





# Inhalt

01	Projektfortschritt und bisherige Ergebnisse	04	07	Qualitative Erkenntnisse: Stimmen der Beteiligten	12
02	Durchführung Augsburg	05	08	Projektmanagement und Team	14
03	Pilot-Stadt Traunstein	06	09	Kritische Reflexion und Herausforderungen	16
04	GamesLab Schule	07	10	Wie gehts weiter?	18
05	GamesPreis 2025	08	11	Fazit und Empfehlungen	20
06	Evaluation und Wirkungsmessung	09	12	Sponsoren & Partner	21

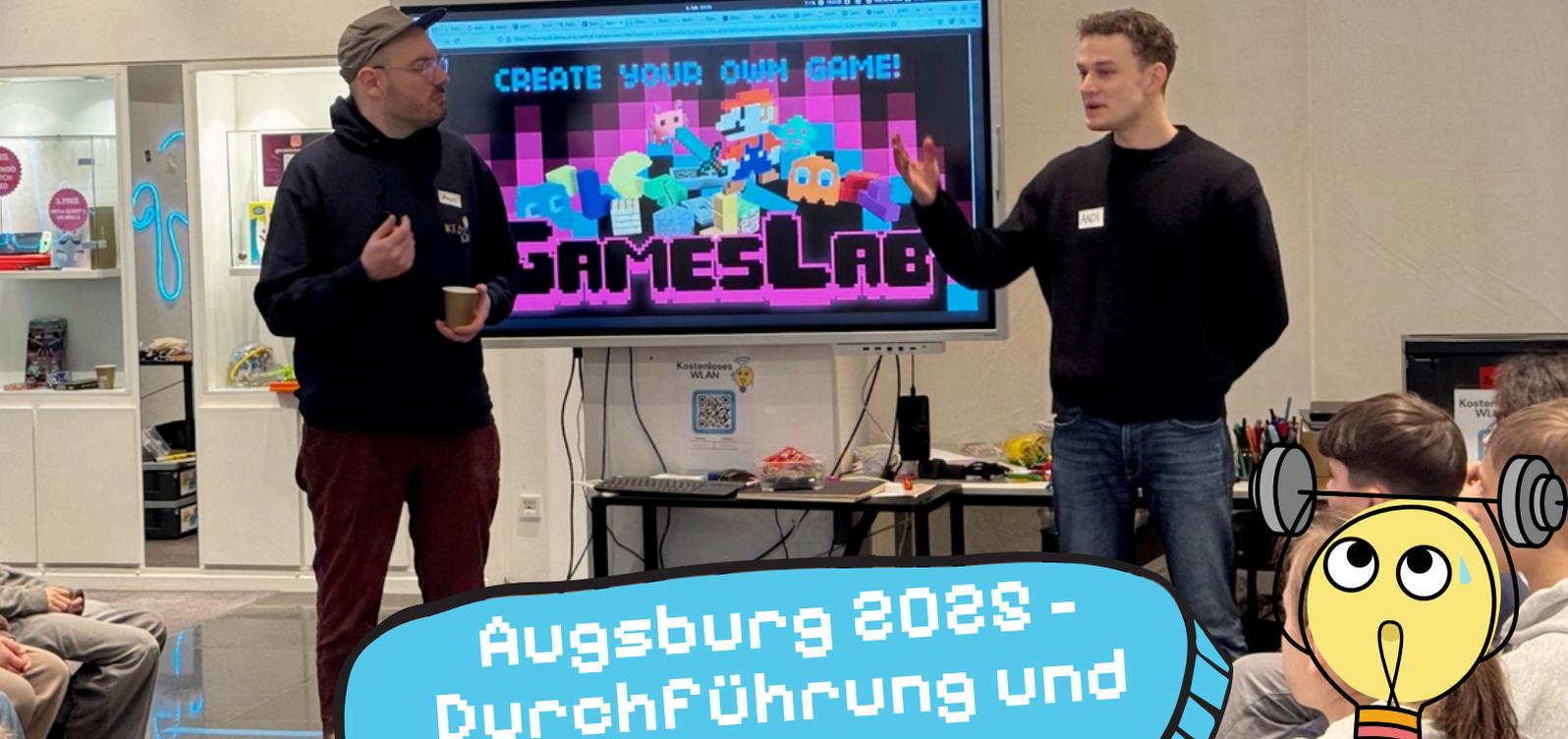


## Projektfortschritt und bisherige Ergebnisse

Das **GamesLab-Projekt 2025** hat sich von einem **lokalen Augsburger Bildungsangebot** zu einem erfolgreich **skalierbaren** Konzept entwickelt, das seine **Wirksamkeit an anderen Standorten** unter Beweis gestellt hat.

Nach der bereits sehr erfolgreichen Durchführung in Augsburg, wo über **700 Schülerinnen und Schüler aus 31 Schulklassen** aller Schularten erreicht wurden, gelang mit **Traunstein** die erste erfolgreiche Expansion in eine Partnerstadt.

Diese Ausweitung **bestätigte** nicht nur die **Übertragbarkeit** des Konzepts, sondern führte auch zu **wichtigen Verbesserungen** in der Dokumentation und Standardisierung der Prozesse.



