

INFORMATION

zum Pressegespräch

mit

Dr. Wolfgang Hattmannsdorfer

Jugend-Landesrat

und

Markus Szöky, BSc, MA

CIO der COUNT IT Group

am 21. Juli 2022

zum Thema

**„Digitales Feriencamp des Landes OÖ rückt
Programmieren, Codieren und
Robotics in den Mittelpunkt“**

Impressum

Medieninhaber & Herausgeber:
Amt der Oö. Landesregierung
Direktion Präsidium
Abteilung Presse
Landhausplatz 1 • 4021 Linz

Tel.: (+43 732) 77 20-11412
Fax: (+43 732) 77 20-21 15 88
landeskorrespondenz@ooe.gv.at
www.land-oberoesterreich.gv.at

Digitales Feriencamp: „Rüsten die Jugendlichen für den Ausbildungs- und Berufsweg von morgen“

Insgesamt **130 Kinder und Jugendliche** werden beim DigiCamp des Landes in zwei Wochen in **sieben Workshops** mit **digitalen Fertigkeiten vertraut** gemacht. Die erste Woche startete am 17. Juli, die zweite startet am 24. Juli. Das DigiCamp ist ein **oberösterreichisches Musterbeispiel**, wie man Kindern und Jugendlichen die Digitalisierung näherbringen kann und sie für eine Ausbildung bzw. einen späteren Beruf in diesem Bereich begeistern kann.

*„Die Digitalisierung **prägt immer früher und stärker die Lebenswelt** von Jugendlichen. Wir **bringen** ihnen den **professionellen Umgang** mit modernen Technologien **in jungen Jahren bei**. Das ist ein wichtiges Werkzeug für später, egal ob in der **Ausbildung, im Job oder im Alltag**. Denn **technikbegeisterte Jugendliche** sind die **Fachkräfte von morgen** – nicht nur in der IT, sondern in allen Bereichen.“*

- Jugend-Landesrat Wolfgang Hattmannsdorfer.

Megatrends & Knackergrillen: DigiCamp als perfekte Mischung von Digitalisierung und Ferienlager

Digitalisierung erleben und selbst gestalten – so lautet das Motto des Digicamps. Das Camp bietet einen optimalen Einstieg in die zukunftsorientierte digitale Welt und **eröffnet Möglichkeiten für den künftigen beruflichen Lebensweg** – in entspannter Camp-Atmosphäre. Bei den DigiCamps kann in verschiedenen Workshops **hinter die Kulissen der Digitalisierung und der aktuellen Megatrends** geblickt werden. Unter **Anleitung von IT-Expert/innen** lernen die neugierigen Teilnehmer/innen in verschiedenen Workshops neue Technologien und Grundlagen kennen. Dabei steht **aktives Gestalten, Erleben und Entwickeln im Vordergrund**.

*„**Digitale Bildung gehört heutzutage zu den Grundkompetenzen** wie Lesen, Schreiben und Rechnen. Unser digitales Ferienlager ist die **perfekte Mischung von Digitalisierung und Knackergrillen**. Alle Teilnehmer haben die Chance, die vielen Möglichkeiten der Digitalisierung kennenzulernen und gleichzeitig eine lässi-*

ge Woche in der Gemeinschaft zu erleben. Das Camp macht Lust auf Fertigkeiten wie Programmieren, Codieren und Robotik.“

- Jugend-Landesrat Wolfgang Hattmannsdorfer

Das Camp ist in einer **Kombination aus Spaß, Information, Workshops** rund um Computer und Internet sowie **gemeinschaftlicher Aktivitäten** organisiert. **Sport** oder **gemeinsam am Lagerfeuer sitzen** dürfen da natürlich nicht fehlen.

*„Die **spielerische Herangehensweise** und die gemütliche Atmosphäre zeichnet das Camp aus. Es ist das **perfekte Sommerangebot**, um sich einerseits **weiterbilden** zu können und andererseits **Spaß und Gemeinschaft** zu erleben. Deshalb sind wir jedes Jahr ausgebucht.“*

- Jugend-Landesrat Wolfgang Hattmannsdorfer

Bereits bei der Eröffnung des DigiCamps kamen am Montag **Landesrat Wolfgang Hattmannsdorfer** und **Florian Tursky, Staatssekretär für Digitalisierung**, zum Camp und **verschafften sich einen Eindruck** über das oberösterreichische Vorzeigeprojekt.

