

# Bildungsprojekte

Fabmobil (o.D.) <a href="https://fabmobil.org/">https://fabmobil.org/</a> (Abgerufen am 06.07.2023)	03
Junge Tüftler*innen (o.D.) <a href="https://junge-tueftler.de/">https://junge-tueftler.de/</a> (Abgerufen am 06.07.2023)	09
Good Lab (o.D.) <a href="https://good-lab.org/">https://good-lab.org/</a> (Abgerufen am 06.07.2023)	13
Digital Sparks (o.D.) <a href="https://www.digital-sparks.org/#takePart">https://www.digital-sparks.org/#takePart</a> (Abgerufen am 06.07.2023)	17
Education Innovation Lab (o.D.) <a href="https://education-innovation-lab.de/">https://education-innovation-lab.de/</a> (Abgerufen am 06.07.2023)	21
Tumo Berlin (o.D.) <a href="https://berlin.tumo.de/">https://berlin.tumo.de/</a> (Abgerufen am 06.07.2023)	25
What the future wants (o.D.) <a href="https://theglassroom.org/youth/">https://theglassroom.org/youth/</a> (Abgerufen am 06.07.2023)	29
Digital Enquirer Kit (o.D.) <a href="https://digitalenquirer.org/">https://digitalenquirer.org/</a> (Abgerufen am 06.07.2023)	33



