



Wirkungsbericht 2020

Überblick über die Tätigkeiten, Veranstaltungen und die Wirkung der *Junge Tüftler gGmbH*.

Inhalt

Rückblick	4
Ziel	5
Basis unserer Arbeit - unsere Werte	6
Pädagogisches Konzept	8
Neue Formate und digitale Angebote	10
Einblick in Tätigkeiten 2020	18
Wirkung entfalten	24
Finanzen und Rechnungslegung	34
Netzwerk	36

Unser persönlicher Jahresrückblick

Wie viele Andere können auch wir unsere einleitenden Worte zu unserem vergangenen Jahr mit der außergewöhnlichen Corona-Situation beginnen. Wir möchten auf die allgemeinen gesellschaftlichen Einflüsse hier nur kurz eingehen, denn wir alle haben intensiv und sehr individuell die Zeit seit März 2020 durchlebt.

Für uns war es natürlich ein Jahr voll Ungewissheit und Turbulenzen. Im März 2020 zeichnete sich sehr schnell ab, dass unsere Veranstaltungen, die damals noch gut 90 % in Präsenz stattfanden, alle abgesagt werden mussten. Wir gingen in Kurzarbeit, haben uns erst mal um unsere Kinder im Homeoffice gekümmert und mit einer sorgvollen Ungewissheit die täglichen Pandemie-Zahlen verfolgt. Schnell wurde klar, dass wir uns umorientieren müssen und wollen, aber vor allem auch können.

Diese Umorientierung ist für uns denkbar glimpflich ausgefallen. Seit 2017 haben wir hauptsächlich eigeninitiativ die TüftelAkademie aufgebaut. Die TüftelAkademie ist unsere Lernplattform, die dezentral und für verschiedene Nutzer*innengruppen das Tüfteln ermöglicht. Ob am heimischen Küchentisch mit Mama und Papa, in der Schule angeleitet durch Lehrpersonen oder im Museum - wir haben auf der TüftelAkademie nach und nach unsere freien Workshop- und Projektmaterialien gesammelt und zur Verfügung gestellt.

Demnach sind wir sehr dankbar für diese guten Voraussetzungen, die wir uns bereits erarbeitet hatten, denn online Lern- und Lehrmaterialien steigerten in 2020 exponentiell ihre Relevanz.

Wir haben 2020 selbst sehr viel dazugelernt. Wir haben unzählige Videotutorials produziert, Lernkarten gelayoutet und Online-Events durchgeführt. Und auch für uns war es eine enorme Lernkurve, unsere erfahrungsbasierten Formate von Präsenz auf ein gutes und motivierendes digitales Lernerlebnis umzustellen.

Aber mit uns haben sich auch unsere Partner*innen und Teilnehmenden umgestellt. Wir haben uns viel darüber ausgetauscht, was funktioniert und was nicht funktioniert. Einige Einblicke wollen wir euch in diesem Wirkungsbericht geben.

Wir schauen also auf das Jahr 2020 zurück und sehen, wie viel nicht rund lief und auch wie anstrengend es für uns alle war. Aber auch, wie vieles auf einmal machbar war und so halten wir es mit den inspirierenden Worten von Churchill: „Never waste a good crisis.“



Unser Ziel

Junge Tüftler*innen ist eine gemeinnützige Organisation mit dem Ziel, Menschen zu befähigen mit digitalen Werkzeugen die Welt aktiv und nachhaltig zu gestalten. Wir verbinden Bildung für nachhaltige Entwicklung mit Bildung in der digitalen Welt.

Die Junge Tüftler gGmbH wurde am 11.08.2016 gegründet, mit dem Ziel, lebenslanges Lernen mit starkem Bezug zu digitalen Werkzeugen zu fördern. Wir möchten Menschen befähigen, eigene Projekte zu erdenken und umzusetzen. Dabei legen wir besonderes Augenmerk auf die großen Herausforderungen, die unsere Gesellschaft beschäftigen. Hierbei nehmen wir Bezug auf die 17 Nachhaltigkeitsziele der UN.

In der Schule lernen Kinder wie unsere analoge Welt funktioniert, jedoch kaum etwas über die aktive und kreative Gestaltung mit digitalen Werkzeugen. Da unser Leben und vor allem die Zukunft unserer Kinder immer digitaler wird, befähigen wir sie, von passiven Nutzer*innen zu aktiven Gestalter*innen zu werden. Wie wir das tun? Indem wir sie mit nichts Geringerem als den großen Fragen unserer Zeit herausfordern. Wie kann der Mensch mit der Natur in Einklang leben? Wie vermeiden wir Müll und schonen die Ressourcen unseres Planeten? Wie bewegen wir uns energiesparend fort? Wie schaffen wir einen gerechten Zugang zur Bildung für alle Menschen?

Unser Ziel ist es, dass Menschen proaktiv die Herausforderungen des 21. Jahrhunderts angehen und befähigt werden, eigenständig Lösungen zu definieren. Wir erachten es als überaus wichtig, jede*r Bürger*in qualitative Bildung und damit die Teilhabe an einer demokratischen Zivilgesellschaft zu ermöglichen. Dazu gehört auch, sich mit den aktuellen Herausforderungen der digitalen Welt auseinanderzusetzen, um sich in dieser eigenständig zurechtzufinden.

Die Basis unserer Arbeit

Die Basis unserer täglichen Arbeit miteinander sind unsere internen Werte, mit denen wir die Grundlage für eine sinnstiftende Arbeit legen.

menschlich

Bei uns steht der Mensch im Mittelpunkt, auch wenn wir uns tagtäglich mit Technologien, Künstlicher Intelligenz, Virtual Reality und Programmierung beschäftigen. Egal ob Mitarbeitende oder Teilnehmende der Workshops - das Ziel ist die persönliche Weiterentwicklung und das menschliche Miteinander.

wirksam

Unser Wirkungsmodell orientiert sich an der phineo-Wirkungstreppe und strebt nicht nur kurzfristigen Output an, sondern möchte langfristig das Bewusstsein und Handeln der Menschen verändern, um nachhaltig gesellschaftlichen Wandel (Impact) zu erzeugen. Das gilt für unsere Formate und Workshopinhalte sowie die interne Firmen- und Mitarbeiterentwicklung gleichermaßen.

relevant

Wir bereiten die Generationen von morgen auf eine zunehmend digitale und technische Zukunft vor und machen sie handlungsfähig. Mit unserem Angebot leisten wir einen Bildungsbeitrag, der gesamtgesellschaftliche Relevanz hat.

kooperativ

Ähnliche Initiativen, mit denen wir Werte teilen, sehen wir nicht als Wettbewerber*innen, sondern vielmehr als Bereicherung der Branche an, um gemeinsam mehr Wirkung zu erzeugen und ein diversifiziertes Angebot für alle zugänglich zu machen. Denn wir wissen: Der systemische Wandel kann uns nur gemeinsam gelingen. In der Zusammenarbeit setzen wir auf einen respektvollen Umgang durch offene und gewaltfreie Kommunikation.



konstruktiv

Jeder Entscheidung liegt unsere positive Weltsicht zugrunde, die uns alltäglich leitet. Wir blicken konstruktiv und lösungsorientiert in die Zukunft und möchten diese Einstellung auch in unseren Workshops weitergeben.

aktiv

Ziel unserer Arbeit ist es, dass alle Menschen zu aktiven Mitgestalter*innen unserer Gesellschaft werden. Das wirkt sowohl in unseren Formaten mit Kindern, als auch intern. Bei Junge Tüftler*innen gestaltet jedes Teammitglied aktiv die Organisation mit und trägt maßgeblich zur Firmenentwicklung bei. Wir arbeiten innerhalb des Frameworks soulOS, um größtmögliche Entscheidungsfreiheit und Transparenz für alle Mitarbeitenden zu fördern.

mutig

Wir befähigen die Generationen von morgen, selbstbewusst und kritisch zu agieren. Mutig zu sein bedeutet für uns, neue Wege zu gehen, das bestehende System zu hinterfragen und visionäre Lösungen aktiv zu gestalten.

nachhaltig

Wir setzen auf Nachhaltigkeit im Aufbau unserer Firmenkultur, beim Verbrauch unserer Ressourcen und in der Themensetzung unserer Workshops. Wir schaffen Bewusstsein für die Ziele nachhaltiger Entwicklung und entwickeln neue, optimistische Zukunftsvisionen für diese Themen mit digitalen Werkzeugen.

unternehmerisch

Wir agieren unternehmerisch und handeln nach dem Effectuation-Prinzip. Wir können schnell reagieren und erfinden uns ständig neu, wobei wir unsere vorhandenen Ressourcen sinnstiftend einsetzen.



