



sk stiftung jugend und medien
der Sparkasse KölnBonn

macht dich bereit.

Einblicke

Rückblicke 2018

Impressum



sk stiftung jugend und medien
der Sparkasse KölnBonn

Im Mediapark 7 // 50670 Köln
Fon 0221.888 95 480 // Fax: 0221.888 95 481
Maximilianstr. 22 // 53111 Bonn
Fon: 0228.227 77 50 // Fax: 0228.227 77 55
→ info@sk-jugend.de
→ sk-jugend.de
→ facebook.com/skjugend
→ youtube.com/skjugendundmedien
→ instagram.com/skjugend

Geschäftsführer: Prof. Hans-Georg Bögner
Redaktion: Meike Wiggers

Fotos: Janet Sinica (Titel, S. 4, 6, 8, 12, 22, 26), sk stiftung jugend und medien (S. 14, 24, 28), Zoologisches Forschungsmuseum Alexander König (S. 10 unten links, unten rechts, S. 21), Stiftung August Macke Haus (S. 10 oben rechts), Milla (S. 19, Projekt „Auf den Spuren August Sanders“), Yannik (S. 30, Ferienworkshop „Foto-Safari“), S. 10 oben: Screenshots aus dem Projekt mit dem IJGD (links und Mitte) und aus dem Projekt „kicken&lesen“ (rechts), S. 16 Screenshot Projektergebnis „Der Blaue Machinima Reiter“

Gestaltung: vitolution

Inhaltsverzeichnis

4-5_ Das Stiftungsjahr 2018

6-7_ Ferienprogramm-Workshops

8-9_ Zusätzliche Workshops und Geburtstagsangebote

10-11_ Medienpädagogische Projektarbeit

12-13_ Netzfreu(n)de – Sensibel im Social Web

14-15_ KölnBlicke: „Smart City“

16-17_ Der Blaue Machinima Reiter

18-19_ Porträtfotografie: Menschen des 21. Jahrhunderts

20-21_ Ab ins Museum: Tierische Hörspiele

22-23_ Angebote für Pädagog*innen: Der Medienaperitif

24-25_ Fachtagung zum Jugendschutz in Zeiten der Digitalisierung

26-27_ Jobtester – Einblicke in Medienberufe

28-29_ Öffentlichkeitsarbeit: Immer im Bilde

30-31_ Chronik

32-33_ Über uns

34-35_ Formalia und Statistik, Mitarbeiter*innen, Gremien

Mehr Infos zum jeweiligen
Thema gibt es durch einen
Klick auf das Symbol



Kreative Me

sk stiftung jugend und medien 2018

Teilnehmer*innen insgesamt: **3.614**

Teilnehmer*innen-Stunden insgesamt: **29.559**

Workshops und Projekte: **311**

dienbildung – Datenschutz ganz inklusive

Das Stiftungsjahr 2018

Ob Sicherheitslücken und Datenmissbrauch bei Facebook, Hackerangriffe auf Internet-Profile von Prominenten oder die Stärkung des „Betroffenenrechts“ durch die in Kraft getretene DSGVO – noch nie stand das Thema **Datenschutz** so stark im Zentrum öffentlichen Interesses wie im Jahr **2018**. Uns allen wird zunehmend bewusst, wie tief Vernetzung, Algorithmen und das lukrative Geschäft mit Daten in Gesellschaft, Politik und das ganz private Leben einzugreifen vermögen. Als Stiftung für Jugend und Medien sehen wir uns in der Verantwortung, neben unserer kreativen Arbeit die durch die Digitalisierung entstehenden Herausforderungen aufzugreifen – was wir nicht nur im Rahmen unserer regulären Workshops, sondern darüber hinaus in gezielten Angeboten tun: Mit unserem Projekt **Netzfreu(n)de** sensibilisieren wir weiterhin Schüler*innen für den Umgang mit ihren eigenen, aber auch mit den persönlichen Daten anderer, und im Rahmen unseres Ferienprogramms lernen Jugendliche, kreativ aber eben auch verantwortungsvoll mit ihrem eigenen Smartphone umzugehen. **2018** waren wir außerdem Partner der Tagung **Mensch|Macht|Maschine**, zu der pädagogische Multiplikator*innen eingeladen waren, um sich mit notwendigen Anpassungen des Jugendmedienschutzes zu beschäftigen.