Fabmobil

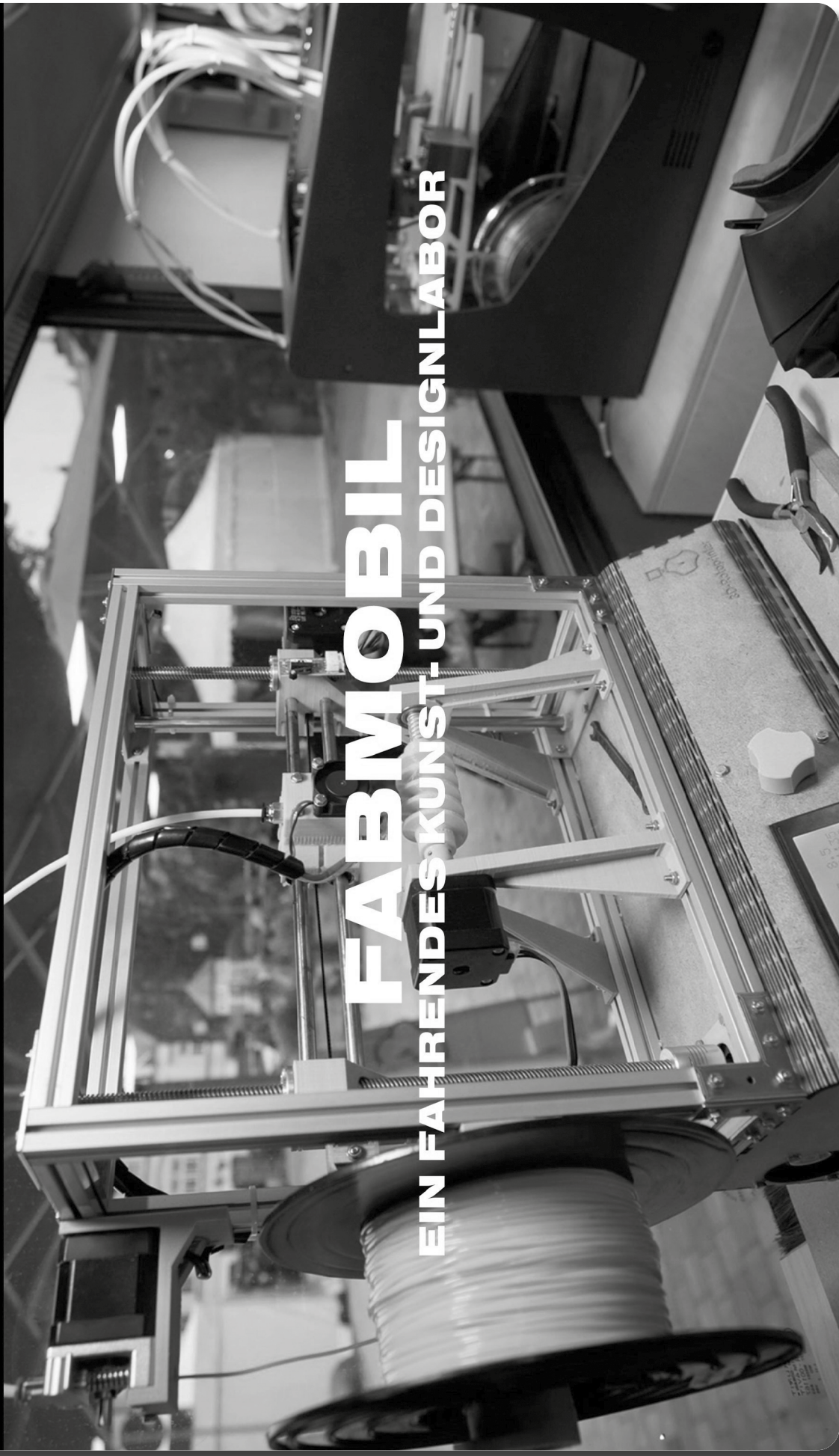
<https://fabmobil.org/>

**FABMOBIL**

NEWS MISSION DATES AUSSTATTUNG WORKSHOPS BILDER VIDEOS TEAM PART

# FABMOBIL

## EIN FAHRENDES KUNST- UND DESIGNLABOR





## Mission

Das Fabmobil ist ein fahrendes Kunst-, Kultur und Zukunftslabor für Sachsen. Es ist ein mit Digitaltechnik und Werkzeugmaschinen ausgestatteter Doppeldeckerbus und bietet Workshops und Kurse an – für Kids, Jugendliche und darüber hinaus. Ziel des Fabmobils ist es, Creative Technologies wie 3D Druck, Virtual Reality, Robotik und Programmierung in ländlichen Raum zu bringen. Zur Vitalisierung und Aktivierung bestehender Angebote und zum Aufbau neuer, digital und zeitgenössischer Kultur- und Erlebnisformate. Das Fabmobil ist regelmäßig in Sachsen und darüber hinaus unterwegs und fährt Schulen, Jugendzentren und Begegnungsorte an.

### *Ausgangsposition*

In den ländlichen, dezentralen Regionen Ostdeutschlands herrscht ein eklatanter Mangel an kulturellen und künstlerischen Angeboten für junge Menschen. Es gibt hier wenige Projekte, die sich an Heranwachsende wenden und deren Interessen, Perspektiven und Visionen im Bezug auf Kunst, Design und Technologie fördern. Aktuelle emanzipatorische Themen wie Kreativtechnologien, Digitalkultur und Design/Media können den Jugendlichen nicht gut vermittelt werden, da es keine lebendige und offene Szene vor Ort gibt. Die zunehmende Abwanderung junger Menschen aus diesen ländlichen Regionen ist somit zugleich Folge und Grund dieser soziokulturellen Unterversorgung. Projektidee

Unser Fabmobil ist ein fahrendes Kunst- und Digitallabor ausgestattet mit aktueller Digital- und Prototypingtechnologie. Dazu gehören Kreativtechnologien wie 3D Drucker, Lasercutter, Robotikbausätzen, Mikroelektronik, 360° Kameras und Virtual Reality Headsets, die von geschulten Workshopleitern begleitet und vermittelt werden. Ähnlich einer Fahrbücherei fährt der Bus wöchentlich Schulen, Kulturzentren und Begegnungsorten in ganz Sachsen an. In regelmäßigen Workshops und einer offenen Medienwerkstatt bieten wir Jugendlichen und einer interessierten Öffentlichkeit die Möglichkeit, Kreativtechnologien unter Betreuung auszutesten und Kompetenz in digital- und gesellschaftspolitischen Bereichen zu erlangen. Konkrete Ziele und Methoden

Es gibt in den ländlichen Regionen Ostdeutschlands eine extreme Leerstelle im Bereich der kulturell-politischen Bildung und der Bildung mit Neuen Medien. Ziel dieses Projektes ist es, durch regelmäßiges Entwerfen, Testen und Arbeiten mit neuen Technologien ein tieferes Verständnis für Digitalität zu erlangen. Dies ist unserer Meinung nach für einen zukünftigen Lebensweg im 21. Jahrhundert unabdingbar. Dabei thematisieren wir inhaltlich vor allem kulturelle, soziale und gesellschaftspolitische Aspekte. Es ist uns ein persönliches Anliegen einen gesellschaftspolitischen und nachhaltigen Beitrag zur Verbesserung der kulturellen, künstlerischen und sozialen Kompetenz der Jugendlichen in diesen Gebieten zu leisten.

Mit dem Fabmobil gelangen wir direkt zu den Jugendlichen, was auf dem Land ein großer Vorteil ist. Das Fabmobil verbindet darüberhinaus in intergenerationellen Angeboten jugendliche Smartphoneprofis mit arbeitserfahrenen und teils pensionierten Technikexperten – so kann ein langfristiger und generationsübergreifender Lernprozess entstehen. Durch den mobilen Charakter des Projektes entsteht eine engere Vernetzung der in der Region verteilten Kultur- und Bildungsorte. Somit wird das Informationsmaterial breiter verteilt und Aufmerksamkeit für ein regionales Kulturangebot erzeugt, was zur Knüpfung von neuen Netzwerken führen kann. Projektverlauf

Das Fabmobil versteht sich als sinnstiftender und mobiler Agent für außergewöhnliche Kultur- und Bildungsangebote. Ein bewusst offenes Kulturlabor, mit kosmopolitischer und interkultureller Ausrichtung für den ländlichen Raum. Im Verlauf der kontinuierlichen Zusammenarbeit mit Schulen und anderen öffentlichen Einrichtungen möchten wir eine Transformation der Jugendlichen vom Konsumenten hin zum kulturellen Produzenten anstoßen. Durch unser Angebot fördern wir kulturelle Selbstverwirklichung, berufliche Qualifizierung und eine breite soziokulturelle Teilhabe. Mobile Workshops, Kurse und kreativ-kulturelle Erlebnisangebote ermöglichen dabei ein ergebnisoffenes Experimentieren und vermitteln ein offenes Gesellschaftsbild.