## Augsburg 2023 - Durchführung und Erfolg

# Das GamesLab in Augsburg übertraf alle Erwartungen und bestätigte die Wirksamkeit des Konzepts

### Durchführung und Erfolg

Das GamesLab in Augsburg übertraf alle Erwartungen und bestätigte die Wirksamkeit des Konzepts:

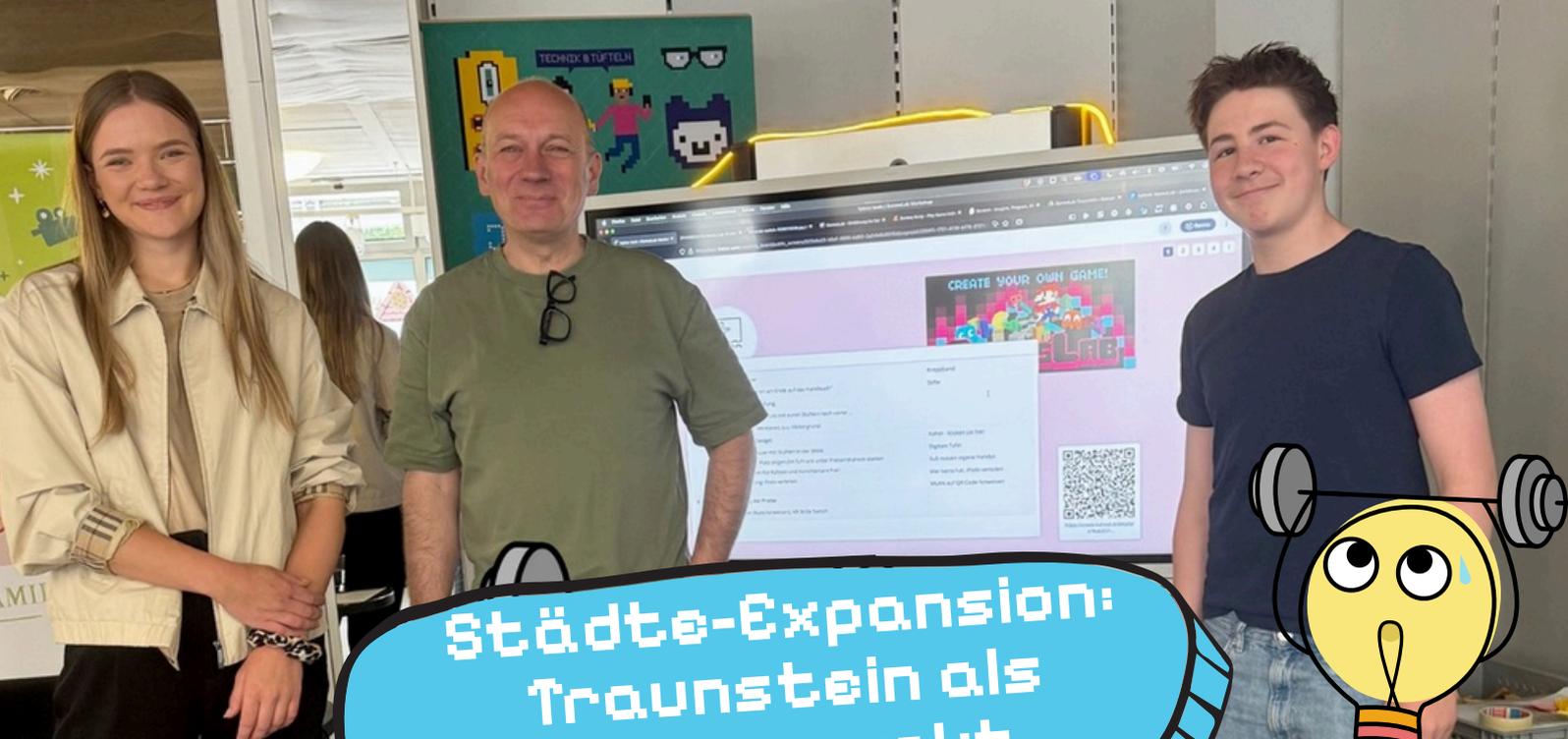
#### Quantitative Erfolge:

- **31 Schulklassen** mit über 700 Schülerinnen und Schülern erreicht
- **Alle Schularten vertreten:** von Förderschulen bis Gymnasien
- **33 eingereichte Spiele** zum GamesPreis
- **Überwältigende Nachfrage:** Mehr als doppelt so viele Anmeldungen wie verfügbare Plätze

#### Qualitative Highlights:

- **Politische Anerkennung:** Staatsminister Dr. Fabian Mehring überreichte persönlich die Preise
- **Medienresonanz:** Umfangreiche Presseberichterstattung über die Preisverleihung
- **Inklusive Teilnahme:** Besonders positive Resonanz von Mittel- und Förderschulen
- **Nachhaltige Partnerschaften:** Erfolgreiche Zusammenarbeit mit Stadtbücherei, Universität Augsburg, DLR School Lab

Die **hohe Teilnehmerzahl** und das **anhaltende Interesse** (auch nach Projektende erreichen uns Anfragen) zeigen den **großen Bedarf an solchen Bildungsangeboten in der Region.**



## Städte-Expansion: Traunstein als Pilotprojekt

# Die erste Expansion des GamesLab nach Traunstein war ein wichtiger Meilenstein für die Skalierbarkeit des Projekts

### Durchführung:

- **8 Veranstaltungen mit Schulen** erfolgreich durchgeführt
- **Überwältigend positives Feedback der Schulen** (normalerweise geringes Feedback, hier außergewöhnlich)
- **Alle Schularten erreicht**, einschließlich Gymnasien

### Strategische Erkenntnisse:

- Das **Partnerschaftsmodell funktioniert**: Lokale Organisation mit KidsLab-Expertise
- **Dokumentation** wurde durch Schulung stark verbessert
- **Moderationskarten** für Workshopleiter entwickelt für bessere Standardisierung

Ein Mentor aus Augsburg unterstützte eine Woche vor Ort für Wissenstransfer

### Herausforderungen:

- **Kein GamesPreis** in Traunstein, da zu wenige Spiele eingereicht wurden
- Zeigt Unterschiede in der Nachbetreuung und Motivation zwischen Standorten

Die **Erfahrungen in Traunstein führten zu wertvollen Verbesserungen** der Dokumentation und Prozesse, die für weitere Städte genutzt werden können.



