

**KULTUR
TRIFFT
DIGITAL**

**KULTUR TRIFFT DIGITAL:
STARK DURCH DIGITALE BILDUNG UND KULTUR**

KULTURELLE BILDUNG MIT DIGITALEN MEDIEN

Die Digitalisierung mit ihren technischen Entwicklungen und digitalen Anwendungen ist eine besondere Herausforderung für das Zusammenleben in der Gesellschaft. Sie bietet sowohl Chancen als auch Risiken und beeinflusst das soziale Miteinander. Die Dynamik dieser Entwicklung ist für den einzelnen Menschen kognitiv nicht mehr oder nur noch schwer greifbar. Hiervon sind insbesondere vulnerable Gruppen, so auch Kinder und Jugendliche, betroffen. Einen Weg, sich damit auseinanderzusetzen und den Prozess des Verstehens anzustoßen, bietet die kulturelle Bildung. Darin enthalten ist das Verständnis von »Kultur« als etwas von Menschen Geschaffenes. Kultur zeigt sich in verschiedenen Verhaltensweisen und Ausdrucksformen, die die Werte einer Gesellschaft, einer Gruppe oder eines Individuums widerspiegeln. Dabei handelt es sich nicht um einen fest definierten Zustand, sondern um einen beständigen Aneignungs-, Abgrenzungs- und Aushandlungsprozess.

Kulturelle Bildung bietet verschiedene Zugänge und Methoden, sich die digitale Welt zu erschließen und die technischen Entwicklungen dafür zu nutzen. Mit den Mitteln der Ästhetik, der Kreativität und Produktion werden unkonventionelle Erlebnisräume geschaffen, in denen das Individuum frei ist, seine eigenen ästhetischen Erfahrungen zu sammeln und Selbstwirksamkeit zu erfahren. Und das, ohne Bewertungen befürchten zu müssen, wie es in der formalen Bildung häufig der Fall ist.

Eine solche Lernumgebung bietet das Projekt »Kultur trifft Digital«. In einem inspirierenden, non-formalen Lernsetting entwickeln die Kinder und Jugendlichen Kompetenzen anhand ganz realer Herausforderungen, die sie allein oder im Team kreativ meistern.

#PASSIVEN MEDIENKONSUM ÜBERWINDEN

#KOMPETENZEN FÖRDERN: SELBSTWIRKSAMKEIT, SELBST- BESTIMMUNG, SELBSTBEWUSST- SEIN UND SELBSTVERTRAUEN, TEAMFÄHIGKEIT, PROBLEMLÖSE- KOMPETENZ, KONFLIKTFÄHIG- KEIT

»In der Gruppe zu agieren, ob jetzt digital oder analog, zusammen etwas zu gestalten und miteinander etwas auf die Beine zu stellen – ja, das erlebe ich die ganze Zeit. Das einfach mal auszuprobieren ist total wichtig. Die Kinder und Jugendlichen sind froh, die greifen nach diesen Möglichkeiten.«

→ Medienpädagogin Tina Jankulovski

Im Projekt »Kultur trifft Digital« führt die Stiftung Digitale Chancen gemeinsam mit gemeinnützigen Einrichtungen, mit denen sie in sogenannten »Bündnissen für Bildung« kooperiert, deutschlandweit verschiedene Veranstaltungen durch.

Das Projekt setzt sich aus zwei aufeinander aufbauenden Formaten zusammen: dem »**Digitalen Orientierungsparcours**« und dem »**Medienpraktischen Workshop**«.

1. Der Digitale Orientierungsparcours

Eine eintägige Schnupper-Veranstaltung, bei der die Kinder und Jugendlichen unter Anleitung einer medienpädagogischen Fachkraft an **vier Stationen** erste Erfahrungen mit den vielfältigen kreativen Möglichkeiten digitaler Medien sammeln. Folgende vier Inhalte werden thematisiert: **Digitaler Sound, Digitale Technik, Digitale Sprache und Digitale Realität**. An den verschiedenen Stationen erleben die Kinder und Jugendlichen die digitalen Medien aus ihrem Alltag einmal ganz anders: Mit altersgerechten Apps und Programmen entdecken sie, wie sie mit digitalen Medien selbst kreativ werden können: Musik machen mit Tablets, den Stromkreislauf kennenlernen und Gegenstände zum Leuchten oder Klingen bringen, spielerisch die Grundlagen des Coding erschließen und die eigene Realität mit Augmented Reality Apps erweitern. Am Ende des Parcours werden die Erlebnisse gemeinsam besprochen und ausgewertet: Was haben die Kinder und Jugendlichen erlebt? Was hat ihnen besonders viel Spaß gemacht? Sind sie auf neue Ideen gekommen? Gemeinsam mit der Fachkraft für Medien entwickelt die Gruppe in einem partizipativen Prozess daraus eigene Projektideen, die in dem Format »Medienpraktischer Workshop« umgesetzt werden.

