

WIRKUNGSBERICHT
2020



Im Sommer 2013 organisierten wir in Hamburg das erste App Summer Camp für 12 Schülerinnen. Damals hätten wir nicht damit gerechnet, dass wir ein paar Jahre später fast 300.000 Schülerinnen und Schüler pro Schuljahr erreichen. Aus unserem – ehrlicherweise nur für einmal geplanten Event 2013 – konnten wir die ersten Projekte entwickeln, und schließlich ein Sozialunternehmen im Bereich Digitale Bildung mit einem tollen Team und einer großen gesellschaftlichen Wirkung aufbauen.

Viele Kinder und Jugendliche beschäftigten sich mit unseren Unterrichtsmaterialien und in unseren Projekten zum ersten Mal mit digitalen Themen: erste Schritte im Bereich Programmierung, Medienkompetenz, Datenschutz und Datensicherheit, Zukunftsthemen, Einstieg ins Berufsleben und mit vielen weiteren Themen. Was uns dabei besonders wichtig ist: die Schülerinnen und Schüler kommen aus allen Teilen der Gesellschaft.

Wie jedes Jahr wollen wir an dieser Stelle Danke sagen: Danke an unser großartiges Team, unsere vielen ehrenamtlichen Unterstützerinnen und Unterstützer und natürlich auch an unsere Partner. Nur gemeinsam können wir jedes Jahr auf's Neue die Berufsperspektiven von jungen Menschen verbessern und sie zu Gestalterinnen und Gestaltern unserer digitalen Zukunft machen.

DIANA & PHILIPP KNODEL

Digitale
KOMPETENZEN
stärken



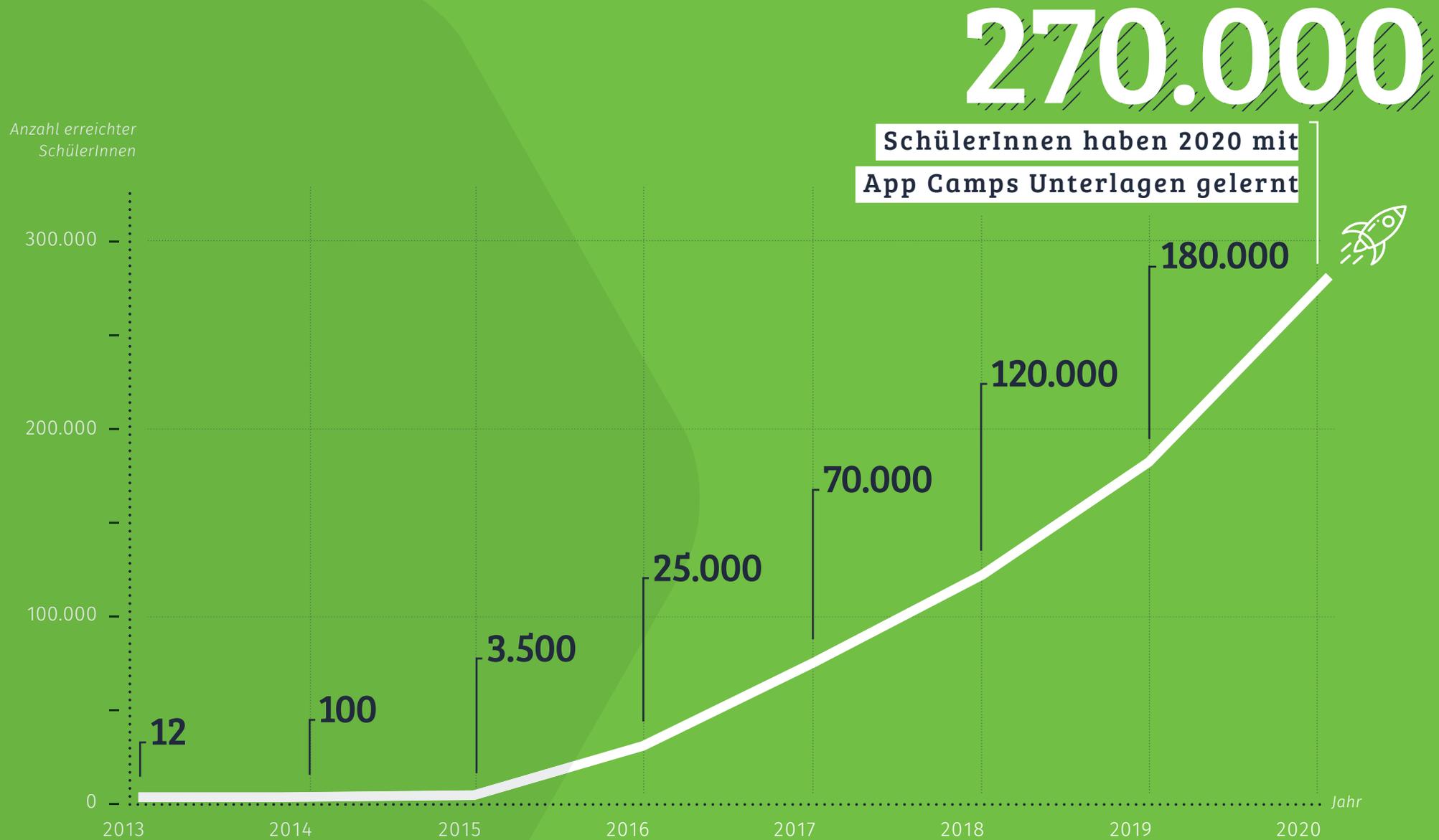
Im Frühjahr 2020 stand die deutsche Bildungslandschaft kurz still: Schulen wurden von einem Tag auf den anderen geschlossen, es herrschte große Unsicherheit und Konzepte für digitalen Unterricht gab es nur vereinzelt.

