

**THINK  
BIG**



deutsche kinder-  
und jugendstiftung

*Telefonica*  
STIFTUNG

O<sub>2</sub>



## Inhalt

Interview: „Digitale Kompetenz ist nicht angeboren.“ .....	1
Think Big: Gute Ideen? Nicht warten. Starten.....	4
Gelingsbedingungen für (digitale) Teilhabe .....	6
Interview: „Es ist gefährlich zu sagen, die sind Digital Natives, die können das eh alles“ .....	7
Think Big Projekt: weltraum .....	12



## Interview: „Digitale Kompetenz ist nicht angeboren.“

Christian Hahn koordiniert die Arbeit zum Thema Digitale Bildung bei der Deutschen Kinder- und Jugendstiftung (DKJS). Im Interview spricht er u. a. über digitale Chancengleichheit und freies WLAN in der Schule.

Freier Zugang zu Informationen und Wissen für alle – warum geht diese Internet-Utopie nicht auf?

Bei dem „für alle“ muss man zunächst danach fragen, wie es denn tatsächlich mit der Zugänglichkeit aussieht. Nicht nur im Hinblick auf die technischen Zugänge, sondern v. a. auch auf Kompetenzen.

Aber der technische Zugang schließt doch unter Jugendlichen heute niemanden mehr aus.

Da muss man genau hinschauen. Klar, im Prinzip hat jeder Jugendliche heute Zugang zum Internet. Aber wann das schnelle Datenvolumen auf dem Handy ausgeschöpft ist, hängt dann doch wieder mit dem Geldbeutel zusammen. Oder auch vom Standort – wie schnell ist das Internet für den, der im ländlichen Raum zu Hause ist. Ungleichheit gibt es also sicherlich noch, von den Zugängen in den Schulen und Klassenzimmern mal ganz zu schweigen.

Wie meinen Sie das? Always on – auch in der Schule?

Ich würde unterschreiben, dass es Schulen gut tun würde, wenn dort jeder über kostenloses WLAN mit seinem Gerät online gehen könnte. Das scheitert aber häufig schon an rechtlichen Bedenken, an der Infrastruktur oder fehlenden Administratoren. Aber ein sinnvolles Ziel ist das auf jeden Fall, damit Kinder und Jugendliche in der Schule das Internet nutzen können, unabhängig von dem, was ihre Eltern sich leisten können.

Inwiefern hängt dieses Ziel mit dem Begriff Digitale Bildung zusammen?

Zunächst mal kann Bildung an sich ja eigentlich nicht digital sein, das ist also in erster Linie ein politisches Schlagwort. Gemeint ist, dass auch das Bildungssystem den digitalen Wandel in der Gesellschaft nachvollzieht.



Also einerseits der Einzug von digitalen Methoden in den Bildungsalltag, d. h. neue Lernformen, neue Lehrformen, neue inhaltliche Formen, die sich durch den Einsatz digitaler Medien eröffnen. Es geht aber auch um den reflektierten und kreativen Umgang mit digitalen Medien über eine bloße Nutzung hinaus. Das ist eine neue Kulturtechnik, die – genau wie Lesen, Schreiben und Rechnen – erlernt werden muss. Digitale Kompetenzen werden zu einer Voraussetzung für gesellschaftliche Teilhabe und Beschäftigungsfähigkeit. Kinder und Jugendliche brauchen sie, um den digitalen Wandel mitgestalten zu können.

Welche zusätzliche Dynamik hat die Digitalisierung in das Thema Chancengleichheit gebracht?

Da finde ich einen Aspekt sehr spannend. Der Begriff der „Digital Natives“ suggeriert, dass junge Menschen durchweg viel mehr davon verstehen als Erwachsene. Dabei beschreibt er erst mal nur, dass jemand ins digitale Zeitalter hineingeboren ist und nicht, dass digitale Kompetenzen angeboren werden. Beim Blick auf die Unterschiede zwischen den Generationen, geraten die Unterschiede innerhalb der jungen Generation leicht aus dem Blick. Und das finde ich in dem Themenfeld besonders gefährlich. Und dann ist digitale Bildung inzwischen der Klassiker bei Kompetenzen, die man außerhalb von Schule erwirbt und bei der damit die Abhängigkeit von individuellen Voraussetzungen besonders groß ist.

Wen sehen Sie denn in der Verantwortung, wenn Schulen diese Kompetenzvermittlung offenbar nicht leisten können?