*„**Digital Skills** ist eines meiner Hauptthemen, denen ich mich als Staatssekretär widmen will. Es freut mich daher, dass es das DigiCamp als oberösterreichisches Vorzeigeprojekt gibt. Hier wird Kindern **ungezwungen Digitalisierung nähergebracht** und sie für eine potentielle Ausbildung bzw. einen Beruf im späteren Leben **begeistert**. Mein Auftrag ist klar, es braucht **weiterhin einen starken Fokus auf das Thema Ausbildung und Weiterbildung** wenn es um digitale Skills geht. Denn **jede technologische Neuerung bleibt wertlos**, wenn der **Mensch nicht gelernt hat sie zu nutzen**.“*

- Staatssekretär Florian Tursky

JugendService will mit DigiCamp Medienkompetenz stärken und Chancen der Digitalisierung aufzeigen

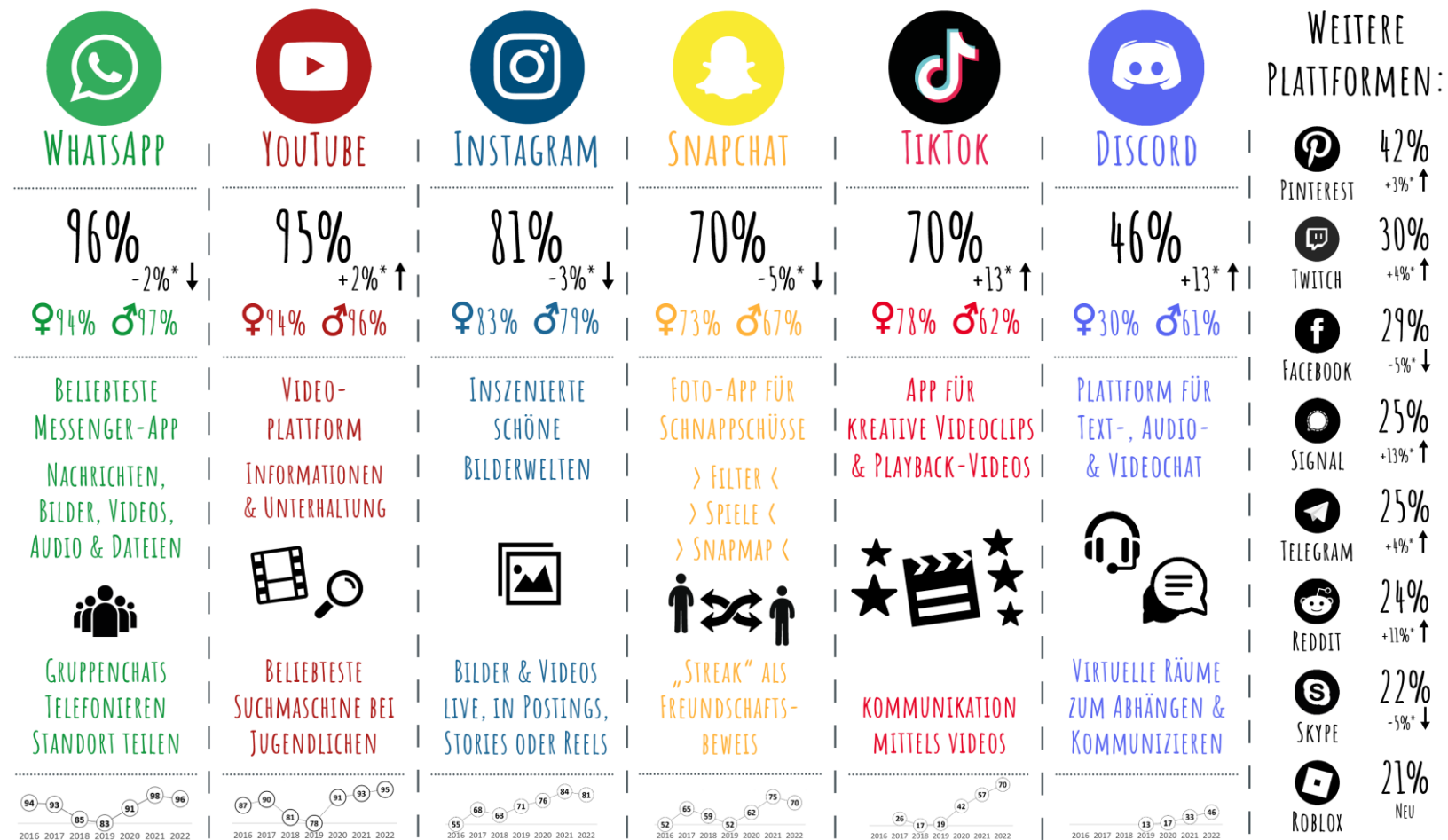
Mit den DigiCamps trägt das Land OÖ dazu bei, Kinder und Jugendliche in einem möglichst breiten Sinn medienkompetent zu machen und ihnen die Chancen und Möglichkeiten der Digitalisierung aufzuzeigen. Auch **Fake-News, Privatsphäre im Netz und kompetenter Umgang mit Social Media** werden thematisiert und bewusst gemacht.

Die **Jugend-Medien-Studie des Bundeskanzleramts** (Jugend-Internet-Monitor 2022, saferinternet.at) zeigt die große Nutzung von (sozialen) Medien unter Jugendlichen zwischen elf und 17 Jahren. So nutzen **95 Prozent der Jugendlichen YouTube** als **Informations- und Unterhaltungskanal** Nummer 1.

Acht von zehn Jugendlichen nutzen **Instagram** und **sieben von zehn** Jugendlichen **Snapchat und TikTok**.

