



WIRKUNGS



BERICHT



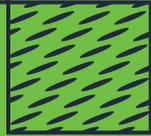
APP CAMPS

SCHULJAHR 17 | 18





VOR WORT



**Diana & Philipp
Knodel**

Im Sommer 2013 fand das erste App Summer Camp statt: 12 Mädchen haben eigene Apps entwickelt. Aus einem Projekt, das einmalig in unserer Freizeit stattfinden sollte, ist ein gemeinnütziges Unternehmen entstanden. Und aus 12 Mädchen in Hamburg sind im vergangen Schuljahr 70.000 Kinder und Jugendliche aus ganz DACH geworden. Wir freuen uns sehr, dass wir mit unserem Team, vielen Ehrenamtlichen und großartigen Partnern App Camps zu dem aufbauen konnten, was es heute ist. **Danke dafür und auf die nächsten 100.000 Schülerinnen und Schüler!**



MOTIVATION



Viele Jugendliche haben auch heute noch während der Schulzeit wenig Berührungspunkte mit Programmierung und digitalen Themen. Oft passen die vermittelten Inhalte nicht zur Alltagsrealität der Jugendlichen.

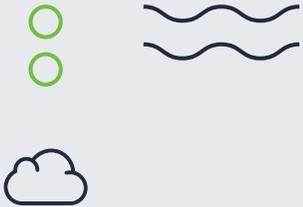
Digitale Kompetenzen gewinnen jedoch in fast allen Berufen an Bedeutung. Fehlende Kompetenzen bedeuten für unsere Wirtschaft einen erheblichen Wertschöpfungsverlust. **Gesellschaftlich eröffnet sich aber eine große Chance:** Jugendliche können durch Bildung sozialen Aufstieg erreichen und ihre Perspektiven für die Zukunft verbessern.

Digitale
KOMPETENZEN
stärken





VISION



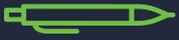
DIE DIGITALISIERUNG VERÄNDERT UNSERE WELT UND HAT EINEN GROSSEN EINFLUSS AUF UNSER LEBEN, UNSER ARBEITEN UND UNSERE ZUKUNFT.

Wir wollen, dass alle Menschen – unabhängig von Geschlecht oder sozialer Herkunft – von der Digitalisierung profitieren.