2. Medienpraktischer Workshop

Auf den Digitalen Orientierungsparcours folgt der Medienpraktische Workshop, der entweder zwei oder fünf Tage dauert. Dort setzen die Kinder und Jugendlichen unter Anleitung einer medienpädagogischen Fachkraft **ihre eigenen, kreativen Projektideen** um. Diese bearbeiten jeweils einen der Schwerpunkte aus dem Digitalen Orientierungsparcours oder verbinden mehrere Schwerpunkte miteinander. Jeder Workshop ist einzigartig: Zu Beginn lernen die Teilnehmenden die digitalen Medien besser kennen. Sie probieren viel aus und experimentieren. Danach setzen sie ihre Idee um und präsentieren sie am Ende stolz. Das kann ein Trickfilm sein, eine Soundcollage, ein selbst programmiertes Computerspiel, selbst gebastelte und verzierte VR-Brillen, eine digitale Schnitzeljagd, programmierte Roboter und vieles mehr ... Im Fokus der Workshops stehen das kreative Erleben, Experimentieren und Gestalten der Kinder und Jugendlichen. Ein offener Erfahrungs- und Erprobungsraum, in dem sie sich frei und ohne Leistungsdruck ausprobieren, eigene Ideen entwickeln und umsetzen können. Nicht das fertige Produkt steht im Mittelpunkt, sondern der kreative Schaffensprozess.

#AKTIVE, GESTALTERISCHE UND KREATIVE MEDIENNUTZUNG FÖRDERN

BÜNDNISSE FÜR BILDUNG

Für die Durchführung des Projekts schließt die Stiftung Digitale Chancen mit mind. zwei lokalen Partnern ein Bündnis für Bildung. Bündnispartner können Familien-, Freizeit- oder Jugendeinrichtungen, Kultureinrichtungen, Freiwilligenagenturen oder Schulen sein.

Als federführender Bündnispartner übernimmt die Stiftung die Koordination und (finanzielle) Administration des Projekts, die Bereitstellung der Hard- und Software für die Durchführung der lokalen Projekte, deren medienpädagogische Betreuung sowie die Vorbereitung der Ehrenamtlichen durch Onlineschulungen. Die lokalen Bündnispartner gewähren den Zugang zur Zielgruppe sowie deren Betreuung in der Laufzeit des lokalen Projektes, stellen als Eigenleistung Räumlichkeiten, Logistik und Betreuung vor Ort zur Verfügung, akquirieren Ehrenamtliche zur Unterstützung und gewährleisten den reibungslosen Ablauf des lokalen Projekts.

4.000 INSPIRIERTE KINDER UND JUGENDLICHE

#EIGENE IDEEN ANREGEN

»Die Zusammenarbeit im Rahmen von »Kultur trifft Digital« hat den teilnehmenden Kindern neue Horizonte eröffnet. In den zwei fünftägigen Ferienkursen haben wir die kontinuierliche Teilnahme von Kindern erreicht, die bisher das Angebot nur selten oder nicht nutzten.«

→ Ev. Jugendzentrum Felsberg



Stimmen aus dem Projekt

MEDIENPÄDAGOGISCHE FACHKRÄFTE

Die Stiftung Digitale Chancen arbeitet mit freiberuflich tätigen Medienpädagog*innen zusammen, die deutschlandweit für »Kultur trifft Digital« im Einsatz sind. Sie kommen zu den lokalen Bündnispartnern und führen den Digitalen Orientierungsparcours sowie die Medienpraktischen Workshops mit den Kindern und Jugendlichen durch. Die medienpädagogischen Fachkräfte haben unterschiedliche thematische Schwerpunkte: Sei es der Fokus auf Virtual Reality, der künstlerische Umgang mit digitaler Musikproduktion oder die Erstellung von Videoclips und Computerspielen. Allen gemeinsam ist die große Leidenschaft für ihre Arbeit und die Motivation, den Kindern und Jugendlichen die vielseitigen kreativen Möglichkeiten digitaler Medien näher zu bringen.