Aktuell gibt es viele Akteure im non-formalen außerschulischen Bereich, die diese Lücken füllen. Das ist gut so und gehört wertgeschätzt. Aber ich sehe da auch das formale Bildungssystem in der Verantwortung, weil Schulen die einzigen sind, die alle erreichen. Was vielerorts schon an guter Praxis vorhanden ist, muss in die Breite getragen werden. So lässt sich das, was inzwischen in vielen Lehrplänen steht, auch wirklich in die Praxis umsetzen.

Aber wie soll das funktionieren, dass Digital Immigrants oder sogar Outsider die Digitale Bildung von Digital Natives leisten?

Einerseits muss alles getan werden, damit Lehrkräfte sich nicht als Digital Outsider fühlen. Und dann ist die Frage, was denn die Rolle von Lehrkräften eigentlich ist. Müssen sie immer alles wissen oder geht es nicht vielmehr darum, dass sie das Lernen von Schülerinnen und Schülern begleiten. Dann kann auch das Wissen der Schüler als Stärke in Lernsettings eingebracht werden. Aber dazu braucht es Ermutigung für Lehrkräfte und sicherlich auch ein stückweit Fortbildung als sicheres Rüstzeug.

# THINK BIG

Viele Lehrkräfte haben Erfahrung in der Reflexion von Medien unabhängig von technischen Fertigkeiten, die sie einbringen können. Oft braucht es aber erst mal Überzeugungsarbeit, damit Hemmschwellen überwunden und digitale Medien im Unterricht nicht in erster Linie als Risiko gesehen werden.

[Es gibt ja auch schon einiges an verwertbaren Forschungsergebnissen zum Thema.](#)

Tatsächlich gibt es sehr viele Daten zu technischen Zugängen und Endgeräten und dazu, wie häufig bestimmte Medien im Unterricht eingesetzt werden. Interessant wäre aber die Perspektive der Kinder und Jugendlichen: Wie erleben sie den Einsatz und die Rolle von Medien in der Schule, was erwarten sie? Und welche Auswirkung hat der Einsatz digitaler Medien beim schulischen Lernen tatsächlich auf die Kompetenzentwicklung? Dazu gibt es noch nicht so viel, daher sind wir sehr gespannt auf die neue SINUS-Jugendstudie, um uns das Thema nach den einzelnen Lebenswelten der Schülerinnen und Schüler anzuschauen.



## Think Big: Gute Ideen? Nicht warten. Starten.

### Über Think Big

Think Big ist ein Jugendprogramm der Telefónica Stiftung und der Deutschen Kinder- und Jugendstiftung (DKJS) gemeinsam mit O<sub>2</sub>. Über Workshops, Coaching und finanzielle Projektunterstützung inspiriert und unterstützt Think Big 14- bis 25-Jährige dabei, sich in der digitalen Welt zurechtzufinden und ihre technologischen Fähigkeiten auszubauen. Sie lernen, Ideen und Unternehmergeist zu entwickeln und eigene soziale Projekte zu starten, um damit in der Gesellschaft etwas zu verändern.

Die Ideen reichen von einer Plattform für junge Künstler über einen YouTube-Kanal gegen Rassismus bis hin zu Apps, die den Schulalltag vereinfachen oder das Thema Börse spielerisch erklären. Die Ergebnisse aller Projektphasen dokumentieren die Jugendlichen auf der gemeinsamen Programmwebseite, damit die Ideen viele Nachahmer finden.

