



DAS CODE WEEK AWARD MANIFEST

Digitale Bildung gestalten

Winter 2016

EINLEITUNG

Der Code Week Award wurde anknüpfend an den Erfolg der EU Code Week im Oktober 2014 erstmalig von der Technologiestiftung Berlin und dem Design Research Lab der Universität der Künste Berlin ausgeschrieben und durch die Unterstützung von Samsung ins Leben gerufen. Unter dem Motto “Jede Woche ist Code Week” fördert der Code Week Award spielerische und kreative Workshop-Formate und digitale Kompetenzen bei Kindern und Jugendlichen in ganz Deutschland.

Die 15 Gewinnerprojekte der aktuellen zweiten Ausgabe trafen sich am 12. März 2016 zu einem Kick-Off ihrer Projekte, welches auch als Anlass genommen wurde, um über den Stand und die Zukunft der digitalen Bildung Deutschlands zu beraten. Das Ergebnis hunderter Post-Its, Präsentationen und Skizzen wollen wir an dieser Stelle präsentieren und dazu aufrufen, das Manifest zu unterzeichnen, sich inspirieren zu lassen und zu engagieren.

Das Code Week Award Team,
Nora, Matthias, Holger, Steffi, Sabine

VISION

Unsere Gesellschaften werden immer digitaler. Programmcodes steuern Anwendungen und Geräte und beeinflussen damit unser tägliches Leben sowie soziales Miteinander. Wer die Sprache der Codes versteht, kann komplexe Bezüge nachvollziehen und Gefahren erkennen. Wer sie spricht kann unsere Zukunft aktiv, individuell und kreativ mitgestalten.

Wir wünschen uns im Diskurs zu digitaler Bildung daher eine Verlagerung von Mediennutzung hin zu Mediengestaltung, denn durch eine aktive Medienarbeit erlernt man das Umgehen von Gefahren und kreative Nutzen digitaler Potentiale. Gerade die Politik muss hierbei eine klare Haltung entwickeln und sich dafür einsetzen, Konzepte zu fördern, die über die Grenzen der Bundesländer hinweg realisierbar sind. Darüber hinaus sollten Bildungsangebote bereits im frühkindlichen Alter angedacht, Projektarbeit in Schulen gefördert und ihre ausführenden Fachkräfte gestärkt werden.

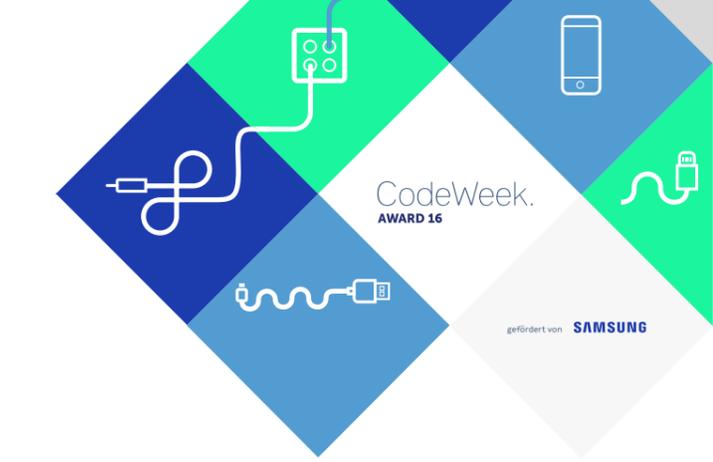
DIGITALKUNDE

Es braucht ein Element, welches einem möglichst breitem Publikum die Grundlagen des kompetenten Medienumgangs vermittelt und zum Experimentieren einlädt. Die Einführung eines Unterrichtsfaches innerhalb der Rahmenlehrpläne der Bundesländer ist dabei die beste Lösung. Dieses ist nicht als reine Informatik zu betrachten, sondern als Digitalkunde, welche sich mit den **gesellschaftlichen und technischen Aspekten** der Digitalisierung gleichermaßen beschäftigt. Die Konsequenz hieraus ist die Ausbildung von Fach- und Lehrkräften. Eine Zwischenlösung kann dabei die Integration digitaler Inhalte und Methoden in die Ausbildung für alle Fächer sein.

