

**Friederike von Gross / Renate Röllecke (Hrsg.)**

**Medienpädagogik der Vielfalt  
Integration und Inklusion**

**Medienpädagogische Konzepte und Perspektiven**

**Beiträge aus Forschung und Praxis**

**Prämierte Medienprojekte**

**Friederike von Gross / Renate Röllecke (Hrsg.)**  
**Dieter Baacke Preis Handbuch 12**  
**Medienpädagogik der Vielfalt – Integration und Inklusion**  
**Medienpädagogische Konzepte und Perspektiven**  
**Beiträge aus Forschung und Praxis – Prämierte Medienprojekte**

**Dieser Band wurde gefördert vom**

Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend (BMFSFJ)

**Herausgeber**

Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur in der Bundesrepublik Deutschland e.V.  
(GMK)

**Anschrift**

GMK-Geschäftsstelle  
Obernstr. 24a  
33602 Bielefeld  
fon 0521/677 88  
fax 0521/677 92  
email [gmk@medienpaed.de](mailto:gmk@medienpaed.de)  
homepage [www.gmk-net.de](http://www.gmk-net.de)

**Redaktion**

Dr. Friederike von Gross  
Renate Röllecke  
Tanja Kalwar

**Lektorat**

Tanja Kalwar

**Titelillustration**

kopaed

**Druck**

Kessler Druck+Medien, Bobingen

© kopaed 2017

Arnulfstraße 205  
80634 München  
fon 089/688 900 98  
fax 089/689 19 12  
email [info@kopaed.de](mailto:info@kopaed.de)  
homepage [www.kopaed.de](http://www.kopaed.de)

ISBN 978-3-86736-381-5

## Im Interview

### **Maker Days for Kids – eine viertägige offene digitale Werkstatt für 10- bis 14-Jährige**

**Bildung Innovation Migration Soziale Exzellenz e.V. (BIMS)**

**Dr. Sandra Schön**

#### ***Herausragendes und Spezielles***

##### ***Welches sind die Besonderheiten Ihres Projekts?***

Als Modellprojekt konzipiert, haben wir versucht, etwas Neues auszuprobieren: Erstens wollten wir gemeinsam mit Kindern und Jugendlichen intensiv mit digitalen Tools wie dem 3D-Drucker und Technologien wie LED arbeiten. Es ging darum, das auszuprobieren, was in der sogenannten Maker-Bewegung, d.h. bei den digitalen Selbstermachern und -machern, aktiv entwickelt und bearbeitet wird. Dabei kamen traditionelles Werkzeug (z.B. Nähmaschine, Bohrmaschine) und Materialien wie Farben und Papier ebenso zum Einsatz wie Computer, Laptops, Smartphones (u.a. zur Programmierung, zur Modellierung von 3D-Modellen, zur Produktion von Videos, zur Dokumentation der Projekte im Weblog) sowie digitale Werkzeuge (3D-Drucker, Vinyl-Cutter). Auch standen LED-Technik zum Löten, Raspberry Pi, *Lego Mindstorms* und Co. für technische Projekte zur Verfügung. Freifunk und entsprechende Endgeräte ermöglichten den Zugang zu Programmierumgebungen sowie zu Tools (u.a. *Scratch* bzw. der gemeinsame Ordner) und Webseiten mit weiteren Tipps für die individuellen Projekte. Da gab es auch für uns schon in der Vorbereitung vieles zu lernen und zu entdecken.

Zweitens war das Projekt als offene Werkstatt geplant. Damit das ohne Anmeldung funktioniert, musste reichlich geplant werden: So sind u.a. die Werkstattführungen zur Begrüßung von Neuen oder auch die Dokumentation von Ergebnissen im Weblog entstanden.

Drittens strebten wir an, trotz einer großzügigen Zuwendung der HIT-Stiftung, auch

zahlreiche weitere Personen und Einrichtungen in das Projekt einzubinden, damit es gut vorbereitet und im Umfeld verankert durchgeführt werden konnte. Nur so konnten wir von der Planung und Durchführung bis hin zu der Verbreitung der Ergebnisse und Erfahrungen auf ein ausreichendes Polster an Ressourcen zugreifen und dementsprechend die Qualität aller Etappen sichern.

Somit ist uns, viertens, wohl auch die Dokumentation und Verbreitung der Erfahrungen gelungen: Wir haben mehrere Beiträge dazu veröffentlicht und über das Projekt wurde an zahlreichen Stellen berichtet. Während der Werkstatt wurden auch Lernvideos zum Making gedreht, für einen Online-Kurs für die Plattform iMooX.at, an dem dann später mehr als 500 Personen teilgenommen haben. Neben dem Weblog zum Projekt entstand in der Folge auch noch ein Handbuch zum Making mit Kindern<sup>3</sup>, das Martin Ebner und Kristin Narr mit mir herausgegeben haben.

