



sk stiftung jugend und medien
der Sparkasse KölnBonn

macht dich bereit.



Tätigkeitsbericht 2023

Medien-Workshops

Wir veranstalten kreative Medien-Workshops für 8- bis 21-Jährige. Die Workshops finden in allen Schulferien sowie wöchentlich an den Wochenenden während der Schulzeit statt. Eine Besonderheit sind die Workshops „Für Groß und Klein“, an denen jüngere Kinder ab 8 Jahren gemeinsam mit einem Erwachsenen teilnehmen. Darüber hinaus gibt es die Medienklub-Angebote, die wir für Kinder und Jugendliche anbieten, die sich neben der Schule regelmäßig mit Medien beschäftigen wollen. Neue Workshop-Themen 2023 waren „Draw your Game“ für 8- bis 10-Jährige, „Eierbecher aus dem 3D-Drucker“, „Makrofotografie – Kleines ganz groß“ und „Comics erstellen leicht gemacht“ für 10- bis 13-Jährige, „RAW-Fotografie“ sowie „Python: Discord-Bots selber schreiben“ für 13- bis 16-Jährige und „Dein virtueller Escape Room“ für 16- bis 21-Jährige.

136 Workshops
1348 Teilnehmende



Workshops

- 3D-Animationen mit Blender
- 3D-Modelling mit Blender
- Abenteuer Hörspiel
- Achtung: STIMME!
- Android-Apps programmieren
- C++
- C++ Aufbau
- Comics erstellen leicht gemacht
- Dein virtueller Escape Room
- Designe dein Minecraft!
- Digitales Zeichnen
- Draw your Game
- Eierbecher aus dem 3D-Drucker
- Einstieg in das Game Framework Phaser
- Experimentelles Zeichnen am iPad
- Film: Dreh und Schnitt
- Foto-Labor: Digitale Bildbearbeitung
- Foto-Safari: Digitalfotografie

- Game Programming mit Unity
- Game-Mix
- Groß und Klein: Games
- Groß und Klein: Rätselpfad
- iPad kreativ
- Java
- JavaScript: Animationen und Spiele
- LEGO Mindstorms
- Level Design mit Unity
- LEVEL UP! – Einführung ins Game Design
- Lightpainting – Malen mit Licht
- Machinima: Filme mit Minecraft
- Machinima: Filme mit Roblox
- Makrofotografie - Kleines ganz groß
- Medien-Mix
- Medienklub: Gaming
- Medienklub: Kreativ
- Mein Smartphone und ich

- Meine eigene Website
- Minecraft-Baumeisterschaft: Luftgefährte und Himmelsdomino
- Minecraft-Baumeisterschaft: Schiffe und Schätze
- Minecraft-Baumeisterschaft: Städte und Siedlungen
- Minecraft-Baumeisterschaft: Türme, Labyrinth, Ratespiele
- Minecraft-Mix
- Moderation – die Basics
- Musik produzieren am Computer
- Musik produzieren am Tablet
- Musik produzieren im Studio
- Musik-Video selber machen
- Python: Discord-Bots selber schreiben
- Python: Programmieren mit Minecraft
- Python: Programmieren mit Pygame Zero
- RAW-Fotografie
- Robo Wunderkind
- Schreiben am PC mit 10 Fingern
- Scratch-Spezial

- Spiele erstellen mit Roblox
- Spiele programmieren mit Kodu
- Spiele programmieren mit Phaser und HTML5
- Spiele programmieren mit Scratch
- Tonstudio-Technik
- Trickfilm
- Videos produzieren für YouTube, TikTok & Co
- Videoschnitt: über das Smartphone hinaus
- Virtuelle Welten erschaffen mit CoSpaces
- Windows, Office & Co
- Wordpress: ein kompakter Einstieg

Geburtstag feiern

Wer Lust hat, den Geburtstag mit Freundinnen und Freunden multimedial zu feiern, ist bei uns herzlich willkommen. Es gibt verschiedene Angebote, die mit maximal 10 Personen nach Terminvereinbarung an Wochentagen ab 15 Uhr oder an Wochenenden stattfinden können:

- Geburtstags-Rallye
- LAN-Party
- Geburtstags-Workshop TRICKFILM
- Geburtstags-Workshop MUSIKVIDEO
- Geburtstags-Workshop FOTO
- Geburtstags-Workshop VIDEO
- Geburtstags-Workshop HÖRSPIEL

163 Workshops
1630 Teilnehmende



Für Schulen und Jugendarbeit

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, Equipment und Räumlichkeiten stehen wir Pädagoginnen und Pädagogen zur Seite und begleiten so die Medienarbeit mit Schulklassen und Projektgruppen.