Vielen Dank an Q3. Quartier für Medien.Bildung.Abenteuer für die sehr professionelle und kreative Zusammenarbeit!



## Als Reaktion auf den Wunsch nach nachhaltiger Integration testen wir das Format "GamesLab Schule"

### Pilotprojekt:

- Mittelschule im ländlichen Raum als Testumgebung
- Zwei 6. Klassen über vier Wochen
- Wöchentliche Doppelstunden direkt im Schulunterricht
- Fächerübergreifender Ansatz: Integration in Deutsch (Geschichten), Mathe (Koordinaten), Kunst (Charaktere)

### Erkenntnisse:

- Lehrerengagement entscheidend: Große Unterschiede zwischen motivierten und weniger motivierten Lehrern
- Hausaufgaben wichtig: Ohne kontinuierliche Beschäftigung vergessen Schüler das Gelernte
- Enge Zusammenarbeit erforderlich: KidsLab-Mentor und Lehrer müssen als Team agieren

### Offene Fragen:

- Evaluation und Gespräche mit Lehrern stehen noch aus
- Vermutung: Lehrer machen nicht eigenständig an der Schule weiter
- Nachhaltigkeits-Problem bestätigt sich auch in diesem Format

# Der Augsburger GamesPreis

## Krönender Abschluss und Würdigung junger Talente

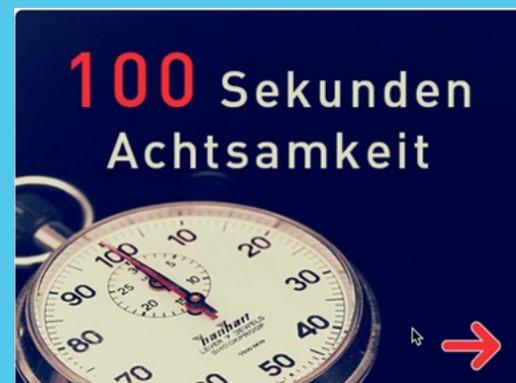
Der GamesPreis bildet den festlichen Höhepunkt und krönenden Abschluss des GamesLab-Projekts. Am 27. März 2025 fand im Kleinen Goldenen Saal in Augsburg die feierliche Preisverleihung des 2. Augsburger GamesPreises statt, bei der die besten selbstprogrammierten Spiele von Kindern und Jugendlichen im Alter von 7 bis 16 Jahren ausgezeichnet wurden. Als besonderer Ehrengast würdigte der Bayerische Staatsminister für Digitales, Dr. Fabian Mehring, die jungen Programmier Talente persönlich und bezeichnete das Augsburger GamesLab als "Bayerns Talentschmiede für die IT-Genies der Zukunft".

## Beeindruckende Vielfalt und Kreativität

Insgesamt wurden 33 fertige Spiele eingereicht, die eine beeindruckende Bandbreite an Kreativität, technischem Können und thematischer Vielfalt zeigten. Die Spiele reichten von klassischen Verfolgungsspielen wie dem Sieger-Spiel "Katz und Maus" der Brüder Yann und Ben Kratzer (10 und 12 Jahre) bis hin zu innovativen Konzepten wie "100 Sekunden Achtsamkeit" von Erasmus Marschall (12 Jahre), das die Jury mit seinem einzigartigen Ansatz zur Entschleunigung begeisterte. Die Jury würdigte besonders die technische Raffinesse vieler Projekte, beispielsweise die komplexe Sichtfeld-Programmierung bei "Katz und Maus" oder die selbstkomponierte Musik mit Circuit Rhythm.