EINBINDUNG

Digitalkunde als Unterrichtsfach reicht nicht aus, weder personell, noch inhaltlich. Hier sollten Hintergründe und Grundlagen gelehrt werden. Alle weiteren Fächer sollten Möglichkeiten zum Einsatz der erlernten Fähigkeiten anbieten.

Vor allem **interdisziplinäre und fachübergreifende Projekte**, in denen die erlangten digitalen Fähigkeiten eingesetzt werden können, bieten dabei ein gutes Format, neue Herangehensweisen und Perspektiven auf die Themen des jeweiligen Lernstoffes zu entwickeln. Die jeweiligen Lehrpersonen benötigen durch offene Projekte dieser Art keine besondere Expertise und erhalten einen direkten Einblick in die Möglichkeiten der Unterrichtsgestaltung. Über Fortbildungen können weitere Methoden kennengelernt werden.



DIGITALE SPIELPLÄTZE

Über die Schulaktivitäten hinaus müssen Anlaufstellen für die **Projektarbeit, zum Weiterbilden und freien Experimentieren** geschaffen werden. Diese können in Form von "Hubs" ein Ort innerhalb oder nahe von Schulen sein, mit niederschwelligem, offenem Zugang, geleitet von Schüler*innen, Eltern, Lehrkräften, Bibliotheken, Universitäten, Organisationen oder weiteren Expert*innen, an dem sich die verschiedenen Agierenden und interessierten Gäste zusammen treffen können und wo gemeinschaftliches Arbeiten gefördert wird. Diese "Digitalen Spielplätze" ermöglichen, neben dem Verwirklichen eigener Ideen, eine konkrete Verbindung von außerschulischen und schulischen Initiativen sowie eine Vernetzung zwischen Aussen und Innen: Teilnehmende lernen Angebote aus ihrer Region kennen und Initiativen ermöglichen neue Methoden und Weiterbildungsformate.

Hubs basieren dabei auf dem Kernprinzip von **Nutzen, Kreieren und Weitergeben offener Daten und Open Educational Resources (OER - Offene Lehrmaterialien)**. Mit ihnen können Projekte und Methoden ausgetauscht werden und so unter anderem auch den Unterricht an anderen sowie der eigenen Schule bereichern. Ergänzend können auch Portale und Webseiten als virtuelle Orte nach denselben Prinzipien arbeiten: Sie stellen Inhalte zur Verfügung und bilden und eine bundesweite Community.

WEITERE HUBS



GESELLSCHAFTLICHE ASPEKTE

- + Freie Software + Open Source, Open Data
- + Open Educational Resources + Hardware + (Hacker-)Ethik
- + Urheberrechte + Do it yourself + Geschichte der Digitalisierung

TECHNISCHE ASPEKTE

- + Grundlagen (Was ist das Internet? Begriffe)
- + Werkzeuge und Anwendungen verschiedener Themenfelder
- + Programmierlogik + Hardware kennenlernen
- + Recherche und Aufbereitung von Informationen



AKTUELLE SITUATION

Der Weg hin zu einem Schulfach Digitalkunde, einer modernisierten Lehrkraftausbildung und dem ankommen in der Schule ist ein Prozess, der noch viele Jahre dauern wird. Die oben genannten "Hubs" allerdings existieren zum Teil bereits oder können mit relativ geringem Mitteleinsatz gegründet werden und sind schnell einsatzbereit.

Diese übernehmen zur Zeit aber oft zusätzlich die Aufgaben zum Lehren der Grundlagen - Mit einer gemeinsamen Basis, wie sie durch Digitalkunde gegeben wäre, könnten sich dagegen neue Aufbauformate und Raum zum Experimentieren entwickeln.

Nicht zuletzt kommen in den Hubs aktuell Vorbildete mit Interessierten zusammen - eine weitere Öffnung für immer mehr gesellschaftliche Gruppen durch engere Kooperationen mit Schulen ist wünschens- und förderenswert.

BEISPIELE VON HUBS

COMPUTERSPIELSCHULE GREIFSWALD

Extern betriebener Ort nahe einer Schule

Die in der Stadtbibliothek Hans Fallada angesiedelte Computerspielschule, ist ein Gemeinschaftsprojekt der Bibliothek, des Lehrstuhls für Religions- und Medienpädagogik der Ernst-Moritz-Arndt-Universität Greifswald, der Evangelischen Akademie der Nordkirche und der ComputerSpielSchule Leipzig.