Das Fabmobil bietet den jungen Akteuren einen beständigen und verlässlichen Freiraum zur Entwicklung und Erprobung neuer ortsbezogener, digitaler Kulturformate. Projektbasiertes Miteinander ist wichtig: Das freie und unterstützte Ausprobieren, die Freude am Experiment und das spielerische Lernen eröffnen neue Perspektiven für die berufliche und private Zukunft. Ziele der verschiedenen Workshopangebote

Begeisterung für technologie-basierte und künstlerische Kultur Vermittlung emanzipatorischer Praktiken / Kulturelle Bildung selbständige Kritikfähigkeit gegenüber neuen digital-technologischen Trends selbstbewusster, schöpferischer, und sozial-reflektierter Umgang mit (Online) Technologie Auf offene Weise zeigen, was mit neuer Kreativtechnologie und kulturellen Methoden möglich ist

### **Projektträger und Kooperationspartner**

Christian Zöllner, Vorstand des Fabmobil e.V. ist Professor für Designmethoden an der Burg Giebichenstein Kunsthochschule Halle und leitet das Designstudio „The Constitute“ in Berlin. Jens Beyer, ebenfalls Vorstandsmitglied ist Ingenieur der Mechatronik sowie IT & Design und besitzt eine Ausbilderbefähigung der Handwerkskammer. Das Fabmobil Projekt wird von Sebastian Piatza geleitet.

Seit 2013 bieten wir regelmäßig Kreativ- und Technikworkshops im Kulturraum Oberlausitz an. Wir zeigen Jugendlichen, wie sie ihre eigenen Projekte mit Open Source Software und 3D Druckern realisieren können. Seit Beginn 2017 agieren wir als eingetragener Verein Constitute e.V. mit dem Satzungszweck, neue und moderne Kulturtechniken in die ländlichen Räume zu tragen. Durch bisherige Projekte besteht ein reger Austausch mit Theatern, Kulturstätten und mittelgroßen Werkstätten in der Region, zu denen das Fabmobil Zugang ermöglichen wird. Diese Verbindung soll gefestigt und weiter ausgebaut werden, um die Jugendlichen und Familien für die Kulturlandschaft zu sensibilisieren. In der Vorbereitungsphase werden gegenseitige Kooperationsvereinbarungen mit den Schulen und interessierten Partnern geschlossen.





Junge Tüftler\*innen

<https://junge-tueftler.de/>

## Junge Tüftler\*innen

[Spenden](#)
[Unser Angebot](#) [Über uns](#) [Blog](#) [Kontakt](#)

## Unser Angebot



Gemeinsam mit unseren Kooperationspartner\*innen setzen wir Projekte um, die digitale Bildung, Tüfteln und Nachhaltigkeit mit Leben füllen.

Für Kooperationspartner\*innen



Mit unseren Fortbildungen, Unterrichtsmaterialien und Beratungen seid ihr gut aufgestellt für die digitale Transformation

Für Schulen und Pädagog\*innen



Erlebt Spiel und Spaß bei Veranstaltungen, in denen ihr fahrende Roboter baut, Apps programmiert oder VR Welten erschafft.

Für Kinder und Jugendliche



Als Expert\*innen rund um Tüfteln, Making und lebenslanges Lernen unterstützen wir Bibliotheken bei Transformationsprozessen.

Für Bibliotheken



## Junge Tüftler\*innen

Warum wir Fehler machen wichtig finden, wie wir den Erfindergeist von Kindern wecken und weshalb Programmieren hilft, wichtige Kompetenzen des 21. Jahrhunderts zu schulen. Der Junge Tüftler Ansatz baut auf vier Prinzipien auf:

### *Gemeinsam Bauen und Begreifen*

Wir lernen am besten, indem wir Dinge „begreifen“. Prototypen zu bauen ist ein elementarer Schritt im Lernprozess. Am besten funktioniert das im Team. So verstehen wir, uns über Ideen auszutauschen und gemeinsamen an Projekten zu arbeiten.

### *Inspirieren und Erfindergeist wecken*

Wir lernen von und mit Anderen. Wir nutzen Bekanntes, verändern und kombinieren es, um so Neues zu erschaffen.

### *Individuelle Impulse fördern und Zugänge zu Technologien schaffen*

Jeder Mensch ist kreativ und entwickelt eigene Projektideen. Wir fördern dies, indem wir Ideen und Impulse aufgreifen und motivieren. Dabei sehen wir digitale Werkzeuge als Unterstützung der Kreativität und den Ideen Form zu geben.

### *Reflektieren, Verstehen und Fehler wertschätzen*

Fehler zu machen und aus ihnen zu lernen, ist für uns ein elementarer Bestandteil des Lernprozesses. Durch die Reflexion können aus Erfahrungen Wissen aufgebaut werden. Wir heißen deshalb Fehler willkommen und wertschätzen sie.