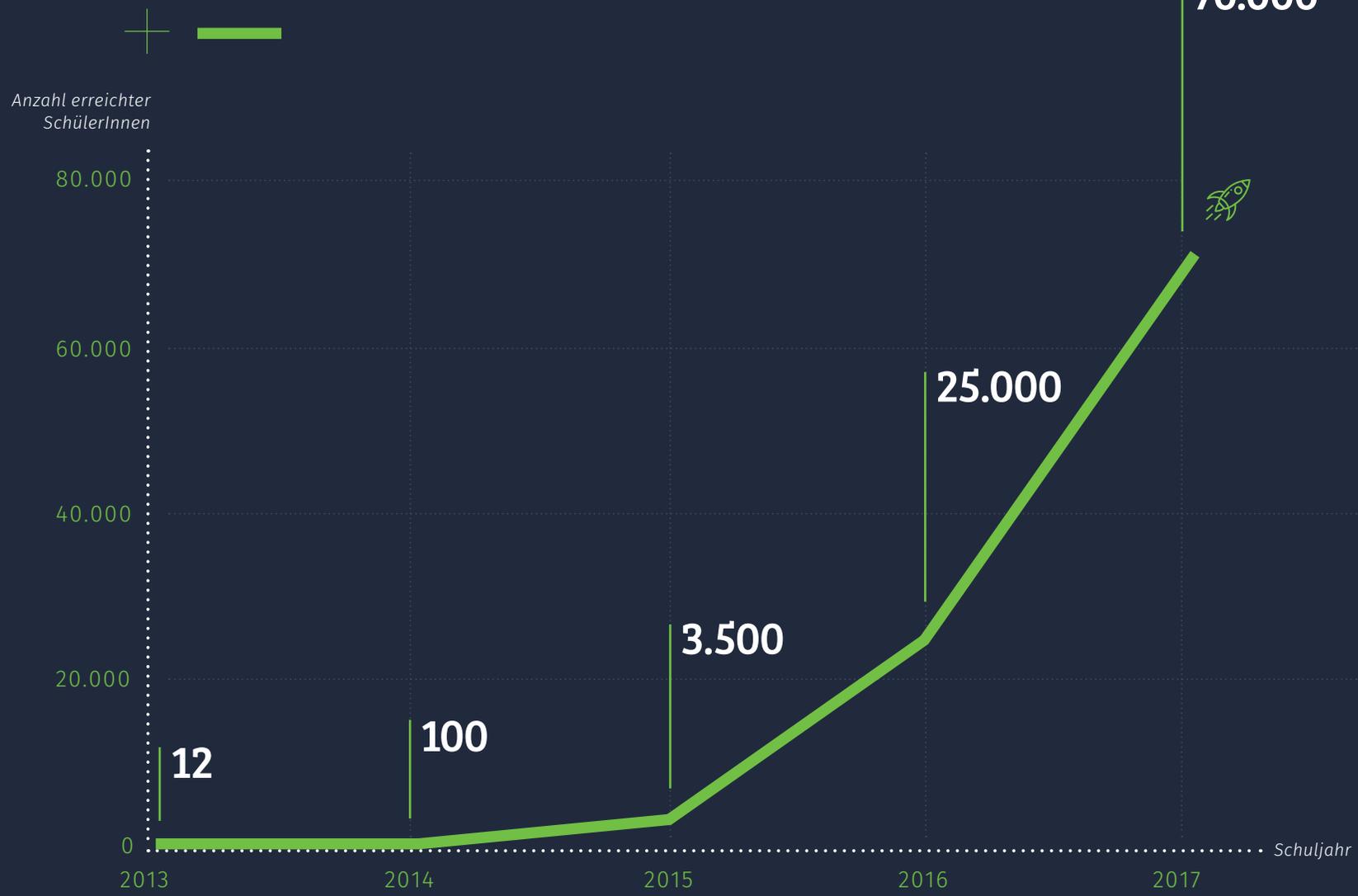
Deshalb gehören THEMEN rund um MEDIENBILDUNG und INFORMATIK in die Schule.



REICH WEITE



WACHSTUM





MÄDCHEN DIGITAL CLUB

Regelmäßige Veranstaltungen für Mädchen, bei denen sie verschiedene Projekte zu digitalen Themen entwickeln. Ziele: Einblicke in digitale Themen, Kontakt mit weiblichen Rollenmodellen, Berufsorientierung. Google Zukunftswerkstatt unterstützt als Partner.



PILOTPROJEKT APP CAMP IN SÜDAFRIKA

Fortbildung für Lehrkräfte und Workshop für Mädchen von der St. Mary's School in Johannesburg. Ziele: Skalierung, Workshops mit lokalen Partnern in Town Ships.



FORTBILDUNG IN RUSSLAND

Fortbildung für russische Lehrkräfte zum Thema Programmieren im Unterricht in Moskau. Partner des Projekts war das Goethe Institut Russland.



GIRLSDAY 2018

Bundesweit fanden Veranstaltungen von Unternehmen im Rahmen des Girls Day mit unseren Unterlagen statt.



EV_EVENTS



APP SUMMER CAMP 2018

3-tägige Veranstaltung für Mädchen in den Sommerferien; Teilnehmerinnen lernten Grundlagen der App-Entwicklung und entwickelten eigene Apps.



PROGRAMMIEREN FÜR GEFLÜCHTETE JUGENDLICHE

Workshops in Schulklassen mit geflüchteten Jugendlichen in Hamburg (IVKs) zu verschiedenen Themen. Ziele: Grundkompetenzen Computer, Grundverständnis Programmierung. Adobe unterstützt als Partner.

CODING SPRACHREISE

10-tägige Veranstaltung für 16 Jugendliche aus der Ukraine, Russland und Kirgisistan. Die Jugendlichen haben eigene Apps entwickelt, mit Calliope programmiert und sich mit Künstlicher Intelligenz beschäftigt.