FÖRDERPROGRAMM: KULTUR MACHT STARK. BÜNDNISSE FÜR BILDUNG

Das Projekt »Kultur trifft Digital« wird im Rahmen des Programms »Kultur macht stark. Bündnisse für Bildung« vom Bundesministerium für Bildung und Forschung gefördert. Das Programm fördert außerschulische Angebote der kulturellen Bildung. In Bündnissen für Bildung werden Projekte für Kinder und Jugendliche umgesetzt, die einen eingeschränkten Zugang zur kulturellen Bildung haben. Die Stiftung Digitale Chancen ist als Initiative im Programm tätig: Sie ist stets Teil der Bündnisse auf lokaler Ebene und verausgabt die Fördermittel selbst.

#ZUGANG ZU KULTUR SCHAFFEN



»Ein Hauptgelingensfaktor ist definitiv, nicht ergebnisorientiert zu arbeiten. Es ist völlig ok, wenn etwas nicht funktioniert. Der Fokus sollte nicht auf den Ergebnissen, sondern auf dem Prozess des Ausprobierens liegen. Die Mädchen mussten zum Beispiel nicht ihre Ergebnisse zeigen, wenn sie es nicht wollten. Dieses Vorgehen schafft auch Vertrauen.«

→ Medienpädagogin Dörte Stahl



DIGITALER SOUND

Worum geht es?

Beim »Digitalen Sound« dreht sich alles um Musik, Klänge und Töne – ohne dass dafür musikalisches Knowhow nötig ist! An dieser Station wird mit **Tablets Musik gemacht**. Mithilfe verschiedener Apps wird das Tablet zu einem DJ Mischpult oder zu einem digitalen Musikinstrument, beispielsweise einem Klavier. Die Apps funktionieren sehr intuitiv und selbsterklärend: Mit einfachen Wischbewegungen erzeugen die Kinder und Jugendlichen einzigartige, digitale Klänge und Melodien. Darüber hinaus können sie eigene Töne und Geräusche aufnehmen und in ihre Komposition oder akustisches Arrangement einbauen.



150 DIGITALE ANWENDUNGEN

Warum ist das wichtig?

Während ungefähr die Hälfte der Jugendlichen Musik hören zu ihrer Lieblingsbeschäftigung zählt, spielt nur ca. ein Fünftel ein eigenes Instrument, so die SINUS-Studie 2020. Darüber hinaus hält sie fest, dass die Jugendlichen, die ein Instrument spielen, »zu den Mainstream- oder hochgebildeten Lebenswelten« (vgl. SINUS-Studie, S. 212) gehören.

Die Station »Digitaler Sound« baut an dieser Stelle Brücken, um allen interessierten Kindern und Jugendlichen unabhängig ihres Hintergrunds musikalische Erfahrungen zu ermöglichen. Durch die intuitiven und selbsterklärenden digitalen Anwendungen erleben die Kinder und Jugendlichen eine hohe Selbstwirksamkeit, indem sie im Handumdrehen ein eigenes Lied komponieren, ihren Freund*innen präsentieren können und dafür jede Menge Applaus bekommen.

Projektideen

Mit Klängen und Geräuschen experimentieren / Eine eigene Radioshow moderieren / Einen Podcast aufnehmen / Ein Hörspiel produzieren / Einen Film vertonen / Eine Band gründen / Ein digitales Konzert spielen

Digitale Anwendungen

Diese digitalen Anwendungen kommen im Rahmen des »Digitalen Sounds« zum Einsatz: Chrome Music Lab, Sketch-a-Song, Remix-live, Ninja Jamm.

#EMPOWERN



Eigene
Hörspiele
produzieren



DIGITALE SPRACHE

Worum geht es?

Die Sprache des Computers verstehen und schreiben, das sogenannte »Coding« lernen, darum geht es an der Station »Digitale Sprache«. Hier werden erste niedrigschwellige **Programmiererfahrungen** gesammelt. Das geht mit leicht zu bedienenden Anwendungen, in denen sich die Kinder und Jugendlichen spielerisch mit den Grundlagen des Programmierens vertraut machen. Schrittweise lernen sie die Logik von »Wenn-Dann-Beziehungen« kennen, die jeder Programmierung zu Grunde liegen. Die Gestaltung der Apps sprechen sowohl jüngere Kinder als auch ältere Jugendliche an.