Unser pädagogisches Konzept

Unsere Herangehensweise, nach denen wir alle Formate und Veranstaltungen pädagogisch konzipieren und durchführen beruhen auf diesen vier Aspekten.



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 an gemeinsamen Projekten zu arbeiten.



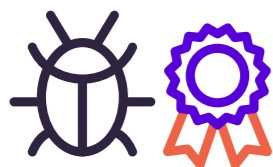
Inspirieren und Erfindergeist wecken

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.

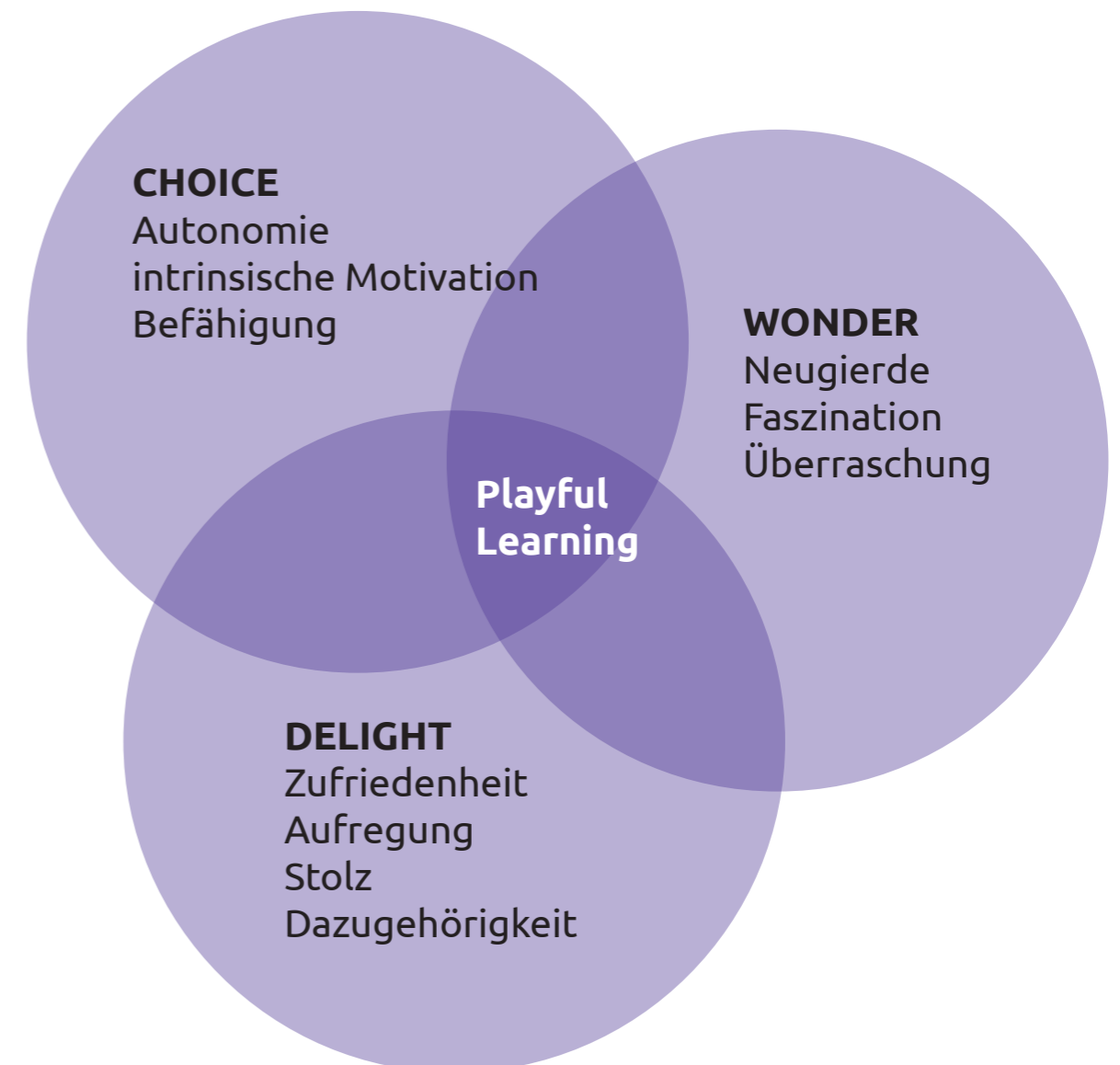


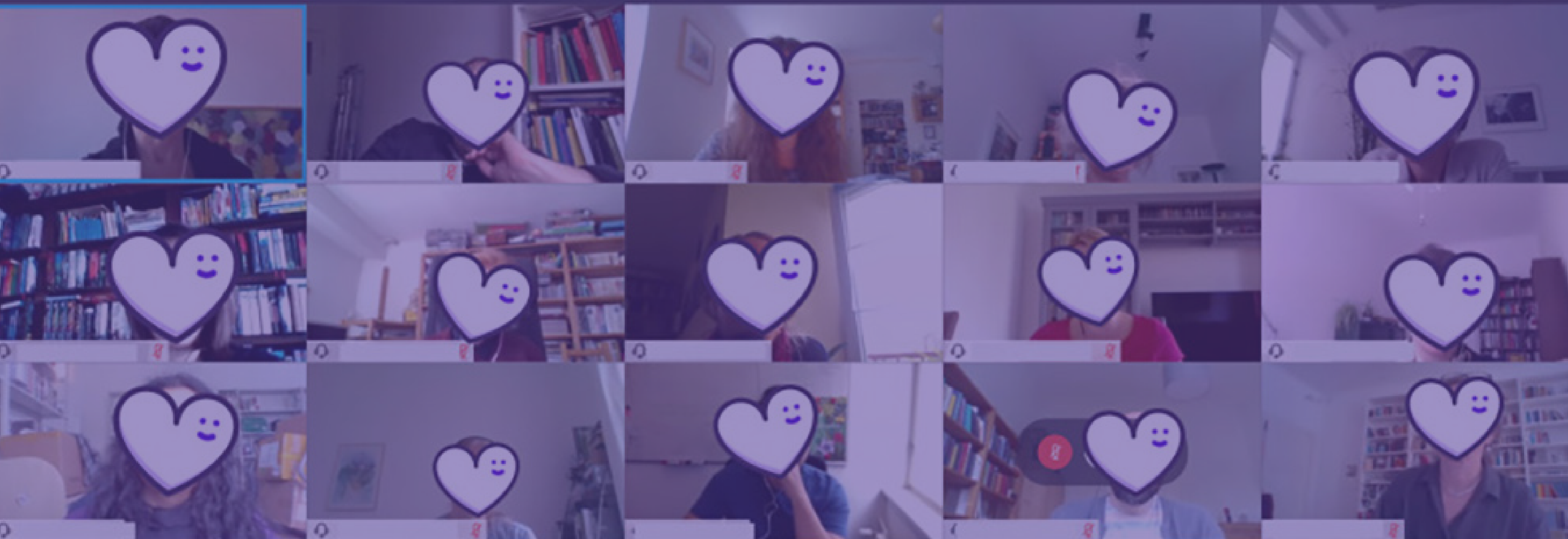
Reflektieren, Verstehen und Fehler wertschätzen

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.

Playful Learning

Wir verstehen uns als Learning-Experience Designer*innen. Dabei ist es uns ein besonderes Anliegen Lernszenarien zu erschaffen, die die lernende Person auch mit positiven Emotionen in den Lernfluss bringt. Es geht dabei um das Entdecken, eigene Wahlmöglichkeiten zu haben, um seinen Interessen folgen zu können und so seinen Wissensdurst stillen zu dürfen.