#### ***Ziele und Methoden***

##### ***Welche medienpädagogischen Ziele wurden mit welchen Methoden verfolgt?***

Das Projekt unterscheidet sich von vielen Initiativen aus dem Making-Bereich, die sich auf die Entwicklung von MINT-Interessen und -Kompetenzen konzentrieren, da es eben auch weitere (medien-) pädagogische Zielsetzungen verfolgt: nämlich Kinder und Jugendliche für die aktive Nutzung mit traditionellen und neuartigen Werkzeugen, Technologien und Nachhaltigkeitsthemen zu begeistern. Kreative Lösungen, selbst gemachte Produkte und Lernerfolge stärken die Kompetenzen und Selbstwirksamkeit der jungen Mitmacher/-innen. Bei den Ma-



ker Days wurden neuartige Medien verwendet und kreativ genutzt. Die Arbeit ging also weit über ein abstraktes, bloß rezeptives Kennenlernen hinaus: Es wurde nicht vorgeführt, wie ein 3D-Drucker funktioniert, sondern die Teilnehmenden entwarfen zahlreiche 3D-Modelle am Rechner, informierten sich über erste Schwierigkeiten beim Ausdrucken, korrigierten die Entwürfe und konnten dann die Produktionen gedruckt und stolz nach Hause tragen. Kreativität war dabei natürlich gefragt: Was kann ich mit den Werkzeugen anstellen?

Neben den unmittelbaren medienpädagogischen Zielsetzungen war das Projekt als Modellprojekt konzipiert, d.h. eine intensive Phase der Projektentwicklung und -begleitung bzw. Veröffentlichung von Ergebnissen und Materialien war vorgesehen. Ausgehend von einem ersten Projektplan wurde das Konzept der offenen Werkstatt über mehrere Monate hinweg entwickelt und dabei Handbücher und Weblogs mit Maker-Aktivitäten berücksichtigt. Neben den Abläufen wurden auch unterschiedliche Materialien, z.B. die Workshop-Ankündigungen, Anmeldeformulare u.a. entworfen. Zudem diskutierten wir mit bis zu acht Peer-Tutorinnen und -Tutoren bei drei Vorbereitungstreffen die Angebote, Abläufe und Strukturen und entwickelten sie weiter. Die Peer-Tutorinnen und -Tutoren waren Jugendli-

che, die in vorherigen Medienprojekten eingebunden waren. Zwölf erwachsene Helfer/-innen (davon drei ehrenamtliche) und acht Jugendliche nahmen schließlich an zwei Workshops teil, bei denen zum einen das Konzept und zahlreiche Werkzeuge vorgestellt wurden und zum anderen wurde im Salzburger Happylab die Nutzung der Leihgeräte (3D-Drucker, Vinyl-Cutter) geschult. Schließlich diente das Projekt auch der Vernetzung und Kommunikation lokaler, aber auch überregionaler Aktiver im Feld.

Für die Gestaltung der Werkstatt wurden am Anfang sechs (pädagogische) Zielsetzungen festgehalten, die bei der Planung und Umsetzung Berücksichtigung fanden. Wir haben diese bereits früh schriftlich festgehalten:

- Um insbesondere benachteiligte Kinder und Jugendliche zu erreichen, wurde das Projekt möglichst **offen und niederschwellig** gestaltet. Die Veranstaltung im Haus der Jugend, das überwiegend von Hauptschülerinnen und -schülern aus der Nachbarschaft besucht wird, erforderte eine sprachlich einfache Bewerbung. Auf Plakaten und Flyern fanden sich nur Bilder und das Wort „digital“ als ein Hinweis auf die digitalen Werkzeuge. Die gezielte PR in der Hauptschule war eine entsprechende Maßnahme. Auch

entstanden keine Gebühren und es war keine Anmeldung notwendig.