Warum ist das wichtig?

In den gesellschaftlichen Debatten rund um die Digitalisierung werden Programmiersprachen zu den Sprachen des 21. Jahrhunderts gezählt. Als solche beeinflussen sie das Zusammenleben nachhaltig. Folglich sollten Kinder und Jugendliche befähigt werden, sich in verschiedenen Sprachen zu verständigen und auszudrücken. Das ermöglicht die Station »Digitale Sprache«: Mit selbst programmierten Quellcodes eigene Computerspiele entwickeln, Roboter steuern und Kunstwerke erschaffen. Dabei erfahren die Kinder und Jugendlichen, dass die Programmierung nur das tut, was ihr mittels der Programmiersprache gesagt wird. Strukturiertes Denken und Vorgehen werden neben Problemlösekompetenz und Teamwork gefördert. Kompetenzen, die nicht nur am Computer, sondern im Leben generell helfen.



Ein eigenes Computerspiel programmieren



Projektideen

Ein eigenes Computerspiel programmieren / Roboter programmieren und tanzen lassen / Eine Geisterbahn entwickeln, z. B. mit dem Calliope mini als Alarmanlage

Digitale Anwendungen

Diese digitalen Anwendungen kommen im Rahmen der »Digitalen Sprache« zum Einsatz: Scratch, Calliope mini, Arduino, Legø Super Mario.

#MEDIENKOMPETENZ VERMITTELN

»Der »Digitale Orientierungsparcours« bietet einen ersten kompakten Einblick in verschiedene Tools und Möglichkeiten, digitale Kultur zu schaffen. Diese Eindrücke nutzen die Kids wunderbar, um eigene (digitale) Ideen in den darauffolgenden Workshops kreativ verwirklichen zu können.«

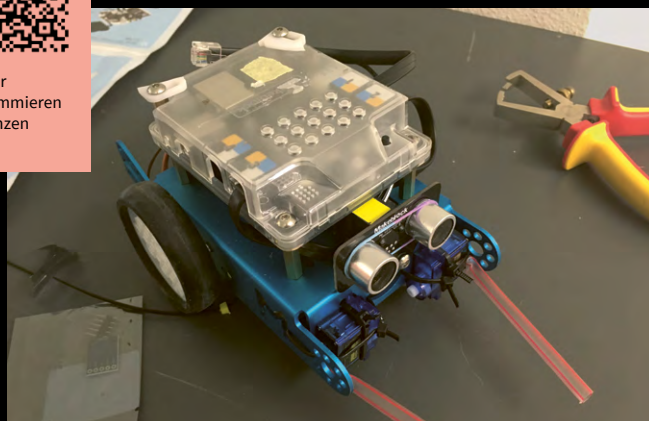
→ Medienpädagogin Florian Haase



Eine Geisterbahn entwickeln



Roboter programmieren und tanzen lassen



Worum geht es?

Viele Kinder und Jugendliche wissen nicht, welche Prozesse in den digitalen Geräten angestoßen werden, wenn sie eine Anwendung starten. Anknüpfend an die »Makerbewegung« eignen sich die Kinder und Jugendlichen an dieser Station grundlegendes Wissen über die Technik und Funktionsweise digitaler Geräte an. Mit diesem Wissen führen sie kleine »Lifehacks« durch, d. h. sie wenden das Wissen um physikalische und logische Zusammenhänge an, um ihre eigenen Ideen umzusetzen. So werden Bananen für ein »Bananenpiano« verwendet oder mithilfe von anderen leitfähigen Materialien und Kabeln alternative Bedienelemente geschaffen, um altersgerechte Spiele auf ganz ungewöhnliche Weise zu steuern. Die »Digitale Technik« bietet einen niedrighschwelligigen Zugang zum Thema Making und schafft ein Bewusstsein dafür, dass digitale Geräte und Tools auch veränderbar sein können.

Warum ist das wichtig?

In den letzten Jahren erfreuen sich »Do it Yourself« und »Makerbewegungen« immer größerer Beliebtheit. In einer sehr kognitiv geprägten Lebensrealität ist die Sehnsucht nach haptischen und realen Erfahrungen groß. Begrifflichkeiten wie »Upcycling« (aus Altem Neues machen), »Sharing« (Ideen mit anderen teilen), »Repair Café« (Kaputtes reparieren) usw. beschreiben eine Kultur, die vor allem für ihre kritische Haltung zur Konsumgesellschaft bekannt ist.

