

TÄTIGKEITSBERICHT 2017

Überblick über die Tätigkeiten und Veranstaltungen der JUNGE TÜFTLER gGmbH

Wir ermöglichen Menschen sich in unserer digitalen Welt zu selbstbestimmten, kreativen und verantwortungsvollen Gestaltern zu entfalten.

EINSTELLUNG

WENIGER LEHREN > MENTORSHIP
LIFE-LONG LEARNING
LERNEN DURCH BEGREIFEN
KEIN WETTBEWERB > PEER LEARNING
EIGENMOTIVIERTES LERNEN
FEHLERKULTUR

INHALT

LEHRPLANINHALTE
SELBSGEWÄHLTE PROJEKTE
GRUNDWISSEN ZU INFORMATISCHER BILDUNG
VIELFÄLTIGER ZUGANG ZU DIGITALISIERUNG UND PROGRAMMIERUNG

METHODE

DESIGN THINKING ANSATZ
EXPLORATIVES LERNEN
PROJEKT-BASIERT
SELBSTBESTIMMTES LERNEN

ORT

LERNRÄUME NEU DENKEN
VERBINDUNG VON ONLINE & OFFLINE: BLENDED LEARNING ANSATZ
GEMEINSAMES LEARNING BY DOING: MAKERSPACES

UNSER SELBSTVERSTÄNDNIS

JUNGE TÜFTLER ist ein gemeinnütziges Unternehmen, das einen vielfältigen Zugang zu digitaler Bildung durch Programmierung und Making ermöglicht. Individuelles Lernen durch Ausprobieren, Bauen sowie die Arbeit im Team stehen im Vordergrund. JUNGE TÜFTLER weckt den Erfindergeist und motiviert, eigenständig neue Wege mit Digitalität zu gehen.

Die JUNGE TÜFTLER gGmbH wurde am 11.08.2016 gegründet, mit dem Ziel, lebenslanges Lernen mit starkem Bezug zu digitalen Werkzeugen zu fördern. Wir möchten Menschen befähigen, eigene Projekte zu erdenken und umzusetzen. Dabei legen wir besonderes Augenmerk auf die großen Herausforderungen, die unsere Gesellschaft beschäftigen. Hierbei nehmen wir Bezug auf die Sustainable Development Goals.

(<https://www.un.org/sustainabledevelopment/sustainable-development-goals/>).

Methodisch ist der Design Thinking Prozess der Wegweiser zum Finden und Ausdefinieren von Projektideen. Die digitale und technische Komponente ist dabei stets Werkzeug, welches hilft, die Projekte umzusetzen.

Im Jahr 2017 - dem ersten vollständigen Geschäftsjahr - hat JUNGE TÜFTLER weitere Zielgruppen erschlossen und fokussiert sich nun, nebst Kindern ab dem Grundschulalter, auch auf Jugendliche der Sekundarstufe I sowie auf Schulungen für Multiplikator*innen und Lehrkräfte.



Bauen und Begreifen

Wir vertreten den Ansatz, dass man am besten lernt, indem man Dinge „begreift“. Prototypen zu bauen ist ein elementarer Schritt im Lernprozess.



Gemeinsam erschaffen

Wir fördern die Arbeit im Team. Kinder lernen, sich über ihre Ideen und Gedanken auszutauschen, zu reflektieren und so gemeinsam an Projekten zu arbeiten.



Inspirieren und Erfindergeist wecken

Wir lernen von und mit Anderen. Wir nutzen Bekanntes, verändern und kombinieren es, um so Neues zu erschaffen.



Individuelle Impulse fördern

Jedes Kind ist kreativ und entwickelt eigene Projektideen. Unser Konzept sieht vor, diese Ideen und Impulse aufzugreifen und die eigenen Projekte zu realisieren.



Einfache Zugänge zu Programmierung und Elektronik

Es geht nicht darum alle Kinder zu Programmieren zu machen, sondern individuelle Zugänge zu ermöglichen, um Digitalität als kreatives Werkzeug nutzen zu können.



