



Makerspaces in Kinder- und Jugendhäusern





Inhalt

Was ist ein Makerspace?	4
Die Vorteile von Makerspaces für Kinder- und Jugendhäuser.....	6
Notwendige Voraussetzungen und Ressourcen	7
Die ersten Schritte zu einem Makerspace im Kinder- und Jugendhaus	8
Fördermöglichkeiten.....	11
Beispielhafte Makerspaces für Kinder und Jugendliche in Sachsen	12
Kinder- und Jugendhaus INSEL (Dresden)	12
Alte Brauerei Annaberg	14
Fabmobil.....	16

Was ist ein Makerspace?

Der Begriff »Makerspace« wird häufig als Sammelbegriff für verschiedene, spezifische Räume der »Do-It-Yourself«-Kultur, wie beispielsweise Hackerspaces, Digitallabore, FabLabs, Experimentierräume, Lokallabore, Digitalwerkstätten und Offene Werkstätten, verwendet. Sie stehen in engem Zusammenhang mit der Digitalisierung und spielen inzwischen in vielen Bereichen der Gesellschaft eine wichtige Rolle.

Makerspaces sind im weitesten Sinne Werkstätten, in denen mit verschiedenen Materialien und Werkzeugen Produkte entwickelt und hergestellt werden. Zu diesem Zweck sind sie häufig mit Werkbänken, größeren und kleineren Maschinen oder 3D-Druckern ausgestattet. In Forschung, Wirtschaft und Politik ist man sich weitgehend einig darüber, dass die Kultur des Selbermachens eine wachsende gesellschaftliche Bedeutung hat, was sich auch in der weltweiten Verbreitung von Makerspaces niederschlägt.





Die Vorteile von Makerspaces für Kinder- und Jugendhäuser

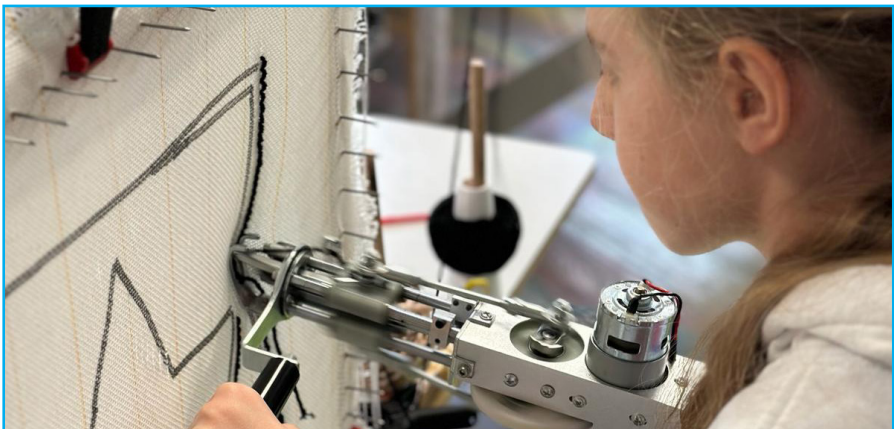
Kompetenzförderung

In einer zunehmend digitalisierten Welt ist es von großer Bedeutsamkeit, dass Kinder und Jugendliche frühzeitig lernen, digitale Anwendungen und Werkzeuge kompetent zu nutzen. Makerspaces bieten hierfür eine geschützte Umgebung, in der Kinder und Jugendliche selbstständig experimentieren und erste Projekte umsetzen können. Die Vermittlung von technischen Fähigkeiten und Fertigkeiten ist dabei eng an die Vermittlung von sozialen und kreativen Kompetenzen gekoppelt.

Kinder- und Jugendhäuser sowie soziokulturelle Zentren sind etablierte Orte, an denen Jugendliche bereits vielfältige Angebote vorfinden. Durch die Einrichtung eines oder mehrerer Räume mit typischer Makerspace-Ausstattung kann eine Brücke zwischen Technik, Kreativität und Gemeinschaft geschlagen werden. Derartige Räume tragen dazu bei, dass junge Menschen nicht nur in Großstädten, sondern auch in ländlichen Regionen Zugang zu diesen für die individuelle Entwicklung wichtigen Ressourcen erhalten.