Der starke Praxisbezug aber auch die gesellschaftskritische Haltung der Makerbewegung findet auch in der Arbeit mit Kindern und Jugendlichen Anwendung. Es findet damit nicht nur eine Auseinandersetzung mit der digitalen Technik statt, sondern auch mit Fragen, die das Leben in der Gesellschaft betreffen. An realen Problemen lernen die Kinder und Jugendlichen Lösungen zu entwickeln, kreativ zu werden und im Team zu arbeiten. Durch das Experimentieren und Tüfteln und damit einem unmittelbaren Sehen und Spüren von Erfolg und Misserfolg wird darüber hinaus ihre Selbstwirksamkeit erhöht.

»Meine Söhne kamen jeden Tag mit strahlenden Augen nach Hause und haben erzählt, wie toll es war und was sie so den Tag über gemacht haben. Alles, was heimgebracht wurde, hat auch gleich seinen Ehrenplatz im Kinderzimmer bekommen.«

→ Mutter von zwei Teilnehmern

Projektideen

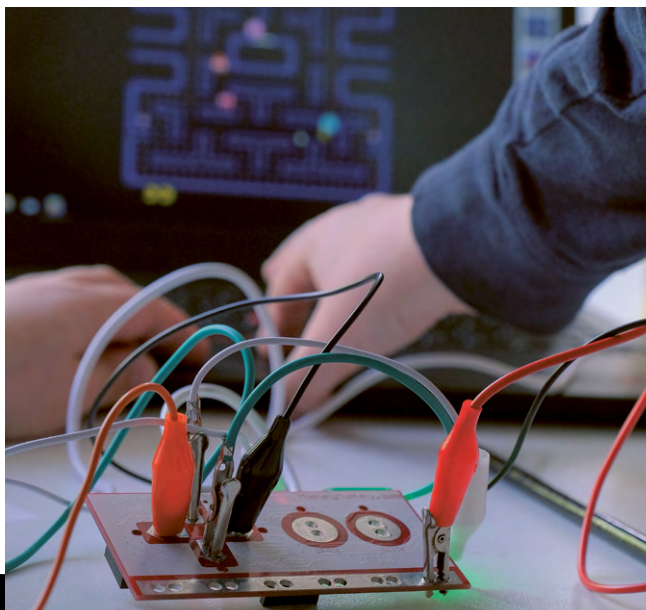
Basteln, Tüfteln und Werkeln mit Knete, Kabeln und dem »Makey Makey« / Bewegungsspiele kreieren / Mit LEDs und Knopfzellen Leuchtkarten basteln / Bürstenroboter bauen und in die Arena schicken

Materialien

Diese Materialien kommen im Rahmen der »Digitalen Technik« zum Einsatz: Batterien, LED-Lampen, Kabel, leitfähige Farbe

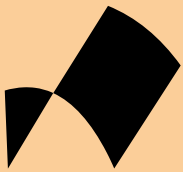


Basteln, Tüfteln und Werkeln mit Knete, Kabeln und dem »Makey Makey«



#NEUE VORLIEBEN UND INTERESSEN WECKEN

#INSPIRIEREN



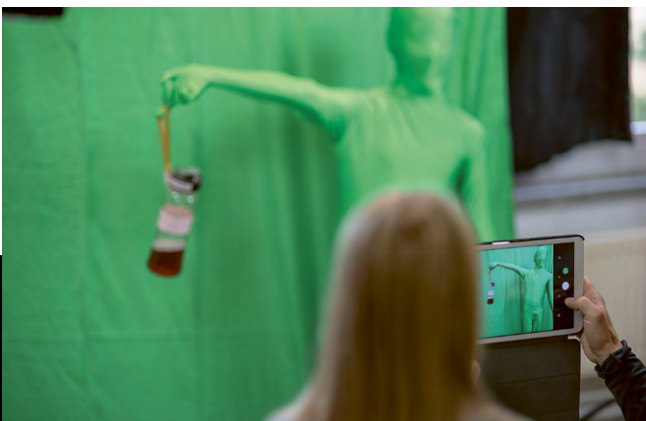
DIGITALE REALITÄT

Worum geht es?

