

DIGICAMP

JUGENDCAMP ZUR DIGITALEN AGENDA

23.07. bis 28.07.2018 in Wolmirstedt

WORUM GEHT ES?

Ende 2017 hat die Landesregierung die Digitale Agenda beschlossen. Die Digitalisierung soll dadurch in Sachsen-Anhalt mit allen Chancen und Folgen gestaltet werden. Auch für Heranwachsende gehört die Digitalisierung der Gesellschaft zur täglichen Realität. In digitalen Räumen erleben sie Anerkennungsprozesse, Auseinandersetzung mit der eigenen Identität durch Abgrenzung, aber auch das Teilen von Interessen und Wertvorstellungen. Aus diesem Grund müssen auch sie unbedingt bei der Gestaltung der Agenda gehört und eingebunden werden.

WIE LÄUFT DAS AB UND WER KANN MITMACHEN?

fjp>media, der Verband junger Medienmacher in Sachsen-Anhalt, gestaltet im Auftrag des Ministeriums für Wirtschaft, Wissenschaft und Digitalisierung des Landes Sachsen-Anhalt deshalb ein digitales Jugendcamp für Menschen im Alter zwischen 14 und 27 Jahren. Die Teilnehmer*innen setzen sich im Rahmen der Veranstaltung mit den für sie relevanten Punkten der Digitalisierung auseinander, analysieren und bewerten diese.

Dabei können alle Teilnehmer*innen selbst Ideen einbringen und umsetzen: Jeweils vormittags können alle, die dabei sind, eigene Sessions in einem Barcamp anbieten. Nachmittags wird es Praxisworkshops zu Themen wie Gaming, Making, Robotic, Coden, Netzsicherheit oder Jugendschutz geben.

Die Ergebnisse des Camps sind Grundlage für die jugendgerechte Einschätzung der Digitalen Agenda.

In praktischen Workshops probieren die Jugendlichen und jungen Erwachsenen digitale Entwicklungen aus und sind dabei selbst aktiv und kreativ. Sie arbeiten u.a. zu den Themenfeldern:

- Digitale Infrastruktur
- Wirtschaft
- Wissenschaft und Arbeit 4.0
- Bildung in der digitalen Welt
- Kultur und Medien im digitalen Wandel.

Im Anschluss des Jugendcamps entsteht ein Papier, das beschreibt, wie junge Menschen in Sachsen-Anhalt die Digitalisierung wahrnehmen.

DAS WICHTIGSTE AUF EINEN BLICK:

Das digitale Jugendcamp findet im Bildungs- und Freizeitzentrum in Wolmirstedt statt.

Es wird in der Sommerferienwoche vom 23.07. bis 28.07.2018 veranstaltet.

Für die Teilnehmer*innen entstehen keine Kosten. Für Unterkunft und Verpflegung ist gesorgt.

Mitmachen können Menschen im Alter zwischen 14 und 27 Jahren.

ORGANISATION



fjp>media, Garerisstr. 15, 39106 Magdeburg

Mail: info@fjp-media.de

Tel.: 03 91 / 561 82 36

IM AUFTRAG DES



SACHSEN-ANHALT

Ministerium für Wirtschaft,
Wissenschaft und Digitalisierung

PRAXISWORKSHOPS

In Praxis-Workshops setzen sich die Teilnehmer*innen ganz praktisch mit digitalen Entwicklungen ihres Alltags auseinander. Die entstandenen Ergebnisse werden präsentiert. Mögliche Produkte können im Anschluss von den Teilnehmer*innen mit nach Hause genommen werden; alternativ sollen Einrichtungen der Kinder- und Jugendarbeit davon profitieren. Durch eine Verwendung in Jugendclubs und Jugendverbänden entfalten sie eine größere Reichweite. Auf diese Weise können sowohl Wissen, Diskussion als auch Tools weiter nachhaltig genutzt werden.

GAMING

Hier können die Teilnehmer*innen sich insbesondere im E-Sport ausprobieren. Neben dem Zocken an Konsolen kann über die Bedeutung von digitaler Freizeitgestaltung ebenso diskutiert werden wie über Sportförderung und Regeln des Miteinanders.

DIGITALE WELTEN

Wie und wo werden aktuell Augmented und Virtual Reality eingesetzt? Beim Erproben von professionellen und Basteln eigener VR-Brillen erfahren die Teilnehmer*innen mehr über deren Bedeutung für die Wissensvermittlung und künftige Einsatzfelder.

MAKING

Im Sinne der Ressourcenschonung ist es sinnvoll, Technik nachhaltig nutzen. Vorhandene, nicht funktionierende Technik kann man hier reparieren oder aus alter Technik neue nützliche Dinge bauen. Dabei verschwimmen bewusst die Grenzen von Digitalem und Analogem.

Mit einem 3D-Drucker und anderen Geräten können die Teilnehmenden praktische Tools für den Alltag gestalten: Von der Smartphonehülle über den Küchenhelfer bis hin zu Dekoartikeln ist vieles möglich.

ROBOTIK

Mit Sensoren, Smartphonesteuerung und Bluetooth aus Einzelteilen neue Maschinen entwickeln, die durch digitale Befehle zum Leben erweckt werden - das macht Spaß und ist faszinierend. Die Kreativität der jungen Erfinder*innen wird dabei mit programmierbaren Sets angeregt.

CODEN

Webseiten und Apps können in kürzester Zeit aufgesetzt werden. Dabei funktioniert das Programmieren häufig nach Baukastensystemen. Die Teilnehmenden lernen hier das 1x1 des Programmierens und erstellen eine eigene kleine Anwendung.

SICHER KOMMUNIZIEREN

Datenschutz ist selten sexy und scheint häufig kompliziert. In diesem Workshop erfahren die Teilnehmer*innen, dass das auch anders geht. Sie lernen, wie Verschlüsselung funktioniert und wie diese einfach im Alltag einsetzbar ist.

ALTERSFREIGABEN VON SPIELEN UND FILMEN (JEWELS EIN WORKSHOP)

Unter Aspekten des Jugendschutzes diskutieren die Teilnehmer*innen Spiele und Filme. Gemeinsam mit erfahrenen Prüfer*innen der USK (Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle) und FSK (Freiwillige Selbstkontrolle der Filmwirtschaft) wird anhand konkreter Ausschnitte analysiert, welchen Sinn und Einfluss die Altersfreigaben auf den Medienkonsum von Jugendlichen haben.