### Hintergrund

Digitale Kompetenzen sind heutzutage eine Schlüsselqualifikation. Wie Lesen und Schreiben stellt heute auch die Nutzung digitaler Technologien eine zentrale Kulturtechnik im gesellschaftlichen Umgang dar. Wie zuletzt die ICILS-Studie belegt hat, wird die Schule dieser Bedeutung digitaler Kompetenzen oftmals noch nicht gerecht. Think Big ist ein Programm, das das Lernen im praktischen Tun anregt und unterstützt. Die Programmpartner glauben, dass die Möglichkeiten digitaler Technologien allen offen stehen sollten. Zahlreiche Studien belegen, dass gerade sozial und bildungsbenachteiligte Jugendliche seltener Zugang besitzen und ihnen häufiger die Fähigkeiten fehlen, die digitalen Möglichkeiten von heute zu nutzen. Daher ist Think Big darauf ausgerichtet, Jugendliche aller sozialen Lagen gleichermaßen zu erreichen. Think Big glaubt an Jugendliche und ihr Potenzial, Gesellschaft positiv zu verändern. Sie brauchen dafür passende Gelegenheiten und Unterstützung. Nicht nur der Freiwilligensurvey hat gezeigt: Das Potenzial an Engagementbereitschaft junger Menschen ist bei weitem nicht ausgeschöpft. Daher bietet Think Big Inspiration und unkomplizierte finanzielle wie praktische Unterstützung. Ein Fokus liegt dabei darauf, die digitale Welt mitzugestalten. Denn die meisten Jugendlichen nutzen das Internet eher passiv und generieren selten selbst aktiv Inhalte. Deshalb unterstützt Think Big dabei, mit digitalen Technologien kreativ umzugehen und sie für gesellschaftliche Veränderung zu nutzen.



Think Big startete im Jahr 2010 und ist das größte Corporate Responsibility Programm seit Bestehen von Telefónica in Deutschland. Die Initiative ist langfristig angelegt und wird von der Telefónica Stiftung in allen europäischen Ländern gefördert, in denen Telefónica aktiv ist. Seit dem Jahr 2010 haben bei Think Big rund 74.000 Jugendliche mitgemacht und mehr als 3.000 geförderte Projekte umgesetzt (Stand 03.12.2015). Telefónica Deutschland hat mit Think Big im Jahr 2014 den Deutschen Preis für Online-Kommunikation gewonnen.

## Gelingensbedingungen für (digitale) Teilhabe

**T**eilen und Sichtbarmachen von Projekterfolgen begeistert jugendliche Peergroups und stiftet zum Mit- und Nachmachen an.

**E**xpertenwissen in multiprofessionellen Teams schafft Synergien in der Arbeit mit jugendlichen Zielgruppen.

Digitale **I**nspiration für die Projektideen und deren Umsetzung ist wichtig, um neue Wege aufzuzeigen, muss den Projekten jedoch inhärent sein und/oder diese sinnvoll ergänzen.

Individuelles (digitales) **L**ernen im außerschulischen Bereich kann Bildungslücken schließen.

Eine aufgeschlossene **H**altung von Pädagoginnen und Pädagogen gegenüber digitalen Technologien sowie digitale Affinität und Neugier sind wichtig, um jugendliche Projektmacher für digitale Projekte und Tools zu begeistern.

**A**ufsuchende Arbeit im Netz und das Nutzen von beliebten und niedragschweligen Kommunikationswegen erreicht viele Jugendliche.

**B**egleiten statt Anleiten motiviert Projektmacher und fördert individuelles Lernen nach Bedarfen.

**E**ngagement ist heutzutage vielfältig und digitale Medien ermöglichen neue Formen der niedragschweligen und kurzfristigen Beteiligung.

## Interview: „Es ist gefährlich zu sagen, die sind Digital Natives, die können das eh alles“

Patrick Lühlow und Ulrich Tausend aus dem Programm Think Big im Gespräch über digitale Medien. Von Christine Plaß, Bildungsjournalistin und Beraterin für Kommunikation



An einem sehr frühen Morgen in Berlin treffe ich Patrick Lühlow in den Räumen der Deutschen Kinder- und Jugendstiftung (DKJS) zum Interview. Ulrich Tausend schaltet sich per Skype aus München dazu. Die beiden haben sich über das Programm Think Big der Telefónica Stiftung und der Deutschen Kinder- und Jugendstiftung gemeinsam mit O<sub>2</sub> kennen gelernt. Think Big unterstützt 14- bis 25-Jährige dabei, ihre technologischen Fähigkeiten auszubauen um damit in ihrem Umfeld etwas zu bewegen. Patrick hat von Think Big Unterstützung für den Aufbau der Plattform welt-raum.org erhalten. Seine Initiative, die er mit zwei anderen gestartet hat, ermöglicht Begegnungen von Flüchtlingen und Einheimischen in Friedrichshafen. Ulrich Tausend ist Referent am JFF - Institut für Medienpädagogik und berät die Jugendlichen im Programm Think Big im Rahmen der Digitalwerkstatt zu allen Themen rund um digitale Tools.