Wie der analoge Raum mit digitalen Elementen erweitert und so eine ganz eigene Realität erschaffen werden kann, lernen die Kinder und Jugendlichen an der Station »Digitalen Realität«. Gemeinsam erkunden sie virtuelle Welten, um davon inspiriert selbst schöpferisch tätig zu werden. Mithilfe der Technik hinter »Augmented Reality« (erweiterte Wirklichkeit) und »Virtual Reality« (virtuelle Realität) wird analog und digital verbunden. Damit erwecken die Kinder und Jugendlichen selbst gemalte Bilder zum Leben, die mithilfe entsprechender Apps mit dem Tablet gescannt werden und jede Menge Spiel und Spaß bieten, aber auch den Entdecker*innengeist ansprechen.



Experimentieren
mit dem
Greenscreen



#HORIZONT ERWEITERN

#DIGITALE TEILHABE

Warum ist das wichtig?

Lernumgebungen mit Augmented und Virtual Reality zu gestalten wird immer populärer. Insbesondere in technischen Ausbildungsberufen oder Studiengängen werden mithilfe digitaler Augmented und Virtual Reality Anwendungen handwerkliche und naturwissenschaftliche Fähigkeiten vermittelt und eingeübt. Die zugrunde liegende Technik ermöglicht es den Lernenden, in komplexe Bereiche vorzudringen und diese plastischer und begreifbarer zu machen.

Der Mensch lernt von Geburt an durch Entdecken und Ausprobieren das Leben kennen. Dabei setzt die physische Umwelt natürliche Grenzen. Diese können aber mit Virtual Reality Anwendungen überwunden werden. Damit wird es Kindern und Jugendlichen möglich, in das Weltall zu fliegen oder die Tiefen des Ozeans zu erforschen sowie andere Länder zu bereisen, ohne das eigene Zuhause verlassen zu müssen. Anwendungen auf Augmented Reality Basis erlauben, die eigene analoge Welt mit digitalen Elementen zu erweitern. Die Kinder und Jugendlichen können auf Papier ein eigenes Jump 'n' Run Spiel entwerfen, zeichnen und anschließend mit dem Tablet spielen. So wird nicht nur die eigene Kreativität angeregt, sondern auch der Horizont im wahrsten Sinne des Wortes **erweitert!**

Projektideen

Einen Stop Motion Film drehen / Einen Film mithilfe der Greenscreen-Technik drehen / Eigene VR-Brillen basteln und in virtuelle Welten abtauchen / Eine eigene virtuelle Welt erschaffen

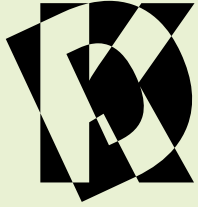
Digitale Anwendungen

Diese digitalen Anwendungen kommen im Rahmen der »Digitalen Realität« zum Einsatz: CoSpaces Edu, Quiver, Draw Your Game – Zeichne dein Spiel.



Einen Stop
Motion Film
drehen





KULTUR
TRIFFT
DIGITAL

IDEEN ZUM NACHMACHEN!



DIGITALER
SOUND

EINEN EIGENEN SOUNDTRACK PRODUZIEREN

Material & Technik

- Smartphone oder Tablet
- kostenfreie App **Remixlive** oder **Chrome Music Lab**
- Videosequenz, z. B. von www.pixabay.de
- ggf. Kopfhörer

So geht's

Zunächst wird eine beliebige lizenzfreie Videosequenz aus dem Internet ausgewählt. Die Kinder und Jugendlichen sollen zu dieser Videosequenz einen eigenen Soundtrack erstellen. Dabei setzen sie sich mit dem Informationsgehalt von Musik auseinander, die verschiedene Stimmungen und Emotionen transportieren kann.

Anschließend werden mithilfe der App Beats und Melodien kombiniert, um so den passenden Soundtrack zur ausgewählten Videosequenz zu produzieren.



150 INITIIERTE BÜNDNISSE
FÜR BILDUNG

#FÄHIGKEITEN ENTDECKEN





DIGITALE SPRACHE

GAME JAM

Material & Technik

- Tablet oder Laptop
- die Anwendung Scratch
- Inspirationen, z.B. www.scratch.mit.edu/ideas

So geht's

Ein »Game Jam« ist ein Zusammentreffen, um gemeinsam innerhalb einer kurzen Zeitspanne ein Spiel zu entwickeln. Der Name ist von der Jam-Session in der Musik abgeleitet. Im Mittelpunkt steht damit eher die Freude an der gemeinsamen Arbeit und nicht das Ergebnis.

