



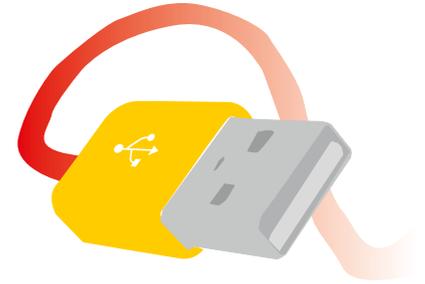
sk stiftung jugend und medien
der Sparkasse KölnBonn

macht dich bereit.

Einblicke

Rückblicke 2021

Impressum



Im Mediapark 7 // 50670 Köln
Fon 0221.888 95 480
Maximilianstr. 22 // 53111 Bonn
Fon: 0228.227 77 50 // Fax: 0228.227 77 55
info@sk-jugend.de

- sk-jugend.de
- facebook.com/skjugend
- instagram.com/skjugend
- youtube.com/skjugendundmedien

Geschäftsführer: Norbert Minwegen
Redaktion: Meike Wiggers

Fotos: Hans Fahr (Titel, S. 5), Almut Elhardt (S. 4), Niklas (S. 10), Stiftung August Macke Haus (S. 14), Museum König (S. 22), Ursula-Kuhr-Schule (S. 24), „Sara“ (S. 31), Nicole Müller (S. 32 Mitte unten), Janet Sinica (S. 32 rechts unten), Susanne Fern (S. 32 rechts oben), Nina Waibel/ Birgit Hauska (S. 32 Mitte oben), Adobe Stock (S. 12, S. 19), restliches Bildmaterial von der sk stiftung jugend und medien.

Gestaltung: vitolution

Inhaltsverzeichnis

2_ Impressum

4-5_ Das Stiftungsjahr 2021

6-7_ Ferienprogramm und mehr

8-9_ Unsere Geburtstagsangebote

10-11_ Bonner Medienklub

12-13_ Medien – Job - Zukunft

14-15_ Für die Schule und darüber hinaus

16-17_ Netzfreunde

18-19_ KölnBlicke

20-21_ International Youth Conference

22-23_ Ab ins Museum: Eine tierische Rallye entsteht

24-25_ Wie kann man Schule besser machen?

26-27_ Entspannt und informativ – Der Medienaperitif

28-29_ Öffentlichkeitsarbeit: Immer im Bilde

30-31_ Chronik

32-33_ Über uns

34-35_ Formalia und Statistik, Stiftungsteam, Gremien

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



sk stiftung jugend und medien 2021

Teilnehmende insgesamt: **1.916**

Teilnehmenden-Stunden insgesamt: **20.165**

Workshops und Projekte: **192**

reative Medienbildung in besonderen Zeiten

Das Stiftungsjahr 2021

Auch wenn wir es uns anders gewünscht hätten – **2021** war der Alltag weiterhin stark beeinflusst durch die Covid19-Pandemie, so auch unsere medienpädagogische Stiftungsarbeit. Flexibel auf neue Coronaschutzverordnungen zu reagieren und aktuelle Hygieneregeln umzusetzen, mit quarantänebedingten Personalausfällen umzugehen und Alternativen zu unseren Präsenzworkshops zu entwickeln war **2021** unser Tagesgeschäft. Dabei immer im Blick: Für die Kinder und Jugendlichen in Köln und Bonn trotz der Pandemie möglichst viele Angebote machen zu können. Manches ließ sich kurzerhand in den virtuellen Raum verlegen, zum Beispiel der **Girls' Day**, das komplette **Osterferienprogramm**, das Projekt **KölnBlicke** und der **Jobtester** zu Gamedesign, mancher Workshop wurde ganz neu konzipiert. Wie schön aber, dass im Sommer wieder ein bisschen Normalität eintreten konnte und in unseren Stiftungsräumen dank Impf- und Testmöglichkeiten endlich wieder fröhliche Kinderstimmen zu hören waren!