Zusammen mit Kollegen beantwortet er die Fragen der jungen Projektmacher – ob es um Multimedia, Spiele- oder App-Entwicklung, Online-Kampagnen, Videos, Bürgermedien oder Medienkunst geht. Natürlich wird dabei multimedial kommuniziert – vom Kontaktformular über WhatsApp bis zum Videochat.

Patrick, erzähl doch mal bitte, warum ihr das Projekt welt-raum ins Leben gerufen habt?

Patrick: Wir wollten Räume schaffen, in denen sich Bürger und Asylsuchende begegnen können.



Das sind zum einen Räume, die wir selber generieren, zum Beispiel bei den Sprachtandems. Dabei helfen sich Leute gegenseitig, eine neue Sprache zu lernen. So habe ich von Hassan aus Syrien Arabisch gelernt und Hassan hat von mir Deutsch gelernt. Zum anderen machen wir Angebote in Kooperation mit den lokalen Partnern vor Ort, zum Beispiel in Zusammenarbeit mit der Volkshochschule oder mit Sportvereinen.

#### Welche Rolle spielen digitale Räume dabei?

Patrick: Der digitale Raum ist erst vor kurzem dazu gekommen, weil wir erst gar nicht vorhatten, in die Öffentlichkeit zu gehen. Wir verfolgen ein offenes Konzept, das so aussieht: 10-15 Leute treffen sich mit Flüchtlingen und machen schöne Sachen. Dafür brauchten wir keine digitalen Medien. Aber irgendwann wurde es mühselig, jedem Interessenten eine E-Mail zu schicken. Außerdem wollten wir den Flüchtlingen noch bessere Möglichkeiten bieten, unser Angebot zu nutzen. Deshalb haben wir nun eine Website entwickelt, auf der wir unser Konzept erklären und auf der Flüchtlinge mit einer interaktiven Karte Anlaufstellen in Friedrichshafen finden. Die Website ist zurzeit auf Deutsch und Englisch verfügbar, Arabisch und Französisch sollen folgen.

#### Welche Unterstützung habt ihr bei der digitalen Umsetzung gebraucht?

Patrick: Unser Mitgründer Tim kannte sich schon gut aus mit Wordpress. Zusätzlich haben wir an mehreren Trainings der Digitalwerkstatt teilgenommen. Eine Herausforderung für uns war die interaktive Karte. Hier hat Uli von der Digitalwerkstatt den Kontakt zu Gregor in Berlin hergestellt, der uns dann beraten hat.

#### Uli, du unterstützt im Rahmen der Digitalwerkstatt Patrick und andere Projekte bei allen digitalen Fragen. Wie kann ich mir das genau vorstellen?

Ulrich: Wie Patrick gerade schon erzählt hat, verfügen wir über ein großes Netzwerk an Experten und vermitteln diese an die Jugendlichen, wenn sie mit ihren Projekten an Grenzen stoßen. Als Patrick wissen wollte: Wie kann ich eine digitale Karte in eine Website einbauen?, lag er bei uns also goldrichtig. Jeder von uns hat Schwerpunktthemen, mit denen er sich besonders gut auskennt. Das geht gar nicht anders, weil sich die digitale Welt unheimlich schnelllebig weiterentwickelt und niemand überall gleichzeitig auf dem Laufenden bleiben kann.



Deswegen habe ich die Frage auch nicht selbst beantwortet, sondern Patrick den Kontakt zu Gregor vermittelt. Zusätzlich können sich die Jugendlichen auf unserer Website über nützliche digitale Tools für Einsteiger informieren. Zum Beispiel erklären wir, wie sich die Terminfindung mit Doodle erleichtern lässt, wie man Apps erstellt, Audiodateien schneidet oder eine Website aufsetzen kann. Darüber hinaus beraten wir die Deutsche Kinder- und Jugendstiftung und Telefónica, wie sie Think Big weiterentwickeln können.

### Über welche Kanäle erreicht ihr die Jugendlichen?

Ulrich: Auf unserer Website haben wir diverse Fragen beantwortet, vor denen Projektmacher stehen. Zum Beispiel erklären wir, wie man schöne Filme hinbekommt oder Flyer und Poster gestalten kann. Viele kommen über die Facebook-Seite von Think Big, andere stoßen bei YouTube auf unsere Videos. Wenn wir dort sagen: Hey man kann uns auch über WhatsApp kontaktieren, bekommen wir dort sehr viele Nachrichten. Neu ist, dass die Leute direkt am Anfang von den Programmverantwortlichen den Hinweis bekommen, dass sie uns kontaktieren können. Das ist sehr sinnvoll, denn gerade zu Beginn können wir Jugendlichen viel Arbeit ersparen. Was mir immer besonders viel Freude bereitet, ist das Face-to-Face-Training, wo wir direkt mit Projektmachern arbeiten und mitbekommen, was die machen. Es ist immer wieder toll zu erfahren, was für kreative und interessierte Menschen zusammenkommen und sich unterstützen.