Zunächst sollte eine Spieleidee entwickelt werden: Um welche Figur oder welchen Gegenstand geht es, sollen Punkte gesammelt oder eine Geschichte erzählt werden, in welcher Umgebung wird gespielt?

Mithilfe der Programmierumgebung »Scratch« ist ein spielerischer Einstieg in die Spieleprogrammierung möglich. Sogenannten »Bausteine«, die zusammengesetzt die Programmierung ergeben, ermöglichen schnelle Erfolgserlebnisse. Das Begleitmaterial von »Scratch« bietet jede Menge Schritt-für-Schritt-Anleitungen, die die Kinder und Jugendlichen nach ihren eigenen Wünschen modifizieren können.



#KEIN LEISTUNGSDRUCK



DIGITALE TECHNIK

LEUCHTKARTENBASTELEI

Material & Technik

- LED
- 3V Knopfbatterie
- Kupferklebeband
- Bastelpapier
- Schere
- ggf. bunte Stifte und Klebeband

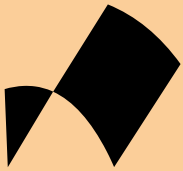
So geht's

Um eine LED-Leuchtkarte zu basteln, muss das Bewusstsein für den Stromkreislauf vorhanden sein: Der Strom fließt vom Minus- zum Pluspol, aber nur wenn der Stromkreis geschlossen ist, d.h. es gilt, einen Kreislauf vom Minuspol der Batterie über die LED zum Pluspol der Batterie zu bauen. Um den Abstand zwischen Batterie und LED zu überbrücken, wird Kupferklebeband genutzt. Zunächst wird die Karte gestaltet und der Platz auf der Karte identifiziert, an dem die LED leuchten soll. Anschließend wird die LED mit der Batterie verbunden. Eine detaillierte Anleitung ist auf der Projektwebsite (www.kultur-trifft-digital.de) im Menüpunkt »Digitale Technik« zu finden.

Wenn das Prinzip einmal verstanden wurde, können auch viele weitere Dinge auf ähnliche Weise zum Leuchten gebracht werden, wie zum Beispiel unsere »Kultur trifft Digital«-Lampe.



#PARTIZIPATION FÖRDERN



DIGITALE REALITÄT

ZEICHNUNGEN ZUM LEBEN ERWECKEN

Technik & Material

- Tablet oder Smartphone
- kostenfreie App **Quiver**
- Papier und Drucker
- Ausmalbild von der Website Quiver: www.quivervision.com/coloring-packs
- Filz- oder Buntstifte

So geht's

Mit der App »Quiver« können entlang ausgewählter Ausmalvorlagen Figuren zum Leben erweckt werden. Dafür muss die Vorlage ausgedruckt und ausgemalt werden. Anschließend wird sie mit der App gescannt. Die Interaktion findet auf dem Tablet oder Smartphone statt.

Die Bandbreite kostenloser Ausmalvorlagen ist groß. Neben jenen mit spielerischem Charakter und Unterhaltungswert gibt es auch solche mit Bildungsinhalten. Die Kinder und Jugendlichen können so das Innere eines Vulkans oder einer menschlichen Zelle kennenlernen.



#EHRENAMTLICHES ENGAGEMENT FÖRDERN

350 DURCHGEFÜHRTE VER- ANSTALTUNGEN



#SPASS HABEN

DAS PROJEKT

»Kultur trifft Digital« ist ein Projekt der Stiftung Digitale Chancen, das von 2018 bis 2022 im Programm »Kultur macht stark. Bündnisse für Bildung« vom Bundesministerium für Bildung und Forschung gefördert wird. Das bundesweite Projekt ermöglicht Kindern und Jugendlichen aus sozialen, finanziellen und bildungsbezogenen Risikolagen im Alter von 6 bis 18 Jahren das Erleben und Gestalten kultureller Werke mithilfe digitaler Medien. Seit dem Projektstart 2018 wurden mehr als 150 Bündnisse für Bildung geschlossen und in über 350 Veranstaltungen ca. 4.000 Kinder und Jugendliche erreicht.

stiftung
digitale-chancen

Kultur
macht STARK
Bündnisse für Bildung



GEFÖRDERT VOM

Bundesministerium
für Bildung
und Forschung

Weitere Materialien zur Umsetzung eines eigenen »Kultur trifft Digital« Projekts sind unter www.kultur-trifft-digital.de zu finden.