Auf den folgenden Seiten geben wir Ihnen Einblicke in unsere Arbeit. Für weitere Informationen wenden Sie sich gerne persönlich an uns oder besuchen unsere Website → www.sk-jugend.de.

Ihr Team der sk stiftung jugend und medien

Ferienprogramm 2018

1.325 Teilnehmer*innen (10-16 Jahre)

117 Workshops

Teilnehmer*innen-Feedback: **94 %**

„gut“ oder **„sehr gut“**





Medien machen (keine) Ferien

Unsere Ferienprogramm-Workshops

So vielfältig wie die Medienwelt ist auch unser Ferienprogramm: In allen Schulferien lernen 10- bis 16-Jährige bei uns unterschiedliche Medien und ihre Einsatzgebiete kennen. Egal ob Windows, Office & Co, Digitalfotografie, 3D-Animationen oder Augmented Reality, ob Kamera, Computer, Smartphone oder Mikrofon: Im Mittelpunkt aller Workshops stehen das kreative Gestalten eigener Medieninhalte und gemeinsames Ausprobieren.

Neben der Erweiterung unserer Minecraft-Baumeister-Reihe um den Workshop **Luftgefährte und Himmelsdomino**, setzten wir **2018** im Spielebereich ganz auf HTML5 sowie JavaScript und haben mit **Scratch** eine weitere Programmiersprache für den Einstieg in die Spiele-Programmierung in unser Angebot aufgenommen. Ein besonderes Highlight war außerdem der neue Workshop **VFX: Visuelle Effekte in der Filmbearbeitung**. Hier ließen die Teilnehmer*innen zum Beispiel Augen leuchten oder legten Feuer in menschliche Hände und fügten solche Effekte in eine Filmsequenz ein.

Was hat dir besonders gut gefallen? „Dass ich mich immer auf den nächsten Tag gefreut habe“ Linus (10 Jahre)



Geburtstagsangebote 2018

Teilnahme Familien: **144**

Teilnehmer*innen gesamt: **ca. 1.440**





Die Extras fürs laufende Jahr

Zusätzliche Medien-Workshops und Geburtstagsangebote

Wer zwischen 10 und 16 Jahre alt ist, die Ferien bereits verplant hat und trotzdem gerne bei den Workshops der sk stiftung jugend und medien mitmachen möchte, kann an unseren zusätzlichen Workshops während der Schulzeit teilnehmen, mit denen wir aktuelle Medientrends aufgreifen. 2018 haben Jugendliche zum Beispiel mit **WorldPainter** besondere Minecraft-Welten aus Bergen und Flüssen, Wäldern und Lavafeldern, Burgen und Höhlen erschaffen. Beim **Scratch-Day** ging es darum, kleine Animationen, interaktive Geschichten und Spiele zu programmieren und diese mit anderen Scratch-Fans im Netz zu teilen.

Im Workshop **LEGO Mindstorms for family** konnten erstmals 8- bis 10-Jährige gemeinsam mit Eltern oder anderen Erwachsenen Roboter bauen und programmieren. Das Angebot war so nachgefragt, dass aus diesem Format die Idee für eine ganze neue Workshop-Reihe zu unterschiedlichen Themen entstand.

Aber auch am eigenen **Geburtstag** kann es medial und kreativ zugehen: Wer seinen Gästen beispielsweise eine eigene LAN-Party oder eine mediale Schatzsuche bieten möchte, wer mit seinen Freund*innen ein Video drehen, ein Hörspiel produzieren oder Fotos mit Spezialeffekten machen möchte, ist bei unseren Geburtstagsangeboten genau richtig!