- **Mitgestaltung und Partizipation:** Bereits im Vorfeld wurden Jugendliche (ab ca. 12 Jahren) dazu aufgerufen, bei der Vorbereitung der *Maker Days* mitzuwirken (Planung, Konzeption, Gestaltung, PR und Co.) und als Peer-Tutorinnen und -Tutoren ausgebildet (gemeinsam mit den erwachsenen Betreuenden). Während der *Maker Days* konnten die Peer-Tutorinnen und -Tutoren oder andere Teilnehmer/-innen nicht nur eigene Projekte initiieren, sondern auch in die Gestaltung und das Angebot eingreifen, beispielsweise eigene Workshops ankündigen und durchführen (unter Leitung der Jugendlichen). In einer Feedback-Runde am Ende der Veranstaltung wurden schließlich Verbesserungsmöglichkeiten für zukünftige (ähnliche) Veranstaltungen gesammelt. Die Projekte wurden auf Wunsch fotografiert und mit der ID der Teilnehmer/-innen versehen, so dass alle ein individuelles Projektportfolio anzeigen können.
- Für das Konzept der Kreativ-Werkstatt war die **Entwicklung und der Austausch von Ideen** zentral. In der „Ideen-Lounge“ wurde gezielt „gesponnen“, aber auch kritisch verbessert: Welche Ideen gibt es? Was gefällt uns? Was machen eigentlich andere? Gute Einfälle konnten gerne abgeschaut werden, sie wurden z.B. am Ende des Tages vorgestellt. Dafür gab es auch ein großes Angebot an Büchern und Ideenskizzen, die in der „Ideen-Werkstatt“ aufgehängt waren. Ein *Maker*-Tagebuch für jede/n Teilnehmer/-in half, Konzepte und Erfahrungen festzuhalten und durch die offene Raumgestaltung konnte man vielseitige Projekte der anderen beobachten.
- Die Aneignung von Lebensräumen durch digitale und herkömmliche Werkzeuge ist untrennbar mit der **Erweiterung von Medienkompetenz/IT-Kompetenz** verbunden. Diese Erweiterung des eigentlichen Wissens erfolgte dabei beiläufig und i.d.R. selbstgesteuert. Die Teilnahme an Workshops war freiwillig, auch standen Selbstlernmaterialien zur Verfügung. Daneben halfen natürlich

Peer-Tutorinnen und -Tutoren und (erwachsene) Betreuer/-innen – sowie das permanent und überall (WLAN) vorhandene Internet (Freifunk).

- Die Angebote selbst wurden **gendersensibel** ausgewählt, d.h. Mädchen und Jungen sollten sich von den Angeboten angesprochen fühlen. Das bedeutet auch, dass es keine stereotypen „Pinke-Prinzessinnen“-Workshops oder „Ballerbuben“-Workshops gegeben hat.
- Die Angebote sollten **in der Lebenswelt der Teilnehmer/-innen erreichbar** und das Erlernte/Erarbeitete möglichst auch später für sie nutzbar sein. Wenn möglich, sollten alle Materialien, Werkzeuge, Ausstattungen kostenfrei oder kostengünstig erhältlich (z.B. Open Source oder als kostenfreies Webangebot), einfach erreichbar (z.B. hat jeder Haushalt i.d.R. ein Smartphone) und nachhaltig sein (d.h. die Produktion von Abfall wird vermieden bzw. werden Abfallprodukte als Ausgangsmaterialien zur Verfügung gestellt). Die Programmierumgebung *Scratch* ist beispielsweise kostenfrei, in Webbrowsern zugänglich und es wird nicht mal eine E-Mail-Adresse zum Mitmachen benötigt.

## **Medienkompetenz und Medienbildung durch Praxisprojekte**

### **Welche Vorkenntnisse hatten die Teilnehmerinnen und Teilnehmer?**

Einige Teilnehmer/-innen, die zu den *Maker Days* kamen, kannten den 3D-Drucker bereits aus dem Fernsehen oder Bekanntenkreis. Anders als bei den Peers gab es unter den Teilnehmenden keine/n, die/der all die neuartigen Tools kannte und/oder bedienen konnte: Darunter waren programmierbare Roboter, Drohnen, fliegende Fische, Nähmaschinen, ein 3D-Stift (mit dem man mit geschmolzenem Filament „malen“ kann), Kameras, Tablets, Computer, 3D-Modellierungs-Tools, *Lego Mindstorm* etc. Wir wollten bewusst mit neuen Tools arbeiten, mit denen die Teilnehmenden noch wenig Erfahrung hatten.

Bis auf eine Peer-Tutorin, die eine Montessori-Schule besuchte, waren die Teilnehmer/-

innen an staatlichen Schulen und brachten wenig Erfahrung mit dem offenen Setting mit. Nach und nach lernten sie in der Offenheit eigene Ideen zu entwickeln und die Materialien und Werkzeuge einfach zu nutzen.

### ***Welche Bereiche der Medienkompetenz fördert das Projekt?***

In diesem Projekt haben kritisch-reflexive Überlegungen eher wenig Raum eingenommen: Es ging vor allem darum, Neues kennenzulernen, auszuprobieren und ganz konkrete Produkte zu erschaffen. Dabei spielten auch weitreichende Themen wie Müllvermeidung bzw. Nachhaltigkeit eine wichtige Rolle. So haben wir aktiv Up-cycling betrieben bzw. wollten auch möglichst wenig Müll produzieren. In erster Linie ging es bei den *Maker Days* um Medienkunde, -nutzung und -gestaltung. Die Teilnehmer/-innen konnten viele neue Werkzeuge, Techniken, Technologien kennenlernen und ausprobieren und damit ganz konkrete Projekte erarbeiten.