Immer mehr Menschen erkannten, dass digitale Kompetenzen von Lehrkräften und SchülerInnen nicht nur ein netter Bonus sind. Sondern, dass es um Teilhabe und soziale Gerechtigkeit geht. Und damit um die Grundlagen für eine funktionierende Gesellschaft.

Wir wollen mit unseren Unterlagen dazu beitragen, die digitalen Kompetenzen von jungen Menschen und Lehrkräften zu verbessern. **Denn wir sind überzeugt, dass nur so eine gerechte digitale Zukunft möglich ist.**



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.**



FAKTEN

15 THEMENBEREICHE VON APP ENTWICKLUNG BIS ZUKUNFT DER ARBEIT

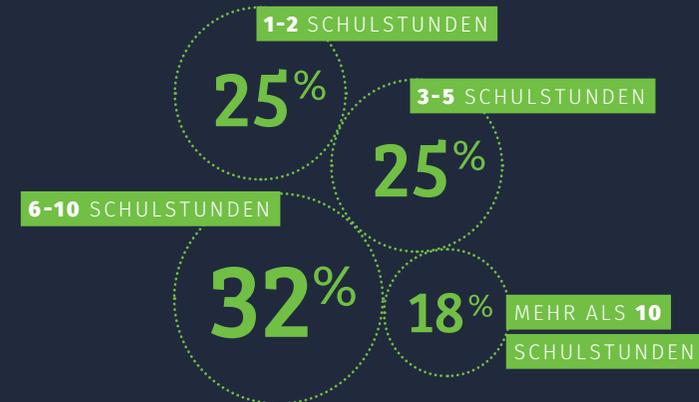
MEIST GENUTZTE UNTERLAGEN IN 2020