Neue Formate und digitale Angebote

Bedingt durch Corona haben wir 2020 so einiges anders und neu gemacht. Viele unserer Formate und Angebote wurden ins Digitale übersetzt.

TüftelAkademie & Junge Tüftler*innen



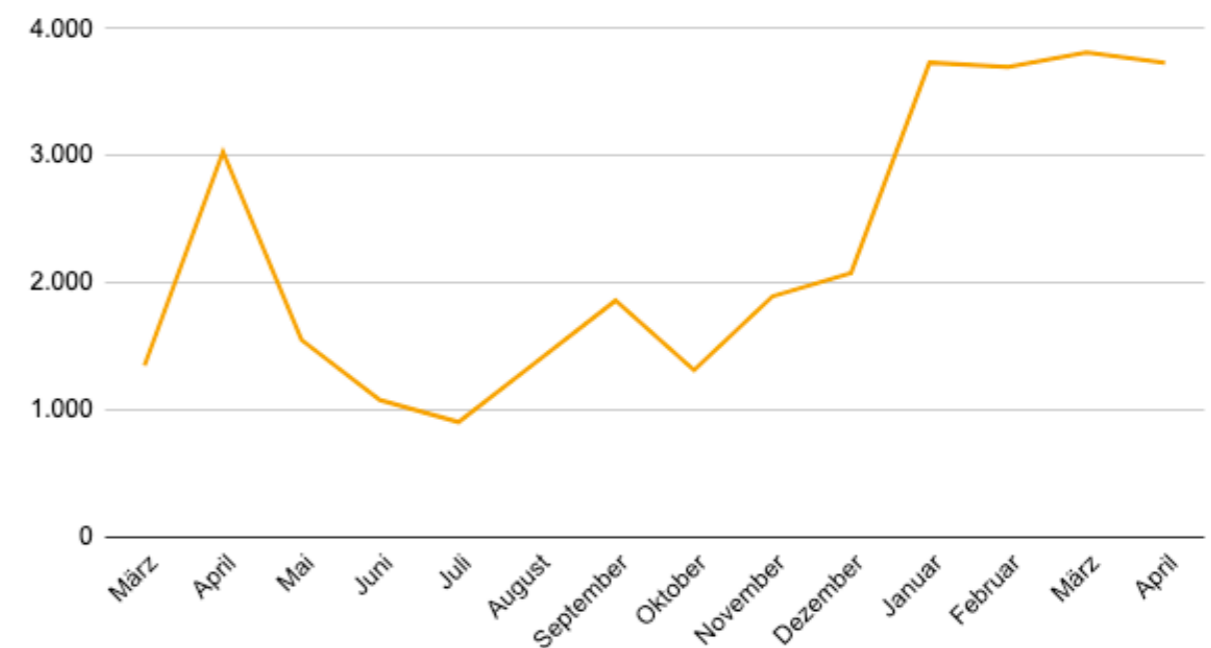
Die Lernplattform von **junge tüftler**

Die TüftelAkademie existierte seit 2017 als alleinstehende GmbH. Wir haben im Corona-Jahr 2020 sehr stark davon profitiert, dass wir bereits seit 3 Jahren kontinuierlich an dieser Online-Plattform tüfteln. So konnten wir 2020 unsere Formate schnell und agil ins Digitale übertragen. Deshalb haben wir uns entschieden, die TüftelAkademie als eigene Firma aufzulösen und als Marke unter die Junge Tüftler gGmbH zu holen. Somit ist unser Präsenz- und Onlineangebot vollständig unter der Gemeinnützigkeit abgedeckt.

Die TüftelAkademie ist die Online-Plattform von Junge Tüftler*innen. Wenn wir bei Junge Tüftler*innen kontinuierlich Neues erdenken und konzipieren, so setzt die TüftelAkademie darauf, diese Projektideen und Formate einer breiten Nutzerschaft zugänglich zu machen. Deshalb sind alle Materialien auch unter einer freien cc-by-sa Lizenz veröffentlicht. Auch unsere Wirkungsentfaltung kann durch die TüftelAkademie weiterhin gesteigert werden. Die Zugänge zur Tüftel-Welt, sind durch die Plattform jederzeit möglich.

Im Moment ist die große Materialsammlung an freien Tüftelideen, die Online Events (Fortbildungen und Workshops), sowie die TüftelBoxen die Angebote der TüftelAkademie. Die Inhalte auf der Seite nehmen monatlich zu und die Interaktion hat sich im letzten Jahr deutlich gesteigert.

Zugriffzahlen der Tüftelakademie



Neue Online-Formate

2020 haben wir unsere Präsenzformate umgearbeitet hin zu digitalen Angeboten. Hierfür haben wir unterschiedliche Herangehensweisen gewählt, um auch online eine gute Learning-Experience zu gestalten.

Remote-Coding

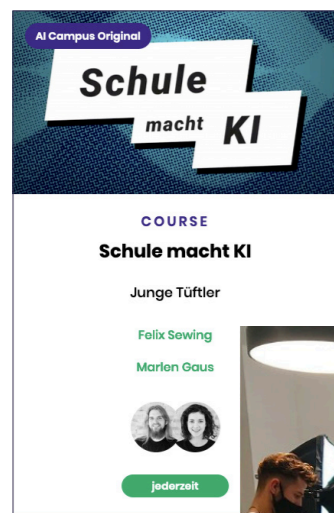
Seit Mitte 2020 können die EV3-Roboter im Futurium jetzt auch von überall aus gesteuert werden. Im Dezember haben Teilnehmende von zu Hause aus mithilfe von Robotern den Weihnachtsbaum im Futurium gefällt.



Online-Workshops

In Zusammenarbeit haben wir mit unseren Projektpartnern, wie Coding for Tomorrow, dem Futurium oder auch beim Girls' Day unzählige Workshops für Kinder und Jugendliche in eine online Workshop-erfahrung verwandelt. Dabei haben wir besonderen Fokus darauf gelegt, dass die Interaktionen trotz der Distanz persönlich und aktivierend sind und natürlich genauso viel Spaß machen wie in Präsenz.

<https://tueftelakademie.de/aktuelle-events/>



Online-Material

Wir haben wohl noch nie so viele Videos und Online-Material erarbeitet wie 2020. Alle unsere Videotutorials findet ihr auf der <https://tueftelakademie.de>.

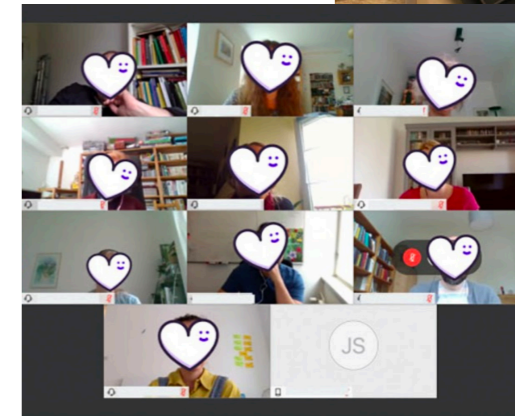
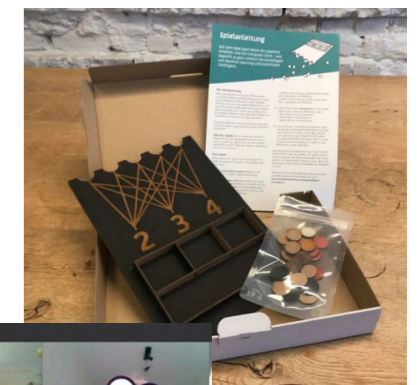
Aber auch für spannende Formate, wie den KI-Campus, gefördert durch das BMBF, haben wir Selbstlernkurse zum Thema KI in Schule und Daten erarbeitet. Schaut doch mal vorbei:

<https://ki-campus.org/>

Online-Fortbildungen

Auch im Bezug auf Fortbildungen für Multiplikator*innen haben wir uns 2020 neu erfunden. Wir konnten das Jahr vor allem nutzen, unsere Expertise Bildungsakteur*innen aus Bibliotheken nahe zu bringen. Als Gamechanger hat sich hier das Versenden einer TüftelBox im Vorfeld erwiesen. So werden die virtuellen Fortbildungen dennoch zum wahren Tüftelerlebnis. Große Themen wie Künstliche Intelligenz werden mit der *Nim-Spiel-TüftelBox* ganz niedrigschwellig begreifbar. Hier geht's zu unseren virtuellen Fortbildungen:

<https://tueftelakademie.de/angebote/>





Auszug unserer Veranstaltungen

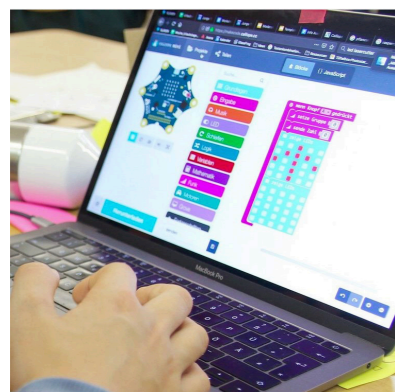
Wir konnten 2020 deutlich weniger Angebote für Kinder und Jugendliche durchführen, als geplant. Von März bis Juni haben fast keine Veranstaltungen stattgefunden. Seitdem bauen wir unsere Angebote wieder stetig auf - in rein digital und blended.

Bibliothek meets digitale Werkzeuge

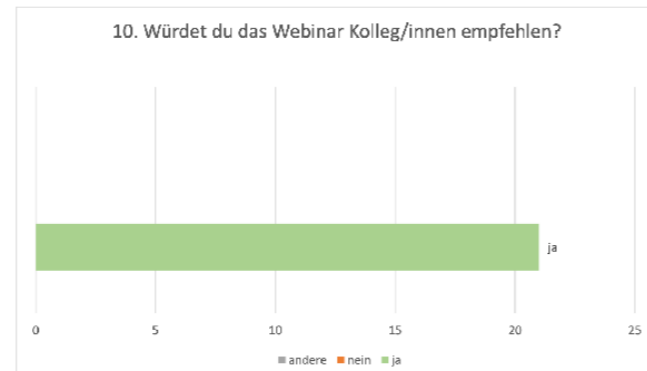
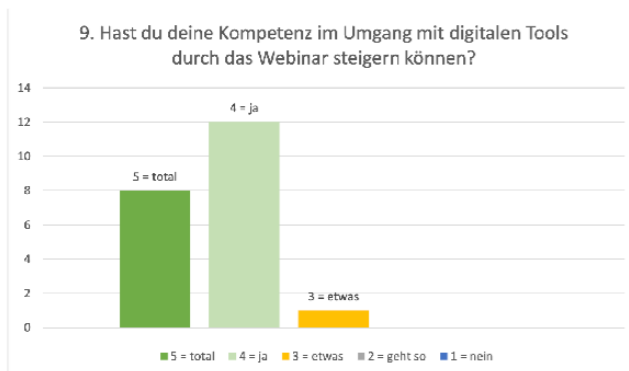
Bei **Coding for Tomorrow**, unserem Gemeinschaftsprojekt mit der Vodafone Stiftung Deutschland, sind über den Sommer zwei online Kurse für Mitarbeitende von Bibliotheken entstanden. Diese Kurse thematisieren wie **lesen, lernen und verstehen**, aber auch **recherchieren, bewerten und forschen** in Bibliotheken umgesetzt werden kann,



mit Hilfe von digitalen Werkzeugen. Dafür haben wir gemeinsam mit dem VÖBB in Ko-Kreation erarbeitet und auch gedreht. Schaut doch mal vorbei: <http://bit.ly/cftyoutube>



In Zusammenarbeit mit der **Körper Stiftung** konnten wir im Mai zwei **Fortbildungen für Mitarbeitende aus Bibliotheken** anbieten. Ziel war es, die Bibliotheken zu befähigen im Rahmen der Code Week eigenständig digitale Formate anzubieten. Ein voller Erfolg mit Skalierungseffekt - die Teilnehmenden haben nicht nur selbst Veranstaltungen zur Code Week angeboten, sondern auch so positives Feedback gesendet, dass wir 2021 das Format in größerer Form wiederholt haben. Hier geht's übrigens zur Seite der Code Week: <https://www.codeweek.de>



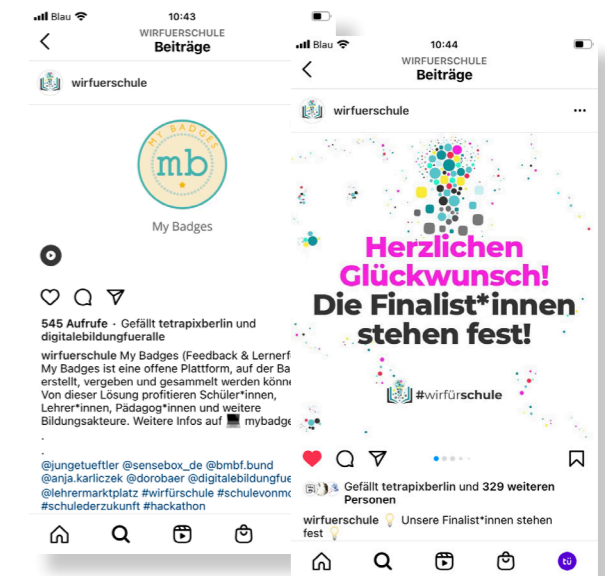
Auszüge aus den Evaluationsbögen der Körper Stiftung im Nachgang der Fortbildungen

Initiativen und Netzwerk



Im Frühjahr hat auf Initiative des BMBFs und der MINT-Arbeitsgruppe der Kultusministerkonferenz rund 50 MINT-Akteur*innen zusammengeschlossen zur „**Allianz für MINT-Bildung zu Hause**“. Klar, dass wir da natürlich dabei sind. Seitdem werden die Angebote auch unter dem **#mintmagie** kommuniziert und verbreitet.

Frühling 2020 wurde der **Hackathon #wirfurschule** ausgerufen mit dem Ziel ganz neu über Möglichkeiten für die Schule von morgen nachzudenken. Gemeinsam mit unseren Freunden von der senseBox haben wir das Projekt MyBadges eingereicht und gehören zu den Gewinnerinnen 2020. MyBadges kann das Bewertungsmodell in Schule revolutionieren. Durch das Erstellen und Erlangen von Badges können erlernte Kompetenzen dokumentiert und geteilt werden. Das Ganze funktioniert nach einem Portfolio-Ansatz und bildet eine wunderbare Brücke zwischen formalen und nonformalen Bildungsanbietern. <https://mybadges.org>



Die Code Week Deutschland hat seit 2020 **regionale Code Week Hubs**, die von Initiativen angeleitet und betreut werden. Und wir koordinieren den Regio Hub Berlin. Zur Eröffnung der Code Week 2020 durften wir live aus dem MotionLab präsentieren. berlin.codeweek.de

Projekt Highlights 2020

Das Gemeinschaftsprojekt (mit dem Education Innovation Lab) **Digital Literacy Lab** startete 2018. Es war unsere erste konsequente Umsetzung von Bildung für nachhaltige Entwicklung in Kombination mit Tüftel-Technologien. Auch 2020 haben wir neue Lernreisen, Tutorials, Arbeitsmaterial uvm. erarbeitet und natürlich unter freier Lizenz veröffentlicht.