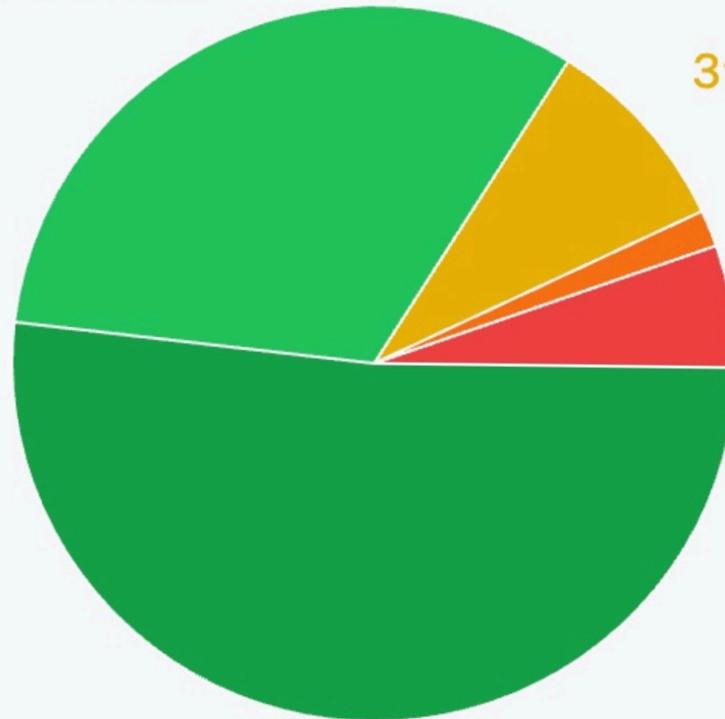
## Nachhaltiger Bildungsimpact

Die Qualität und Vielfalt der eingereichten Spiele belegen eindrucksvoll, dass das GamesLab sein Ziel erreicht hat: junge Menschen von passiven Konsumenten zu aktiven Gestaltern der digitalen Welt zu entwickeln. Die Bandbreite reichte von technisch anspruchsvollen Projekten bis hin zu künstlerisch wertvollen Arbeiten, die alle eines gemeinsam hatten - sie waren authentische Ausdrucksformen ihrer jungen Schöpfer und zeigten, dass Programmierung ein kreatives Medium sein kann, mit dem sich komplexe Ideen umsetzen lassen.



# Workshop-Zufriedenheit im Detail

4★: 32.2%



3★: 9%

2★: 1.7%

1 Stern: 5.5%

5★: 51.7%

**83,8% positive Bewertungen (4-5 Sterne)**



## Evaluation und Wirkungsmessung

Zur systematischen Erfassung der Projektwirkung führten wir nach jedem Workshop anonyme Umfragen sowohl mit den teilnehmenden Schülerinnen und Schülern als auch mit den begleitenden Lehrkräften durch.

Die Umfragebögen waren bewusst kurz gehalten - für Schüler etwa zwei Minuten, für Lehrkräfte circa vier Minuten - um eine hohe Teilnahmebereitschaft zu gewährleisten.

Eine abschließende Evaluation mit den Lehrkräften ist für das Ende des Schuljahres geplant, um herauszufinden, inwieweit die Inhalte tatsächlich in den regulären Unterricht integriert wurden.

# Ergebnisse: Augsburg und Traunstein

Die umfassende Evaluation beider Standorte mit **554 Teilnehmer-Umfragen** (455 Augsburg, 99 Traunstein) und **53 Lehrkräfte-Bewertungen** (39 Augsburg, 14 Traunstein) liefert ein eindeutiges Bild der Projekterwirkung

Bewertungsdimension	Augsburg	Traunstein	Gesamt
Workshop-Zufriedenheit	4,23	4,24	4,23
Verständlichkeit	3,87	3,90	3,88
Mentoren-Betreuung	4,18	4,16	4,17
Weitermachen-Motivation	3,85	3,80	3,84
Gesamtbewertung	4,03	4,03	4,03

**84%** aller Teilnehmer

ergaben 4 oder 5 Sterne für Workshop-Zufriedenheit

**72%** der Lehrkräfte

(38 von 53) planen eine Integration in den regulären Unterricht - ein außergewöhnlich hoher Wert für Bildungsprogramme.

## GamesLab Gesamtevaluation

**554 Teilnehmer**

Standortübergreifende Ergebnisse

Gesamtbewertung: 4,03 / 5,0 ★

**554**

Teilnehmer  
Gesamt evaluiert

**4.03**

Gesamtbewertung  
von 5.0 Punkten

**75.6%**

Zufriedenheit  
Durchschnitt positive Bewertungen

**59.4%**

Interesse  
Wollen eigene Spiele entwickeln

**Lehrkräfte-Evaluation:  
Außergewöhnliche Bestätigung  
Die 53 teilnehmenden Lehrkräfte  
bewerten das Programm mit  
herausragenden 4,51/5,0 Punkten:**

**Bewertungsdimensionen (Ranking nach Durchschnitt):**

Dimension	Durchschnitt	Positive Bewertungen
Kompetente Betreuung	4,76/5,0	94,1%
Hilfreiches Handbuch	4,68/5,0	98,1%
Altersgerechte Konzeption	4,55/5,0	92,5%
Angemessenes Tempo	4,50/5,0	88,5%
Schüler-Engagement	4,31/5,0	90,4%
Strukturierung der Inhalte	4,28/5,0	81,1%

**Nachhaltigkeits-Indikator: 72% der Lehrkräfte** (38 von 53) planen eine Integration in den regulären Unterricht - ein außergewöhnlich hoher Wert für Bildungsprogramme.

# Standortvergleich: Übertragbarkeit bestätigt

Die **nahezu identischen Gesamtbewertungen** (4,03 Punkte an beiden Standorten) beweisen die erfolgreiche Skalierbarkeit des Konzepts. Dennoch zeigen sich interessante lokale Unterschiede:

## Schüler-Perspektive: Verschiedene Schwerpunkte Augsburg - Gaming-orientiert:

- 61,0% Interesse an eigener Spieleentwicklung
- Gaming/Spiele als beliebteste Aktivität (97 Nennungen)
- Stärkere Fokussierung auf das finale Produkt

## Traunstein - Technik-orientiert:

- 51,9% Interesse an Spieleentwicklung (immer noch sehr hoch)
- Programmieren als Top-Aktivität (19 Nennungen bei kleinerer Gruppe)
- Stärkerer Fokus auf technischen Lernprozess