Attraktive Angebote für neue Zielgruppen

Makerspaces sind Orte des »Machens« und haben zumeist eine besondere Anziehungskraft auf Kinder und Jugendliche. Die Mitwirkung an gemeinschaftlichen Projekten und die aktive Anwendung zahlreicher handwerklicher und digitaler Arbeitsprozesse schaffen Alternativen zur digitalen Vereinzelung und zum passiven Konsum von Inhalten. Für Kinder- und Jugendhäuser sind derartige Angebote attraktivitätssteigernd und ermöglichen den Zugang zu bisher nicht erreichten Heranwachsenden.



Notwendige Voraussetzungen und Ressourcen

Damit ein Makerspace in einem Kinder- und Jugendhaus erfolgreich und nachhaltig betrieben werden kann, ist es hilfreich, verschiedene Voraussetzungen zu schaffen und entsprechende Ressourcen zur Verfügung zu stellen.



Räumliche Anforderungen

Separate Räume sind ideal, um Materialien und technische Geräte, die einer Aufsicht bedürfen, von der »klassischen« Kinder- und Jugendarbeit zu trennen. Hierfür genügt zunächst oft ein kleiner Raum, der grundlegend auch für andere Zwecke genutzt werden kann. Stabile Arbeitsplätze und ausreichend Stauraum für die vielfältigen Verbrauchsmaterialien sorgen für eine aufgeräumte und sichere Arbeitsumgebung. Generell sollte der Raum die Kreativität befördern und eventuelle Hemmungen abbauen. Da die Arbeit an Projekten gemeinschaftlich erfolgt, sollte der Raum mindestens Kleingruppen Platz bieten.

Sicherheit und Flexibilität sind zentrale Grundlagen für einen Makerspace. Dazu gehört eine gute Belüftung, insbesondere wenn mit Materialien wie Holz und Kunststoff gearbeitet werden. Beim Löten ist ebenso eine gute Belüftung wichtig.



Technische Ausstattung

Je nach Ausgestaltung des Makerspace-Angebots variiert die technische Ausstattung. Sinnvoll sind Computer zum Programmieren, Recherchieren, für Grafik und Layout sowie zur Video- und Audiobearbeitung. Zusammen mit 3D-Druckern, Lasercuttern und Mikrocontrollern bieten sie einen einfachen Einstieg und begeistern die Jugendlichen mit schnell sichtbaren Ergebnissen. Weiterhin sind Lötstationen, Handwerkzeuge und diverse Materialien wie Holz, Metall oder Kunststoff hilfreich, um ein breites Spektrum an Projekten abzudecken. Auch Sicherheitsausrüstung wie Schutzbrillen und Handschuhe sollte vorhanden sein.

Personelle Unterstützung

In Kinder- und Jugendhäusern arbeiten in der Regel Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter mit einer sozialpädagogischen Ausbildung. Für die Betreuung der technischen Ausstattung eines Makerspace und die Anleitung der Nutzerinnen und Nutzer sind zusätzliche Kompetenzen erforderlich. Die Unterstützung, beispielsweise durch Ehrenamtliche mit technischem Know-how (z.B. aus den Bereichen Informatik, Elektrotechnik oder Handwerk), kann eine wertvolle Ergänzung sein, da es häufig um spezifische Fertigungsweisen geht. Die technische Betreuung hilft dabei, die Jugendlichen anzuleiten und ihnen Sicherheit zu gewährleisten.

Manche Unternehmen stellen Mitarbeitende im Rahmen von Corporate Social Responsibility für ehrenamtliche Tätigkeiten stundenweise frei und auch Ruheständler geben oftmals gern ihr wertvolles Wissen an eine nachfolgende Generation weiter. Ein gutes Netzwerk und die aktive Ansprache potenzieller Unterstützer sind hilfreich, um bereits in der Entstehungsphase auf die Projekte aufmerksam zu machen und wertvolle Kontakte zu knüpfen.