Besondere Highlights waren, die Kooperationen mit der TU Berlin, der Universität Innsbruck sowie der Technischen Universität Hamburg. In diesen Kooperationen haben wir



Studierende geschult, selbst Lernreisen und Unterrichtseinheiten zu konzipieren und zu erproben, die Nachhaltigkeit und Digitale Bildung gemeinsam umsetzen. Die neusten Lernreisen findet ihr hier: <http://bit.ly/digitalliteracylab>



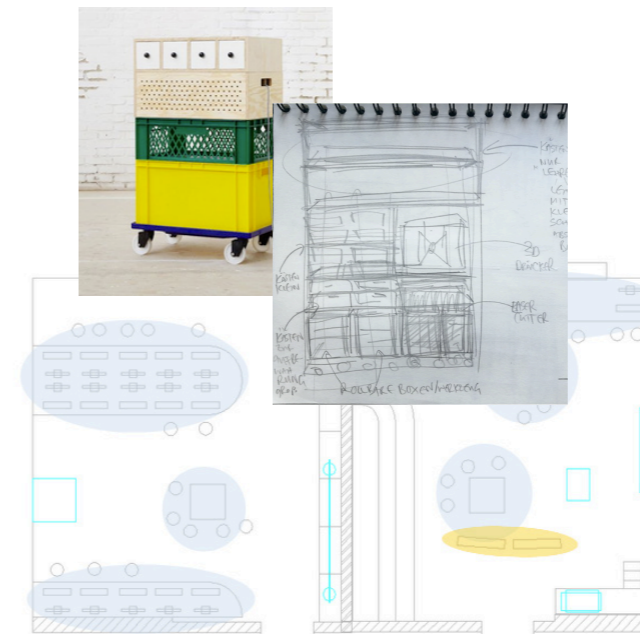
MINT Cluster des BMBF

Über die hügelige Landschaft des nördlichen Harzvorlandes in Sachsen-Anhalt spannt sich das **MINT-Cluster fabUNITY**. Wir freuen uns, dass wir das Cluster bei der Bewerbung beraten konnten und dies auch noch zum Zuschlag in der ersten Runde geführt hat. Bald wird auch in und um Ballenstedt kreativ, inklusiv und partizipativ getüftelt.

<https://heimatbewegen.de/fabunity>

Das Tüfteln für die ganze Familie wird mit unseren **TüftelBoxen** möglich. So wird der heimische Küchentisch zum Makerspace. Schaut doch mal vorbei, vielleicht ist was für eure Tüftel-Lust dabei?

<https://shop.tueftelakademie.de/>



In Kooperation mit **SAP** und **TSG Hoffenheim** haben wir das Projekt **Digital Youngsters** umgesetzt. 33 Jugendliche aus der Rhein-Neckar-Region haben sich durch die gemeinsame Leidenschaft zum Fussball in einem Online-Ferien-Camp zusammengefunden, um in einer Woche drei spannende Projekte mit digitalen Technologien umzusetzen. Entstanden sind z.B. VR-Entwürfe für ein Stadion der Zukunft oder eine Quiz-App.

Gemeinsam mit **Save The Children e.V.** haben wir das Projekt „Makerspace: Ein Projekt für mehr Bildungsgerechtigkeit in Deutschland“ umgesetzt. Aus dem Projekt ist ein Studientag, 5 Unterrichtsabläufe, 7 Fortbildungen für Lehrpersonen sowie die räumliche Umgestaltung des Makerspaces entstanden. Mehr dazu könnt ihr hier lesen: <https://www.savethechildren.de/news/makerspace-ein-projekt-fuer-mehr-bildungsgerechtigkeit-in-deutschland/>

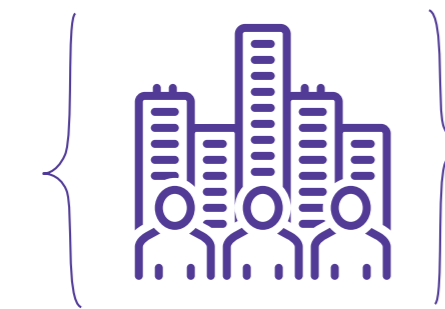


Im September erschien **das Buch „Die Macht der Ideen“**. Eine inspirierende Sammlung von Macher*innen und ihrer Erfolgsgeheimnisse. Auch wir sind darin vertreten und erzählen unsere Geschichte. Hier findet ihr das Buch: <http://bit.ly/machtderideen>



Wirkung entfalten

Was wir tun und wen wir ansprechen:



Gesamtgesellschaftliche Aufgabe:
Gute Bildung für Alle zugänglich zu machen.



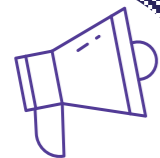
Finanzielle Mittel aus:
Beauftragungen durch
Stiftungen, Unternehmen und der öffentlichen Hand sowie Fördermittel und Spenden.

Junge Tüftler*innen



BREITE ÖFFENTLICHKEIT

- Politische Arbeit
- Veröffentlichungen
- Vorträge und Keynotes
- Podcasts
- Netzwerkarbeit



Erarbeitung und Durchführung

Größtenteils kostenfreier Zugang für die Nutzendzielgruppe (Lernende) zu den von uns entwickelten und durchgeführten Bildungsformaten.



FORMATE FÜR MULTIPLIKATOR*INNEN

- Fortbildungen
- Material zur Anleitung
- Beratung zu Ausstattung
- Aufbau und Betrieb von HUBs
- Materialentwicklung
- Wissenschaftskommunikation



FORMATE FÜR KINDER UND JUGENDLICHE

- Projektstage
- Workshops
- Feriencamps
- TüftelBoxen
- Info-Games
- Selbstlernmaterial



- Arbeitsblätter und Vorlagen
- Videotutorials
- Lernreisen

ANGEBOTE FÜR BILDUNGSORTE

- interaktive Ausstellungen
- Beratung zu Konzepten
- Beratung zu Ausstattung
- Aufbau und Betrieb von HUBs
- Materialentwicklung
- Wissenschaftskommunikation



Systemische Wirkung

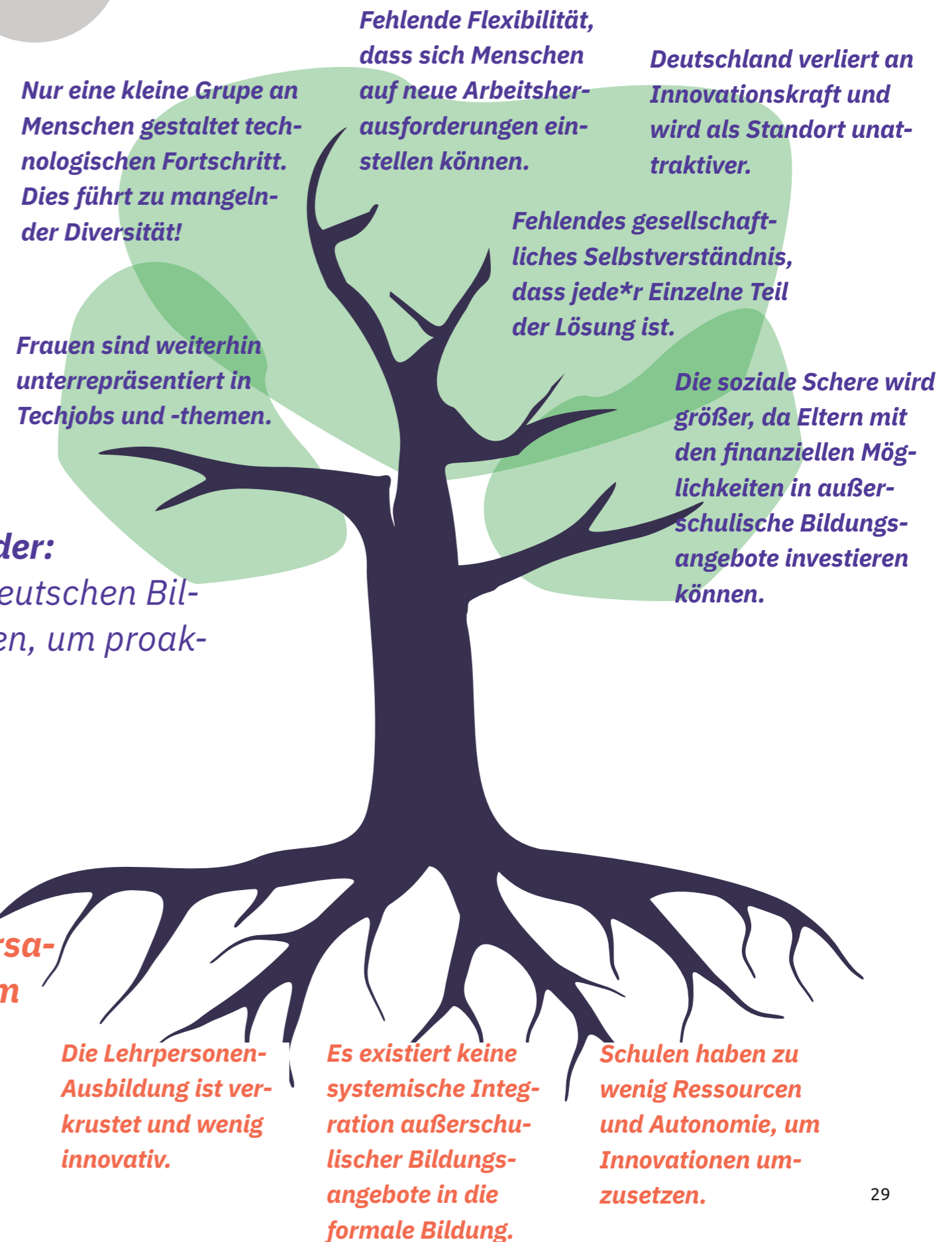
Unsere tägliche Arbeit setzt auf die Entwicklung und Durchführung von Lernformaten, die dem Ansatz des Playful Learnings folgen. Aber genauso viel Freude macht es uns darüber nachzudenken, wie wir noch systemischer Wirken können. Deshalb beschäftigen wir uns intensiv mit unserer Wirkung und den Systemen, die wir verändern möchten. Entlang des Frameworks von Ashoka zum Thema „System Change“ haben wir das Werkzeug des „Problem Trees“ genutzt, um das Bild unserer systemischen Herausforderungen weiter zu schärfen.