Nicht jedes Kind, das schreiben lernt, wird Schriftsteller\*in. Und nicht jedes Kind, das Coden lernt, wird Programmierer\*in. Aber eine fundierte digitale Bildung und das Wissen um computerbasierte Denkweisen ist notwendig, um sich in einer digitalen Gesellschaft einbringen und entfalten zu können.

Dafür schaffen wir die Rahmenbedingungen, damit Kinder projektbasiert und gemeinsam voneinander lernen können. Das Erlernen durch Aus-

probieren weckt den Erfindergeist und motiviert die Kinder, eigenständig neue Wege zu gehen. Der Kreativprozess liegt jedem projektorientierten Arbeiten zugrunde und schult wichtige Kompetenzen für das 21. Jahrhundert (21st century skills). Dabei bauen wir inhaltlich auf drei Bereiche:

### Lern- und Innovationsfähigkeiten

Kritisches Denken

Kreatives Denken

Problemlösungsstrategien

Kommunikation

Kollaboration

Bildungsfertigkeiten

Informationskompetenz

Medienkompetenz

Technikkompetenz



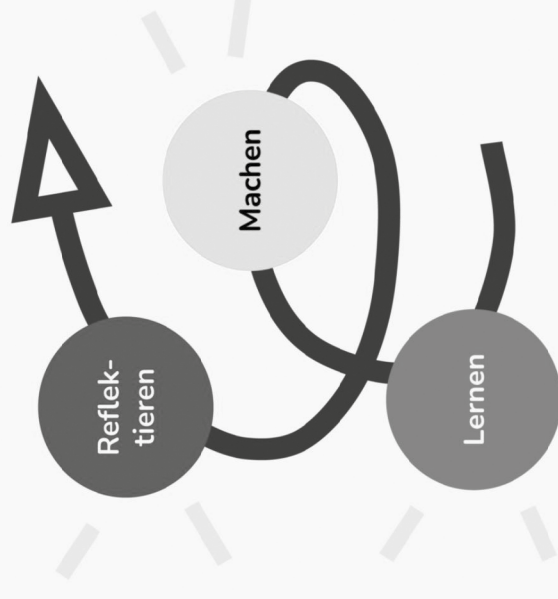
Good Lab

<https://good-lab.org/>

## playful learning: unser Ansatz

Dabei arbeiten wir im GoodLab mit dem Ansatz des playful learning. Der Ansatz des **playful learning** ist vielmehr eine Haltung als eine didaktische Methode. Ähnlich wie beim Spielen zählt hier der eigene Antrieb, in einem geschützten Umfeld ausprobieren und experimentieren zu können. Die eigene Erfahrung durch das Machen, also das Arbeiten mit den Händen an konkreten Projekten, ist dabei zentral.

Auch das Zusammenlernen mit anderen ist wichtig. Genauso braucht es aber auch Möglichkeiten, sich allein vertiefen zu können und dafür die notwendigen Materialien griffbereit zu haben. Und, wenn man Stecken bleibt, gern auch eine Person, die zuhört, sich in das Problem mit reindenkt und unterstützt.



## Gemeinsam für ein besseres WIR.

Die gesellschaftlichen Herausforderungen, vor denen wir stehen, erfordern, dass WIR ALLE unseren Beitrag leisten. **Wir von Junge**



## **Tech4Good - mit Technologien die Welt verbessern**

Nicht jedes Kind, das schreiben lernt, wird Schriftsteller. Und nicht jedes Kind, das coden lernt, wird Programmiererin. Jedoch sind eine fundierte digitale Bildung und das Wissen um computerbasierte Denkweisen notwendig, um sich in einer digitalen Gesellschaft einbringen und entfalten zu können.

Dabei spielt technologisches Wissen eine besonders große Rolle, denn es ermöglicht uns, dass die digitale Welt diverser, nachhaltiger und besser wird. Dafür bringen wir Menschen zusammen und schaffen Formate des Austausches und des Lernens. Mädchen entwickeln Ideen am Laptop Tech4Good

### *playful learning: unser Ansatz*

Dabei arbeiten wir im GoodLab mit dem Ansatz des playful learning. Der Ansatz des playful learning ist vielmehr eine Haltung als eine didaktische Methode. Ähnlich wie beim Spielen zählt hier der eigene Antrieb, in einem geschützten Umfeld ausprobieren und experimentieren zu können. Die eigene Erfahrung durch das Machen, also das Arbeiten mit den Händen an konkreten Projekten, ist dabei zentral.

Auch das Zusammenlernen mit anderen ist wichtig. Genauso braucht es aber auch Möglichkeiten, sich allein vertiefen zu können und dafür die notwendigen Materialien griffbereit zu haben. Und, wenn man Stecken bleibt, gern auch eine Person, die zuhört, sich in das Problem mit rein-denkt und unterstützt.