Projekte 2018

Projekte mit Schulen, Jugendeinrichtungen, Museen und anderen: **43**

Teilnehmer*innen gesamt: **778**



Für die Schule und darüber hinaus



Medienpädagogische Projektarbeit

Viele Pädagog*innen wollen ihren Unterricht oder ihre außerschulische Arbeit durch den sinnvollen Einsatz von Medien bereichern und mit Jugendlichen kreative Projekte durchführen. Manchmal fehlt zur Umsetzung nur die technische Ausstattung oder spezielles Know-how – manchmal der passende Partner, der die Realisierung eines kompletten Projekts unterstützt. Genau da setzen wir mit unserer medienpädagogischen Arbeit an: Mit Fachwissen, Personal und Equipment stehen wir Pädagog*innen zur Seite und begleiten so die Medienarbeit an Schulen, in Jugendeinrichtungen und Museen. Die Projekte entstehen in individueller Abstimmung auf die einzelnen Bedürfnisse und sind entsprechend vielfältig.

2018 haben wir beispielsweise in Köln dem **Berufskolleg Ulrepforte** dabei geholfen, geflüchtete junge Menschen am PC und in Sachen Bewerbung fit zu machen, Teilnehmer*innen des Projekts **kicken & lesen** produzierten bei uns (fiktive) Bundesligakonferenzen, und in Bonn drehte der Kurs "Darstellen und Gestalten" der **Marie-Kahlen-Gemeinschaftsschule** mit unserer Hilfe als Abschlussprojekt einen Kurzfilm.

Wir können Ihnen nicht alle 43 Projekte vorstellen, die wir 2018 unterstützt haben, eine kleine Auswahl finden Sie jedoch auf den folgenden Seiten. Projektergebnisse werden darüber hinaus auf unserem YouTube-Kanal und unter <https://www.sk-jugend.de/paedagoginnen/projektergebnisse.html> veröffentlicht.



Netzfreu(n)de 2018

13 Schulklassen, **347** Schüler*innen

2 Realschulen, **3** Gymnasien, **1** Gesamtschule



Mehr als Netikette

Netzfreu(n)de 2018

Für viele Schüler*innen ist ein Tag ohne die Nutzung von sozialen Netzwerken und Apps undenkbar. Mit dem Projekttag **Netzfreu(n)de - Sensibel im Social Web** regen wir Schulklassen der Stufen 5 und 6 dazu an, ihr Verhalten in Online-Communities zu reflektieren: Was will ich wem von mir preisgeben? Welche rechtlichen und ethischen Aspekte sind zu berücksichtigen? Daneben sind Datenschutz und Cyber-Mobbing wichtige Themen, die wir gemeinsam diskutieren.

Neben den 11 Kölner Klassen der **Gesamtschule Rodenkirchen**, des **Hansa-Gymnasiums**, der **Ernst-Siemons-Realschule** und der **Johannes-Gutenberg-Realschule**, die für **Netzfreu(n)de** zu uns kamen, haben sich das **Albert-Schweitzer-Gymnasium** Hürth und das **Lessing-Gymnasium** Köln-Zündorf zum mittlerweile dritten Mal für das spezielle **Netzfreu(n)de-Peer-Projekt** entschieden. Hier wird eine Gruppe von Acht- und Neuntklässler*innen fünf Tage lang inhaltlich und methodisch von uns geschult, um anschließend die Schüler*innen der Erprobungsstufe (5. und 6. Klasse) mit Tipps zum Umgang mit Smartphones und Apps zu versorgen. Durch das Prinzip der Peer-Education lässt sich leichter ein Vertrauensverhältnis aufbauen – eine wichtige Voraussetzung bei den sensiblen Themen, die im Projekt behandelt werden.

14:42

0.00 K/s 78%



BILDER DER SIEDLUNG



Wie zeitgemäß ist unsere Stadt?

KölnBlicke: „Smart City“

Wie sieht die Stadt von morgen aus? „Smarter“ wird sie sein, so prophezeien es Politik und Medien. Städte sollen effizienter, grüner, aber auch sozial inklusiver werden und sich mithilfe moderner Technologien fit machen für die Herausforderungen der Zukunft. So auch Köln. Aber: Was bedeutet der Begriff „Smart City“ eigentlich konkret? Und wie weit ist Köln in dieser Hinsicht?