### ***Welche Kenntnisse haben die Teilnehmenden erworben?***

Am ersten Tag äußerte eine Teilnehmerin: Wenn sie zu Hause erzählte, was sie in der Werkstatt alles gemacht oder gesehen hat, würde ihr das niemand glauben oder an ihrem Verstand zweifeln. Unter vielem Gelächter stimmten andere zu. Und sicher war all das Neue ein wichtiges Moment und reizvoll für die Teilnehmer/-innen: Sie haben Dinge gesehen und ausprobiert, die ihre Eltern in der Regel nicht kennen – z.B. ein Traumhaus am 3D-Drucker konstruiert, LEDs verlötet, eine VR-Brille selbst gebastelt und genutzt, Lightpainting ausprobiert oder einen fliegenden Fisch gebaut. Ich hoffe natürlich, dass viele Teilnehmer/-innen auch davon profitieren, sich selbst als aktiv, kreativ und erfolgreich erlebt zu haben, oder dass mal etwas nicht geklappt hat, was einen zwar selbst ärgert, aber keine Ermahnung oder schlechte Note zur Konsequenz hatte.

In besonderem Ausmaß profitierten sicher unsere acht Peer-Tutorinnen und -Tutoren von dem Projekt. Und natürlich auch wir Erwachsenen, denn wir haben ja nicht weniger gelernt als die jungen Teilnehmer/-innen.

Oftmals ist es schwierig, in einem solchen offenen Setting zu erfassen, welche Kenntnisse genau erworben werden. Wir sind deshalb sehr zufrieden damit, relativ genau zu wissen, was die Teilnehmer/-innen gemacht haben. Wir haben dazu die IDs der Teilnehmer/-innen systematisch erfasst, z.B. bei den Workshops, bei der Ausgabe von Folien für den Vinyl-Drucker oder beim 3D-Druck. Für uns waren bei der Auswertung der Aktivitäten auch beispielsweise Unterschiede von Jungen und Mädchen bzw. die unterschiedlichen Schulformen<sup>4</sup> von Interesse. Jungen haben demnach häufiger mit dem 3D-Drucker gemalt, nur Mädchen haben sich den 3D-Stift ausgeliehen.<sup>5</sup>

### ***Probleme und Grenzen***

#### ***Gab es strukturelle oder pädagogische Grenzen und Stolpersteine bei der Vorbereitung oder Durchführung des Projekts? Wie wurden diese Probleme bewältigt?***

Wir haben das Projekt selbst entwickelt – das ist für Nachahmer/-innen sicher weniger aufwendig. Und unser Projekt war mit vielen Teilnehmenden und einem sehr guten Betreuungsverhältnis groß angelegt. Das ist nicht einfach umzusetzen. Hierfür bedarf es besonderer Budgets und ehrenamtlichen Engagements. Daher ist das Angebot, so wie es bei uns stattgefunden hat, wohl auch nur schwer als *Regelangebot* in der Jugendarbeit umzusetzen. Wenn jedoch bereits eine Werkstatt, ein Makerspace o.ä. vorhanden ist, kann je nach Räumlichkeit etwas Ähnliches gelingen. Bei den *Maker Days* hatten wir ja quasi ein ganzes Haus der Jugend zur Verfügung bzw. für unsere Zwecke umgestaltet und genutzt.

Die Fördermittel der HIT-Stiftung und die zahlreichen Kooperationen haben es weiter ermöglicht, in jeder einzelnen Projektphase mit so aufwendigem Einsatz vorzugehen.

Das Projekt *Maker Days for Kids* wurde unter der Leitung des BIMS e.V. durchgeführt, ist aber ein echtes Kooperationsprojekt. Partner waren dabei die Technische Universität Graz, das Schülerforschungszentrum Berchtesgadener

Land, die Salzburg Research Forschungsgesellschaft mbH und das Haus der Jugend Bad Reichenhall. Gefördert wurde das Projekt von der HIT Kinderstiftung. Unterstützt wurde das Projekt unter anderem von Boesner Bad Reichenhall – Künstlermaterial, Computer Schmidt Bad Reichenhall, Happylab.at – Das FabLab Salzburg und der Mittelschule Bad Reichenhall Zenostraße. Darüber hinaus haben uns zahlreiche Personen auch ehrenamtlich unterstützt. Als weitere Unterstützer/-innen – z.B. Expertinnen und Experten vor Ort – sind vor allem Gregor Lütolf (PH Bern) und Mathias Wunderlich (FASW) zu nennen, bzw. der Beirat, der uns v.a. in der Konzeptionsphase unterstützte, eine Übersicht findet sich hier: <https://makerdays.wordpress.com/unterstuetzerinnen/>.