Lernspirale: 1. Machen - 2. Reflektieren - 3. Lernen - 4. wieder von vorne

### *Gemeinsam für ein besseres WIR.*

Die gesellschaftlichen Herausforderungen, vor denen wir stehen, erfordern, dass WIR ALLE unseren Beitrag leisten. Wir von Junge Tüftler\*innen glauben, dass wir unser Unternehmen als Kraft für das Gute nutzen können, um einen nachhaltigen Unterschied zu machen und gemeinsam eine Zukunft für alle zu gestalten. Dafür bringen wir Menschen zusammen und schaffen Formate

des Austausches und des Lernens. Gemeinsam mit unseren Pat\*innen und Unterstützer\*innen bringen wir das GoodLab zum Wachsen und Gedeihen. Erfahrt mehr zu unseren Partner\*innen und auch, wie ihr selbst uns unterstützen könnt.

### *Über Nachhaltigkeit, FabLabs und Maker Spaces*

Wir sind überzeugt, dass das Lernen und die Arbeitsweise in FabLabs nicht nur jede Menge Spaß macht, sondern zudem eine fantastische Möglichkeit ist, um wichtige digitale Kompetenzen und die Fähigkeiten des 21. Jahrhunderts (21st century skills) zu fördern. Dabei orientieren sich unsere Inhalte an den Themen für nachhaltige Entwicklung. Wer mehr über die Hintergründe erfahren will sowie über unsere Erfahrungen, die wir damit gesammelt haben, den laden wir ein, in unseren Publikationen zu stöbern. Schaut doch gern mal rein.





Digital Sparks

<https://www.digital-sparks.org/#takePart>

## 🌟 Digital Sparks

[Anmelden](#)
[Themen](#) [Unterricht](#) [Funktionen](#) [Einblicke](#) [Projekt & Vision](#)

[auf Youtube + CC ansehen](#)

## Digital Sparks - Lernen, was wirklich zählt

Die Digital Sparks Lernplattform ermöglicht zeitgemäßen, digitalen Unterricht für Schüler\*innen ab der 9. Jahrgangsstufe. Hier finden Lehrpersonen kostenfreie, multimediale Lerneinheiten zu aktuellen Themen für projektbasierten, kreativen Unterricht.

## Digital Sparks

Die Digital Sparks sind ein Produkt der gemeinnützigen Organisation Education Innovation LAB gUG aus Berlin. Wir entwickeln seit 2016 innovative Lernmaterialien und Formate für zeitgemäße Bildung, wie zum Beispiel die Zukunftsboxen für das Futurium, die Inspirationsplattform mach-mal-digital.de oder Bildungsmaterial zum Grundeinkommen.

Die Idee zu den Digital Sparks entstand zu Beginn der COVID-19-Pandemie. Inspiriert hat uns hierfür das Format „Pulsare“ der Neuen Oberstufe an der Evangelischen Schule Berlin Zentrum. Der Aufbau der Digital Sparks orientiert sich an diesem bereits in der Schulpraxis erprobten Format.

Unser Anliegen ist es, Schüler\*innen zu ermöglichen, an für sie relevanten Themen zu arbeiten und Kompetenzen im Umgang mit gesellschaftlichen Herausforderungen aufzubauen.

### *Digitale Lerneinheiten zu aktuellen Themen Themen & Methodik*

Die Lerneinheiten auf der Digital Sparks Lernplattform sind fächerübergreifend, gesellschaftsrelevant und multimedial. Sie bauen auf der Lernmethode des projektbasierten Lernens und dem Deeper Learning Prozess auf. Sie fördern Future Skills, digitales Gestalten, offenen Unterricht und geben Freiraum für kreative Projekte.

### *KI & Diskriminierung Ausführliche Beschreibung Inhalt*

Bei Bewerbungen, beim Dating, wenn wir Musik hören – mittlerweile prägt Künstliche Intelligenz unseren Alltag. Aber was ist das eigentlich? In diesem Digital Spark setzen sich Schüler\*innen praktisch und interaktiv damit auseinander, wie Technologien des Maschinellen Lernens funktionieren und probieren sie selbst aus. Was passiert, wenn diese algorithmischen Systeme Entscheidungen über Menschen treffen? In vielen Studien und Anwendungsfällen hat sich gezeigt, dass zum Beispiel Bewerbungssysteme, Entscheidungshilfen vor Gericht oder in Behörden die Diskriminierungsstrukturen unserer Ge-

sellschaft reproduzieren. Zusammen ergründen Schüler\*innen, warum Rassismus, Sexismus und andere Formen der Diskriminierung in diesen so objektiv scheinenden Programmen fortgeführt werden und ob das verhindert werden kann. Ablauf

### *Für jedes Thema haben wir einen strukturierten Ablauf in drei Phasen entwickelt:*

Discover: Erforschen des Themas durch multimediale Impulse von Expert\*innen (Videos, Texte, Bildmaterial, Illustrationen) Create: Kollaboratives Gestalten eines Lernproduktes zu einem Vertiefungsthema (Podcast, Online Magazin, Präsentation, Film, etc.) Share: Teilen der Lernprodukte und Reflektieren des Gelernten