EVENTS_

DIGITAL_

SUMMIT FÜR

LEHRKRÄFTE

180

Lehrkräfte aus
ganz DEUTSCHLAND

6

DIGITALUNTERNEHMEN
in Hamburg



Was können Lehrkräfte und die Digitalbranche voneinander lernen?

Die 1-tägige Veranstaltung eröffnete Möglichkeiten für den Austausch zwischen Schule und Wirtschaft.

Neben Vorträgen zu Themen der Digitalisierung, besuchten die Lehrerinnen und Lehrer in kleinen Gruppen die Unternehmen Google, XING, Facebook, OTTO, Facelift und Jimdo.

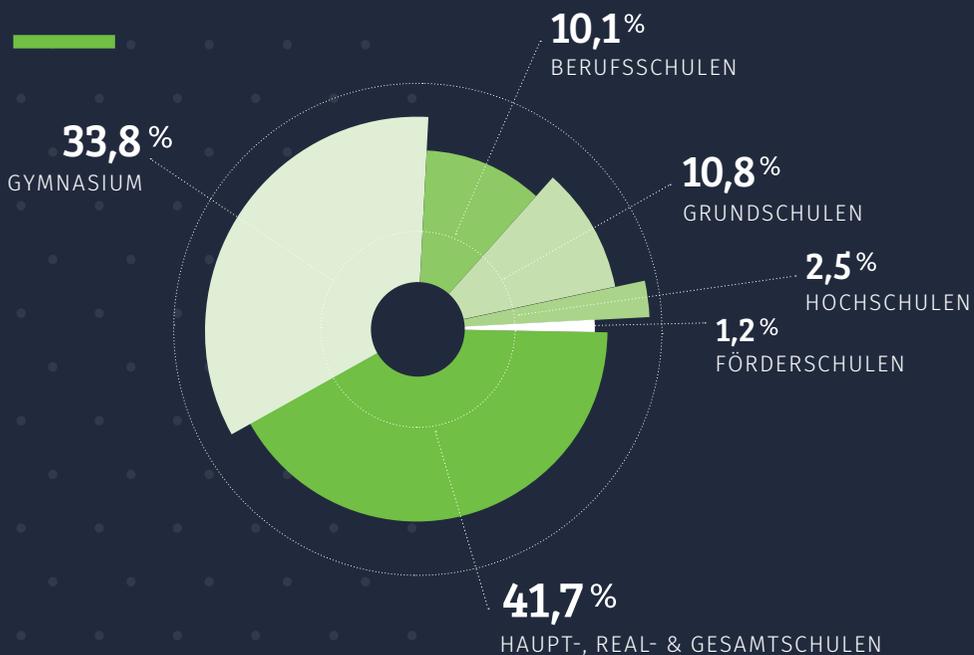
**Der Digital Summit
für Lehrkräfte wurde in
Kooperation mit der
Körper-Stiftung veranstaltet.**



FAKTEN



SCHULARTEN

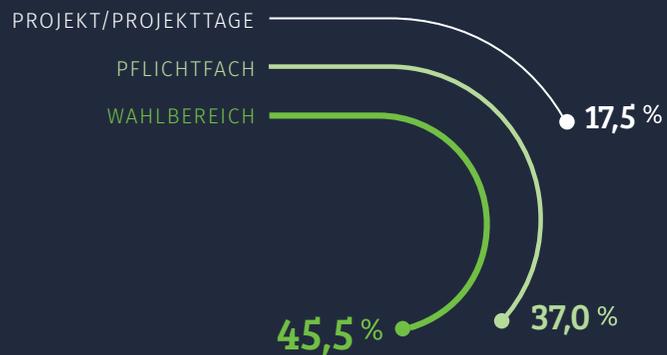


VERTEILUNG BUNDESLÄNDER

Nordrhein-Westfalen	21,4%
Baden-Württemberg	14,5%
Bayern	12,2%
Niedersachsen	9,4%
Berlin	8,2%
Hamburg	7,5%
Hessen	6,0%
Schleswig-Holstein	4,1%
Rheinland-Pfalz	3,9%
Sachsen	3,3%
Brandenburg	2,6%
Mecklenburg-Vorpommern	2,2%
Thüringen	1,6%
Sachsen-Anhalt	1,3%
Saarland	0,9%
Bremen	0,9%