Neben unseren Angeboten für Kinder und Jugendliche sehen wir es auch als unsere Aufgabe, Hilfestellungen für Lehrkräfte anzubieten. So lag es für uns nahe, in Zeiten der „Infodemie“, in denen Verschwörungstheorien Hochkonjunktur haben, das Thema Desinformation in den Mittelpunkt unseres Fortbildungsnachmittags **Medienaperitif** zu stellen. Doch wer hätte ahnen können, dass es uns zum Entstehungszeitpunkt dieses Berichts aus einem anderen Grund dringlicher denn je erscheint, Desinformation auch weiterhin zu einem unserer Themen zu machen! Inzwischen herrscht Krieg in der Ukraine und ein viel zitierter Satz besagt, das erste, das im Krieg verloren gehe, sei die Wahrheit. Eine ungefilterte Flut an erschütternden Bildern und Nachrichten erreicht auch Kinder und Jugendliche, vor allem in sozialen Netzwerken, und wir sprechen über Phänomene wie „Warfluencer“ oder „Doomscrolling“. Umso wichtiger ist es uns, in Zukunft auch praxisorientierte Projekte zu diesem Thema anbieten zu können.

Auf den folgenden Seiten geben wir Ihnen Einblicke in unsere Arbeit **2021**. Für weitere Informationen wenden Sie sich gerne persönlich an uns oder besuchen unsere Website → www.sk-jugend.de.



Kreative Medienworkshops für 8- bis 16-Jährige 2021

Teilnehmende insgesamt: **1.171**

Workshops insgesamt: **120**



A person wearing a headset is working at a computer. The person is seen from the side, with their head and shoulders in the foreground. They are wearing a dark-colored hoodie and a headset with a microphone. The background is slightly blurred, showing a computer monitor and some office equipment. The overall scene suggests a professional or educational setting.

Ferienprogramm und mehr

Kreative Medienworkshops für 8- bis 16-Jährige

So vielfältig wie die Medienwelt sind auch unsere Workshops für 8- bis 16-Jährige in den Ferien und in der Schulzeit: Egal ob Windows, Office & Co, Digitalfotografie, 3D-Animationen oder Augmented Reality, ob Kamera, Computer, Smartphone, Mikrofon oder Tablet: Im Mittelpunkt aller Workshops stehen das kreative Gestalten eigener Medieninhalte und gemeinsames Ausprobieren.

2021 haben wir unsere bestehenden Angebote für die 8- bis 10-Jährigen um den Workshop **Tablet kreativ** erweitert und 10- bis 13-Jährige lernten die Programmiersprache Pygame Zero kennen – eine tolle Möglichkeit, mit „großen“ Programmiersprachbefehlen in Kontakt zu kommen. 13- bis 16-jährige Minecraft-Fans mit Vorerfahrung erstellten wiederum in **Designe dein Minecraft!** ihre individuelle Welt mit eigenen Figuren und Gegenständen ganz nach ihrem Geschmack. Einen Teil des Winterferienprogramms und die gesamten Osterferienangebote haben wir online stattfinden lassen, aber auch während der Schulzeit gab es spannende Online-Angebote: So konnten 10- bis 13-Jährige zum Beispiel **Programmieren und Experimentieren mit dem Mikrocontroller „Calliope mini“** und in einem Zusatz-Workshop zu **Scratch** wurden interaktive Fangspiele gestaltet.



Geburtstagsangebote 2021

Veranstaltungen insgesamt: **41**

Teilnehmende Kinder und Jugendliche: **ca. 410**





Feiern in der Stiftung

Unsere Geburtstagsangebote

Auch am eigenen Geburtstag darf es multimedial zugehen: Hier wird die Party dank Greenscreen kurzerhand an einen Traumstrand verlegt, Stofftiere oder Playmobilfiguren werden zum Leben erweckt, Fotos von den Partygästen kreativ bearbeitet und vieles mehr. Geburtstagskinder können für ihre Feier zwischen sieben Angeboten wählen:

In unserer **Geburtstagsrallye** löst die Gruppe mithilfe von Digitalkamera, Tablet, Computer und Internet verschiedene Aufgaben und hebt zum Abschluss gemeinsam einen Schatz, Game-Fans kommen wiederum in unseren **LAN-Partys** auf ihre Kosten. Wer lieber einen Film produzieren möchte, kann beim Workshop **Trickfilm** mit mitgebrachten Lieblingsfiguren eine Geschichte verfilmen, im **Video-Workshop** mit den Geburtstagsgästen selbst vor die Kamera treten oder ein **Musikvideo** zum Lieblingssong drehen. Aber auch wer sich für die Schwerpunkte **Hörspiel** oder **Foto** entscheidet, kann sich bei seiner Feier in fremde Welten oder in eine andere Zeit versetzen und nimmt schöne Erinnerungsstücke mit nach Hause.

„Von der Beratung vorab, über die Organisation des Tages bis zur Durchführung war alles perfekt! Die Kids waren begeistert und dass das Team sogar noch den Kumpel in Quarantäne mit eingebunden hat, war wirklich klasse!“

Mutter



Der beste Tag der Woche

Bonner Medienklub

Im Medienklub können Kinder zwischen 8 und 14 Jahren während der Schulzeit einmal wöchentlich in die Stiftung kommen, um alles Mögliche auszuprobieren – hier bestimmen die jeweiligen Gruppen das Programm. Neben dem kreativen Ausprobieren erwerben bzw. vertiefen unsere „Stammgäste“ im Medienklub Grundkenntnisse über Hard- und Software.

2021 musste auch der Medienklub pandemiebedingt zunächst ruhen. Im Herbst war es dann endlich soweit und es konnte wieder eine Gruppe starten. Vor allem die beiden Mädchen, die schon im Vorjahr dabei gewesen waren, hatten diesen Tag bereits sehnsüchtig erwartet. Zu Beginn lernten die Kinder die Foto-Technik HDR kennen und erstellten damit kreative Weihnachtsgrüße für Freunde und Familie. Danach entschied sich die Gruppe für eine Art „Langzeitprojekt“ zum Thema Machinima. Auf die technische Einführung zur Erstellung von Machinimas folgte das Entwickeln eigener Drehbücher, wie zum Beispiel eine Geschichte über einen Diebstahl. Dann ging es an das Aufnehmen der Story und der Moderationssequenzen in Minecraft sowie das Vertonen. Mit großer Motivation und Ausdauer hat die Gruppe auch im neuen Jahr weiter wöchentlich an ihren Filmen gearbeitet.



„Könnte jeder Tag doch Donnerstag sein - dann könnte ich immer zu dem Kurs!“ Daniel, 11 Jahre



Medien – Job – Zukunft

Angebote für 15- bis 21-Jährige

In „den Medien“ arbeiten – für viele Jugendliche ein großer Traum. Mit unterschiedlichen Angeboten geben wir deshalb praxisnahe Einblicke in Medienberufe und unterstützen bei der Qualifizierung für die Branche:

In der Reihe „**Jobtester – Einblicke in Medienberufe**“ vermitteln Expertinnen und Experten ihr Know-how und informieren über Arbeitsalltag sowie Ausbildungswege. Vor allem aber geben die ein- bis zweitägigen Workshops ausreichend Raum, um typische Arbeitstechniken selbst auszuprobieren. **2021** haben wir pandemiebedingt unseren Jobtester Gamedesign kurzerhand in ein Online-Angebot umgewandelt. In Präsenz konnten die Workshops Spielfilm-Regie, Game-Programmierung und Grafik stattfinden.

Medienberufe im Gespräch ist unsere Online-Reihe mit kompakten, einstündigen Terminen. Hier stellen Profis ihren Beruf vor und beantworten Jugendlichen ihre Fragen. In den insgesamt sechs Terminen zu den Berufen Scrum Master, Social-Media-Manager, Script Assistent, Game-Programmer oder Radio-Reporterin bzw. -Reporter ging es zum Beispiel um Zugangswege und um notwendige persönliche Eigenschaften. Mögliche Schattenseiten eines Berufs und Verdienstmöglichkeiten waren aber ebenfalls Themen, für die sich die Jugendlichen interessierten.