### Was sind die beliebtesten Themen, mit denen Jugendliche zu euch kommen?

Ulrich: Wie entwickle ich eine App? ist ein sehr beliebtes Thema. Allerdings ist es gar nicht so einfach, eine App auf den Markt zu bringen. Viele kennen die Fallstricke nicht. Deshalb klären wir dann mit den Jugendlichen: Was willst du eigentlich machen? Ist eine App dafür überhaupt das richtige Medium?

Patrick: Für unser Projekt hätte eine App überhaupt keinen Sinn gemacht, da Wordpress unsere Seite automatisch auf die Mobilversion anpasst.

Ulrich: Ja, wenn ich Infos verbreiten will, kann eine Website viel sinnvoller sein.

### Ulrich, was wird von euren Angeboten gut angenommen, was nicht so gut?

Ulrich: Bei den Videochats behandeln wir Themen, die für viele Projekte interessant sind. Letztens haben wir erklärt, wie man digitale Projekte mit Flüchtlingen durchführen kann. Das hat sehr viele interessiert, aber leider gucken sich die meisten die Videos erst hinterher an und sind nicht live dabei während der Videochat läuft.



Das ist ein bisschen schade, weil sie dann keine Fragen an die Experten im Chat stellen können. Deshalb wollen wir in Zukunft kürzere Chats anbieten. Vielleicht finden dann mehr Leute Zeit, sich die live anzuschauen. Außerdem wollen wir die Videochats so bearbeiten, dass die Informationen auch dann noch maximal attraktiv und nützlich sind, wenn man nicht live zugeschaut hat.

Patrick: Die Videochats sind schon jetzt sehr hilfreich. Wir haben die öfter mit verschiedenen Fragen konsultiert.

Worauf seid ihr besonders stolz?

Patrick: Ich sage mal lieber, was mich besonders freut: Gestern haben wir unsere Facebook-Seite gelauncht und 200 Likes in zwei Stunden gesammelt. Schön ist auch, dass wir mittlerweile einen Namen haben in Friedrichshafen und unsere Initiative in den relevanten Netzwerken der Stadt bekannt ist. Ich freue mich darüber, dass Menschen uns ansprechen und uns eine Kompetenz unterstellen. Mein Eindruck ist, dass man mittlerweile eher kooperiert anstatt Parallelstrukturen aufzubauen, was ja jetzt auch viel besser möglich ist aufgrund der digitalen Medien.

Die digitalen Medien verändern nicht nur unseren Umgang miteinander, sondern erfordern auch eine ganz andere Lernkultur. Patrick, du bist vor ein paar Jahren noch zur Schule gegangen. Hast du davon etwas mitbekommen?

Patrick: Ich fand unbefriedigend, was in der Schule in Bezug auf digitale Kompetenzen lief. Es geht einfach nicht mehr darum, reproduzierbares Wissen in die Köpfe zu prügeln, wenn ich etwas in einer Minute bei Google finden kann. Es ist viel wichtiger zu lernen, wie ich Wissen bewerte.

Was haltet ihr von dem Begriff „Digital Natives“? Muss man mit den neuen Medien aufgewachsen sein, um sie zu verstehen?

Ulrich: Aufzuwachsen in einer Zeit, in der es digitale Medien gibt, heißt nicht, dass man damit auch umgehen kann, gerade wenn es um komplexere Themen geht. Klar kann man vielleicht ein Smartphone leichter bedienen, aber das heißt nicht, dass man auch eine App entwickeln kann. Hier hat eher jemand einen Vorteil, der Informatik studiert hat. Grundsätzlich gibt es Leute, die älter sind und digitalen Medien offen gegenüberstehen und es gibt junge Leute, die dazu überhaupt gar keinen Bezug haben.