Die ersten Schritte zu einem Makerspace im Kinder- und Jugendhaus

Bedarfsanalyse durchführen

Den Ausgangspunkt eines Makerspaces sollte eine Bedarfsanalyse bilden: Welche Themen und Aktivitäten sind für die Jugendlichen in Ihrer Region besonders spannend? Ein Dialog mit den Kindern und Jugendlichen sollte dabei an erster Stelle stehen. Zusätzlich kann der Austausch mit bestehenden Makerspaces gesucht werden, um Best-Practice-Empfehlungen zu erhalten.

Manche Jugendliche interessieren sich stark für digitale Technik und andere für klassisches Handwerk oder Design. Eine Analyse der Zielgruppe hilft, den Makerspace auf die Bedürfnisse der Zielgruppe abzustimmen und die richtigen Materialien und Geräte auszuwählen. Die Bedarfsanalyse ist nicht nur ein erster Schritt zum Makerspace, sondern sollte wiederholt stattfinden, um den sich kontinuierlich wandelnden Interessen der Kinder und Jugendlichen zu entsprechen.





Schrittweise Planung und der Aufbau

Mit den ersten Ergebnissen der Bedarfsanalyse beginnt die Planung und der Aufbau des Makerspace. Der Start mit einer überschaubaren Erstausrüstung, beispielsweise mit einem Computer, einfachen Werkzeugen, einem 3D-Drucker und Kreativmaterialien, ist mit vergleichsweise geringem finanziellem Aufwand möglich und ermöglicht erste Erfahrungen im Thema. Im Laufe der Zeit kann die Ausstattung erweitert werden, beispielsweise durch die Anschaffung einer Lötstation, von Elektronikbaukästen und ähnlichem Gerät. Mit dieser Vorgehensweise entwickelt sich der Makerspace flexibel und entsprechend der Bedürfnisse der Zielgruppe.

Jugendliche einbinden

Kinder und Jugendliche sollten von Anfang an die Möglichkeit haben, den Raum mitzugestalten und eigene Ideen einzubringen. Dies stärkt nicht nur die individuelle Bindung an den Makerspace, sondern hilft auch, ihn an ihren tatsächlichen Interessen und Bedürfnissen auszurichten. So sollten die Heranwachsenden mitentscheiden können, welche Projekte zuerst umgesetzt und welche Geräte angeschafft werden.

Bestehende Angebote wie »Jugend forscht«, der »solaris cup« (Solarmodellbauwettbewerb) oder der jährliche Konstruktionswettbewerb der Ingenieurkammer Sachsen können als Anregung dienen und das Interesse und die Neugier der Kinder und Jugendlichen an technischen und kreativen Herausforderungen stärken. Diese Veranstaltungen geben den Projekten eine fruchtbare Richtung und regen im Rahmen der Wettbewerbslogik kreative Ideen an.

Pilotprojekte oder Schnupperangebote

Im Idealfall wurden bei der Bedarfsermittlung, der Planung und dem Aufbau die Kinder und Jugendlichen aktiv einbezogen und alle warten mit großer Spannung und Interesse auf den Start. Sollte wider Erwarten die Akzeptanz niedrig sein, sind Pilotprojekte oder Schnupperangebote eine gute Möglichkeit, die Nachfrage zu erhöhen. Ebenso sind Projekttagge oder Wochenend-Workshops, bei denen die Kinder und Jugendlichen erste Erfahrungen sammeln können, erfolgversprechend. Solche Angebote bieten eine tolle Gelegenheit, den Raum kennenzulernen, erste kleine Projekte umzusetzen und Lust auf mehr zu machen. Gleichzeitig können diese Pilotprojekte den Betreibern wertvolle Einblicke geben, wie der Makerspace weiter ausgebaut werden kann.