## Schwierigkeitseinschätzung: Lokale Anpassungen wirken

### Traunstein zeigt bessere Anpassung:

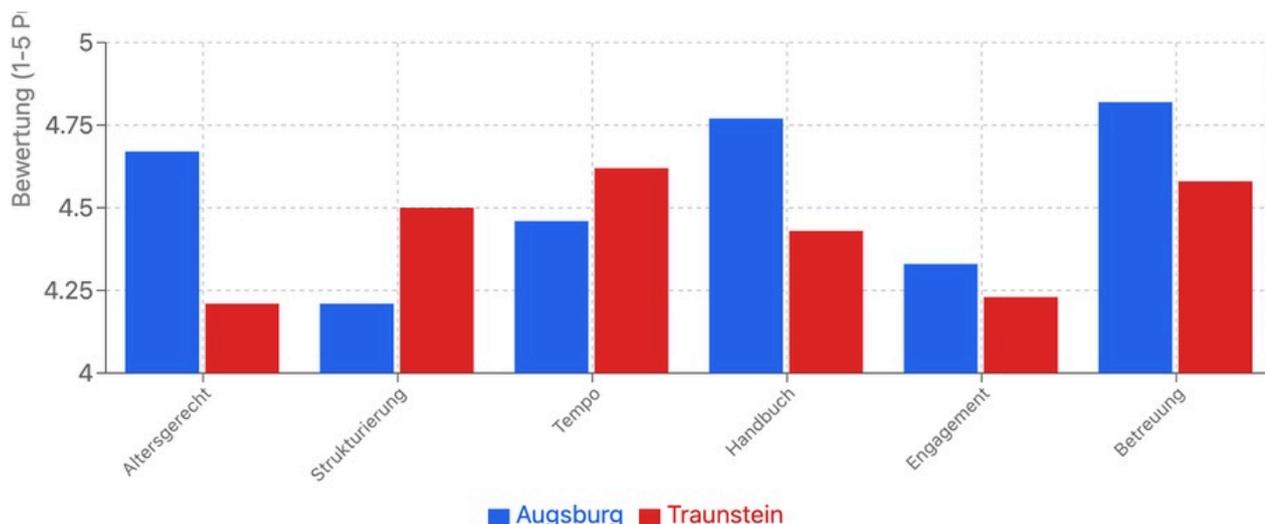
- 39,2% empfanden "nichts als schwierig" vs. 25,7% in Augsburg
- Möglicherweise durch intensivere lokale Vorbereitung
- Kleinere Gruppen ermöglichen individuellere Betreuung

## Lehrkräfte-Vergleich: Hohe Qualität überall Beide Standorte erreichen Spitzenwerte, mit leichten Unterschieden:

Dimension	Augsburg	Traunstein
Kompetente Betreuung	4,82	4,58
Hilfreiches Handbuch	4,77	4,43
Altersgerechte Konzeption	4,67	4,21

**Unterrichtsintegration: Augsburg zeigt höhere Integrationsbereitschaft (77% vs. 57%), was auf etabliertere Strukturen hindeuten könnte.**

## Standortvergleich



# Qualitative Erkenntnisse: Stimmen der Beteiligten

## Schüler-Begeisterung für das Programmieren

”

Das coolste heute war, das eigene Spiel zu programmieren

”

- "Alles und wo die Mentoren mir geholfen haben war so super danke 🌟"
- "Das Programmieren und die Mentoren"
- "Es war sehr schön und hat viel Spaß gemacht Stefan und Daniel sind sehr nett"

Positive Erfahrungen mit Mentoren

”

“Das erfinden unseres eigenen spiel”

“Das man programmieren konnte auf was man lust hat“

“Das wir mit den Laptop gearbeitet haben und neue Dinge gelernt haben”



# Lehrkräfte: Überwältigende Zustimmung

”

Die 7. Klasse war zu jeder Zeit voll engagiert und es hat ihnen offensichtlich großen Spaß gemacht, sich mit Scratch zu beschäftigen. Bereits während des Workshops haben die Schüler gefragt, ob wir sowas nochmal machen können. Toll, dass es so ein Angebot gibt!

”

- "Sehr motiviert und engagiert. Mit großer Freude bei der Arbeit. Es kamen in kurzer Zeit, ohne Vorkenntnisse tolle Ergebnisse heraus."
- "Super Orga und coole Location!"
- "Alles- technisch und menschlich"

## Geförderte Kompetenzen (Lehrkräfte-Beobachtungen) - Häufig genannte Fähigkeiten:

- **Kreativität und Fantasie** - eigene Spielideen entwickeln
- **Teamwork und soziale Kompetenz** - gemeinsam Probleme lösen
- **Medienkompetenz** - souveräner Umgang mit Technologie
- **Eigenständigkeit** - selbstentdeckendes Lernen
- **Grundlagen des Programmierens** - logisches Denken
- **Problemlösefähigkeit** - systematisches Vorgehen bei Fehlern





# Projektmanagement und Teamstruktur

Das GamesLab basiert auf einer zweistufigen Organisationsstruktur, die sich als besonders erfolgreich und skalierbar erwiesen hat. Während festangestellte Mitarbeiter die Konzeptentwicklung, Organisation und Koordination übernehmen,

führen Studierende (meist technischer Fächer) als Mentoren die direkten Workshops mit den Schülern durch. Diese erhalten eine Übungsleiterpauschale von 15 Euro pro Stunde.

Das System bietet mehrfache Vorteile: Die Mentoren sind altersbedingt näher an der Zielgruppe, ermöglichen eine kosteneffiziente Skalierung und sammeln gleichzeitig wertvolle Praxiserfahrung für ihre eigene berufliche Entwicklung.