Eine Herausforderung war beispielsweise die Werbung für das Projekt. Es ist generell schwierig, in den Schulen Werbematerialien auszuliegen. Bei uns haben die Peer-Tutorinnen und -Tutoren die Direktorinnen und Direktoren angeschrieben und um das Aufhängen der Plakate gebeten, was dann reihenweise nicht geschah. Umgekehrt kann die Zusammenarbeit auch wunderbar klappen, so hat die Schulleiterin der anliegenden Mittelschule sogar Durchsagen zu den *Maker Days* gemacht – mit dem Resultat, dass von ihrer Schule besonders viele Kinder kamen. Auch hat sich die Zeitung nicht für die Veranstaltung interessiert – das Regionalfernsehen hatte aber schon von den Vorbereitungen ausführlich berichtet, sogar der österreichische Pressedienst (APA) hatte eine Meldung herausgegeben. Insbesondere bei der PR ist so ein Projekt, zumindest hier bei uns, eine echte Herausforderung. Bei uns kam noch der Thrill dazu, dass wir keine Anmeldungen vorgesehen haben, um niemanden abzuhalten, und wir einfach nicht wussten, wie viele dann wirklich kommen werden.

## **Technik**

### ***Welche technischen Voraussetzungen müssen für Projekte wie Ihres gegeben sein?***

Es muss ja nicht gleich eine Maker-Werkstatt sein, wie wir sie im großen Stil erprobt haben.

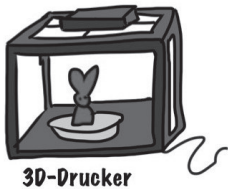
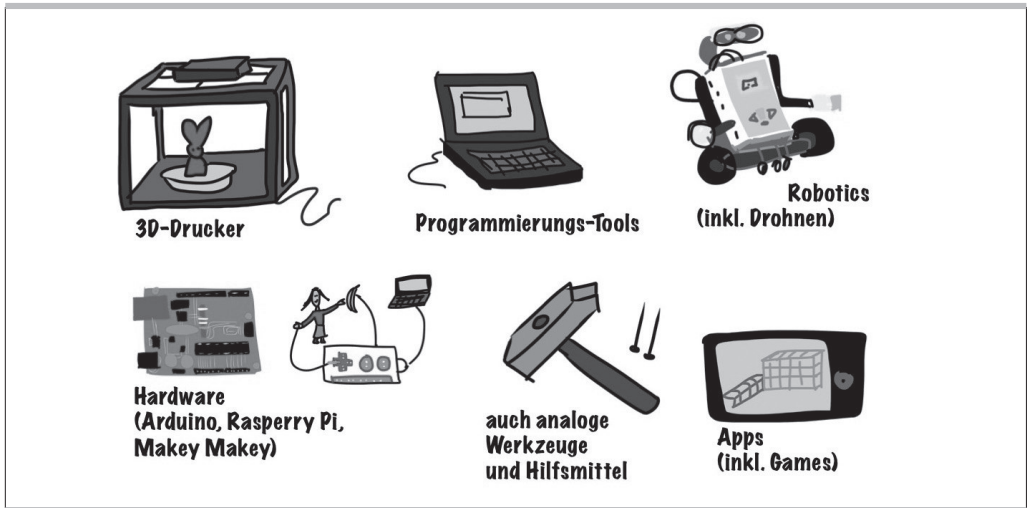
Und teuer oder nagelneu muss auch nur wenig sein – 3D-Drucker lassen sich auch ausleihen – wir hatten z.B. einen vom Happylab in Salzburg. Ein offenes WLAN bzw. Freifunk ist zum Beispiel für Recherchen wichtig. Oder man geht gleich in ein vorhandenes FabLab oder einen Makerspace. Kindern fehlt dort aber evtl. all das traditionelle Werkzeug. Beim Making geht es auch um Technik, aber aus meiner Sicht v.a. um eine Methode und Haltung – welche Technik dann im Detail vorhanden ist, ist gar nicht so wichtig.

## **Tipps für die Praxis**

### ***Welche Ratschläge oder Empfehlungen können Sie Interessierten geben, die ähnliche medienpädagogische Projekte durchführen möchten?***

Wer Making ausprobieren will, findet konkrete Anleitungen und Material-Listen im „Handbuch zum Making mit Kindern“<sup>6</sup> – das richtet sich insbesondere an Anfänger/-innen. Darin beschreibt Steffen Griesinger, wie man VR-Cardboard-Brillen baut (dem Guckkasten-Projekt), Gregor Lütolf zeigt, wie man den 3D-Druck im Unterricht einsetzt und Daniel Seitz beschreibt den Jugend-Hackathon *Jugend hackt*. In dem Handbuch werden 33 Projekte rund um das kreative digitale Gestalten mit Kindern und Jugendlichen in der Schule, in der Freizeit und MINT-Initiativen vorgestellt.