1. Der Stamm spiegelt den Ursprung des Problems wider:

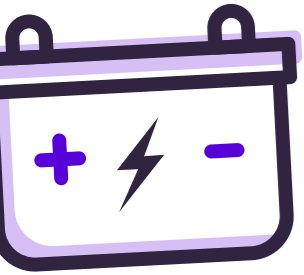
Menschen haben nicht die Möglichkeit im formalen deutschen Bildungssystem die Werkzeuge und Methoden zu erlernen, um proaktiv die digitale Zukunft mitgestalten zu können.

3. Die Wurzeln stehen für die Ursachen und Systeme, die zu dem Problem führen.

2. Die Krone symbolisiert die Auswirkungen, die wir erleben, wenn das Problem nicht gelöst wird.



Unsere Wirkung 2020



INPUT

für eine fruchtbare Grundlage:



OUTPUT

Formate, die wir durchgeführt haben:



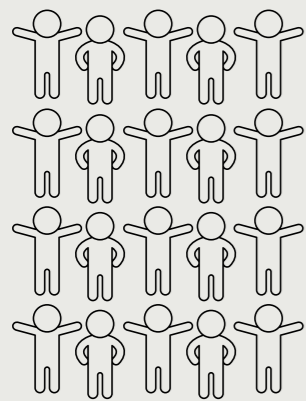
OUTCOME

Wirkung auf Ebene der Zielgruppe:



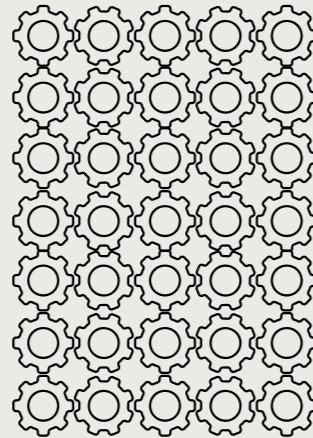
IMPACT

Die gesellschaftliche Veränderung, die wir vorantreiben.



24

Mitarbeitende gemessen in Personenanzahl
#bestesTeam



332

Workshops (Präsenz & remote)

99

Fortbildungen in remote



1

Integration der Lernplattform **TüftelAkademie** in die Junge Tüftler gGmbH



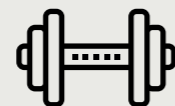
188

Videotutorials veröffentlicht auf **YouTube**-Kanälen:
- TüftelAkademie
- Coding For Tomorrow



∞ h

Firmenentwicklung mithilfe von SoulOS
#holacracy
#gfk



5.073

Kinder & Jugendliche erreicht

1.459

Multiplikator* innen erreicht

Die Teilnehmenden...

1. ...haben ein **Bewusstsein für globale Herausforderungen** aufgebaut oder vertieft.
2. ...sind kompetent(-er) im **Umgang mit Medien und/oder Technik**.
3. ...haben Neugierde, Interesse und **Gestaltungswillen** an den vermittelten Inhalten entwickelt.
4. ...**wenden** die neuen Kompetenzen und Inhalte **aktiv und nachhaltig an**.

Vision

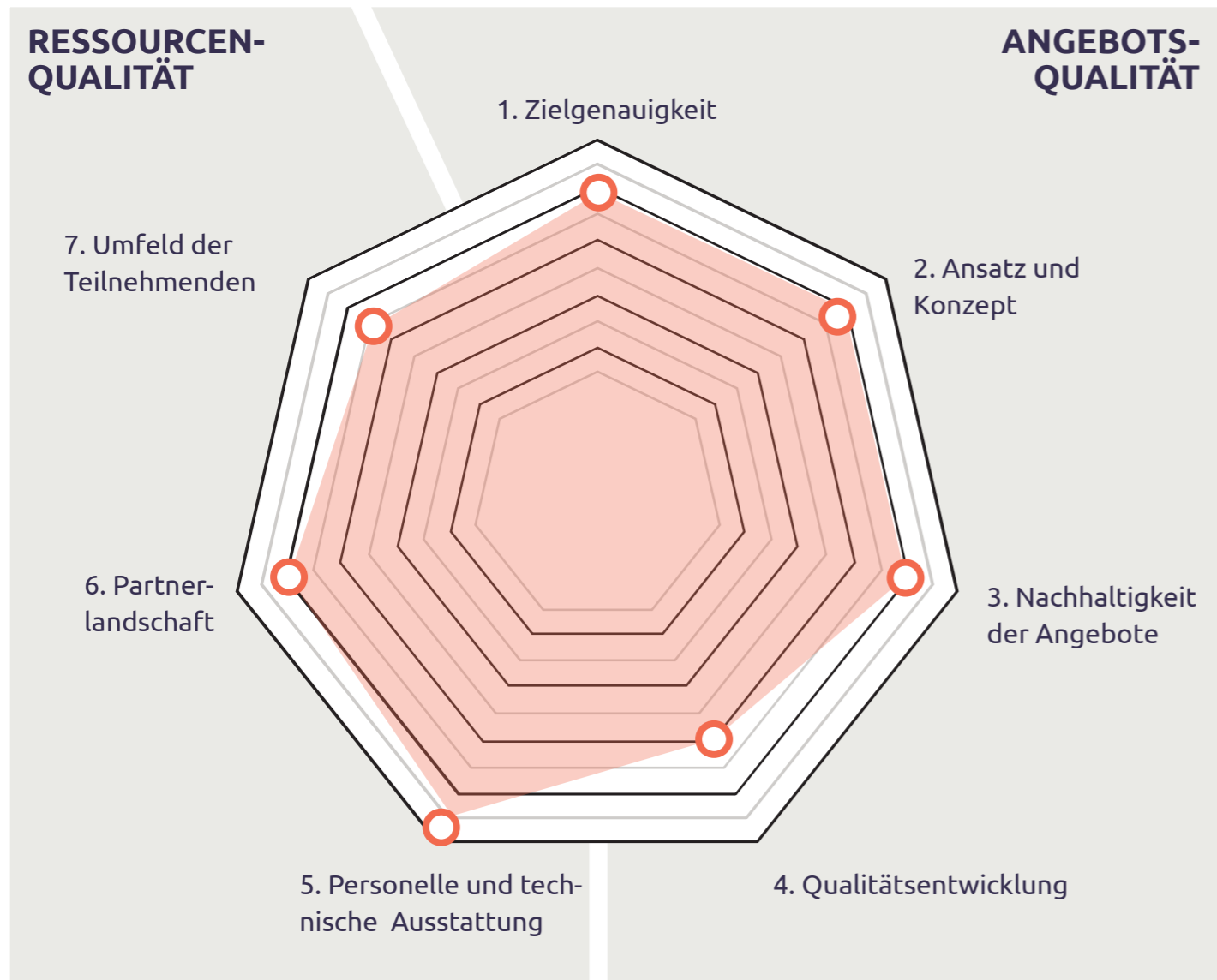
Menschen nutzen digitale Werkzeuge und gestalten die Welt aktiv mit, um den großen Herausforderungen unserer Zeit Lösungsansätze entgegenzusetzen.

