



| HOCHSCHUL-KOMPETENZ-ZENTRUM |  
studieren & forschen e.V.  
Vorhelmer Str. 81  
59269 Beckum  
Ansprechpartnerin: Bettina Dittmar  
02521 / 8505-55

## Presseinformation

17.01.2019

### „Digitalisierung ist mehr als im Internet surfen und YouTube gucken“

#### Petra Michalczak-Hülsmann zum HOKO.LAB für Jugendliche am 25. Januar in Ahlen

Im HOKO.LAB diskutieren Jugendliche die Chancen der Digitalisierung und erlernen Programmierfähigkeiten, Experimentierfreude und Teamkompetenzen. Die Arbeitswelt wird sich durch die Digitalisierung stark verändern. „Wir möchten die Jugendlichen darauf vorbereiten und ihnen Chancen der digitalen Transformation zeigen. Somit ist unser Engagement auch ein Beitrag zur Fachkräftesicherung für die Unternehmen im Kreis Warendorf“, sagt Petra Michalczak-Hülsmann, Geschäftsführerin des Hochschul-Kompetenz-Zentrums studieren & forschen e.V. im Kreis Warendorf (HOKO).

#### ***HOKO.LAB – was ist das?***

**Petra Michalczak-Hülsmann:** Das HOKO.LAB hat seinen Standort in Ahlen im Gründerzentrum an der Beckumer Straße. Mit Unterstützung der WFG Wirtschaftsförderungsgesellschaft Ahlen mbH haben wir einen Raum eingerichtet, der ein kreatives und agiles Umfeld für Jugendliche bietet. Das Lab ist mit einem 3D-Drucker, VR-Brille, MBots, Dash und Cue, Roboterbaukästen und vielen Kreativmaterialien ausgestattet. Das HOKO.LAB kooperiert mit der HABA.Digitalwerkstatt, der Hochschule Hamm-Lippstadt und der Fachhochschule Münster. Sie unterstützen uns mit ihrer Expertise bei der Digitalbildung für Jugendliche.

#### ***Mit der Digitalisierung kann man nicht früh genug anfangen?***

**Petra Michalczak-Hülsmann:** Die Digitalisierung verändert unser Leben rasant. Darauf müssen wir Schülerinnen und Schüler gezielt vorbereiten. In einer zunehmend automatisierten Welt ändern sich die Anforderungen an Beschäftigte. Sie werden als flexible, kreative und visionäre Problemlöser agieren, um das Potenzial von Technologien kreativ zu nutzen. Ideenreichtum, Vorstellungskraft und Empathie werden genauso wichtig sein wie Neugierde, Lernbereitschaft und ganzheitliches Denken. In der Digitalwerkstatt HOKO.LAB lernen Jugendliche zwischen zehn und 14 Lebensjahren digitale Technologien kennen. Wir möchten sie auf das kreative Potential, das in Computern und Robotern steckt, aufmerksam machen. Sie sollen nicht nur auf Facebook oder Instagram etwas posten, sondern eigene Ideen entwickeln. Sie sollen Gestalter der digitalen Welt werden. Das HOKO.LAB ist Teil der Digitalisierungsoffensive des Kreises Warendorf.

### ***Aber fertige Programmierer sind die jungen Leute danach noch nicht?***

**Petra Michalczak-Hülsmann:** Das müssen sie auch später gar nicht werden. Aber sie bekommen einen Einblick in die digitale Welt und lernen sie nicht nur zufällig kennen. Programmieren gehört dazu, Roboter bauen, Animationsfilme gestalten oder mit 3D-Druck experimentieren. Sie können Neues ausprobieren und blicken hinter die digitalen Kulissen. Es geht also um das Grundverständnis, wie Computer funktionieren oder Daten übertragen werden und wie man den sicheren und selbstständigen Umgang mit digitalen Werkzeugen und Inhalten handhabt. IT-Grundkenntnisse, Anwendungswissen und Medienkompetenz sind digitale Schlüsselkompetenzen, die im HOKO.LAB erworben werden.

### ***Wissen Kinder und Jugendliche nicht schon genug darüber?***

**Petra Michalczak-Hülsmann:** Digitalisierung ist nicht nur im Internet surfen, YouTube-Videos anschauen oder den Instagram-Filter einstellen. Entscheidend ist der Unterschied, ob digitale Medien nur konsumiert werden oder ob man mit Medien gestaltet. Computer und Tablets kann man auch kreativ nutzen. Die Jugendlichen drehen beispielsweise ihre eigenen Stop-Motion-Filme. Dazu denken sie sich eine Geschichte aus, die sie dann in einer selbst gebauten Kulisse aus Pappe und mit Lego-Figuren in Szene setzen. Der Fantasie darf man keine Grenzen setzen.

### ***Wie geht das konkret?***

**Petra Michalczak-Hülsmann:** Die Teilnehmerinnen und Teilnehmer lernen beispielsweise Scratch kennen, eine visuelle Programmiersprache. Mit Scratch können sie Objekte und Figuren erschaffen und sie auf einer imaginären Bühne laufen, springen oder fliegen lassen. Zur Vorbereitung lernen die Jugendlichen, ihren Workshop-Trainer mit Worten zu einem bestimmten Ziel im Raum zu lotsen. Beim ersten Versuch gelangt der Trainer meist nicht ans Ziel. So merken die jugendlichen Programmierer, dass ihre Anweisungen zu ungenau waren. Diese Erkenntnis können sie dann direkt mit Scratch umsetzen und erleben, wie genau sie beim Programmieren vorgehen müssen.

### ***Wie viele Jugendliche können bei den Workshops mitmachen?***

**Petra Michalczak-Hülsmann:** Wir können 16 Plätze pro Workshop vergeben. Start ist am Freitag, 25. Januar, von 16 bis 19 Uhr. Das HOKO.LAB-Angebot ist kostenfrei. Welche Bedeutung das Thema Digitalisierung für unsere gemeinsame Zukunft hat, sieht man auch daran, dass Landrat Dr. Olaf Gericke, Ahlens Bürgermeister Dr. Alexander Berger und der Präsident der Hochschule Hamm-Lippstadt Prof. Dr. Klaus Zeppenfeld den Startknopf drücken werden. Drei weitere Workshops folgen ebenfalls freitags am 15. März (Robotics + Programmieren mit mBot), 3. Mai (Programmieren mit Calliope) und 21. Juni (Robotics-Workshop) jeweils von 16 bis 19 Uhr. Anmelden können sich interessierte Jugendliche auf [www.hoko-waf.de](http://www.hoko-waf.de) oder T 02521 8505 55.



„Die HOKO.LAB Workshops für Jugendliche sind Teil der Digitalisierungsoffensive des Kreises Warendorf“, sagt Petra Michalczak-Hülsmann, Geschäftsführerin der gfw-Gesellschaft für Wirtschaftsförderung im Kreis Warendorf mbH und des Hochschul-Kompetenz-Zentrums studieren & forschen e.V.