Kooperationen eingehen

Um einen Makerspace im Kinder- und Jugendhaus erfolgreich aufzubauen und langfristig zu betreiben, sind Kooperationen der beste Weg, um in der Frühphase Wissen und Know-how aufzubauen und Ressourcen zu erhalten. Mit der Zeit wird man selbst zur Wissens- und Erfahrungsträgerin bzw. zum -träger und kann die eigenen Erkenntnisse weitergeben. Die Vernetzung mit anderen Makerspaces führt zu wichtigen Einblicken in bereits bestehende Angebote und Kooperationen mit weiteren Akteurinnen und Akteuren bieten vielfältige Synergien.

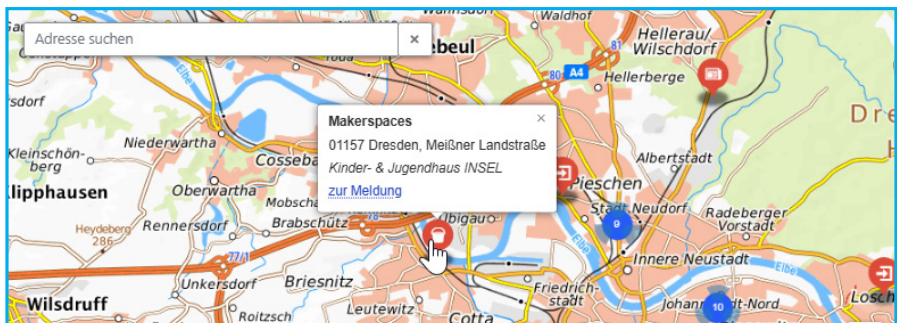
Vernetzung mit anderen Makerspaces

Der Austausch mit anderen Jugendeinrichtungen oder Makerspaces ermöglicht es, wertvolle Erfahrungen und bewährte Konzepte zu teilen und gegenseitig von Ideen und Lösungsansätzen zu profitieren. Viele Makerspaces haben eigene Netzwerke oder Plattformen, die den Austausch und die gegenseitige Unterstützung fördern, sei es durch Online-Communities, regelmäßige Treffen oder gemeinsame Veranstaltungen. Diese Vernetzung hilft, den Makerspace weiterzuentwickeln und aktuelle Trends und Techniken in das Angebot zu integrieren.

Weitere Makerspaces in Ihrer Umgebung finden Sie mithilfe der interaktiven Karte auf unserer Webseite: <https://www.digitalagentur.sachsen.de/LiFD.html>

Kooperationen

Ein Schlüssel zum Erfolg ist die Zusammenarbeit mit lokalen Partnern. Kooperationen mit lokalen Unternehmen ermöglichen die Bereitstellung von Geräten und Materialien Sachspenden oder finanzielle Unterstützung. Schulen können wichtige Partner sein, indem sie die Zielgruppe besser erreichen und als Brücke zwischen klassischer Bildung und Jugendeinrichtungen fungieren. Auch Ehrenamtliche, insbesondere aus handwerklichen oder technischen Berufen, können wertvolle Unterstützung leisten, indem sie ihr Wissen weitergeben und die Jugendlichen bei ihren Projekten begleiten. Diese Kooperationen bündeln Ressourcen und Know-how. Gleichzeitig stärken sie die lokale Vernetzung und Akzeptanz des Makerspace.



Fördermöglichkeiten

Viele der bestehenden Makerspaces in Sachsen sind privat organisiert, haben einen gemeinnützigen Charakter und werden im Wesentlichen von Mitgliedsbeiträgen und Spenden getragen. Ein kleiner Teil ist auch Gegenstand einer Grundfinanzierung durch die öffentliche Hand und hat in der Regel eine besondere Zweckbestimmung. Dazu gehören beispielsweise Makerspaces im Bereich der Kinder- und Jugendarbeit. Aber auch hier bestehen weitere Fördermöglichkeiten.



Eine wesentliche Unterstützung bieten Förderprogramme und Initiativen, die finanzielle Mittel für Digital-, Bildungs- und Kinder- und Jugendprojekte zur Verfügung stellen. Das Sächsische Staatsministerium für Wirtschaft, Arbeit und Verkehr hat dazu die Förderrichtlinie »Lokale Innovationsräume für die Digitalisierung« aufgelegt, um den Aufbau solcher Orte zu unterstützen. Weitere Förderquellen sind regionale Stiftungen und Bildungsinitiativen, die Projekte für Kinder und Jugendliche unterstützen. Förderungen können über lokale Bildungsbehörden, das Bundesministerium für Bildung und Forschung oder spezielle MINT-Förderinitiativen beantragt werden.