# Projektmanagement und Teamstruktur

## Bewährtes Personalkonzept

### Organisationsstruktur:

- **Festangestellte Mitarbeiter:** Konzeptentwicklung, Organisation, Koordination
- **Mentoren-System:** Studierende technischer Fächer für direkte Workshopleitung
- **Vergütung:** 15€/h Übungsleiterpauschale

### Vorteile des Systems:

- Mentoren sind näher an der Zielgruppe
- Kosteneffiziente Skalierung möglich
- Studierende sammeln wertvolle Praxiserfahrung

## Partnerschaftsmodell

### Erfolgreiche Kooperation in Traunstein:

- **Lokaler Partner** übernimmt Schulansprache und Organisation vor Ort
- **KidsLab** liefert Expertise, Materialien und Schulung
- **Mentor-Austausch** für Wissenstransfer

### Kritische Erfolgsfaktoren:

- Kompetenter, motivierter Ansprechpartner vor Ort
- Vertrauen und enge Zusammenarbeit
- Klare Aufgabenteilung

## Kontinuierliche Verbesserung

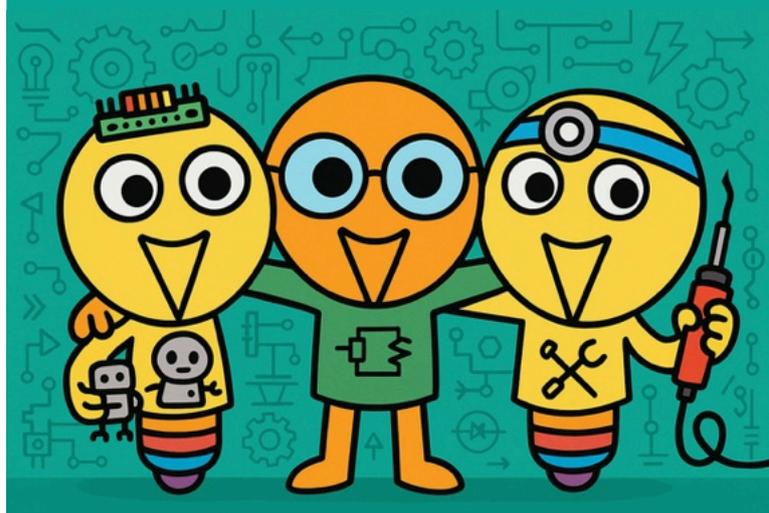
### Anpassungen basierend auf Evaluation:

- **Wöchentliche Meetings** mit Mentoren zur Besprechung der Ergebnisse
- **Lehrer-Handbuch** entwickelt als Reaktion auf Feedback
- **Workshop-Anpassungen** für verschiedene Klassenstufen (kleinschrittigere Erklärungen)

### Dokumentationsentwicklung:

Durch Traunstein entstandene Materialien:

- **Moderationskarten** für Workshopleiter
- **Standardisierte Ablaufpläne**
- **Checklisten** für Partnerorganisationen



# Kritische Reflexion und Herausforderungen

**Realitäts-Check:** Trotz hoher Bereitschaft gestaltet sich die praktische Umsetzung schwierig. Die geplante Evaluation am Schuljahresende wird zeigen, wie viele Lehrer tatsächlich das Material eingesetzt haben.

## Nachhaltigkeits-Herausforderung quantifiziert

**Workshop-Ergebnis vs. Nachhaltigkeit:** Von geschätzten 100 Teilnehmern, die mit der Spielentwicklung begannen, reichten nur 33 fertige Spiele ein (Augsburg). Dies verdeutlicht die Herausforderung der kontinuierlichen Motivation nach dem eintägigen Workshop.

**Standort-Unterschiede bei Nachhaltigkeit:** In Traunstein wurden deutlich weniger Spiele eingereicht, weshalb kein GamesPreis stattfand. Dies zeigt unterschiedliche Nachbetreuungs-Kulturen zwischen den Standorten.

### Lehrerintegration:

- 72% der Lehrkräfte planen Unterrichtsintegration
- 100% wollen Scratch im Unterricht einsetzen
- 98,1% bewerten das Handbuch als hilfreich

## Zielgruppen-Differenzierung erfolgreich

- Bereits Interessierte: Etwa 50% der Teilnehmer hatten Vorerfahrung
- Neuentdeckte Talente: Andere 50% entwickelten erst durch das GamesLab Interesse

Diese Mischung bestätigt das Konzept, sowohl bestehende Interessen zu vertiefen als auch neue zu wecken.