EINSATZ



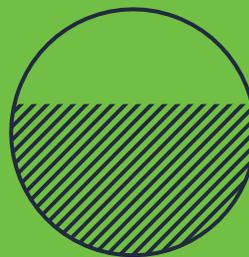
KLASSENSTUFEN



IMPACT



60%



HATTEN DURCH DIE APP CAMPS UNTERLAGEN ZUM ERSTEN MAL BERÜHRUNG MIT DEM THEMA PROGRAMMIERUNG



ICH HABE EINE VORSTELLUNG, WIE PROGRAMMIERER/INNEN ARBEITEN:



48%

vorher

89%

nachher

ICH HABE GUTE PROGRAMMIERKENNTNISSE:



76%

vorher

23%

nachher

ICH HABE VERTRAUEN IN MEINE PROGRAMMIERFÄHIGKEITEN?



49%

vorher

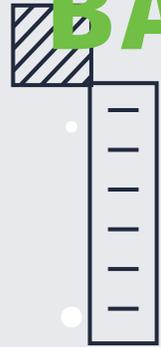
69%

nachher



SCHÜLER

FEED
BACK



Ich finde gut, dass Leute, die noch nie programmiert haben, auch programmieren lernen können.

Ich fand es toll Schritt für Schritt eine eigene Webseite zu programmieren.

Mir hat gefallen, dass man seine Kreativität mal auf eine andere Weise zeigen konnte.

Mir hat besonders gut gefallen, dass man im Team arbeiten kann.

Ich finde es toll, dass es sowas in der Schule gibt. Es hat sehr viel Spaß gemacht.

Es ist toll das Ergebnis der eigenen Arbeit zu betrachten und stolz zu sein.

Es fühlt sich nicht wie Unterricht an sondern wie ein Spiel. Und am Ende hat man sogar noch ein fertiges (sinnvolles) Produkt.





FEEDBACK

Das mit Scratch und den Lernkarten ist echt super, nutzen wir in jedem Kurs für die 6. Jahrgangsstufe.

Hallo aus Paraguay :) Wir arbeiten mittlerweile einige Wochen lang mit den Unterlagen. Die Schüler machen großartige Fortschritte. Vielen Dank für euer ausführliches, vollständiges und vor allem ansprechendes Material.

Die Unterlagen sind fertig zum Loslegen & völlig selbständigen Lernen und Arbeiten. So kann ich mich ganz auf die individuellen Probleme und Fragen einzelner konzentrieren, während alle in ihrem jeweiligen Tempo vorwärts kommen (28 Schüler, 14 Rechner).

Die neuen Themen sind genau die, die mich auch interessieren. Als „nachqualifizierte“ Lehrkraft im Bereich Informatik schätze ich euer Material sehr und es hilft mir immens, meinen Unterricht zu gestalten.

Der App Entwicklungskurs hat die besten Informatik-Materialien, die ich je gesehen haben. Vielen Dank dafür!

Ich habe jetzt mit meinen SuS begonnen, mit eurem Material zu arbeiten und was soll ich sagen - es ist wunderbar. Ganz herzlichen Dank, dass wir das nutzen dürfen! Die Kinder und ich sind begeistert.





THE MEN



MEDIENKOMPETENZ

In diesem Kurs geht um das Finden und Verarbeiten von Informationen mit Computer und Internet.

RUND UM DATEN

Schüler*innen beschäftigen sich mit Grundlagen des Internets, Datensicherheit und Themen, wie z.B. Big Data.

PYTHON

Die Schüler*innen lernen Schritt für Schritt die Programmiersprache Python kennen.

WEBSITEN MIT HTML & CSS

Es werden Grundlagen von HTML und CSS vermittelt und mit einem Online-Editor praktisch umgesetzt.