Förderrichtlinie »Lokale Innovationsräume für Digitalisierung«:

<https://www.sab.sachsen.de/lifd-lokale-innovationsraeume-f%C3%A4ume-f%C3%BCr-digitalisierung>

Einige Stiftungen haben sich ebenfalls der Förderung der Maker-Bewegung verschrieben und unterstützen auch Makerspaces in Kinder- und Jugendhäusern. Dazu gehört beispielsweise die »anstiftung«, die es sich zur Aufgabe gemacht hat, Netzwerke und Räume des Selbermachens zu erforschen, zu fördern und zu vernetzen. Offene Werkstätten, Reparatur-Initiativen, Open-Source-Projekte, interkulturelle Programme und Maßnahmen zur Belebung von Nachbarschaften fallen darunter.

»anstiftung«:

<https://anstiftung.de/>

Größere Projekte – mit einem Umfang von mindestens 50.000 € – fördert etwa die »drosos«-Stiftung. Das soziokulturelle Zentrum »Alte Brauerei Annaberg« wurde beispielsweise durch die Stiftung unterstützt. Dies geschah im Verbund mit anderen Makerspaces und mit Hilfe des Fabmobil e.V. Sie finden auf den nachfolgenden Seiten ein Portrait der »Alte Brauerei Annaberg« und des Fabmobils.

»drosos«-Stiftung:

<https://drosos.org/projekte/foerderprogramm-regionale-gruenderinitiativen-ostdeutschland/>

Förderprogramme sind oft sehr individuell, teils mit kurzen Vorlaufzeiten versehen oder aufgrund einer inhaltlichen Fokussierung nicht pauschal zu empfehlen. In unserem »Förderfinder« können Sie sich selbst einen Überblick verschaffen.

<https://www.digitalagentur.sachsen.de/foerderfinder.html>

Beispielhafte Makerspaces für Kinder und Jugendliche in Sachsen

Kinder- und Jugendhaus INSEL (Dresden)

Entstehungsgeschichte

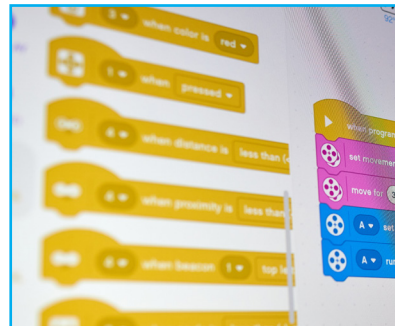
Aus der Idee, Kindern und Jugendlichen einen Raum zu bieten, in dem sie nach eigenen Wünschen und Vorstellungen werkeln und tüfteln können, entstand der Makerspace im Kinder- und Jugendhaus INSEL in Trägerschaft des Landesverband Sächsischer Jugendbildungswerke e.V. Es war erklärtes Ziel, eine Umgebung zu schaffen, die Kindern und Jugendlichen die Freude am handwerklichen Gestalten nahebringt – mit so wenig Anleitung wie möglich, aber stets mit einem offenen Ohr und helfender Hand.

Gedanklicher Ausgangspunkt für das Angebot waren die Angebote der ehemaligen »Stationen junger Naturforscher und Techniker«, sie gaben zunächst die thematische Richtung vor. Ziel war es, einen Raum zu gestalten der flexibel genug ist, den individuellen Ideen der jungen Besucherinnen und Besucher Raum zu geben.

Besonders in den großen Städten wie Dresden, haben viele Familien keinen Zugang mehr zu Kellern oder Garagen. Dort können die Kinder das Handwerken von ihren Eltern oder Großeltern nicht mehr lernen oder vertiefen. Das Kinder- und Jugendhaus INSEL soll helfen, diese Lücke zu schließen. Es soll eine offene Werkstatt sein, die Kreativität und handwerkliches Geschick fördert, ohne Druck, dafür aber mit viel Freude und Selbstbestimmung und es soll Kindern und Jugendlichen neue Welten eröffnen und ihre Begeisterung für Technik und Handwerk wecken.