Patrick: Auch innerhalb der Generation Y gibt es starke Unterschiede. Es ist gefährlich zu sagen, die sind Digital Natives, die können das eh alles. Man bewegt sich im Internet in offenen Räumen, wo man vorsichtig sein muss mit seinen Daten. Da besteht ein großer Informationsbedarf bei Jugendlichen. Es ist gut, dass es Programme wie Think Big gibt, wo wir uns weiterbilden können.

Nutzer geben ihre Daten sorglos preis, Unternehmen wie Google oder Facebook sammeln Wissen, das sie zielstrebig verwenden. Drohen hier neue Hierarchien von Wissen und Macht? Oder trägt das Internet eher dazu bei, dass Hierarchien verschwinden, weil immer mehr Menschen freien Zugang zu weltweit geteilten Informationen haben?

Ulrich: Es gibt tolle Beispiele wie Wikipedia, wo jeder sein Wissen der Welt verfügbar machen kann. Auf der anderen Seite gibt es viele erst mal grundsätzlich kostenlose Angebote, die aber nicht wirklich kostenlos sind, weil sie sich mit den Daten finanzieren, die man ihnen mitteilt. Dann gibt es hart geführte Auseinandersetzungen über Menschen verachtende Äußerungen auf Facebook. Es wird von Facebook gefordert, das zu verhindern. Auf der anderen Seite kann man aber auch fragen, ob es sinnvoll ist, Meinungsäußerungen zu verbieten? Das sind große Herausforderungen und während sich die Medien sehr schnell verändern, ist der Staat eher träge und langsam in seiner Gesetzgebung.

Patrick: Im Bildungsbereich sehe ich viel Potenzial. Du kannst in den entlegensten Regionen der Welt mit Internetanschluss Bildung von Top-Unis bekommen, das bricht zweifellos Hierarchien auf. Auf der anderen Seite bilden sich neue heraus: Facebook und Google haben klassische Monopolstellungen. Da muss man für Wettbewerb sorgen und wir müssen dazu kommen, die digitalen Rechte der Bürger zu stärken.

Vielen Dank für das interessante Gespräch und viel Erfolg bei euren Projekten!

## Think Big Projekt: weltraum

Was kann man tun, um mehr Nähe zwischen Asylsuchenden und Bürgern herzustellen? Wie schafft man Räume, die Begegnungen möglich machen? Antworten auf diese Fragen möchte die Initiative „weltraum“ geben. Das Projektteam hat es sich zur Aufgabe gestellt unwahrscheinliche Begegnungen wahrscheinlicher zu machen.



Seit dem Frühjahr 2014 setzt sich das Projekt „weltraum“ dafür ein, Flüchtlinge und Einheimische in der Region Friedrichshafen zusammenzubringen. Die Projektmacher organisieren Treffen, damit Flüchtlinge und Friedrichshafener gemeinsam etwas unternehmen können. Der Kontakt auf persönlicher Ebene ist besonders wichtig: Sogenannte Sprachtandems machen es möglich, dass Einheimische und Flüchtlinge direkt in Kontakt kommen und die Sprache des anderen erlernen können. Über Sport- und Musikangebote können anfängliche Berührungsängste aus dem Weg geräumt werden. Wichtig ist ihnen dabei nicht in Hilfegebende und Hilfesuchende zu unterscheiden: Es sollen Begegnungen auf Augenhöhe entstehen.

Um ein solches Netzwerk am Laufen zu halten und noch mehr Menschen verbinden zu können, suchte das Projektteam nach einer Struktur. Mit Hilfe der Think Big Förderung wollen sie über ihre digitale Plattform [welt-raum.org](http://welt-raum.org) nun einen Raum zu schaffen, der die verschiedenen Angebote für Geflüchtete in Friedrichshafen bündelt und Möglichkeiten des Austauschs aufzeigt. Während eines Face-to-Face-Trainings in München wurden die Projektmacher zu wirksamer Öffentlichkeitsarbeit und nachhaltiger Projektplanung geschult. Die Digitalwerkstatt konnte das Projektteam unter anderem bei der Erstellung einer interaktiven Karte für die Website unterstützen. „Ohne Think Big hätten wir unsere Überlegungen sicher nicht so unkompliziert umsetzen können“, so Patrick. In den kommenden Monaten wird die Webseite immer weiter Gestalt annehmen. Google Maps-Karten sollen aufzeigen, wo „weltraum“ aktiv ist. Ihr Ziel ist es jedoch, einfach Menschen in Friedrichshafen willkommen zu heißen.