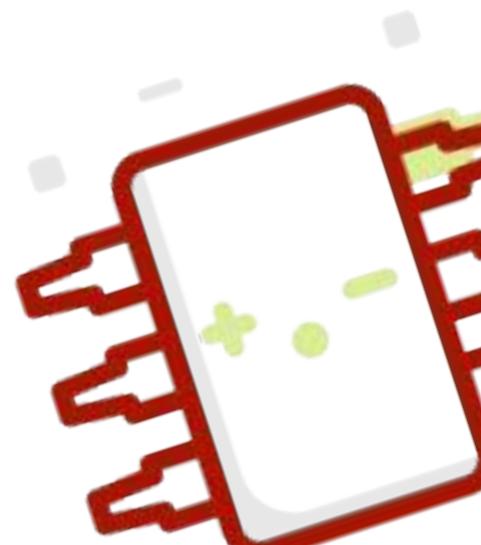
Fehler wertschätzen

Fehler zu machen und aus ihnen zu lernen ist für uns ein elementarer Bestandteil des Lernprozesses. Wir heißen sie willkommen und wertschätzen sie.

Werte, nach denen JUNGE TÜFTLER alle Formate und Veranstaltungen pädagogisch konzipiert und durchführt.

VERANSTALTUNGEN FÜR KINDER

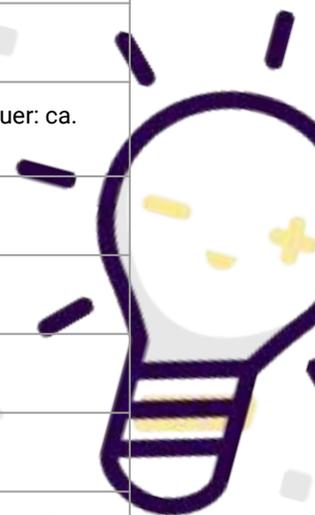
März 2017	Making-Workshop für das Futurium auf der CeBit	20 Kinder / 1 Tag (Dauer: ca. 30min)
April 2017	Osterferienworkshop Nienburg	15 Kinder // 4 Tage
Mai 2017 - Juli 2017	Leipzig International School	8 Kinder // 10 Nachmittage a 90min
Juni 2017	DRIVE Design Workshop	48 Kinder // 2 Tage
Juni 2017	IdeenExpo - WS	1.000 Kinder // je 90min Länge
Juni 2017	Calliope Mini Schulprojekttag mit Erlebe IT	28 Kinder // 1 Tag
Juli 2017	KIDScraft Camp	150 Kinder // 5 Tage
August 2017	Sommercamp Düsseldorf	25 Kinder // 5 Tage
August 2017	Makerfaire Hannover - Workshops	50 Kinder // 3 Tage
Oktober 2017	Stadtbibliothek - Be a Gamecreator	32 Kinder // 1 Projekttag
November 2017	Gläserne Manufaktur Dresden	30 Kinder // 1 Tag
Dezember 2017	DRIVE: Nachhaltigkeits Workshop	48 Kinder // 2 Tage
Nov. 2017 - Dez. 2017	Coding For Tomorrow - Veranstaltungen	507 Kinder // 90min - 1 Tag Länge
Erreichte Kinder 2017		1.961 Kinder