Diesen Fragen sind Neuntklässler*innen der **Katharina-Henoth-Gesamtschule**, des **Georg-Büchner-Gymnasiums** und des **Johann-Gottfried-Herder-Gymnasiums** im Rahmen des Projektes **KölnBlicke** nachgegangen. Begleitet wurden sie von Lehramts-Studierenden der **Universität zu Köln**, die sich im Rahmen ihres Berufsfeld-Praktikums auf diese Aufgabe mit Unterstützung der **stiftung jugend und medien** und des **Geographischen Instituts** vorbereitet hatten.



Gemeinsam erkundeten die Schüler*innen das Konzept der „Smart City“, indem sie sich auf die Suche nach entsprechenden Umsetzungen in Köln Nippes begaben. Anschließend produzierten sie zu ihren Erkenntnissen eigene Augmented-Reality-Inhalte für Smartphones.

„Wer auf der Suche nach einem fächerübergreifenden Projekt ist, das handlungsorientierten Unterricht mit selbstständigem Lernen verbindet, der ist bei KölnBlicke genau richtig!“
Britta Auerbach, Henry-Ford-Realschule, Köln



Dear Table



Mit Minecraft ins Museum

Der Blaue Machinima Reiter

Passen Schere, Papier und Kleber zu digitalen Medien? Natürlich! Gehört ein Computerspielfan ins Museum? Na klar! Basteln auch Jungs gerne und machen Mädchen Computerspiele Spaß? Selbstverständlich! Das und vieles mehr bewies dieses Bonner Kooperationsprojekt mit der **Stiftung August Macke Haus**, in dem sich nur scheinbar konträre Welten begegneten.

Nach einer Museumsführung und angeregt durch das Werk August Mackes malten und bastelten die 10- bis 16-Jährigen ihre eigenen Collagen und digitalisierten diese mit einer Fotokamera. So entstanden die Kulissen für Kurzfilme der besonderen Art, so genannter Machinimas: Die Teilnehmer*innen importierten ihre Bilder in das Computerspiel „Minecraft“ und ließen dort Avatare ihre selbst erdachten Drehbücher spielen, die sie mitfilmten. Ihre Geschichten erzählen vom „Blauen Reiter“, der mit einem gestohlenen Kunstwerk davonreitet, oder auch vom unachtsamen Reinigungspersonal, das die Bedeutung der Kunst nicht (an)erkennt. Sowohl die gebastelten Collagen als auch die Machinimas wurden im **Museum August Macke Haus** ausgestellt, die Filme außerdem auf YouTube veröffentlicht – eine besondere Würdigung der entstandenen Arbeiten.



Auf den Spuren August Sanders

Porträtfotografie: Menschen des 21. Jahrhunderts

In einem zweitägigen Gemeinschaftsprojekt mit der **Photographischen Sammlung/ SK Stiftung Kultur** drehte sich alles um das photographische Porträt. Die 13- bis 16-jährigen Teilnehmer*innen besuchten im Kölner MediaPark zunächst die Ausstellung **August Sander: Meisterwerke – Photographien aus 'Menschen des 20. Jahrhunderts'** und bekamen so einen Blick für die Motive und Stilmittel des Künstlers. Im anschließenden Workshop lernten die Teilnehmer*innen, was für ein gutes Porträt beachtet werden muss und merkten schnell, dass es vieles gleichzeitig im Blick zu behalten gilt: Hintergrund, Licht, Haltung, Kameraeinstellungen und vieles mehr. Danach ging es auf Foto-Tour: Wie auch beim Vorbild August Sander standen Menschen mit unterschiedlichen Berufen für unsere Jugendlichen Modell. In der Nachbearbeitung bekamen die Fotos am PC den letzten Schliff, damit die schönsten Porträts später einen Platz im Vorraum der aktuellen August Sander Ausstellung bekommen konnten.