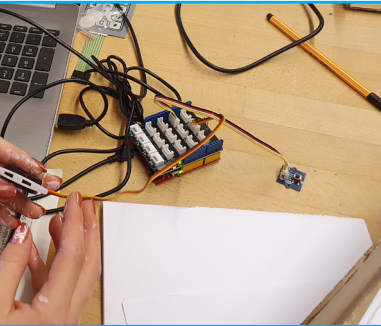
Wichtige Fakten, Gedanken und Erfahrungen aus Sicht der Betreiber des Makerspaces

Ein Makerspace ist ein dynamischer Lernort, der sich an den Bedürfnissen und Interessen der Jugendlichen orientiert und ihnen eine Umgebung bietet, in der sie ihre Ideen verwirklichen können. Dafür sind folgende Faktoren wichtig, die zum langfristigen Erfolg und zur Weiterentwicklung eines Makerspaces beitragen.



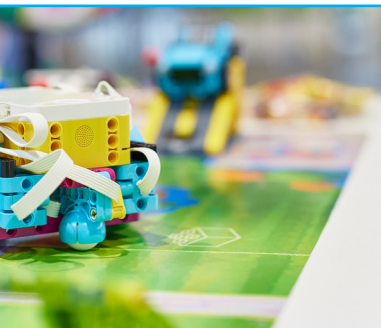
Anpassung an die Zielgruppe

Die Interessen der Jugendlichen stehen im Zentrum jedes erfolgreichen Makerspaces. Workshops und Projekte sollten flexibel gestaltet werden, sodass sie auf aktuelle Trends, Technologien und Themen eingehen, die die Jugendlichen ansprechen. Ob handwerkliche Projekte, kreative Design-Ideen oder technisches Tüfteln – je mehr die Inhalte auf die Interessen der Zielgruppe abgestimmt sind, desto stärker werden die Jugendlichen motiviert, regelmäßig teilzunehmen und sich weiterzuentwickeln. Eine solche Anpassung ist entscheidend, um das Interesse langfristig zu halten und die Jugendlichen immer wieder aufs Neue zu inspirieren.



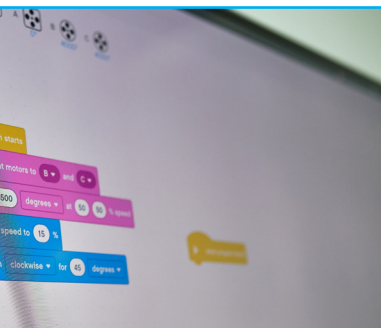
Langfristige Ziele und Visionen

Ein Makerspace kann über die Jahre zu einem wachsenden Lernumfeld werden, das sich kontinuierlich erweitert und neue Themen integriert. Die Vision sollte sein, einen Raum zu schaffen, der mit den Fähigkeiten und Bedürfnissen der Jugendlichen »mitwächst« und immer wieder neue Lernmöglichkeiten eröffnet. So können Themen wie Nachhaltigkeit, Programmierung, Elektrotechnik oder Robotik, je nach Interesse der Teilnehmenden und den verfügbaren Ressourcen, nach und nach eingebunden werden. Langfristig kann ein solcher Makerspace eine Vielzahl an Kompetenzen fördern und den Jugendlichen auch wichtige Zukunftsfähigkeiten für das Berufsleben vermitteln.



Flexibilität

Eine zentrale Eigenschaft eines erfolgreichen Makerspaces ist Flexibilität. Planung und Angebot sollten an die neuen Ideen und Bedürfnisse der Jugendlichen anpassen. Wenn sich neue Interessen entwickeln oder bestimmte Technologien zunehmend gefragt sind, sollte sich das Angebot im Makerspace dem angleichen. Diese Bereitschaft zur Offenheit gegenüber Neuem, fördert die Kreativität und schafft eine Umgebung, in der sich die Jugendlichen zuhause fühlen und ermutigt werden, sich auszuprobieren.