### *Fächerkombination*

Politik, Informatik, Geschichte und Ethik

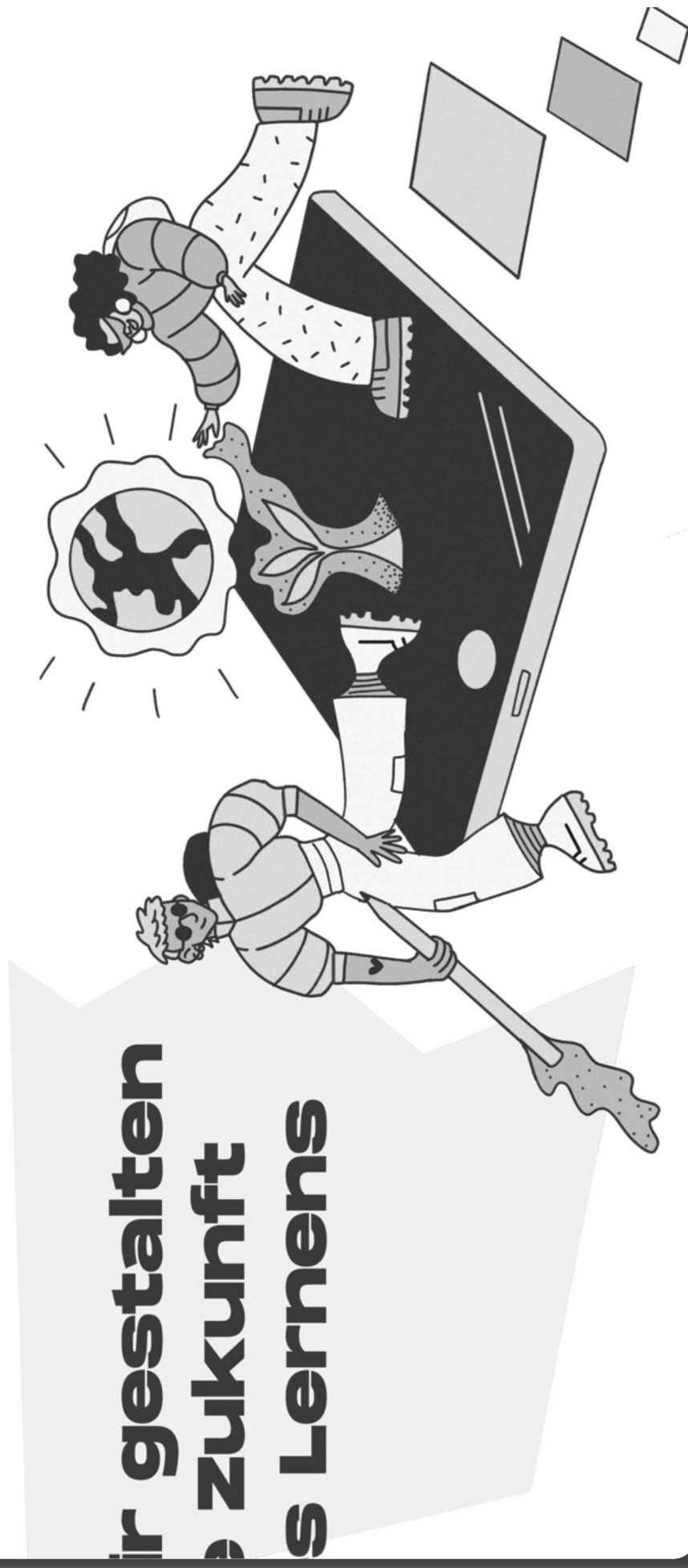
### *Formate & Dauer*

Projektwoche (5 Tage zu jeweils 4 Stunden) oder freies Format (Entscheidung über Dauer bei Lehrperson, mind. 6 x 90 Minuten)



Education Innovation Lab

<https://education-innovation-lab.de/>





## Education Innovation Lab

Das Education Innovation LAB ist ein gemeinnütziges Unternehmen (gUG), das sich für eine grundlegende Transformation unserer Bildungssysteme einsetzt. Dafür entwickeln und gestalten wir neue Unterrichtskonzepte, Lernmaterialien und Workshops zu Themen, die für unsere Zukunft wichtig sind.

Zum Beispiel zu Selbstbestimmung im Netz, Grundeinkommen, Klima-Aktivismus oder Zukunftsforschung.

Dabei arbeiten wir auch mit vielen anderen Akteur\*innen aus dem Bildungsbereich zusammen. Wir tragen zur Vernetzung bei, machen Wissen erfahrbar, Erfahrungen allgemein zugänglich und unterstützen, begleiten und beraten rund ums Thema Bildungsinnovation.

Wir sind davon überzeugt, dass die Neugestaltung der Bildungssysteme Räume braucht, in denen Expert\*innen, Lehrer\*innen und Schüler\*innen sich auf Augenhöhe begegnen können und gemeinsam mögliche Zukünfte des Lernens erkunden und gestalten können.



Tumo Berlin

<https://berlin.tumo.de/>

PROGRAMM

ANMELDEN


ÜBER TUMO

FRAGEN & ANTWORTEN

PARTNER KEW

KONTAKT


STUDENTEN-JOBS





**BERLIN**

# Komm vorbei!

Und erreiche dein #NextLevel mit TUMO Berlin!







Digitale Themen lernen für lau

Du hast die Wahl zwischen 10 zukunftsweisenden Themen wie Animation, Grafikdesign und Programmieren. Und das Beste daran: Es ist komplett kostenlos.