Ab ins Museum

Tierische Hörspiele

„Es war einmal an einer Flussquelle in Gabun...“, beginnt ganz märchenhaft eines der in diesem Bonner Projekt entstandenen Hörspiele. Zehn Kinder der **OGS Bernhardschule** und des **Kleinen Muck e.V.** erforschten in den Herbstferien im **Zoologischen Forschungsmuseum Alexander Koenig** zunächst den Regenwald, die Savanne und den europäischen Wald mit der jeweils charakteristischen Tierwelt. Um für die Hörspiele Geräusche möglichst gut nachahmen zu können, bastelten sie eigene Musikinstrumente und trainierten ihre Ausdrucksfähigkeit mit einem Theaterpädagogen. Es entstanden Drehbücher für zwei fantasievolle Hörspiele. Jedes Kind schlüpfte in die Rolle eines Tieres und dann hieß es ran ans Mikrofon: Ob Buschtrommeln, Nüsse knacken oder Eulenrufe – kein Geräusch war den Kindern zu schwierig, es selbst zu produzieren. Auch ihre Texte sprachen die 6- bis 11-Jährigen selbst ein. Das Projekt war eine Kooperation mit dem **Zoologischen Forschungsmuseum Alexander Koenig** und wurde außerdem gefördert durch das Bundesministerium für Bildung und Forschung im Rahmen von **Kultur macht stark – Bündnisse für Bildung**.



Die Workshop-Themen sind vielfältig und greifen stets aktuelle medienpädagogische Themen auf.

2018 waren das **LEGO Mindstorms** als Einstieg in die Programmierung, **Digitale Spielewelten** und **YouTube** als Bildungsnetzwerk.





Entspannt, lecker & informativ

Der Medienaperitif

Einmal im Jahr findet unser Praxisnachmittag für Pädagog*innen statt. In verschiedenen Workshops bekommen die Teilnehmer*innen jenseits von Alltagshektik und Schultrubel Anregungen in kompakter Form und testen medienpädagogische Projektideen, die sich einfach und passend in ihre Arbeit mit Jugendlichen integrieren lassen. Praxisnaher Input, kollegialer Austausch und eine entspannte Atmosphäre bei Fingerfood und Saft-Cocktails zeichnen den Medienaperitif aus.

„Mir gefällt die ungezwungene und moderne Atmosphäre des Medienaperitifs und die expertenmäßige Unterweisung.“
José Botana, Friedrich-Wilhelm-Gymnasium, Köln

mensch macht maschine

Jugendschutz und
Ethik in Zeiten
der Digitalisierung



Kooperationspartner:



Stiftung Jugend und Medien
der Sparkasse Köln Bonn

nsch
chine
mac
nsch
chine
chine



MENSCH|MACHT|MASCHINE

Fachtagung zu Jugendschutz und Ethik in Zeiten der Digitalisierung

Soziale Netzwerke verändern unsere Kommunikation, programmierte Algorithmen steuern unser Konsumverhalten, Datenbrillen eröffnen uns virtuelle Welten: Mit der rasanten technischen Entwicklung im Allgemeinen und speziell mit dem Einzug des Smartphones in unseren Alltag hat sich das Leben und Zusammenleben in vielerlei Hinsicht verändert.

Doch welche Regeln und Werte brauchen wir in der digitalen Welt? Und wer legt diese Werte und Normen fest? Die **Arbeitsgemeinschaft Kinder und Jugendschutz e.V. (AJJS)** war zu diesen und anderen Fragen mit ihrer Fachtagung **Mensch|Macht|Maschine** bei uns zu Gast im Kölner MediaPark. Der Fokus lag vor allem auf den Folgen der Digitalisierung für einen zeitgemäßen Jugendmedienschutz: Was muss dieser leisten, um Jugendliche für ein Leben in digitalen Kontexten stark zu machen? In drei Inputs widmeten sich Techniker*innen, Informatiker*innen, Fachleute des Jugendmedienschutzes und Tagungsgäste den Themen Virtual Reality, Verschlüsselungen und Algorithmen. Technische Grundlagen wurden erklärt und in praktischen Angeboten - wie dem unseren zu LEGO Mindstorms - konnte vieles ausprobiert werden.