CALLIOPE MINI

Mit dem Minicomputer Calliope können Schüler*innen die ersten Programmierschritte machen.

SCRATCH

Schüler*innen entwickeln interaktive Animationen und Spiele. Dabei lernen sie Grundlagen der Programmierung.

APP ENTWICKLUNG

Mit dem App Inventor werden Android-Apps programmiert, z.B. eine Katzen-App, eine Quiz-App und ein Spiel.

EINFÜHRUNG IN DATENBANKEN (SQL)

In vielen praktischen Übungen lernen die Schüler*innen die Grundlagen der Datenbanksprache SQL.

APPS MIT JAVASCRIPT

In diesem Kurs programmieren Schüler*innen Apps mit JavaScript, unter anderem entsteht eine Vokabel-App.



AWARDS



- _ 2014 ACT FOR IMPACT 
- _ 2015 AUSBILDUNGS-ASS IN DER KATEGORIE AUSBILDUNGSINITIATIVEN
- _ 2016 PREISTRÄGER GOOGLE IMPACT CHALLENGE (LEUCHTTURMPROJEKT)
- _ 2016 DIETER BAACKE PREIS FÜR MEDIENPÄDAGOGIK
- _ 2017 PHINEO-WIRKT SIEGEL (KATEGORIE MINT PROJEKTE)



ZUKUNFTS MU SIK

WEITER SKALIEREN

Unser Ansatz funktioniert: wir können mit unseren Unterrichtsmaterialien sehr viele Kinder & Jugendliche erreichen.

DIESE THEMEN SIND GEPLANT:

- ▶ Komplettes Curriculum
Grundlagen Informatik
- ▶ Künstliche Intelligenz
- ▶ Berufsorientierung

Wir entwickeln neue Formate rund um das Thema Digitale Bildung

NEUE FORMATE

UNTER ANDEREM SIND GEPLANT:

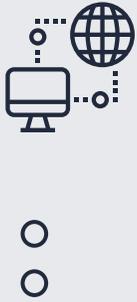
- ▶ Programmierworkshops für Mädchen
- ▶ Internationale Coding Camps

DIGITAL SUMMIT #2

Der Digital Summit war ein großer Erfolg: **JETZT MACHEN WIR DAS EVENT NOCH BESSER!** Mit Workshops und internationalen Speakern etablieren wir den Digital Summit als einzigartiges Veranstaltungsformat im deutschsprachigen Raum.



TEAM



FULYA CANKAYA war Teilnehmerin bei einem App Workshop von App Camps. Sie studiert Informatik an der Uni Hamburg und ist seit 2016 Werkstudentin bei App Camps.



DR. PHILIPP KNODEL hat an den Universitäten Bremen und Oxford zum Wandel von Bildung geforscht und innovative Lehrkonzepte entwickelt. Gemeinsam mit Diana hat er App Camps gegründet, um junge Menschen fürs Programmieren zu begeistern.

TONJA KOCHANEK hat Angewandte Kognitions- und Medienwissenschaft mit Schwerpunkt Informatik studiert. Seit 2017 arbeitet sie bei App Camps und entwickelt Unterrichtsmaterialien und neue Eventformate.



NADINE BUERSCHAPER war beim zweiten App Summer Camp als Teilnehmerin dabei. Sie studiert Informatik an der HAW Hamburg und ist seit 2016 als Werkstudentin bei App Camps.

DIPL. DES. BETTINA BEYER ist freie Grafik-Designerin und zuständig für alles rund um das Thema Design. Sie ist ebenfalls Trainerin und unterstützt uns bei App Workshops.



MARC SIEMERING studiert Informatik an der Uni Hamburg und ist seit 2018 Werksstudent bei App Camps. Er unterstützt bei Projekten und Unterrichtsmaterialien.

PRESSE & PARTNER



Wir freuen uns über rege Medienpräsenz: über App Camps wurde in verschiedenen Print- und Online Medien berichtet.



Wir danken unseren Partnern für die Unterstützung.