Eine Auswahl unserer Projekte finden Sie auf den folgenden Seiten. Ergebnisse veröffentlichen wir darüber hinaus auf unserem → [YouTube-Kanal](#).

36 Projekte
694 Schülerinnen und Schüler

Netzfrende

Kinder sind schnell begeistert von digitaler Technik. Spielen, kommunizieren, inszenieren - es gibt immer etwas Spannendes zu tun. Früher als sie vermuten, stoßen sie dabei an Grenzen. Sei es eine Flut an Mitteilungen in WhatsApp-Gruppen, ein Gerücht, das schnell die Runde macht, oder ein Foto, das nicht hätte verbreitet werden dürfen: Allen Beteiligten wird schnell klar, dass hier mehr Wissen über den rechtlichen Rahmen und eine Verständigung auf moralische Grenzen vonnöten ist. Spätestens, wenn die Mehrzahl der Kinder in einer Klasse Smartphones besitzt, ist das Aufgreifen dieser Themen unerlässlich. In diesem Projekt befassen wir uns mit Datenschutz, Datensicherheit, rechtlichen Rahmenbedingungen, Kostenfallen, Online-Kontakten und Cyber-Mobbing. Wir setzen auf das Gespräch und regen den Dialog durch den Einsatz von Filmen und Spielformen an.





Fake Agents

Mit dem Projekt „Fake Agents“ unterstützen wir Schulklassen der 6. und 7. Jahrgangsstufe darin, ihre Informationskompetenz zu stärken. Die Pandemie oder auch der Konflikt in der Ukraine haben unter anderem dazu geführt, dass vermehrt gezielte Desinformationen verbreitet wurden. Auch junge Menschen werden mit Falschmeldungen konfrontiert und es ist wichtig, dass sie möglichst aufgeklärt und souverän damit umgehen. Dazu gehört das Wissen, welche Arten von „Fake News“ es gibt, warum sie verbreitet werden und wie sie überprüft werden können. Unsere handlungsorientierte Vorgehensweise beinhaltet spielerisches Lernen und aktives Gestalten. Das Ziel ist, mit den Kindern und Jugendlichen in einen kritischen Dialog über all die Informationen zu treten, die täglich über Kanäle wie TikTok auf sie einströmen.

Wie Fake ist das denn!? Interaktive Stationen im Haus der Geschichte Bonn

Auch bei Videos wird es immer schwieriger, sie auf ihren Wahrheitsgehalt zu überprüfen. Inhalte werden zum Beispiel in falsche Zusammenhänge gebracht oder mit Hilfe von Filtern und KI verändert. An den interaktiven Stationen der sk stiftung jugend und medien beim OpenSpace der Ausstellung #DeutschlandDigital wurden Kinder und Jugendliche an zwei Terminen spielerisch an das Thema herangeführt: Durch ein Quiz konnten sie ihre Fähigkeiten zur Erkennung von Falschinformationen testen, während sie im Spiel „BadNews“ erfahren konnten, wie einfach sich Nachrichten verändern lassen. Es war erfreulich zu beobachten, wie diese Spiele dazu beitragen, den Austausch zwischen den verschiedenen Generationen zu fördern. 2024 wird die Kooperation fortgesetzt.