JUGEND-INTERNET-MONITOR 2022 ÖSTERREICH

Saferinternet.at
Das Internet sicher nutzen!



*Im Vergleich zum Jugend-Internet-Monitor 2021

Der Jugend-Internet-Monitor ist eine Initiative von Saferinternet.at und präsentiert aktuelle Daten zur Social-Media-Nutzung von Österreichs Jugendlichen. Frage: „Welche der folgenden Internetplattformen nutzt Du?“ (Mehrfachantworten möglich)
Repräsentative Online-Umfrage im Auftrag von Saferinternet.at, durchgeführt vom Institut für Jugendkulturforschung, 12/2021. n = 400 Jugendliche aus Österreich im Alter von 11 bis 17 Jahren, davon 197 Mädchen. Schwankungsbreite 3-5%.
Diese Infografik ist lizenziert unter der CC-Lizenz Namensnennung - Nicht kommerziell (CC BY-NC). Icons designed by Freepik.com & Flaticon.com. Font: Amatic SC Bold © Vernon Adams, lizenziert unter SIL Open Font License, Version 1.1.

Gefördert durch das Bundeskanzleramt. Die alleinige Verantwortung für diese Veröffentlichung liegt beim Autor.

Bundeskanzleramt

Co-financed by the European Union
Connecting Europe Facility

TEXTA, JKU oder IT-Unternehmen wie COUNT IT Group: Vortragende aus Wirtschaft, Wissenschaft und Musik halten professionelle Workshops

Es ist gelungen, ein professionelles Workshop-Angebot anzubieten. Persönlichkeiten aus Wirtschaft, Wissenschaft, Kunst und Kultur sind zwei Wochen lang als Vortragende im Einsatz, um Kinder von der Digitalisierung und Medien zu begeistern.

Seit mehreren Jahren ist auch die **COUNT IT Group** mit **dem Chief Information Officer (CIO) Markus Szöky** vertreten. Die COUNT IT Group zählt **zu Österreichs größten IT-Dienstleistern**.

„Die Arbeitswelt ist einem großen Fachkräftemangel ausgesetzt und die Jugendlichen von heute sind die Fachkräfte von morgen. Es ist daher wichtig, frühzeitig bei den Jugendlichen anzusetzen und sie für die Digitalisierung zu begeistern. Das DigiCamp des Landes ist das beste Beispiel wie das mit der idealen Mischung aus Spaß und Information gelingt.“

- Markus Szöky, Vortragender & CIO der COUNT IT Group

Insgesamt neun Vortragende halten die Intensiv-Workshops für die Kinder und Jugendlichen. Nachmittags bieten junge Studierende zusätzliche Angebote mit freier Wahlmöglichkeit an.

- Flip Kroll, MC der Band TEXTA
- Peter Haas, ETH Zürich & ehem. Augmented Reality Entwickler
- Naomi Hozaien, mehrfache Preisträgerin internationaler Filmfestivals
- Wolfgang Tolanov-Vogl, Pädagoge & Medientechniker mit Filmprojekten im In- und Ausland
- Pia Gerhofer, Software-Entwicklerin und Gründerin „Female Coders“
- Marcel Burgstaller, Student
- Andreas Lackner, Cool Lab der Johannes Kepler Universität
- Tomislav Dodig, Software Engineer bei MIC

Das Programm im Detail

Intensiv-Workshops am Vormittag von 9:00 bis 11:30 Uhr (Auflistung oben)

Diese müssen bei der Anmeldung gebucht werden. Die Teilnehmer/innen sind von Montag bis Freitag jeden Vormittag in diesen Intensiv-Workshops.

Schnupper-Workshops mit Wahlmöglichkeit von 15:30 bis 17:30 Uhr

Am Nachmittag besteht jeden Tag freie Workshop-Auswahl. Die „Schnupper-Workshops“ sind so konzipiert, dass die Teilnehmer/innen die Möglichkeit haben, in meist unbekannte Bereiche hineinzuschnuppern:

- Codierung und Verschlüsselung,
- Scratch-Programmierung,
- Programmieren, Breakdance,
- leuchtende Postkarte, digitales Zeichnen...

„Analoge“ Zeit am Abend

Die Camplleitung und Student/innen der Kunstuniversität Linz bieten jeden Tag mehrere Kreativ-Workshops zur Auswahl an:

- Brettspiele,
- Tiere aus Papier,
- Logo Gestaltung,
- Ballspiele etc.

Abends wird der Tag mit einem Lagerfeuer mit Knackergrillen und Bananenbrot abgeschlossen.

*„Ganz bewusst wird im DigiCamp auch auf einen **analogen, bewegten Ausgleich** geachtet. Die freie Zeit wird für **erlebnisorientierte Camp-Action genutzt**: Von Fußball bis hin zu Brettspielen und natürlich das beliebte Grillen & Chillen am Lagerfeuer ist alles dabei.“*

- Jugend-Landesrat Wolfgang Hattmannsdorfer.