

Making - kreatives digitales Gestalten und Experimentieren

Making, das kreative Gestalten und Selbermachen insbesondere mit digitalen Technologien, soll in den Schulalltag auch der Pflichtschule Einzug halten. Die Schüler sollen zu „Makern“ werden. Technisches Verständnis, kreatives Problemlösen, soziales Miteinander und handwerkliches Geschick werden dabei trainiert. Makers sind Menschen, die basteln, etwas Neues gestalten. Sie verwenden dazu einerseits digitale Technologien wie z.B. eine Programmiersprache, andererseits Materialien, mit denen sie experimentieren und plötzlich etwas ganz Interessantes aber auch manchmal etwas ganz Verrücktes herstellen. Makers wissen, dass z.B. ein Bleistift nicht nur zum Schreiben zu gebrauchen ist, oder dass man leere Küchenrollen für eine interessante Musikinstallation verwenden kann. Weil es darum geht, dass etwas „gemacht“ (engl. „to make“) wird, also etwas Neues entwickelt und produziert wird, wird diese Entwicklung des „digitalen Do-It-Yourself“ auch als Maker-Bewegung bezeichnet. Wenn man davon ausgeht, dass Making in den Schulen Einzug halten soll und muss, dann fällt das zu großen Teilen in den Verantwortungsbereich des Informatikunterrichtes. Auch das Technische Werken wird hier einen großen Beitrag leisten müssen. Making ist nicht nur für den Informatikunterricht sondern für alle anderen MINT-Fächer interessant. Aber es werden in den Making-Projekten nicht nur MINT-Interessen geweckt und MINT-Kompetenzen entwickelt, sondern auch Soft Skills wie Teamfähigkeit, analytische Kompetenz, Problemlösekompetenz, Kreativität, eigenständiges Arbeiten, Flexibilität und vor allem Neugierde bei der Suche nach Lösungen. Making mit Schülern stellt das aktive Handeln und die damit verbundenen Wissenszuwächse in den Mittelpunkt und fördert diese im späteren Berufsleben unserer Schüler von ihnen erwarteten Soft Skills. Making baut also ebenfalls auf den Ideen des Konstruktivismus des Mathematikers und Vater der Computerpädagogik Seymour Papert auf.

Referenz: Sandra Schön, Martin Ebner und Kristin Narr (Hrsg.): Making-Aktivitäten mit Kindern und Jugendlichen. Handbuch zum kreativen digitalen Gestalten, 2016



4.0

2021, CC - BY - 4.0 Heerdegen-Leitner Maria
NTS 4 – GTMS / 1040 Wien, Schäffergasse 3

<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/legalcode.de>