1. SCRATCH
2. APP INVENTOR
3. GRUNDLAGEN INFORMATIK

VERTEILUNG AUF SCHULSTUNDEN

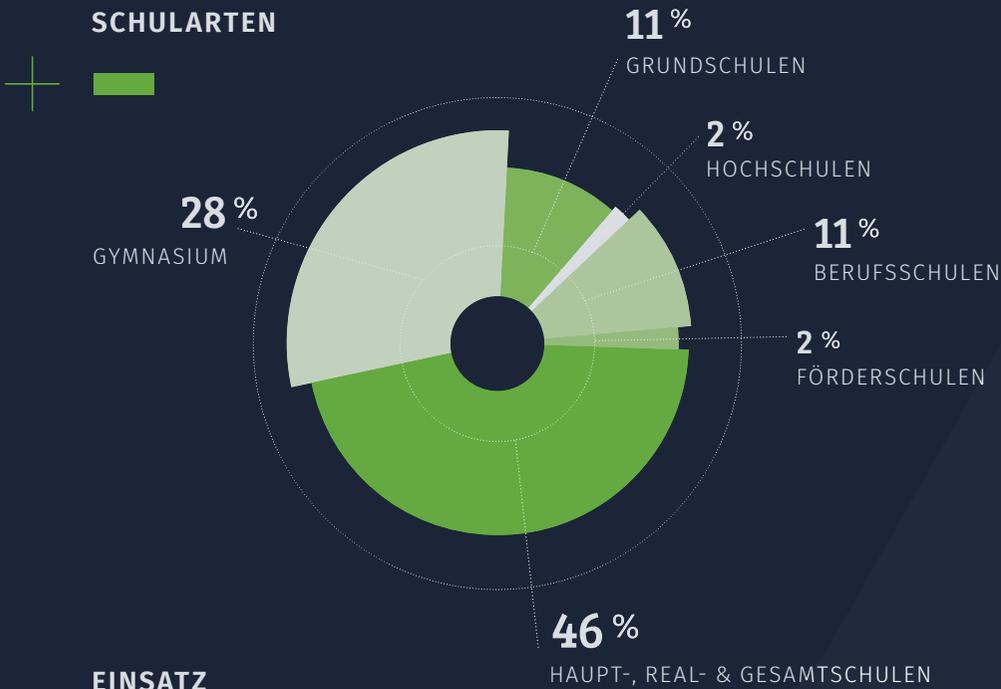
*Lehrkräfte haben über 53.000
Schulstunden mit unseren
Unterlagen unterrichtet*

KLASSENSTUFEN

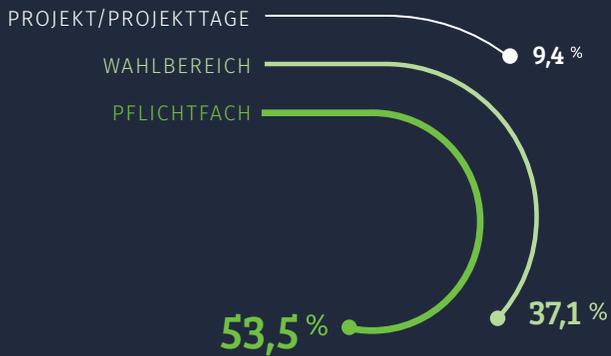


FAKTEN

SCHULARTEN



EINSATZ



NUTZER-RANKING DER BUNDESLÄNDER

NORDRHEIN-WESTFALEN 21,75 % *
BADEN-WÜRTTEMBERG 17,26 % *
BAYERN 14,01 % *
NIEDERSACHSEN 8,74 %
BERLIN 8,53 %
HAMBURG 6,61 %
HESSEN 5,90 %
SCHLESWIG-HOLSTEIN 3,98 %
RHEINLAND-PFALZ 3,73 %
SACHSEN 3,65 %
MECKLENBURG-VORPOMMERN 3,48 %
BRANDENBURG 2,38 %
THÜRINGEN 2,09 %
SACHSEN-ANHALT 1,5 %
BREMEN 1,47 %
SAARLAND 1,38 %