VERANSTALTUNGEN FÜR MULTIPLIKATOR*INNEN

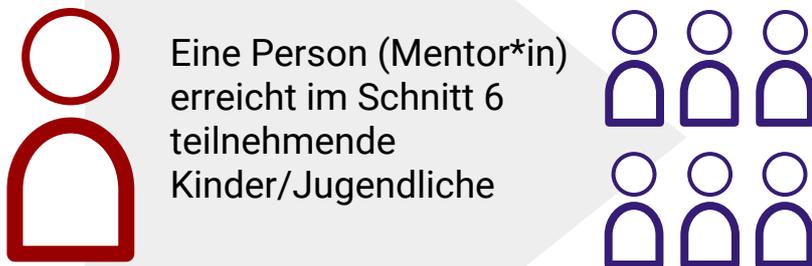
März 2017	Calliope Workshop, TSB & Calliope gGmbH	26 Erwachsene // 3 Stunden
März 2017	Schulinformatiktag Dresden	15 Erwachsene // 90min
März 2017	Making-Workshop für das Futurium auf der CeBit	55 Erwachsene // 1 Tag (Dauer: ca. 30min)
April 2017	TU TechJam	19 Erwachsene // 90min
April 2017	Visit Aarhus	32 Erwachsene // 90min
Mai 2017	Fröbel Inspiration	28 Erwachsene // 90min
Mai 2017	OER Camp Köln	11 Erwachsene // 90min
August 2017	IT Innovation Day VWFS	37 Erwachsene // dropin 3 Stunden
August 2017	Calliope Workshop	28 Erwachsene // 3 Stunden
September 2017	SchulePlus Inspiration Day	9 Erwachsene // 1 Tag
September 2017	Silkeborg	27 Erwachsene // 90min
Oktober 2017	Bildungskonferenz Mecklenburg-Vorpommern	42 Erwachsene // 3x 60min
Oktober 2017	Calliope Workshop TSB	23 Erwachsene // 3 Stunden
November 2017	Bildungskonferenz Wolfsburg	16 Erwachsene // 90min
November 2017 (4 Termine)	Coaching Mabb	36 Erwachsene // je 1 Tag
November 2017	HU Berlin: Vortrag	20 Zuhörende
November 2017	Lehrkräfte-Schulung Düsseldorf (CFT)	6 Personen // 1 Tag
November 2017	OER Festival	12 Erwachsene // 90min
Dezember 2017	CODEaffaire	19 Erwachsene // 60min
Dezember 2017	Vortrag für den VDI	20 Zuhörende
Dezember 2017	Calliope Mini Workshop, TSB, Calliope gGmbH	18 Personen // 3 Stunden
März - Dezember 2017	Pilot Leo - Multiplikatoren Coaching	5 Lehrkräfte an 8 Schulungsterminen
Erreichte Erwachsene in 2017		504 Erwachsene



SKALIERUNG VON JUNGE TÜFTLER

Wir möchten Menschen befähigen, sich aktiv an der Gestaltung der Zukunft zu beteiligen. Dafür ist die Auseinandersetzung mit digitalen Werkzeugen ein essentieller Schritt, da unsere Welt durchdrungen ist von Algorithmen und computergesteuerten Systemen. Wir möchten einen Beitrag leisten, Menschen dabei zu unterstützen, ihre Visionen einer guten Welt Realität werden zu lassen. Dafür spielen Elemente der Making-Kultur, des Design-Thinking Prozesses und IT-Kenntnisse eine zentrale Rolle.

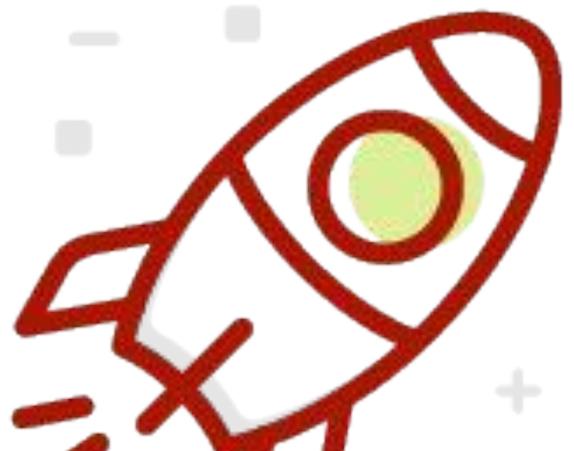
JUNGE TÜFTLER richtet sich mit seinem Angebot an Kinder und Jugendliche sowie an Multiplikator*innen. Da wir in unseren Veranstaltungen mit einem engen Betreuungsschlüssel arbeiten, um auf die Bedarfe des Einzelnen eingehen zu können, ist ein angestrebter Hebel die Schulung von Multiplikator*innen.



Modell: Durchführung von Workshops und Veranstaltungen von Junge Tüftler



Modell: Hebelwirkung durch Lehrkräfte und Multiplikator*innen-Schulungen



WIRKUNG VON JUNGE TÜFTLER

Wirkung wird messbar durch das Erreichen eines gesellschaftlichen Wandels. Das untenstehende Modell basiert auf der PHINEO-Wirkungstreppe und zeigt unsere Schritte und Ziele bezüglich der Wirkung, die wir entfalten möchten.