Im Rahmen unserer **qualifizierenden Workshops** haben 16- bis 21-Jährige in einem Online-Angebot eine Technik kennengelernt, mit der man sich das **Tastaturschreiben mit 10 Fingern** aneignen kann.





Projekte **2021** insgesamt

Projekte mit Schulen, Jugendeinrichtungen, Museen und anderen: **18**

Teilnehmende insgesamt: **243**





Für die Schule und darüber hinaus

Medienpädagogische Projektarbeit

Viele Pädagoginnen und Pädagogen 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 das passende Gegenüber, das die Realisierung eines kompletten Projekts unterstützt. Genau da setzen wir mit unserer medienpädagogischen Arbeit an: Mit Fachwissen, Personal und Equipment stehen wir Pädagoginnen und Pädagogen zur Seite und begleiten so die Medienarbeit an Schulen, in Jugendeinrichtungen und Museen.

2021 haben viele Schulen ihre Projektarbeit pandemiebedingt weiter hinten angestellt. Trotzdem konnten wir insgesamt 18 Projekte unterstützen: Für Geflüchtete, die die Internationalen Klassen der Kölner [Berufskollegs Ulrepforte, Hans-Böckler und Südstadt](#) besuchen, haben wir zum Beispiel erneut Workshops zu PC-Grundlagen durchgeführt – dieses Mal mit dem Fokus darauf, die Schülerinnen und Schüler für den Online-Unterricht zu qualifizieren. Auch waren wir wieder Kooperationspartner der [Interantionalen Jugendgemeinschaftsdienste \(ijgd\) e.V.](#) für das Online-Videoprojekt [April.durch.drehen](#).

Eine Auswahl an Projekten, an denen wir 2021 beteiligt waren, finden Sie auf den folgenden Seiten. Ergebnisse veröffentlichen wir darüber hinaus auf unserem [YouTube-Kanal](#).

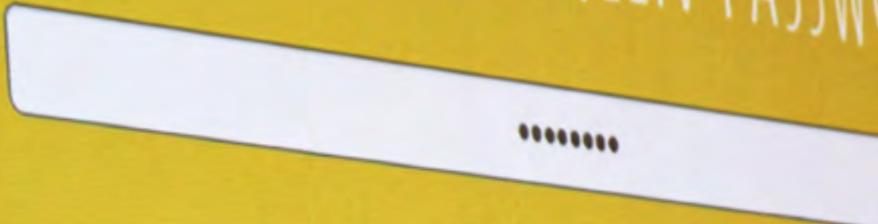
Netzfreunde 2021

2 Schulklassen

25 Schülerinnen und Schüler



WIE SICHER IST MEIN PASSWORT



Ein herkömmlicher PC könnte dein Passwort innerhalb
12 Minuten knacken. ⚙️

(Der Seitenbetreiber gibt keine Gewähr auf die Angabe und deren Korrektheit.)

DEIN PASSWORT ENTHÄLT EINEN NAMEN!

Namen von Familienmitgliedern oder Prominenten lassen sich leicht erraten!

DEIN PASSWORT KÖNNTE EIN WORT MIT EINER ZAHL SEIN!

Das ist eine beliebte Kombination und wird sehr schnell geknackt!

Respektvoll und fair – auch online

Netzfrende

Für viele Schülerinnen und Schüler ist ein Tag ohne die Nutzung von sozialen Netzwerken und Apps undenkbar. Mit dem Projekttag **Netzfrende** regen wir Schulklassen der Stufen 4 und 5 dazu an, ihr Online-Verhalten 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 gemeinsam diskutiert werden.

Für dieses Angebot sind Gruppenarbeiten und direkte, soziale Interaktion unabdingbar. 2021 war es uns kaum möglich, in Präsenz zu arbeiten, weshalb auch das Projekt **Netzfrende** weitestgehend ruhen musste. Umso mehr freuen wir uns, dass wir in unseren Räumen immerhin zwei Termine mit insgesamt 25 Schülerinnen und Schülern der bilingualen Kölner **BilinGO Campus Gesamtschule** durchführen konnten.