Und ein Extra-Tipp: Zunächst wussten wir nicht so recht, ob es wirklich notwendig ist: Bei uns hatten Eltern keinen Einlass. Wir wollten vermeiden, dass sie neugierig herumstehen und sich einmischen – die neuartigen Werkzeuge sind ja auch für die Eltern interessant, das ganze Setting ungewöhnlich. Eine Ausnahme waren Elternführungen durch die Werkstatt und die öffentliche Abschlusspräsentation am Folgetag, also nach vier Tagen Werkstatt. Heute würden wir das wieder so machen, weil es sehr schön signalisiert: Hier seid ihr – die Kinder und Jugendliche – an erster Stelle, das ist euer Ort – und der ist auch etwas Besonderes, da darf nicht jeder hin.



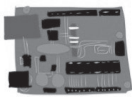
**3D-Drucker**



**Programmierungs-Tools**



**Robotics  
(inkl. Drohnen)**



**Hardware  
(Arduino, Raspberry Pi,  
Makey Makey)**



**auch analoge  
Werkzeuge  
und Hilfsmittel**



**Apps  
(inkl. Games)**

## Motivation

**War es notwendig, die Zielgruppe für das Projekt zu motivieren? Wenn ja, warum und wie?**

Die Peer-Tutorinnen und -Tutoren waren in Vorläuferprojekte des BIMS e.V. eingebunden und begeistert dabei. Die Teilnehmer/-innen für die Werkstatt mussten erst erreicht und gefunden werden – und da es keine Anmeldung o.ä. gab, war es auch aufregend abzuwarten, wie gut uns das gelingen wird. Die Teilnahme war zwar kostenlos – aber eben auch freiwillig.

Durch eine entsprechende Befragung bei der Registrierung der Teilnehmer/-innen wissen wir recht genau, wie sie von der Veranstaltung erfahren haben. Viele wurden auch von ihren Eltern motiviert zu kommen bzw. mussten von diesen häufig auch von weiter her gefahren werden. Dass es uns gelungen ist, zu motivieren, zeigt sich u.a. an der hohen Quote von Teilnehmenden, die am zweiten Tag gleich wiederkamen (86 %). Eine Gruppe von vier Kindern, die täglich da waren, musste jeden Tag aufs Neue ein (Groß-) Elternteil mobilisieren, die 55 km lange Strecke auf sich zu nehmen.

**Was hat den beteiligten Kindern und Jugendlichen besonders viel Spaß gemacht?**

Ich denke, die Kombination aus dem Neuartigen und die vielen Freiräume haben den

Teilnehmenden besonders viel Spaß gemacht. Als wir am dritten Tag sagten: Wir lassen die Drohne draußen steigen, war der Saal auf einmal nahezu leer. Also kam auch die Frischluft nicht zu kurz.

Die Drohne landete dann übrigens auf dem benachbarten Hallendach und bis der Hausmeister kam, um sie herunterzuholen, wurde ihm ein T-Shirt mit der Aufschrift „Drohnen-Retter“ produziert.

**Und was fanden Sie selbst besonders motivierend?**

Ich habe mich mit den *Maker Days* für Fördergelder beworben und kam nicht in die engere Auswahl – das Vorhaben war wohl einfach zu neu – oder fremdartig? Ich habe dann über diese Absage gebloggt – und nebenbei im Praxisblog Medienpädagogik und an anderen Stellen eben all das, was ich über das Making zusammengetragen hatte, veröffentlicht. Dann wurde ich von Felix Dresewski angeschrieben und gefragt, ob er den gescheiterten Antrag lesen könne und ob die HIT-Stiftung das Vorhaben unterstützen könnte. Eine Idee veröffentlichen und so einen Förderer finden – das ist eine echte Alternative zu den sonst üblichen Anträgen. Überhaupt war die Zusammenarbeit mit der Stiftung eine tolle Erfahrung – unbürokratisch, professionell und wirklich interessiert am Projekt und dessen Verbreitung.



Eine andere für mich motivierende Geschichte: Ein Junge, sein Name ist Michael, hat am letzten Tag in der Ideen-Lounge ein Bild gemalt, wie er sich seine Schule vorstellt, also eine Schule, die er mit Begeisterung besuchen würde. Die Skizze trug den Titel „Maker-Schule“.

Und dann noch: Eben weil das Projekt aufwendig war, haben wir es nicht in gleicher Weise wiederholen können. Aber ich freue mich, wenn ich Kinder sehe, die ich zwar nach fast 18 Monaten nicht mehr spontan erkenne, aber die anscheinend noch stolz das *Maker Days*-Lanyard als Schlüsselanhänger nutzen. Oder wenn eine Mama ein halbes Jahr später via Facebook den Kontakt sucht und fragt, ob sie ihrem Sohn lieber *Leap Motion* (damit kann man Computer mit Gesten steuern) oder ein *MaKey-MaKey-Kit* (um alternative Tastaturen, z.B. aus Knete, zu kreieren) kaufen soll – von beidem schwärmt ihr Junge noch. Außerdem finde ich es wunderbar zu sehen, wie die Partner beim Projekt und die Personen, die eingebunden waren, Making und auch die neuen Kontakte für weitere Vorhaben nutzen. Die *Maker Days* waren wohl einmalig – haben aber Zahlreiches und Weitreichendes initiiert.