Von 12 bis 18 Jahren

Komplett  
Kostenlos

Jederzeit  
einstiegen

<

>

**TUMO Berlin**

Video: Was ist TUMO Berlin? (YouTube)

## Tumo Berlin

TUMO Berlin ist ein neues kostenloses Lernzentrum für Jugendliche. Hier können sie freiwillig und außerhalb von der Schule ihre Fähigkeiten entwickeln. Es gibt zehn Themenbereiche: Von Programmieren und Robotik über Musik-Produktion bis hin zu Animation, Fotografie oder Grafik Design.

Das Programm ist dauerhaft und regelmäßig. Die Jugendlichen können jederzeit Mitglied werden und sich eine feste Lernzeit auswählen (2 x 2 Stunden pro Woche). In dieser Zeit kommen sie ins TUMO Zentrum in der Wilmersdorfer Straße in Berlin-Charlottenburg.

Hier lernen sie abwechselnd auf zwei Arten. Sie können selbstständig und in ihrem eigenen Tempo unser Programm in der Lernsoftware TUMO World durchlaufen. Dabei werden sie von ihren persönlichen Coaches betreut. Außerdem können sie an Workshops teilnehmen, die regelmäßig stattfinden und von Experten geführt werden. Hier vertiefen sie ihre Kenntnisse und arbeiten mit anderen Jugendlichen zusammen.

### *Der Ursprung*

TUMO hat seinen Ursprung in Armenien. Während die ländlichen Regionen Armeniens noch recht konservativ sind, gilt insbesondere die Hauptstadt Jerewan zunehmend als jung und modern. Und genau dort ist TUMO entstanden – nicht nur das Konzept, sondern auch der Name.

Das erste TUMO-Zentrum liegt in einem Park, der nach dem armenischen Nationalschriftsteller Hovhannes Tumanyan benannt ist. Im umgangssprachlichen Gebrauch wird der Tumanyan-Park auch „Tumo“ genannt.

In Armenien nehmen mittlerweile mehr als 14.000 Jugendliche an vier verschiedenen TUMO-Zentren im ganzen Land an dem Programm teil, weitere Zentren sind in Planung. Die ersten internationalen Zentren sind in Paris (Frankreich) und Beirut (Libanon) entstanden. Inzwischen gibt es auch TUMO-Zentren in Tirana (Albanien) und Moskau (Russland).

### *Die Vision*

TUMO ist ein Ausbildungskonzept der besonderen Art, das an der Schnittstelle von Technologie und Design liegt. Hier lernen Jugendliche nicht, weil sie müssen, sondern weil sie es wollen. Sie gestalten ihren Entwicklungspfad selbstständig und gehen ihn in ihrem eigenen Tempo.

Die Jugendlichen arbeiten sowohl alleine mit einer Software, als auch in Gruppen-Projekten mit anderen Jugendlichen sowie in Workshops mit ihren Coaches.

TUMO gibt ihnen dabei die Werkzeuge und das Wissen an die Hand, das sie brauchen, um ihr volles Potential zu entfalten.