Auf den Spuren von August Macke: Eine Unterrichtsreihe (nicht nur) für digitale Tafeln

In den letzten Jahren wurden Schulen vermehrt mit digitalen Tafeln ausgestattet, doch oft werden diese nur als herkömmliche Projektionsflächen verwendet. Die Potenziale für multimediale und interaktive Lehrmethoden bleiben häufig ungenutzt, da die Erstellung entsprechenden Materials zeitaufwändig und technisch herausfordernd ist. Genau hier haben wir gemeinsam mit der Stiftung August Macke Haus angesetzt und gemeinsam mit Kindern und Lehrkräften multimediale Lerneinheiten für die 4. Klasse entwickelt, in denen Schülerinnen und Schüler spielerisch und interaktiv das Leben von August Macke und die Entwicklung seiner Malerei über den Impressionismus zum Expressionismus kennenlernen. Die Inhalte sind auf den Lehrplan der Grundschulen in Nordrhein-Westfalen abgestimmt und decken zahlreiche Lehrplanthemen ab. Das Material kann auch ohne digitale Tafeln eingesetzt werden, zum Beispiel mit Tablets oder dem „Offline-Unterrichtsmaterial“ in Kombination mit Videodateien.

Videoprojekt mit dem Verein Internationale Jugendgemeinschaftsdienste (ijgd)

Unsere jährlichen Gäste vom Verein Internationale Jugendgemeinschaftsdienste (ijgd) leisten an unterschiedlichen Stellen Freiwilligendienst. In ihrer Fortbildungswoche bei uns in Bonn dreht sich alles um ihre eigenen Kurzfilme: Von der Wahl des Genres über die Entwicklung von Geschichten bis hin zur Suche nach passenden Drehorten und der finalen Bearbeitung des Filmmaterials - die Teilnehmerinnen und Teilnehmer durchlaufen den gesamten Prozess. Wie sich herausstellte, hatten im Durchlauf 2023 viele der Teilnehmenden noch keinerlei Erfahrung im Bereich Film, umso begeisterter waren wir von den Ergebnissen! Speziell die Geschichte rund um den mysteriösen Koffer wurde mit viel Aufwand gedreht und ist wirklich spannend gemacht. Dass es hier nicht einfach nur um einen Koffer geht, erfährt man im Interview-Video, das ebenfalls in diesen Tagen entstanden ist. Die Filme gibt es auf unserem → [YouTube-Kanal](#).





Projekttag am Gymnasium Siegburg Alleestraße: Jugendliche lernen Moderationstechniken

Wer den Fernseher bereits zum Frühstück einschaltet, kennt Hardy Hausberg als Reporter im ARD-Morgenmagazin. An drei Tagen konnten 27 Gymnasiastinnen und Gymnasiasten der Jahrgangsstufen EF bis Q2 im Rahmen des Angebots den Journalisten und seine Arbeit kennen lernen. Sie entwickelten Moderationstechniken für klare und überzeugende Vorträge – sei es für Schule, einen eigenen Blog, YouTube oder Vorstellungsvideos. Zudem erhielten die Teilnehmenden Einblicke in die professionelle Vorbereitung und Durchführung eines Interviews und lernten, sich souverän vor Publikum und Kamera zu präsentieren. Als Reportage drehten die Jugendlichen in der Bonner Rheinaue kurze Videos zu Themen wie „Streit um die Halfpipes“ oder „Graffiti-Wände“. Schwerpunkte lagen unter anderem auf den Fragen: Wie wahrt man journalistische Neutralität? Wie kann ich meine Körpersprache nutzen um selbstbewusst und professionell aufzutreten? Selbst bereits erfahrene Moderationstalente zeigten sich begeistert und kehrten mit zahlreichen neuen Tipps nach Siegburg zurück.

Weitere Projektangebote 2023

- Medienworkshops im Rahmen von „kicken & lesen“: Die Jungs haben eine Sportsendung mit eigenen Ideen für Berichterstattungen und Interviews produziert.
- Workshop-Reihen für Schülerinnen und Schüler aus Internationalen Förderklassen von Berufskollegs: Themen waren Basiswissen rund um den PC, Office-Anwendungen, Internetrecherche und das Verfassen eigener Lebensläufe und Bewerbungsschreiben
- Mit einer Gruppe aus Schülerinnen und Schülern, sowie Lehrerinnen und Lehrern der Edith Stein Schule, haben wir die Schulwebsite neu gestaltet und technisch umgesetzt.