### ***Nachhaltigkeit und Wirkung des Projekts***

***Welche Veränderungen haben sich durch die Medienprojekte in der Zielgruppe, in Ihrer Einrichtung oder den beteiligten Einrichtungen, im Stadtteil etc. ergeben?***

Ein Mädchen hat schon zwei *Jugend hackt*-Veranstaltungen, ein weiteres ein *Jugend hackt*-Event besucht. Darauf bin ich besonders stolz. Und ich denke, das Vorhaben hat alle Beteiligten inspiriert. Die Salzburg Research Forschungsgesellschaft bietet so seitdem regelmäßige *Maker Days*-Workshops in der Salzburger Stadtbibliothek an. Bei Martin Ebner an der TU Graz dreht sich weiterhin vieles rund um das Making, sein Team hat ja auch die Produktion des Online-Kurses zum Making mit Kindern umgesetzt. Mathias Wunderlich, der die *Maker Days* besucht hat, hat seinen Traum von einem Makerspace an seiner Schule (FASW) schon fast umgesetzt – es wird noch gebaut.

### ***Läuft das Projekt noch und wenn ja, wie lange? Oder gibt es Anschlussprojekte?***

Während der offenen Werkstatt wurden zudem Videos für den ersten deutschsprachigen Online-Kurs für die Plattform iMooX.at zum „Making mit Kindern“ gedreht, bei dem mehr als 500 Personen teilnahmen. Inzwischen ist das Kursmaterial auch komplett im Medienpädagogik Praxisblog erschienen. Und aus dem Kurs entstand wiederum das oben vorgestellte, offen lizenzierte Handbuch zum Making mit Kindern.

### ***Themen***

***Welche Themen (Inhalte) waren im Projekt für Ihre Zielgruppe besonders spannend?***

Sicher das Modellieren in 3D und der 3D-Druck – wobei feststeht: Nur in 3D zu modellieren ist ohne späteren Druck nicht halb so interessant für diese Altersgruppe. Eine Drohne steuern war im April 2015 auch noch ein echter Höhepunkt. Und manche haben auch ganz konzentriert gebastelt und waren dann sehr stolz auf ihre Pappkarton-VR-Brillen.

Was mich ebenso überraschte: Die Bohrmaschine und die Nähmaschine waren für einige genauso spannend wie für andere der 3D-Doodler oder der fliegende Fisch. Viele Kinder dürfen diese Werkzeuge zuhause oft gar nicht nutzen – oder es gibt sie dort gar nicht.

### ***Trends und Interessen der Zielgruppe***

***Welche neuen Medientrends, medialen Interessen oder Aspekte der Medienkultur sind in Ihrer Zielgruppe in jüngster Zeit besonders aktuell?***

YouTube und Games sind weiterhin ein heißes Thema – und zwei der Peer-Tutorinnen bloggen. Ich schau mir aber gar nicht so sehr an, was meine Zielgruppe interessiert, sondern was sie zukünftig interessieren könnte: 360-Grad-Videos und Augmented Reality, selbstfahrende Autos und Roboter und wie sich dadurch unsere Lebenswelt ändert. Ein Kindergartenkind von heute wird so absehbar keinen Autoführerschein mehr machen.

### **Wie geht man in Ihrer Einrichtung/wie gehen Sie evtl. darauf ein?**

In meinen Projekten versuche ich in der Regel, etwas ganz Neuartiges auszuprobieren. 2012 war das z.B. die Lernvideo-Produktion am Tablet. Auch im nächsten Projekt werden wir wohl mit Werkzeugen arbeiten, mit denen die Teilnehmer/-innen noch nicht vertraut sind. Ich denke zum Beispiel an eine Filmproduktion in 360 Grad.

### **Perspektiven**

#### **Welche Chancen sehen Sie vor dem Hintergrund Ihres Erfolgs**

##### **a) für die medienpädagogische Projektarbeit an Ihrer Einrichtung?**

Meine Mitstreiter/-innen und ich fühlen uns absolut bestärkt in dem, was wir tun, und in dem, was wir beim BIMS e.V. in Bezug auf offene Bildung und Arbeit mit Medien bzw. Technologien anstoßen und ausprobieren. Natürlich hoffe ich, dass diese Auszeichnung auch bei weiteren Vorhaben Vertrauen schafft, was die Qualität der Durchführung und Umsetzung betrifft. In dem Feld der Modellprojekte und dort, wo wir eben arbeiten, sind wir auf Fördergelder und Unterstützung angewiesen. Und ich würde mich besonders freuen, wenn wir diese Unterstützung zukünftig in noch größerem Ausmaß von lokalen und regionalen Organisationen erhielten.