*) Die meisten NutzerInnen kommen aus diesen Bundesländern

LÄNDER VERTEILUNG

DEUTSCHLAND	81,8 %
SCHWEIZ	10,1 %
ÖSTERREICH	6,4 %
ANDERE LÄNDER	1,7 %

FEEDBACK

LehrerInnen

- »» **Ihr stellt ausgezeichnete Lernmaterialien zur Verfügung. Ich konnte im Fernunterricht meinen Scratch-Kurs genauso gut durchführen wie in der Schule.** ««
- »» *Es ist sehr inspirierend für meinen Unterricht und für mich als Informatiklehrer insgesamt, dass es eine kosten- und werbefreie Lernplattform mit solch guten Inhalten gibt. Vielen Dank!* ««
- »» **Ihr seid toll! Ich habe noch nichts Vergleichbares im Internet gefunden!** ««





Wie viele andere Sozialunternehmen und gemeinnützige Organisation standen auch wir 2020 vor der Herausforderung, unsere Projekte anzupassen. Deshalb fanden statt Workshops und Präsenz-Fortbildungen vor allem Online-Seminare statt.

Gemeinsam mit unseren Partnern fanden wir immer passende Lösungen.

ONLINE-SEMINARE



SCRATCH Beim Scratch Workshop für Kinder sind viele tolle Animationen und Spiele entstanden.



KÜNSTLICHE INTELLIGENZ Im Workshop zum Thema Künstliche Intelligenz und Machine Learning wurden Machine Learning Modelle angelegt, trainiert und eigene KI-Anwendungen mit Scratch programmiert.



ZUKUNFT DER ARBEIT Unsere neuen Unterlagen durften wir in einem Online-Workshop mit Schülerinnen aus Bayern testen. Das war für uns ein spannender und erfolgreicher Test für ein neues Themenfeld.



YOGA APP ENTWICKLUNG Wie kann man Yoga und App Entwicklung zusammen bringen? Ganz einfach: Indem man eine eigene Yoga App entwickelt. Dazu haben wir neue Unterrichtsmaterialien entwickelt und in Online-Workshops gemeinsam mit SchülerInnen und Lehrkräften erprobt.



CODE WEEK 2020 Auch die Code Week fand 2020 nur virtuell statt. In der Minetest Welt haben wir unseren Pavillion aufgebaut und uns über die echten BesucherInnen im virtuellen Raum gefreut! Eine andere, aber dennoch tolle Code Week 2020.

DIGITAL SUMMIT 21.02.2020 für Lehrkräfte

DIGITAL TAGE

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 Workshops oder Digitalunternehmen in Hamburg.

Der Digital Summit 2020 für Lehrkräfte wurde in Kooperation mit der Körber-Stiftung veranstaltet.



DIGITAL SUMMIT 21.02.2020 für Lehrkräfte



ZUSATZQUALIFIKATION

Informatische Grundbildung

Mehr als 600 Lehrkräfte haben im Jahr 2020 an der Zusatzqualifikation Informatische Grundbildung teilgenommen. In Webinaren, Online-Fortbildungen und einer Praxisphase haben sie sich intensiv mit dem Thema Informatik beschäftigt, Tools kennengelernt und Ideen und Unterlagen für den eigenen Unterricht entwickelt.

Darum ging es bei der Zusatzqualifikation Informatische Grundbildung:

- Grundlagen der Programmierung
- Kennenlernen relevanter Konzepte der Informatik
- Didaktische Methoden zur Vermittlung der Inhalte im Unterricht
- Kenntnisse über geeignete Unterrichtsmaterialien
- Konzepte zum praktischen Einsatz im Unterricht und aller nötigen Voraussetzungen
- Viele praktische Übungen in Bezug auf alle digitalen Medien und Tools