FAIR
TRADE

KölnBlicke: Fairtrade City

Podcasts über Fairfashion, Modulhandys und mehr

Ist es möglich, Eis nur aus fair und ökologisch verantwortungsvoll produzierten Lebensmitteln herzustellen? Inwiefern sind Modulhandys nachhaltiger als gängige Modelle? Was steckt eigentlich hinter dem Siegel „Fairtrade“? Und welche Beweggründe haben Menschen, sich ehrenamtlich zu engagieren oder fair zu produzieren? Mit diesen und einer Vielzahl weiterer Fragen beschäftigten sich Kölner Schülerinnen und Schüler des Kölner **Thusnelda Gymnasiums** in ihren selbst produzierten Podcasts. Die Gruppen wählten zunächst einen thematischen Schwerpunkt, wie zum Beispiel Lebensmittel, Fashion oder Ehrenamt. Sie lernten das Aufnehmen und Bearbeiten von Audios, beschäftigten sich mit Interview-techniken, suchten nach passenden Gesprächspartnerinnen und -partnern, recherchierten über Unternehmen, formulierten ihre Fragen und wurden bei allen Schritten – in diesem Projektdurchlauf pandemiebedingt online – von Lehramts-Studierenden der **Universität zu Köln** begleitet, die sich im Rahmen ihres Berufsfeld-Praktikums mit der Unterstützung unserer Stiftung und des **Geographischen Instituts** auf diese Aufgabe vorbereitet hatten.

Die entstandenen Podcasts können sich hören lassen! Professionell leiten die Schülerinnen und Schüler zunächst in ihr Thema ein und informieren über Hintergründe, führen dann ihre Interviews und geben final noch weiterführende Tipps.







Be a hero and save the world!

International Youth Conference

In diesem Jahr wurde die **Weltjugendkonferenz** der **Kindernothilfe** pandemiebedingt virtuell ausgerichtet. Das haben wir mit einem Online-Workshop unterstützt. Die Idee: mit Scratch gemeinsam ein kleines Onlinegame zu entwickeln zum Thema Müll. In dieser Kooperation gab es einige Hürden zu meistern: So kamen die beteiligten 14- bis 21-Jährigen nicht nur *aus* Deutschland, Südafrika, Pakistan und der Schweiz, sondern hielten sich pandemiebedingt auch *in* ihren Heimatländern auf. Zeitverschiebungen mussten mitgedacht werden und auch die technischen Gegebenheiten sowie die Computerkenntnisse waren sehr unterschiedlich. Trotzdem arbeitete die Gruppe hochmotiviert zusammen und es sind zwei kleine, kreative Online-Games entstanden, deren Spielziel einfach zusammengefasst werden konnte: „Be a hero and save the world! Collect trash to get points, use it to get a nicer environment!“



ARTENVIELFALT
ERFORSCHEN UND
ERKLÄREN

Ab ins Museum

Eine tierische Rallye entsteht

„Die Savanne ist mein Lieblingsort, aber die Wüste und den Regenwald und die Arktis mag ich halt auch“, resümierte eines der Kinder nach einer Safari durch das **Zoologische Forschungsmuseum Alexander Koenig**. Das Kennenlernen des Museums war der Auftakt eines insgesamt achttägigen Projekts in den Herbstferien mit Kindern aus der **OGS Nordschule Bonn** und der **OGS Bernhardschule Bonn**. Sie waren gekommen, um eine multimediale, digitale Rallye zu erstellen, die später auch allen anderen Museumsbesucherinnen und -besuchern zur Verfügung gestellt werden sollte.

Nach der Safari durch die unterschiedlichen Ausstellungsbereiche ging es los mit der praktischen Arbeit: Mit Stift und Papier ausgestattet streiften die Kinder durchs Museum und sammelten mögliche Fragen: Wieviele Wirbel hat der Girafenhals? Wie lange kann ein Eisbär eigentlich laufen? Und wieviele Rippen hat ein Zwergwal? Dabei lernten sie auch die unterschiedlichen Formate kennen, mit denen man die Fragen in eine solche Rallye einbauen kann: Multiple Choice, Film, Foto, Text, Audioaufnahmen und Video.