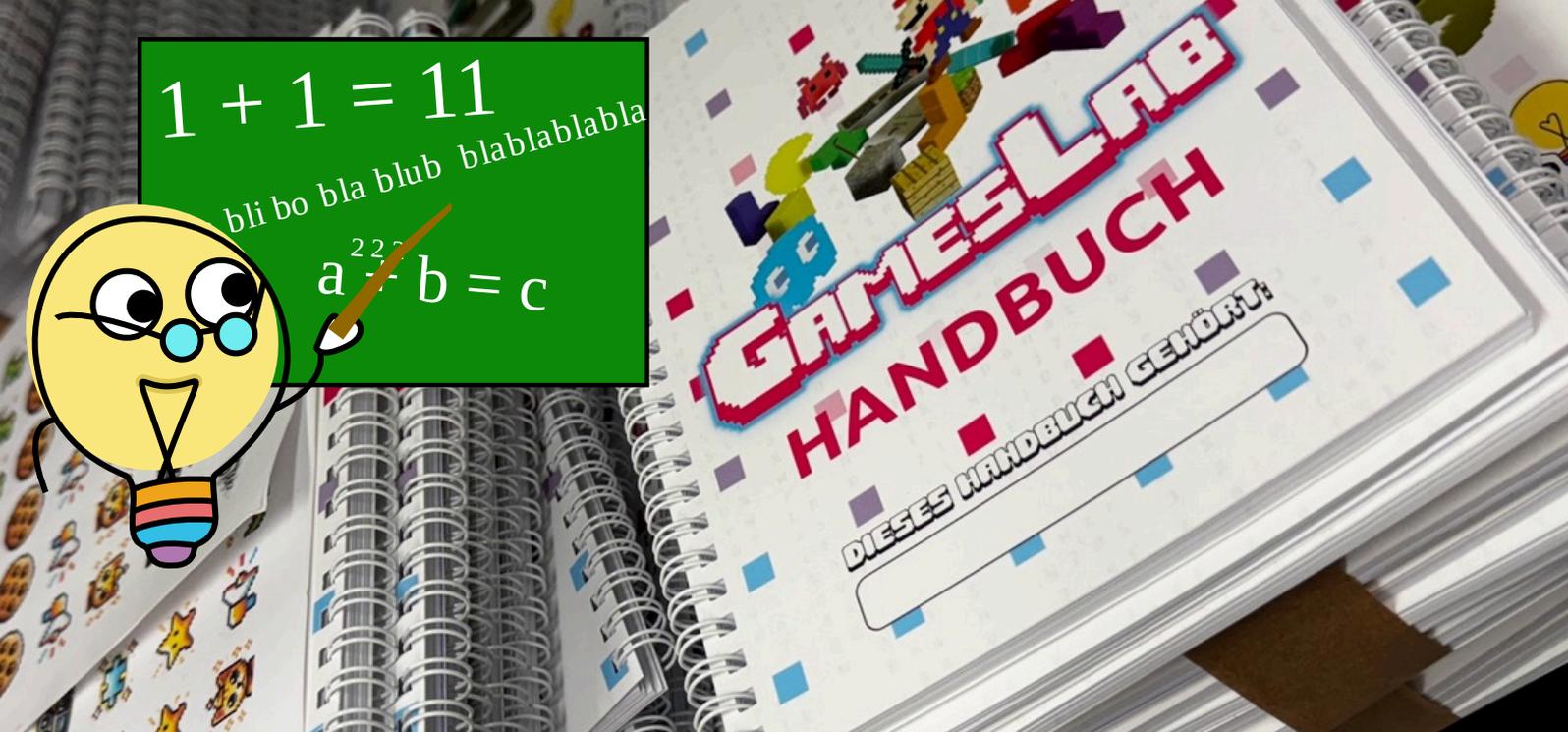


## Herausforderungen und Lessons Learned

Die größte Herausforderung bleibt die **Nachhaltigkeit** nach den eintägigen Workshops. Von geschätzten 100 Teilnehmern, die mit der Spielentwicklung begannen, reichten nur 33 fertige Spiele ein, was den **erheblichen Zeitaufwand** und die **kontinuierliche Motivation** verdeutlicht, die für die **Fertigstellung erforderlich** sind.

Obwohl **100% der Lehrkräfte** angeben, **Scratch im Unterricht** einsetzen zu wollen, gestaltet sich die praktische Umsetzung schwierig. Der **Kontakt reißt nach den Workshops oft ab**, Lehrer sind im Alltagsgeschäft eingebunden, und die Integration in bestehende Curricula erweist sich als herausfordernd.

Strukturelle Verbesserungen umfassen **standardisierte Dokumentation** für Partner, **klarere Erwartungsabstimmung** im Vorfeld und bessere **Vorbereitung der Lehrkräfte**. Diese systematischen Ansätze sollen die identifizierten Schwachstellen gezielt adressieren und die Programmwirkung nachhaltig verstärken.



# Herausforderungen und Lessons Learned

## Identifizierte Hauptprobleme

### 1. Nachhaltigkeit nach Workshops

Das größte Problem bleibt die Motivation der Schüler nach dem eintägigen Workshop. Von geschätzten 100 Teilnehmern, die mit Spielentwicklung begannen, reichten nur 33 fertige Spiele ein. Das Erstellen eines kompletten Spiels erfordert erhebliches "Sitzfleisch" und kontinuierliche Motivation.

### 2. Lehrerintegration

Obwohl 100% der Lehrer angeben, Scratch im Unterricht einsetzen zu wollen, gestaltet sich die praktische Umsetzung schwierig:

- Kontakt reißt nach Workshop oft ab
- Lehrer sind in Alltagsgeschäft eingebunden
- Integration in bestehende Curricula herausfordernd

## Entwickelte Lösungsansätze (Konzeptideen)

Fächerübergreifende Integration & Kontinuierliche Betreuung

- Geschichten für Spiele im Deutschunterricht entwickeln
- Koordinatensystem in Mathematik erarbeiten
- Charaktere im Kunstunterricht gestalten

- Hausaufgaben als wichtiges Element erkannt
- Regelmäßige Nachfass-Termine mit Lehrern
- "Runde Tische" mit Schulleitungen für bessere Verankerung

### Strukturelle Verbesserungen:

- Standardisierte Dokumentation für Partner
- Klärung von Erwartungen im Vorfeld
- Bessere Vorbereitung der Lehrkräfte



**Hinweis: Diese Ansätze befinden sich noch in der Konzeptphase und müssen getestet werden.**



# Wie geht es weiter?

Juli  
2023

## Evaluation (bis Ende Schuljahr)

- Lehrer-Nachbefragung: Was wurde aus den Unterrichtseinheiten?
- Langzeit-Wirkung: Wurden die Materialien tatsächlich eingesetzt?
- Bedarfsermittlung: Was brauchen Lehrer für erfolgreiche Integration?