FEEDBACK**Zusatzqualifikation**

» Ich fand die Vielfalt der Anwendungsmöglichkeiten beeindruckend - in alle Bereiche hinein und auch für alle Altersgruppen. Die Online-Formate waren super ausgearbeitet - mit Videos, Übungen zum Vertiefen und Material zum Nachlesen.«

» Die Zusatzqualifikation Informatische Grundbildung ist meiner Meinung nach eine wichtige Fortbildung für Lehrkräfte aller Fächer, die daran interessiert sind, die SchülerInnen vom Nutzen zum Gestalten zu bringen.«

» Die Zusatzqualifikation ist praxisnah, sehr gut durchdacht und ermöglicht ebenfalls eine individuelle Schwerpunktsetzung. Ein Muss für jede Lehrkraft, die in diesem Bereich Grundkenntnisse erwerben will. «

Weiterempfehlungsquote auf Skala von 1-10:

9,4

IMPACT

Was bewirkt die
Zusatzqualifikation
Informatische
Grundbildung bei
den Lehrkräften?



UNTERLAGEN FÜR ZUHAUSE

Als die Schulen im März 2020 schlossen, haben wir uns entschieden, unsere Unterlagen für das Homeschooling aufzubereiten.

SchülerInnen können nun mit unseren Videos und Lernkarten auch selbstständig zuhause lernen.



- 2020 + **Preisträger "Digital macht bunter"** (Körper-Stiftung)
- 2019 + **Hamburger Ehrenpreis für besonderes Engagement**
- 2017 + **PHINEO-Wirkt Siegel**, Kategorie: MINT Projekte
- 2016 + **Dieter Baacke Preis** für Medienpädagogik
- 2016 + **Preisträger Google Impact Challenge** (Leuchtturmprojekt)
- 2015 + **Ausbildungs-Ass** in der Kategorie: **Ausbildungsinitiativen**
- 2014 + **Act for Impact**



TEAM



DR. DIANA KNODEL hat Informatik mit Schwerpunkt Psychologie studiert und in verschiedenen Bereichen in der IT gearbeitet. Ihre Begeisterung für Informatik will sie weitergeben und hat 2014 mit Philipp App Camps gegründet.



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.



ANNE LOOKS ist Medienwissenschaftlerin. Bei App Camps entwickelt sie Unterrichtsmaterialien, veranstaltet Workshops und Webinare und kümmert sich um Online-Marketing.



TOM WIEDEMANN ist studierter Medienwissenschaftler und interessiert, wie analoge und digitale Medien unser Leben beeinflussen. Bei App Camps entwickelt er Unterrichtsmaterialien und unterstützt bei Projekten.



DIPL. DES. BETTINA BEYER ist freie Grafik-Designerin und zuständig für alles rund um das Thema Design.



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.



NINA LAURUS Nina Laurus studiert Sozialökonomie mit Schwerpunkt Soziologie an der Universität Hamburg. Seit 2019 ist sie Werkstudentin bei App Camps.



TONI GAU studiert Deutsche Sprache und Literatur an der Universität Hamburg. Im App Camps Team ist er für Social Media sowie redaktionelle Arbeit zuständig.

PRESSE & PARTNER

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

DIE WELT

DER SPIEGEL

Hamburger Abendblatt

DIE ZEIT

HUFFPOST

NDR

ZEIT ONLINE

Handelsblatt

Frankfurter Allgemeine
ZEITUNG FÜR DEUTSCHLAND

t3n
we love technology

DER TAGESSPIEGEL

Wir danken unseren Partnern für die Unterstützung.

Körper-STIFTUNG
Forum für Impulse

Google.org

OTTO

securvita

alv

VECTOR
STIFTUNG

Ferry Porsche
STIFTUNG

App Camps
gemeinnützige Unternehmergeellschaft
(haftungsbeschränkt)

Rostocker Str. 68
20099 Hamburg
Telefon: +49 (0)40. 22 86 57 84
E-Mail: philipp@appcamps.de