A photograph of two women outdoors. The woman on the left has dark hair, wears glasses, a blue patterned sweater, and a dark scarf. The woman on the right has blonde hair, wears glasses, a black top, and a tan jacket. They are both looking at a red tablet held by the woman on the left. The background is a bright, sunny outdoor setting with green foliage.

Für Erwachsene

Die Stiftung bietet Erwachsenen vielfältige Fortbildungsangebote, darunter den jährlichen Medienaperitif für Pädagoginnen und Pädagogen sowie Tätige in Schulen und Jugendarbeit. Hier werden leicht integrierbare Projektideen für die Arbeit mit Kindern und Jugendlichen vorgestellt. In Workshops und Vorträgen erhalten die Teilnehmenden kompakte Anregungen und Zeit zum Ausprobieren. Besonders beliebt waren Workshops zum Calliope mini und kreativem Arbeiten am iPad.

Ein Webinar mit den renommierten Experten Prof. Dr. Marco Kalz, Prof. Dr. Amelie Duckwitz und Niels Menge diskutierte die Auswirkungen von Künstlicher Intelligenz im Bildungsbereich und neue Lernmöglichkeiten mit ChatGPT.

Zusätzlich wurden schulformübergreifende Workshops zu Themen wie Desinformation, Scratch-Programmierung und Trickfilm-Erstellung angeboten.

7 Fortbildungen
104 Pädagoginnen und Pädagogen

Über die Stiftung

Die sk stiftung jugend und medien der Sparkasse KölnBonn unterstützt seit 1976 Kinder und Jugendliche dabei, die Welt der Medien besser zu verstehen, sich souverän in ihr zu bewegen und sie aktiv mitzugestalten. An beiden Standorten in Köln und Bonn veranstaltet sie das ganze Jahr über kreative Medien-Workshops für 8- bis 21-Jährige rund um Basics, Audio, Foto, Video, Robotik, Programmieren, Games und mehr. Für Schulklassen und Jugendgruppen bietet die Stiftung darüber hinaus eigene Medien-Projektstage an und ist offen für Kooperationen mit Museen, Vereinen und anderen Organisationen. Die Stiftung arbeitet operativ, das heißt sie realisiert mit den Erträgen des Stiftungskapitals eigene Projekte und Angebote und vergibt keine Fördergelder an Dritte.



Team und Gremien

Stand April 2024

Team

Jaqueline Bloem

Bildungsreferentin/
PR- und Öffentlichkeitsarbeit

Vera Fröhlich

Organisation

Björn Miethke

Bildungsreferent/
Standortleitung Bonn

Caterina Nicolai

Organisation

Luise Weißler

Bildungsreferentin/
PR- und Öffentlichkeitsarbeit

Thomas Welsch

Bildungsreferent/
Standortleitung Köln

Geschäftsführung

Norbert Minwegen

Vorstand

Rainer Virnich

Vorsitzender

Dr. Ralph Elster

stellvertr. Vorsitzender

Litsa Papalitsa

Vorstandsmitglied

Kuratorium

Robert Voigtsberger

Vorsitzender

Prof. Dr. Caja Thimm

stellv. Vorsitzende

Carsten Berg

Prof. Dr. Hendrik Hakenes

Jürgen Hindenberg

Prof. Dr. Kai-Uwe Hugger

Prof. Dr. Nicole Naeve-Stoß

Dagmar Niederlein

Friedrich Paun

Gitte Sturm

Impressum

Im Mediapark 7 // 50670 Köln
Fon 0221.888 95 480

Maximilianstr. 22 // 53111 Bonn
Fon: 0221.888 95 490

→ info@sk-jugend.de
→ sk-jugend.de

Geschäftsführer: Norbert Minwegen
Redaktion: Das Team der sk stiftung jugend und medien

Fotos: Janet Sinica / vitolution (Titel), Janet Sinica (S.2,S.7, S.14, S.15),
Hans Fahr (S.5) Thomas Welsch (S.6, S.8, S.13), andere Bilder sk stiftung jugend und medien

Gestaltung: vitolution



sk stiftung jugend und medien
der Sparkasse KölnBonn

macht dich bereit.



[sk-jugend.de](https://www.sk-jugend.de)



facebook.com/skjugend 



youtube.com/skjugendundmedien 



instagram.com/skjugend 