Alte Brauerei Annaberg

Entstehungsgeschichte

Die Alte Brauerei in Annaberg-Buchholz ist seit vielen Jahren ein lebendiges Jugend- und Kulturzentrum im Erzgebirge, in dem im Jahr 2019 im Vorderhaus ein Makerspace eröffnet wurde. Dieser bietet jungen Menschen Zugang zu moderner Technik und digitalen Werkzeugen und ist ein Ort des kreativen Austauschs, des Experimentierens und der technischen Weiterbildung.

Die Idee für den Makerspace entstand, als das Fabmobil 2018 zum ersten Mal nach Annaberg-Buchholz kam und in der Alten Brauerei einen Ferienworkshop durchführte.

Das Projekt konnte zwar starke Impulse setzt, wie eine Evaluation zeigte, aber nicht das Ziel erreichen, nachhaltigen Strukturen aufzubauen. Mit Unterstützung des Fabmobils ging man in Annaberg deswegen den Weg, einen Makerspace in der Alten Brauerei zu gründen, wo Kinder- und Jugendliche bereits einen Platz hatten und ihnen die Räume dauerhaft zur Verfügung standen. Das Projekt Lokallabor Annaberg war geboren.

Seit der Gründung entwickelt sich das Lokallabor kontinuierlich weiter. Der Makerspace bietet eine Vielzahl an Möglichkeiten, etwa 3D-Druck, Tuften, Lasern, Virtual Reality und Plotten, um den Kindern und Jugendlichen zu ermöglichen, neue Technologien und Fertigkeiten zu erlernen. So werden nicht nur die Kreativität und das technische Verständnis junger Menschen gefördert, sondern auch ein Raum geschaffen, der Innovation und Gemeinschaft stärkt.

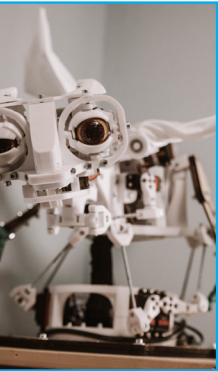


Wichtige Fakten, Gedanken und Erfahrungen aus Sicht der Betreiber des Makerspaces

Erfolgreiche Makerspaces in Jugend- und Kulturzentren wie der Alten Brauerei basieren nicht nur auf guter Ausstattung und vielen Angeboten. Sie profitieren maßgeblich von einer breiten Vernetzung, der Anpassung an die Bedürfnisse der Teilnehmenden und einer flexiblen Herangehensweise. Kooperationen mit Schulen, Vereinen und sozialen Initiativen sind von großer Bedeutung, da sie den Zugang zu neuen Zielgruppen ermöglichen und die lokale Verankerung des Makerspace stärken. Insbesondere Schulpartnerschaften erhöhen die Sichtbarkeit der Angebote, da Workshops und Projekte direkt in den Unterricht integriert werden können.

Wichtig ist es auch, die Angebote zielgruppenspezifisch zu gestalten, um unterschiedliche Altersgruppen und entsprechende Vorlieben gezielt anzusprechen. Themen wie Technik-AGs für Kinder, Medienprojekte für Jugendliche oder Workshops zu 3D-Druck, Programmieren und Robotik wecken Interesse und fördern die regelmäßige Teilnahme. Um Hemmschwellen abzubauen, sind niedrigschwellige Einstiegsformate wie Offene Werkstatttage oder Kreativworkshops ohne technische Vorkenntnisse hilfreich, denn sie ermöglichen ein ungezwungenes Reinschnuppern. Die Einbindung der Eltern und der lokalen Community, bei Familientage oder Community-Events, ist ebenfalls hilfreich und stärkt das positive Image des Makerspaces. Die Eltern und Gemeindemitglieder erhalten so Einblick in die Projekte, was die Akzeptanz und das Vertrauen in die tägliche Arbeit fördert und im Kinder- und Jugendbereich besonders wichtig ist.