Jobtester-Workshops 2018

71 Teilnehmer*innen (15 bis 21 Jahre)

7 Workshops



Vom Traum zum Beruf

Jobtester – Einblicke in Medienberufe

In der Medienbranche arbeiten – für viele Jugendliche ein großer Traum. Doch welche Berufe gibt es in diesem Bereich überhaupt? Stimmen die eigenen Vorstellungen vom Traumberuf mit der Arbeitsrealität überein? Gibt es spezielle Zugangsvoraussetzungen für einzelne Berufe? Diese und viele weitere Fragen beantworten unsere praxisnahen Jobtester-Workshops, in denen wir unterschiedliche Medienberufe vorstellen. Das breite Spektrum reicht von kaufmännisch bis kreativ und greift immer wieder neue Berufszweige auf. Neben Berufen mit klaren Zugangswegen über Studium oder Ausbildung, wie z.B. Game-Designer*in oder Mediengestalter*in/ Grafiker*in, haben auch Berufsbilder für Quereinsteiger*innen wie Fernseh- oder Radio-Moderator*in ihren Platz im Programm. Expert*innen aus der Branche vermitteln ihr Know-how und informieren über Arbeitsalltag und Ausbildungswege. Vor allem aber probieren die Teilnehmer*innen typische Arbeitstechniken selbst aus.

„Der Jobtester-Workshop hat mir tolle Einblicke geboten und mir auf der Suche nach dem richtigen Beruf sehr geholfen“
Annika (15 Jahre)



Immer im Bilde

Die Stiftung bei YouTube, Instagram & Co

Machen Sie sich ein Bild von unserer Arbeit! In unseren drei Newslettern (Junge Medien-News, Berufseinsteiger-News und Stiftungs-News) informieren wir zielgruppengerecht über aktuelle Angebote und Entwicklungen der Stiftung sowie Interessantes aus der Medienwelt. Eine Anmeldung ist über unsere Website möglich: → www.sk-jugend.de/newsletter-bestellen

Workshop-Ergebnisse und Hinweise in eigener Sache posten wir darüber hinaus auf unseren Social Media-Kanälen auf Facebook und YouTube und [Instagram](#). Unter dem Hashtag [#skjugend](#) gibt es immer wieder Einblicke in unsere Veranstaltungen und den Stiftungsalltag.

sk-jugend.de



facebook.com/skjugend



youtube.com/skjugendundmedien



instagram.com/skjugend

Gründung der
Stiftung anlässlich
des 150. Geburtstages
der Stadtparkasse Köln

1976

Einrichtung von drei
Computerzentren

1985/86

Start
„Ferienprogramm“

1995

Start des „**jucomobil**“
(Zwölf Multimedia-
Notebooks zum
Einsatz vor Ort)

1998

Start „**Jobtester –
Einblick in
Medienberufe**“

2002

Inbetriebnahme
des **Computermobils**,
eines fahrbaren
Computer-Schulbusses

1984

Erste **Angebote**
für Pädagog*innen

1992/93

**Einzug in
den MediaPark**

1996

25 Jahre Stiftung:
Jubiläums-Wettbewerb
„**zeitspringer
– geschichte(n)
gestalten**“

2001

Umbenennung
der Stiftung von
„SK Stiftung Jugend
und Wirtschaft“ in
„**sk stiftung jugend
und medien**“

2003



Chronik





Über uns

Als die Sparkasse KölnBonn 1976 die sk stiftung jugend und medien gründete, umschrieb „etwas mit Medien machen“ eine relativ überschaubare Zahl an Berufen und Fähigkeiten. Dennoch erkannte man schon damals, wie schnell moderne Technologien Gesellschaft und Berufsalltag verändern würden – und rief eine Stiftung ins Leben, die sich gezielt dem Erwerb und der Förderung von Schlüsselkompetenzen im Umgang mit Medien widmete.

Das tut unsere Stiftung bis heute: Mit viel Erfolg begleiten wir Jugendliche und junge Erwachsene auf ihrem individuellen Weg in die Welt der Medien. Das breite, in dieser Form einzigartige Angebotsspektrum reicht von vielfältigen Medien-Workshops und maßgeschneiderten (Schul-)Projekten über unser Jobtester-Programm zur Berufsorientierung bis hin zu langfristigen Kooperationen mit Schulen.

Alle Angebote zeichnen sich durch ein hohes Maß an Praxis, Aktualität sowie Freiraum für die eigene Kreativität aus und werden laufend in Hinblick auf relevante technische und gesellschaftliche Neuerungen weiterentwickelt. Diese Arbeitsweise – und nicht zuletzt auch das engagierte, technisch wie pädagogisch versierte Dozent*innen-Team – sorgen dafür, dass das Angebot der sk stiftung jugend und medien in der Region KölnBonn fest etabliert ist und von zahlreichen pädagogischen Einrichtungen, Familien und Jugendlichen regelmäßig in Anspruch genommen wird.