Ende  
2023

## Bis Ende 2025

- Durchführung der GamesLab-Veranstaltungen in Karlsruhe und Berlin
- Handbuch-Veröffentlichung: Bereitstellung für interessierte Schulen
- Dokumentation: Aufarbeitung aller Erkenntnisse für Nachfolgeprojekte

2026

## GamesLab Augsburg 2026

- Durchführung im gewohnten Rahmen
- Kombination aus Restmitteln und neuen lokalen Sponsoren

## Langfristige Vision

**Integration in regulären Schulunterricht:** Das Ziel bleibt die nachhaltige Verankerung digitaler Bildung im Schulalltag. Die Erfahrungen mit "GamesLab Schule" zeigen sowohl Potenziale als auch Herausforderungen dieses Ansatzes.

**Fächerübergreifende Bildungsansätze:** Die Verbindung von Programmierung mit anderen Fächern bietet Chancen für ganzheitliche Bildung und bessere Integration in bestehende Strukturen.

**Nachhaltige Lehrerfortbildung:** Entwicklung von Formaten, die Lehrer kontinuierlich unterstützen und nicht nur einmalige Impulse setzen.

## Weitere Finanzierung

September-Ausschreibung Klaus-Tschira-Stiftung: Basierend auf den Erkenntnissen der aktuellen Projektphase planen wir einen Folgeantrag mit Fokus auf:

- Nachhaltige Schulintegration
- Wissenschaftliche Begleitung der Wirkungsmessung
- Strategische Partnerschaften mit Bildungseinrichtungen

**Strategische Neuausrichtung:** Der Folgeantrag wird stärker auf die identifizierten Herausforderungen eingehen und konkrete Lösungsansätze für die Nachhaltigkeitsproblematik entwickeln.

# Fazit und Empfehlungen

## Kritische Erfolgsfaktoren für die Zukunft

- 1. Nachhaltigkeits-Herausforderung lösen:** Die größte Aufgabe bleibt die Entwicklung von Formaten, die über den einmaligen Workshop hinaus wirken und Schüler wie Lehrer langfristig unterstützen.
- 2. Schulintegration stärken:** Der Übergang von außerschulischen Angeboten zu schulintegrierter Bildung erfordert neue Ansätze und intensive Zusammenarbeit mit Bildungseinrichtungen.
- 3. Wissenschaftliche Fundierung:** Zukünftige Projekte sollten von Beginn an wissenschaftlich begleitet werden, um Wirksamkeit messbar zu machen und kontinuierliche Verbesserung zu ermöglichen.

## Handlungsideen

### Für Folgeprojekte:

- Fokus auf **fächerübergreifende Integration** statt isolierter IT-Bildung
- **Intensive Partnerschaften** mit einzelnen Schulen statt breiter Streuung
- **Kontinuierliche Betreuung** über mehrere Monate statt einmaliger Workshops

### Für die Organisation:

- **Professionalisierung** der Fundraising- und Marketing-Aktivitäten
- **Aufbau wissenschaftlicher Partnerschaften** für bessere Evaluation
- **Standardisierung** der Prozesse bei gleichzeitiger lokaler Flexibilität

Das GamesLab hat bewiesen, dass digitale Bildung alle Schularten erreichen und Begeisterung wecken kann. Die nächste Entwicklungsstufe muss diese Begeisterung in nachhaltige Bildungswirkung überführen.



# 900+

Schüler in Augsburg und Traunstein erreicht



# 4,21 / 5

Hohe Teilnehmerzufriedenheit



# 72%

Lehrerbereitschaft zur Unterrichtsintegration



# Unsere Sponsoren



## Klaus Tschira Stiftung

Wir fördern Naturwissenschaften, Mathematik und Informatik – mit den Schwerpunkten Forschung, Bildung und Wissenschaftskommunikation.



## Xitaso GmbH

Als Digitalisierungspartner und Experte für High-End Software Engineering steht XITASO B2B-Kunden beratend zur Seite, identifiziert Digitalisierungspotenziale, optimiert Geschäftsprozesse und erstellt digitale Strategien und Lösungen.



## Stiftung AUFWIND

Die Stiftung AUFWIND unterstützt alle, die mit und für junge Menschen etwas bewegen wollen. Ziel ist es, die Entwicklungsmöglichkeiten und Lebensumstände von Kindern und Jugendlichen in der Region Augsburg und Friedberg zu verbessern.

## Unsere Sponsoren – Die Ermöglicher großer Träume

Unsere Sponsoren sind die wahren Helden hinter dem KidsLab! Ohne ihre großzügige Unterstützung könnten wir Kindern nicht die spannende Welt der Wissenschaft und Technologie näherbringen. Sie ermöglichen es uns, modernste Ausstattung anzuschaffen, qualifizierte Betreuer zu engagieren und innovative Workshops zu entwickeln.

Dank ihrer Investition in die Zukunft unserer Kinder schaffen wir einen Ort, wo Neugier geweckt und Talente gefördert werden. Jeder Sponsor trägt dazu bei, dass aus kleinen Forschern von heute die Erfinder von morgen werden. Ihre Partnerschaft macht Bildung erlebbar und Träume wahr – dafür sind wir unendlich dankbar!



**Vielen  
Danke**

**Programmieren & IT für Kinder und  
Jugendliche**

**Intagram @kidslabaugzburg**

**kidslab.de**

**0821-99951920**