Der Erfolg eines Makerspaces liegt also in der Balance zwischen starker Vernetzung, Flexibilität in der Gestaltung und einer Lern- und Experimentalkultur, die nicht nur Wissen vermittelt, sondern auch Begeisterung und Gemeinschaft schafft.



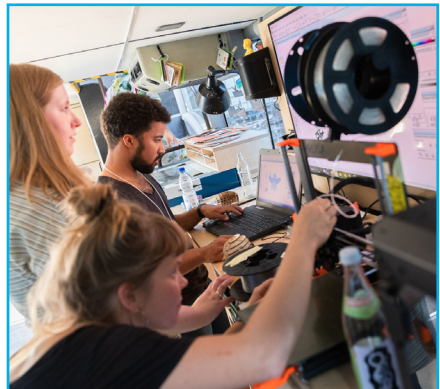
Fabmobil

Initiator vieler Makerspaces für Kinder und Jugendliche in Sachsen ist das Fabmobil – ein Doppeldeckerbus bis unters Dach gefüllt mit digitalen Technologien und viel Platz für Kreativität, gemeinsames Experimentieren und Entdecken. In dieser fahrenden Digitalwerkstatt werden ein- und mehrtägige Workshops und Kurse angeboten – für Kids, Jugendliche und darüber hinaus. Ziel ist es, Neugier zu wecken und zu zeigen, was Creative Technologies wie Virtual Reality, Robotik und Programmierung zu bieten haben.

Das Fabmobil fährt verschiedene Schultypen als auch außerschulische Lern- und Bildungsorte an und lädt vor Ort zu vielfältigen Veranstaltungen für Workshops, Kurse und zielgruppengerechte Vermittlungsformate im Bereich der Medienbildung ein.

In 1- bis 5-tägigen Blockformaten wird von Programmierung, Digitalisierung, 3D-Druck über Kunst und Design bis hin zu Robotik, Creative Technologies, Mikroelektronik, künstlicher Intelligenz und Virtual Reality vieles angeboten, was den Kindern und Jugendlichen den spielerischen Zugang zu digitalen Technologien und Kompetenzen ermöglicht. Besonderer Fokus wird dabei auf die individuelle Ausbildung von Medienkompetenz und einer selbstsicheren sowie kritischen Haltungen zur Digitalkultur gelegt.

Das Fabmobil agiert vor allem in dezentralen, nicht-urbanen und ländlich geprägten Regionen im Freistaat Sachsen. Damit sollen gleiche Lebensverhältnisse in Stadt und Land gewährleistet und gleiche Zugänge im Bereich Digitalbildung und Medienkompetenz ermöglicht werden.







Herausgeber

Digitalagentur Sachsen
Stauffenbergallee 24 | 01099 Dresden
Tel.: +49 351 212495-50
info@digitalagentur.sachsen.de | www.digitalagentur.sachsen.de

Redaktion

Digitalagentur Sachsen | Thomas Schindler

Gestaltung und Satz

Digitalagentur Sachsen | Thomas Bengel

Fotos

Digitalagentur Sachsen, Alte Brauerei Annaberg e. V., Fabmobil e.V.,
Kinder- und Jugendhaus INSEL

Für die Zurverfügungstellung der Fotos, Textinhalte und den konstruktiven Austausch zum Thema, bedanken wir uns herzlich bei Stephanie Hübschmann von der »Alten Brauerei Annaberg«, Stefan Kittler, vom »Kinder- und Jugendhaus INSEL« in Dresden und Sebastian Piatza vom »Fabmobile«

Redaktionsschluss

27. März 2025

Hinweis

Diese Publikation wird im Rahmen der Öffentlichkeitsarbeit der Digitalagentur Sachsen kostenlos herausgegeben. Sie ist nicht zum Verkauf bestimmt und darf nicht zur Wahlwerbung politischer Parteien oder Gruppen eingesetzt werden.

Diese Maßnahme wird mitfinanziert durch Steuermittel auf der Grundlage des vom Sächsischen Landtag beschlossenen Haushaltes.

© Digitalagentur Sachsen



www.digitalagentur.sachsen.de