstützen. MakerLabs sind innovativ, wirkungsvoll und nachhaltig. Dadurch können wir gemeinsam:

- 70 Peer-Trainer\*innen ausbilden,
- 500 Fachkräfte weiterbilden,
- mehr als 180 Trainingsstunden und 1.350 Beratungsstunden anbieten
- und somit 5.000 Kinder und Jugendliche direkt erreichen.

Mehr Informationen unter: [www.savethechildren.de](http://www.savethechildren.de)

## Peer-Learning für strukturellen Wandel

Wo Wissen geteilt wird, kann es wachsen. In diesem Projekt nimmt Peer-Learning eine noch zentralere Rolle ein. Die MakerLabs Peer-Trainer\*innen sind Jugendliche im Alter von 13–18 Jahren, die auf Augenhöhe mit Fachkräften in Workshopgestaltung, Moderation und technischer Expertise ausgebildet werden und dann ihre Erfahrungen und Wissen an Schulkinder weitergeben.

## So könnte Ihre Spende wirken:

- **13.000 Euro** kosten zum Beispiel Tablets für 60 Kinder.
- **80.000 Euro** reichen, um vier Bildungseinrichtungen mit umfassenden digitalen Materialien und Geräten als MakerLab auszustatten.
- Mit **200.000 Euro** könnten wir einen neuen MakerLabs-Standort eröffnen und begleiten.



© Thomas Brenner / Save the Children



## Lassen Sie uns gemeinsam digitale Teilhabe für Kinder gestalten!

**Göksu Wolf**

Fachleitung Neue Kooperationen  
030 27 59 59 79-257  
[goeksu.wolf@savethechildren.de](mailto:goeksu.wolf@savethechildren.de)

## Spendenkonto

Bank für Sozialwirtschaft  
IBAN: DE96 3702 0500 0003 2929 12  
BIC: BFSWDE33XXX  
Stichwort: Digitale Bildungsprojekte in Deutschland