Nach Abschluss des Projekts waren die Kinder eingeladen, gemeinsam mit ihren Familien noch einmal ins Museum zu kommen, ihre fertige Rallye zu präsentieren und ihre Urkunde sowie eine kostenlose Familienjahreseintrittskarte abzuholen.





Wie kann man Schule besser machen?

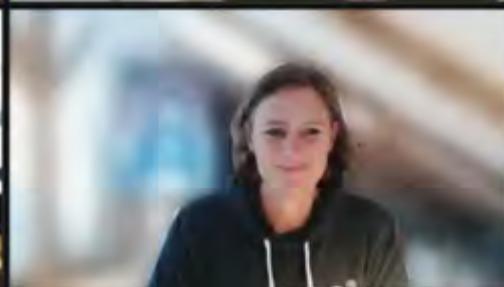


Ein Podcast-Projekt

Sich über Schule einfach nur zu beschweren, ist leicht. Stattdessen aber konstruktive Ideen für mögliche Verbesserungen zu sammeln und diese in einem Podcast aufzubereiten – dafür kamen sechs Achtklässler des „Medienmacher-Teams“ aus der Kölner **Ursula-Kuhr-Schule** zu uns in die Stiftung. Über mehrere Wochen hatten sie in der Schule bereits fleißig Tonmaterial gesammelt wie zum Beispiel Interviews mit der Schulleitung, mit Lehrerinnen und Lehrern, mit Eltern sowie mit Mitschülerinnen und Mitschülern. In der Stiftung ging es an die Produktion des Podcasts: Ganz wie bei professionellen Beiträgen musste Musik für einen Jingle gefunden werden, Moderator und Co-Moderator wurden gewählt und 100 Minuten Tonmaterial zu einem kurzweiligen Podcast zusammengeschnitten. Die Ergebnisse beleuchteten die unterschiedlichen Perspektiven der Befragten: Während es manchmal vor allem um räumliche Verbesserungen geht (zum Beispiel frische Farbe für die Klassenzimmerwände, Toilettenputzdienst oder Regenspau-sen-Räumlichkeiten), sind oft auch Wünsche in Bezug auf das soziale Miteinander zu hören („Alle sollen ohne Bauchweh zur Schule kommen“ und „Leute sollen nicht so genervt sein“ heißt es zum Beispiel in den Interviews).



„Das war richtig cool! Anstrengend, aber irgendwie ging die Zeit auch schnell vorbei.“ Vinzent, Teilnehmer





Entspannt und informativ

Der Medienaperitif

Einmal im Jahr findet unser Praxisnachmittag für Pädagoginnen und Pädagogen statt. Durch verschiedene Impulse bekommen die Teilnehmenden 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. Eine entspannte Atmosphäre, praxisnaher Input und kollegialer Austausch zeichnen den Medienaperitif aus.

Auch 2021 haben wir sowohl das Format als auch die Inhalte an die aktuellen Herausforderungen angepasst: Der Medienaperitif fand erneut online statt und thematisch drehte sich dieses Mal alles um das Thema Desinformation. Auch wenn dieses Phänomen nicht neu ist, hat die Pandemie die Verbreitung von Falschmeldungen verstärkt und Kinder und Jugendliche informieren sich zunehmend über Social Media Kanäle wie TikTok und YouTube. Wie aber können wir sie für Desinformation sensibilisieren?

Unsere Referentinnen **Ann-Kathrin Horn** vom Köln-Netzwerk **Lie Detectors**, **Judith Kunz** vom **Netzwerk weitklick** sowie **Raphaela Müller** vom **JFF – Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis** gaben Einblicke in eine Vielfalt praktischer Methoden, mit deren Hilfe man Kinder und Jugendliche dabei unterstützen kann, Informationen zu prüfen, richtig einzuordnen und dadurch Manipulationsversuche zu erkennen.

Zeichnen



Immer im Bilde

Die Stiftung bei Instagram, YouTube & Co

Machen Sie sich ein Bild von unserer Arbeit! In unseren drei Newslettern (Junge Medien-News, Berufseinstiegs-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, YouTube und Instagram.