Wirkungsevaluation

Wirkungsindikatoren

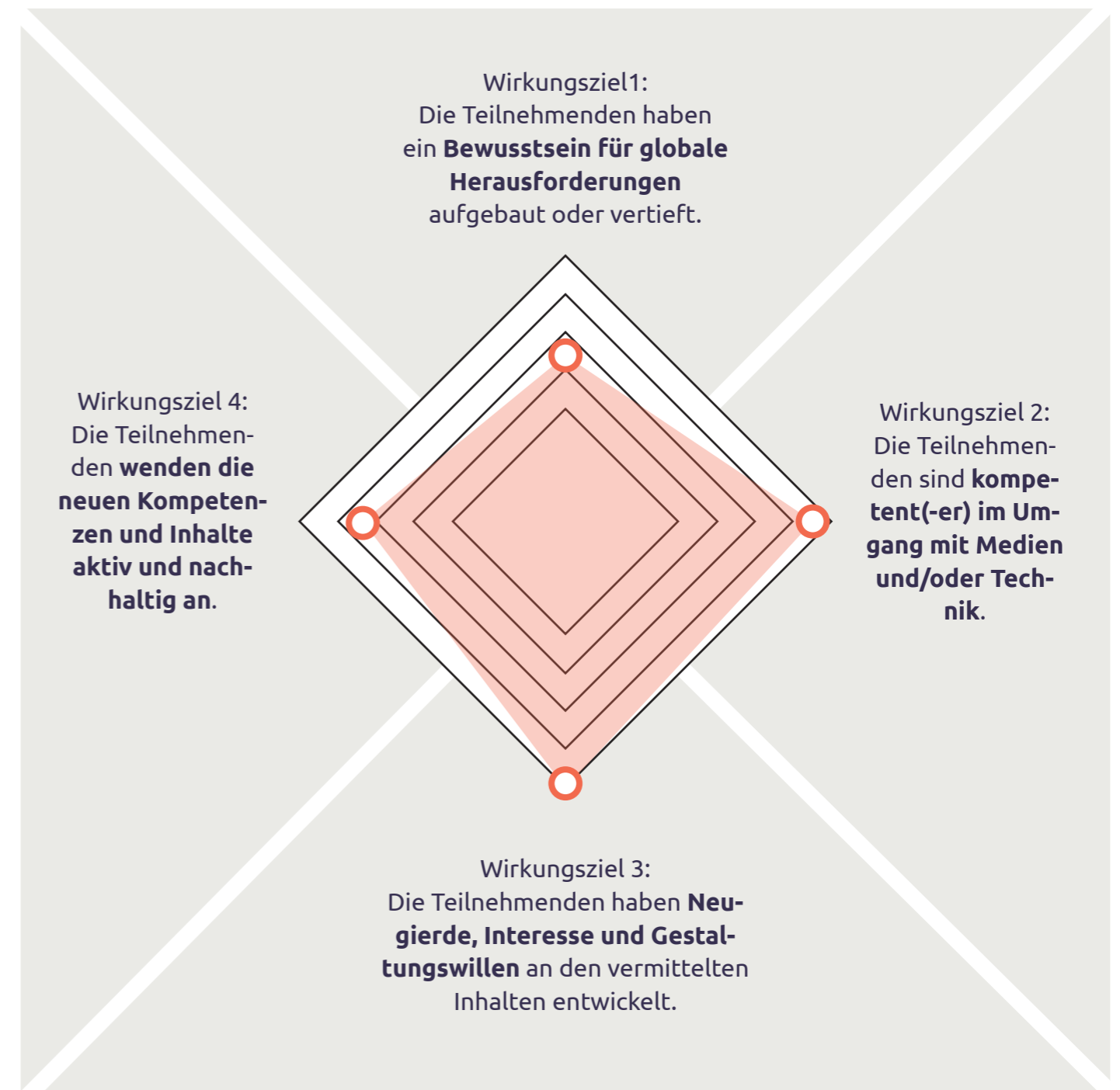
2020 haben wir den zweiten Zyklus der Wirkungsevaluation durchlaufen. Unsere Angebote und Aktivitäten haben wir also nicht nur quantitativ gemessen, sondern auch hinsichtlich unserer Wirkung auf den Prüfstand gestellt. Dafür haben wir uns an den beiden Wirkungsmessungs Frameworks der *Phineo Wirkungstreppe*, sowie der *Wirkungsmessung des Nationalen MINT Forums*.

Folgende Wirkungsindikatoren geben eine Herleitung zu den recht dargestellten Wirkungszielen. Das Spinnendiagramm zeigt, wie erfolgreich wir in den sieben Kategorien bereits arbeiten:



Wirkungsziele

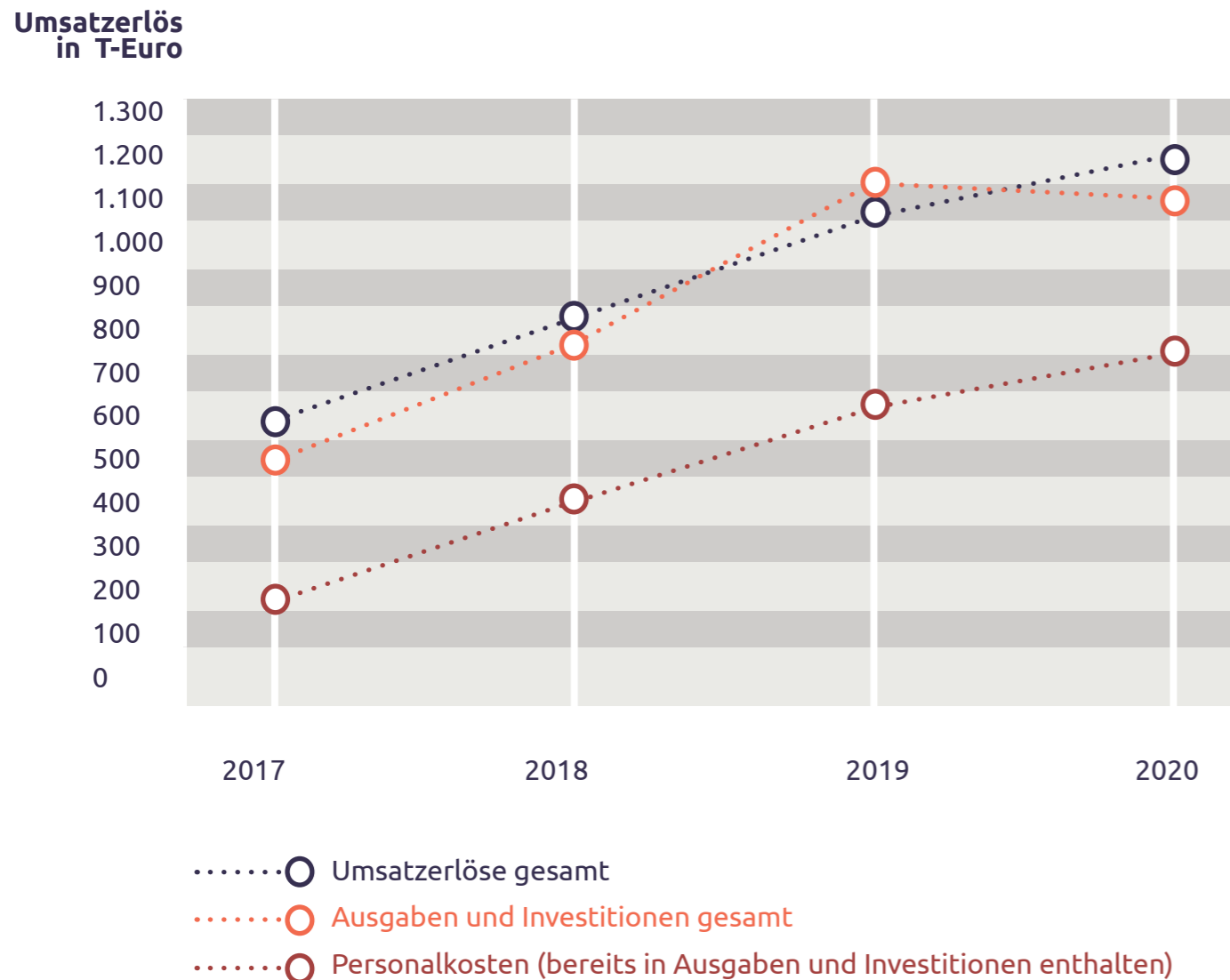
Für die gemeinnützige GmbH haben wir 4 Wirkungsziele für unsere Zielgruppen definiert. Diese haben wir nun im zweiten Jahr evaluiert. Das Diagramm hat sich zum Vorjahr, also 2019 nur marginal verändert, was uns trotz der Umstellung auf „alles digital“ in 2020 sehr freut. Untenstehend sind die Ergebnisse dieser Wirkungsmessung zu sehen. Diese Ziele wurden durch verbales Feedback der Teilnehmenden gestärkt.