The Glass Room - What the future wants

<https://theglassroom.org/youth/>

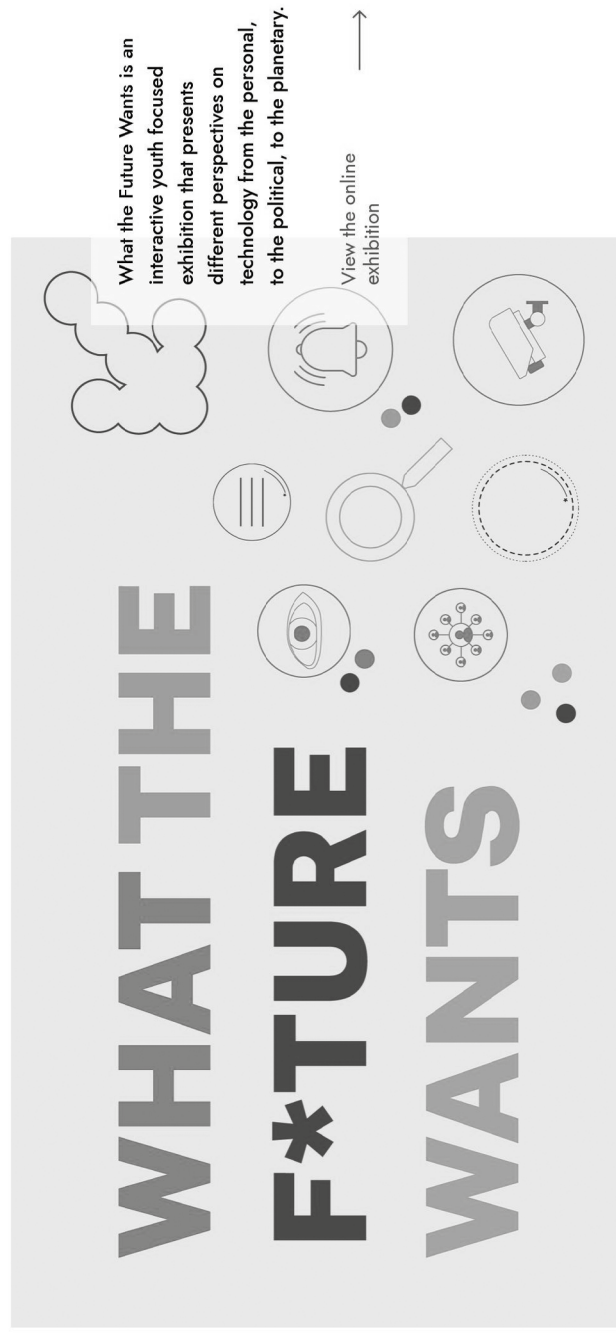


THE GLASS ROOM



MENU

## What the Future Wants



## What the Future Wants

What the Future Wants is a youth initiative from Tactical Tech that aims to put young people in the driving seat of their digital futures through education, co-creation and capacity building.

## The Glass Room

### *What the Future Wants*

What the Future Wants is a youth initiative from Tactical Tech that aims to put young people in the driving seat of their digital futures through education, co-creation and capacity building.

Young people grow up in an environment that is increasingly driven by and dependent upon digital technologies. Their social, learning and play spaces are being encroached upon by ubiquitous technologies so that the divide between public and private, online and offline is being eroded. At a time of crucial development this leaves them exposed to a unique set of challenges, such as tech habit and addiction, information pollution, algorithms and discrimination and data surveillance.

What the Future Wants seeks to define and address these challenges alongside young people and those that support them. Through research, educational curricula and creative interventions, we will work towards increasing the data literacy of the next generation so that they can think critically and proactively about the digital environment they want to live in now and in the future.

Visit the online exhibition

Currently available in Albanian, Czech, Dutch, English, French, Georgian, German, Greek, Hindi, Italian, Macedonian, Portuguese, Romanian, Slovak, Slovenian, Spanish, Swahili and Swedish. More languages coming soon.

### *Data Detox x Youth*

Data Detox x Youth is an activity book to help young people take control of their tech. This interactive toolkit encourages young people to think about different aspects of their digital lives, from their social media profiles to their passwords, with simple activities for reflection and play. The activity book includes sections on digital privacy, digital security, digital wellbeing and misinformation.



Digital Enquirer Kit

<https://digitalenquirer.org/>

## Learn researching skills in these self-paced lessons!



### The Do No Harm Principle

The Do No Harm principle means that you prioritize the safety and well-being of yourself and others. You help as much as you can without causing harm to yourself and others.



[Learn more →](#)

Jump in ↓



Identifying and Responding to Misinformation

[Go to module →](#)



Verifying Online Information

[Go to module →](#)



Documenting and Collaborating on Your Digital Enquiry

[Go to module →](#)

Examineir

[Go to module →](#)

What is there to learn? ↓

## Digital Enquirer Kit

*Learn researching skills in these self-paced lessons!*

Tip The Do No Harm Principle The Do No Harm principle means that you prioritize the safety and well-being of yourself and others. You help as much as you can without causing harm to yourself and others.

What is there to learn? ↓

*Module 1 Identifying and Responding to Misinformation Orange and black shapes that indicate module 1*

In this module, you'll focus on misinformation — how it looks, how it is spread, and how you can tackle it, all while grounding yourself in habits and practices that will keep you safe. You'll also explore how technology is used to influence what you feel, see, and believe, and what you can do about it.

Build Your Digital Enquirer Mindset The Many Faces of Misinformation Your Role in the Information Ecosystem Spot Unreliable Sources Explore Visual Misinformation Put It All Together

*Module 2 Verifying Online Information Yellow and black shapes that indicate module 2*

In this module, you'll take the next step in developing your Digital Enquirer Mindset: how to verify trustworthy information, and measures you can take to stay safe and organized when researching online.

The Scientific Method Digital Security Basics Information You Can Count On Assess Authenticity What's in a Picture? When: It's a Matter of Time Put It All Together

*Module 3 Documenting and Collaborating on Your Digital Enquiry Purple and black shapes that indicate module 3*

In this module, you'll explore how to collect and document your research process and findings with care. You'll also find out how to set up a Digital Enquirer team and tips for collaborating safely.

Evaluate Your Unique Safety Situation Set Up Your Digital Enquirer Team Select Your Collaborative Tools Start Your Documentation Document with Care Put It All Together

*Module 4 Examining and Sharing Your Findings Green and black shapes that indicate module 4*

Now that you've collected and documented the data, you're ready to examine your findings-- and that's exactly what you'll do in this module. You'll also explore whether reporting and sharing your findings is right for you.

Be a Mindful Digital Enquirer Expose the Invisible Dive Deeper Into Data Report and Share Your Digital Enquiry Put It All Together!





# The AI Learning Kit

Ein Offline Lernpaket  
Björn Naumann und Wayra Aguilar  
From Tech To Purpose  
betreut von Prof. Christian Zöllner  
Tom Witschel & Robin Goodwill  
Sommersemester 2023  
Burg Giebichenstein Kunsthochschule Halle