JUNGE TÜFTLER - DAS TEAM

Dr. Julia Kleeberger

Gründerin und Geschäftsführerin

Franziska Schmid

Gründerin und Geschäftsführerin

Marlen Gaus

Konzepte und Events

Karo Streicher

Buchhaltung und HR

Stefanie Hoffrichter

Konzepte und Events

Tobias Petruschke

Konzepte und Events

Svenja Wißmann

HUB Leitung Düsseldorf

Lina Schnieders

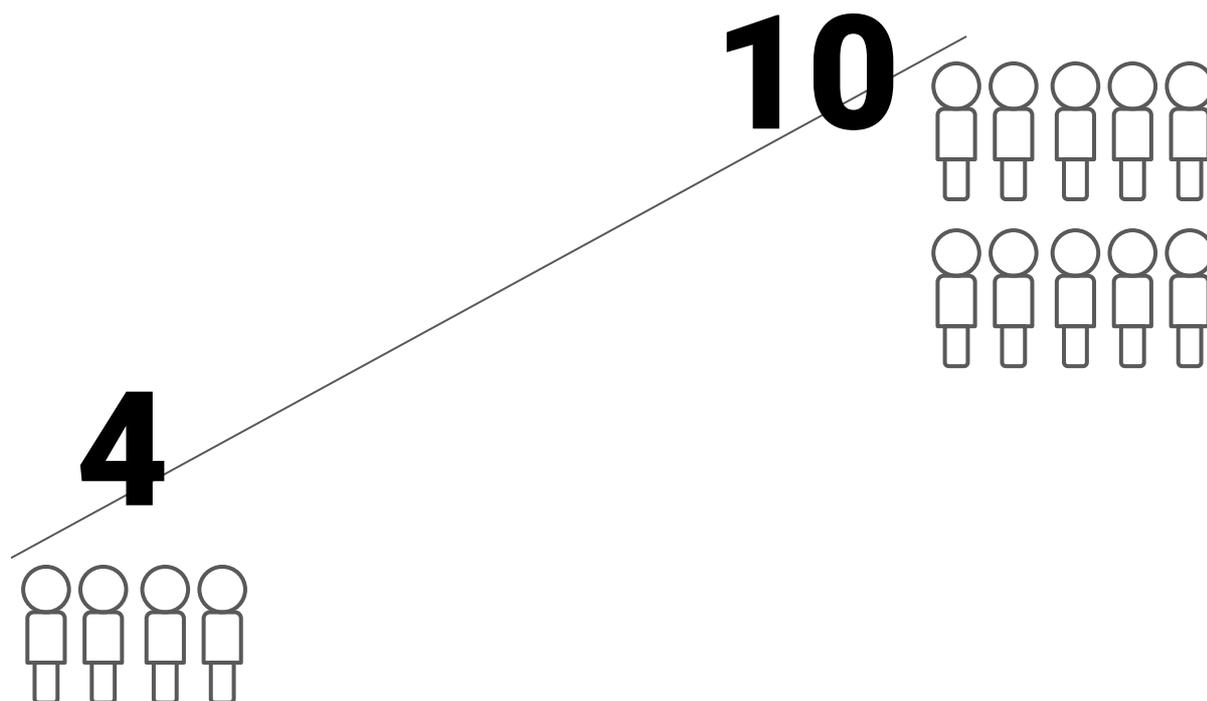
Projektassistenz Düsseldorf

Franz Sitzmann

Konzepte und Events

Yvonne Funcke

Layout und Gestaltung



MITARBEITERENTWICKLUNG 2017

Im Jahr 2017 wurden insgesamt 6 neue Mitarbeitende eingestellt.

UNSER NETZWERK

VOLKSWAGEN
AKTIENGESELLSCHAFT



Cornelsen



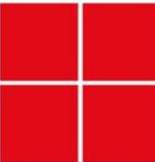
STIFTERVERBAND

 **Fraunhofer**
IAIS



VOLKSWAGEN
FINANCIAL SERVICES
THE KEY TO MOBILITY

bitkom

 **LISUM**
Landesinstitut für
Schule und Medien
Berlin-Brandenburg

 **KULTUR- UND
KREATIVPILOTEN
DEUTSCHLAND**

IMPRESSUM

KONTAKT

JUNGE TÜFTLER gGmbH
Südwestkorso 62
12161 Berlin

Verantwortlich vertretungsberechtigte
Geschäftsführerinnen:
Dr. Julia Kleeberger, Franziska Schmid

www.junge-tueftler.de
post@junge-tueftler.de