Formalia und Statistik

Die Stiftung dient ausschließlich und unmittelbar gemeinnützigen Zwecken im Sinne der Abgabenordnung (§ 52) und der Satzung. Sie bewältigt ihre Aufgaben zum überwiegenden Teil aus den Erträgen des Stiftungsvermögens. Zum 31.12.2018 betrug das Stiftungskapital 4,79 Mio. Euro. Die sk stiftung jugend und medien vergibt keine Fördergelder.

Zahlen und Fakten 2018

Aktivitäten in Köln und Bonn insgesamt

Workshops und Projekte: 311
Anzahl Teilnehmer*innen: 3.614
Teilnehmer*innen-Stunden: 29.559

Ferienprogramm

1.325 Jugendliche (10-16 Jahre)
117 kreative Medien-Workshops

Geburtstagsangebote

ca. 1.440 Jugendliche (9-16 Jahre)
36 LAN-Partys
31 Rallyes
77 Geburtstags-Workshops

Projekte mit Schulen und Jugendarbeit

43 insgesamt
778 Schüler*innen/ Jugendliche

Netzfreu(n)de

319 Schüler*innen aus
11 Klassen

Netzfreu(n)de Peer-to-Peer

28 Schüler*innen aus
2 Schulen

Medienaperitif

31 Pädagog*innen
3 Workshops

Jobtester

71 junge Erwachsene (15 bis 21 Jahre)
7 Workshops

Mitarbeiter*innen

Maike Blinde, Organisation

Björn Miethke, Bildungsreferent

Luise Weißler, Bildungsreferentin/PR

Thomas Welsch, Bildungsreferent

Meike Wiggers, Bildungsreferentin/PR

Alexandra Winckler, Bildungsreferentin/PR

Geschäftsführung

Prof. Hans-Georg Bögner

Gremien

Vorstandsmitglieder

Dr. Christoph Siemons (Vorsitzender)

Mitglied des Vorstands
der Sparkasse KölnBonn

Martin Börschel (stellv. Vorsitzender)

Verwaltungsratsvorsitzender
der Sparkasse KölnBonn

Dr. h. c. Erik Bettermann

Intendant a.D. und Präsident des
Gustav-Stresemann-Instituts Bonn

Kuratoriumsmitglieder der Stiftung

Dr. Agnes Klein (Vorsitzende)

Dezernentin für Bildung, Jugend und
Sport der Stadt Köln

Prof. Dr. Caja Thimm (stellv. Vorsitzende)

Professorin für Medienwissenschaft
und Intermedialität sowie Leiterin der
Abteilung „Medienwissenschaft“ an
der Universität Bonn

Martin Dommer

Referent für Kommunikation und
Öffentlichkeitsarbeit, Stadt Köln

Prof. Dr. Hendrik Hakenes

Professor für Finanzwirtschaft
an der Universität Bonn

Prof. Dr. Thomas Hartmann-Wendels

Direktor des Seminars für Allgemeine
Betriebswirtschaftslehre und
Bankbetriebslehre der Universität zu Köln

Jürgen Hindenberg

Geschäftsführer Berufsbildung und
Fachkräftesicherung, IHK Bonn/Rhein-Sieg

Prof. Dr. Kai-Uwe Hugger

Professor für Medienpädagogik
und Mediendidaktik am Institut
für Allgemeine Didaktik und
Schulforschung
der Universität zu Köln

Elisabeth Slapio

Geschäftsführerin im Bereich
Unternehmensförderung, Handel,
Informations- und Kommunikationstechnik
der IHK zu Köln

Udo Stein

Leiter des Amtes für Kinder, Jugend und
Familie der Bundesstadt Bonn

Markus Sterzl

Geschäftsführer des ver.di-Bezirks Köln

Dr. Ortwin Weltrich

Hauptgeschäftsführer
der Handwerkskammer zu Köln

macht dich bereit.



www.sk-jugend.de