Finanzen & Rechnungslegung

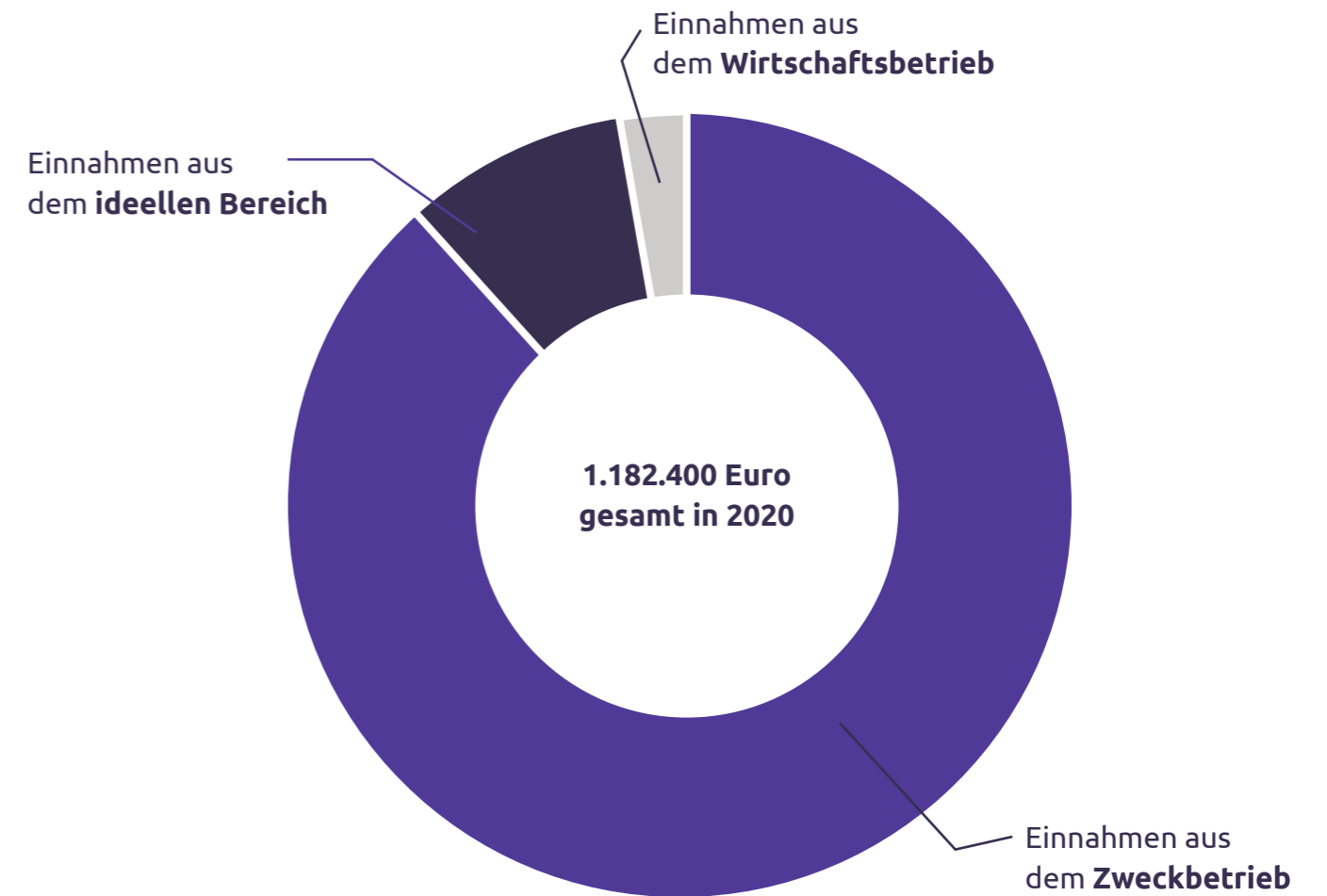
Umsatzentwicklung

Unsere Umsatzzahlen sind 2020 trotz der unsicheren Lage im ersten Corona-Frühling gesund gewachsen. Zudem haben wir trotz kurzfristiger Kurzarbeit für ca. 2,5 Monate das Team weiter aufgebaut und so neue Kompetenzen in unsere Organisation geholt. Fehlende Reisekosten, neue Akquise aber auch finanzstrategische Optimierungen haben zu einer positiven Jahresbilanz geführt. Wir sind sehr dankbar, dass wir trotz der ungewissen Zeiten unsere finanziellen Ziele für 2020 erreichen konnten und unser Geschäftsmodell in rasender Geschwindigkeit an die neuen Herausforderungen anpassen konnten. Dabei haben wir enorm von den Investitionen der letzten Jahre profitiert. Hauptsächlich der strukturelle Aufbau der TüftelAkademie hat uns ermöglicht, unsere Materialien auch dezentral nutzbar zu machen. Bezüglich unserer Kultur war es die konstante Arbeit am Team z.B. durch Offsites, Gewaltfreie Kommunikation und Teamevents.



Aufteilung der Einnahmen

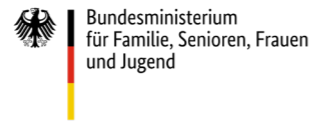
Unser Geschäftsjahr 2020 war aufgrund der Corona-Situation ein sehr ungewöhnliches. Wir haben von März bis Juni sehr wenige Projekte umgesetzt und nach der Umstellung unserer Formate auf komplett digital sind wir ab Juni wieder in die Projektarbeit eingestiegen. 2020 ist unser ideeller Bereich im Vergleich zu den Vorjahren etwas kleiner ausgefallen. Dies lag vor allem daran, dass das Projekt Digital Literacy Lab ausgelaufen ist.



Auszug unseres Netzwerks



FUTURIUM



neueshandeln



Impressum

Junge Tüftler gGmbH
Eylauer Str. 14
10965 Berlin

Verantwortlich vertretungsberechtigte Geschäftsführerinnen:
Dr. Julia Kleeberger, Franziska Schmid

www.junge-tueftler.de
post@junge-tueftler.de

Bildrechte: In diesem Wirkungsbericht wurde auf Fotomaterial von Andi Weiland, Hans Rickel sowie Coding For Tomorrow zurückgegriffen.

Illustrationen von <https://thenounproject.com>:

- kids by iconixar from the Noun Project
- Couple by iconixar from the Noun Project
- Institution by Adrien Coquet from the Noun Project Society by WEBTECHOPS LLP from the Noun Project
- speaker by IconMonk from the Noun Project