Sie versteht sich als Ort der Kommunikation zwischen den Generationen und bieten Workshopformate im Bereich der Medienkompetenz für Schulklassen an. Auch ausserhalb der Schule können alle Interessierten an Freizeitworkshops, Veranstaltungen sowie Fort- und Weiterbildungen teilnehmen.

MINT-GARAGE, BUCH AM ERLBACH

Extern betriebener Ort in einer Schule

Der von der Kastulus-Bader Stiftung und der Gemeinde Buch am Erlbach geförderte Raum in der örtlichen Grund- und Mittelschule ist ein von ehrenamtlichen Mitarbeitern geleitetes Projekt zur MINT-Förderung.

Ein hoher Fokus liegt dabei auf eigenständiger Projektarbeit, in der sich gemeinsam und experimentell einem Thema genähert wird. Herausragend ist der Einbezug von Menschen im Rentenalter und Pensionär*innen aus dem Kreis ehemaliger forschender und technischer Fachkräfte, Handwerker*innen, Auszubildender und Studierender.

GAME DEV KIDS, BERLIN

Extern betriebenes Angebot in, während und nach der Schule

Das von Zwei Ebenen und der Initiative Creative Gaming veranstaltete Projekt ist unter anderem an der Berliner Leo-Lionni-Grundschule angedockt und beschäftigt sich in zahlreichen Workshops und Projekten mit den kreativen Möglichkeiten von Gamedesign.

Lehrer*innen können das Projekt für den Zeitraum einiger Wochen in ihren Unterricht einladen, in dem dann das jeweilige Thema mit spielerischen und digitalen Methoden aufgegriffen wird. In der Nachmittagsbetreuung steht das Angebot zusätzlich allen Interessierten offen und eigene Projekte können gestaltet werden.



WEITERE HUBS



Noch nicht umgesetzt





WAS TUN?

Gemeinsam aktiv werden

Die Annäherung an Schulen oder der Aufbau solcher Lernorte in Schulen ist ein wichtiger Schritt hin zur skizzierten Vision, durch die Schüler*innen, Lehrkräfte und weitere Agierende gleichermaßen von den Möglichkeiten der digitalen Bildung inspiriert werden.

Vor allem der Austausch bereits bestehender Initiativen sollte unterstützt werden. Aus diesem Austausch sollte sich ein breiter gesellschaftlicher Diskurs über das Potenzial digitaler Bildung entwickeln, der die Thematik in den Bildungssektor, sowie in Presse und Politik trägt.

Der Code Week Award leistet bereits einen nachhaltigen gesellschaftlichen Beitrag zur digitalen Bildung in Deutschland. Er fördert handlungsorientierte und spielerische Lernangebote, die dazu ermutigen, den Schritt vom Nutzen zum kreativen Gestalten zu wagen und sich ethischen Fragen der digitalisierten Gesellschaft zu stellen. Darüber hinaus setzt sich der Code Week Award dafür ein, virtuelle und regionale Orte der Wissensvermittlung bundesweit zu unterstützen um einen offenen,

kostenlosen und barrierefreien Zugang für alle zu ermöglichen.

Auch innerhalb der EU Code Week, einer Woche die europaweit der digitalen Bildung gewidmet ist, bringt Agierende der digitalen Bildungsszene zusammen. Auf einer gemeinsamen virtuellen Landkarte wird gezeigt, wo es Angebote gibt und wer sich engagiert. Viele Initiativen, Schulen und Organisationen setzen diese Forderungen auch ausserhalb dieser Woche, das ganze Jahr über, um.

Wir rufen hiermit auf, sich ebenfalls zu beteiligen und dieses Manifest zu unterzeichnen. Es soll zum Handeln ermutigen, Aktionen fördern und zeigen, wieviele Initiativen und Unterstützer*innen an einer besseren digitalen Bildung interessiert sind und an ihr mitwirken.

MITMACHEN



Die Gewinnerprojekte des Code Week Awards 2016