##### **b) für medienpädagogische Projektarbeit generell?**

Ich hoffe, dass insbesondere unsere ausführliche Dokumentation, die Materialien wie der Online-Kurs oder das Handbuch weiterhin zur Verbreitung des Wissens über und die Umsetzung von Maker-Projekten führen.

### **Struktur und Rahmen**

#### **Welche Rahmenbedingungen für Projektarbeit sind wünschenswert? Wie kann man diese schaffen?**

Was mich ärgert ist, wenn in machen Ausschreibungen so krasse Einschränkungen für Honorare oder Zeiten vorgenommen werden, dass von vornherein ehrenamtlich zugearbeitet

werden muss – ich möchte ja mit Profis arbeiten. Gerade für neuartige Praxisprojekte gibt es auch nur wenige Ausschreibungen – zumal in meinem Teil von Deutschland, auf dem Land.

### **Feedback**

#### **Gab es abschließend seitens der Zielgruppe Verbesserungsvorschläge, weiterführende Ideen bezüglich Ihres Projektes?**

Die Kinder hätten die *Maker Days* am liebsten in den nächsten Ferien wiederholt. Und ein Junge hat sich ja, wie beschrieben, seine Schule als *Maker-Schule* erträumt.

### **Interviewpartnerin**

**Dr. Sandra Schön:** (Jg. 1976) ist promovierte Erziehungswissenschaftlerin und hat an der LMU München Pädagogik, Psychologie und Informatik studiert; forscht bei der Salzburg Research Forschungsgesellschaft mbH seit 2006 in (inter-)nationalen Projekten im Themenfeld von Internet und Openness; leitet beim BIMS e.V. unregelmäßig medienpädagogische Praxisprojekte mit Kindern und Jugendlichen; veröffentlicht u.a. regelmäßig beim Medienpädagogik Praxisblog.

### **Anmerkungen**

- 1 Abruflbarunter: <https://www.medienpaedagogik-praxis.de/2016/02/03/eine-temporaere-offene-digitale-werkstatt-die-maker-days-for-kids-making-handbuch/> [Stand: 06.03.2017].
- 2 Schön, Sandra/Ebner, Martin/Reip, Ingrid (2016): Kreative digitale Arbeit mit Kindern in einer viertägigen offenen Werkstatt. In: Medienimpulse, 2016 (1). Abruflbar unter: <http://medienimpulse.at/articles/view/829?navi=1> [Stand: 06.03.2017].
- 3 Schön, Sandra/Ebner, Martin/Narr, Kristina (2016): Making-Aktivitäten mit Kindern und Jugendlichen. Handbuch zum kreativen digitalen Gestalten. Abruflbar unter: [http://www.bimsev.de/n/userfiles/downloads/making\\_handbuch\\_online\\_final.pdf](http://www.bimsev.de/n/userfiles/downloads/making_handbuch_online_final.pdf) [Stand: 06.03.2016].
- 4 Vgl. <http://medienimpulse.at/articles/view/829?navi=1> [Stand: 06.03.2017]
- 5 Vgl. Schön/Ebner/Reip 2016
- 6 Schön/Ebner/Narr 2016

---

## **Abbildungsnachweis**

### ***Titelbild***

©Shutterstock.com/Lightspring

### ***Porträtfoto Manuela Schwesig***

©Bundesregierung/Denzel (Seite 9)

### ***Friederike von Gross/Renate Röllecke***

Seite 11

### ***Markus Götte***

©Blickwechsel e.V./Königsworth Medienbüro (Seite 45)

### ***Julia Behr***

©Haus Neuland/Projekt „JuMP“ (Seiten 49, 50)

### ***Katja Holdorf/Björn Maurer***

Seiten 60-62

### ***Henrike Friedrichs-Liesenkötter/Friederike von Gross***

Seiten 68-81

### ***Eva Kukuk***

©GMK-M-Team (Seiten 88-90)

### ***Peter Holzwarth***

Abb. 1, 3 und 5: ©Peter Holzwarth (Seiten 95-97)

Abb. 2: ©Wiltrud Weidinger (Seite 95)

Abb. 4: ©Peter Holzwarth/Björn Maurer (Seite 96)

### ***Gerda Sieben***

©jfc Medienzentrum (Seiten 102-104)

### ***Falk Steinborn***

©queerblick e.V. und Jugendzentrum Sunrise, Dortmund/Webserie  
NO TURNING BACK (Seiten 107, 111)

### ***Projekt „Reise durch die Mediengalaxie“***

©Metaversa e.V. (Seiten 120, 123-125)

### ***Projekt „Kino Asyl“***

©Max Kratzer (Seiten 140, 141, 143, 145, 146)

### ***Projekt „App Summer Camp“***

©App Camps/Romy Geßner (Seiten 171, 174)

*Fotos und Abbildungen zu den Projektbeschreibungen und Interviews wurden uns freundlicherweise vom jeweiligen Projekt zur Verfügung gestellt.*

---