Unter dem Hashtag [#skjugend](https://www.instagram.com/explore/tags/skjugend) gibt es 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

1984

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

1992/93

Erste **Angebote**
für **Pädagoginnen**
und **Pädagogen**

1996

Einzug in
den **MediaPark**

2001

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

2003

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



Chronik

30 Jahre Stiftung:
Jubiläums-Wettbewerb
„KommentaTOOOR“

Eröffnung des
Standortes Bonn

2006

5 Jahre Stiftung in Bonn:
Jubiläums-Wettbewerb
„Bonnventure“

Start „Netzfreu(n)de –
Sensibel im Social Web“

2011

**40 Jahre
Stiftung**
Jubiläums-
Wettbewerb
„Pic a Song“

2016

Start
Ferienprogramm
für 8- bis 10-Jährige

2020

Start
„KölnBlicke“
und
„Medienaperitif“

2004

Stiftung übernimmt
Trägerschaft des **AIM**
KoordinationsCentrums

2007

1. „Medienfest.NRW“

1. „Arbeitsmarktkonferenz
Medien und Kultur“

Start **JOBSTARTER**-Projekt
„100 fürs Rheinland“

20 Jahre Ferienprogramm:
Aktionstag und
Extra-Workshops
zum Jubiläum

2015

Start
„Museumsprojekte
Bonn“

Start **Angebote für**
8- bis 10-Jährige:

Bonner Medienklub

**Workshops „Für Groß
und Klein“**

Extra-Workshops

2019





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 die Stiftung bis heute: Mit viel Erfolg begleiten wir Kinder, 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 unsere Workshops zur Qualifizierung für die Medienbranche 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 Team unserer Dozentinnen und Dozenten– 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 31.12.2021 betrug das Stiftungskapital 4,79 Mio. Euro. Die sk stiftung jugend und medien vergibt keine Fördergelder.

Zahlen und Fakten 2021

Aktivitäten in Köln und Bonn insgesamt

Workshops und Projekte: 192
Anzahl Teilnehmende: 1.916
Teilnehmenden-Stunden: 20.165

Kreative Medienworkshops für 8- bis 16-Jährige (Ferienprogramm und Schulzeit)

1.171 Kinder und Jugendliche
120 kreative Medien-Workshops

Geburtstagsangebote

ca. 410 Kinder und Jugendliche (8-16 Jahre)
10 LAN-Partys
9 Rallyes
22 Geburtstags-Workshops

Bonner Medienklub

13 Kinder (8-11 Jahre)

Projekte mit Schulen und Jugendarbeit insgesamt

243 Schülerinnen und Schüler/Kinder und Jugendliche in 18 Projekten

Netzfrende

25 Schülerinnen und Schüler aus 2 Klassen

Medienaperitif

24 Pädagoginnen und Pädagogen

Qualifizierung für die Medienbranche

79 junge Erwachsene (15 bis 21 Jahre) in 11 Workshops

Stiftungsteam

Maike Blinde, Organisation

Björn Miethke, Bildungsreferent

Caterina Nicolai, Organisation

Luise Weißler, Bildungsreferentin/PR

Thomas Welsch, Bildungsreferent

Meike Wiggers, Bildungsreferentin/PR

Geschäftsführung

Norbert Minwegen

Gremien

Vorstandsmitglieder

Rainer Virnich (Vorsitzender)

Mitglied des Vorstands
der Sparkasse KölnBonn

Dr. Ralph Elster (stellv. Vorsitzender)

Verwaltungsratsvorsitzender der
Sparkasse KölnBonn

Litsa Papalitsa (ab Mai 2022)

Geschäftsführerin des Verlages für
Anzeigenblätter GmbH

Kuratoriumsmitglieder der Stiftung

Robert Voigtsberger (Vorsitzender)

Dezernent 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

Leah Kurz

Ver.di Jugend Köln-Bonn-Leverkusen

Christopher Meier

Geschäftsführer im Bereich Aus- und
Weiterbildung der IHK zu Köln

Gitte Sturm

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

macht dich bereit.



www.sk-jugend.de