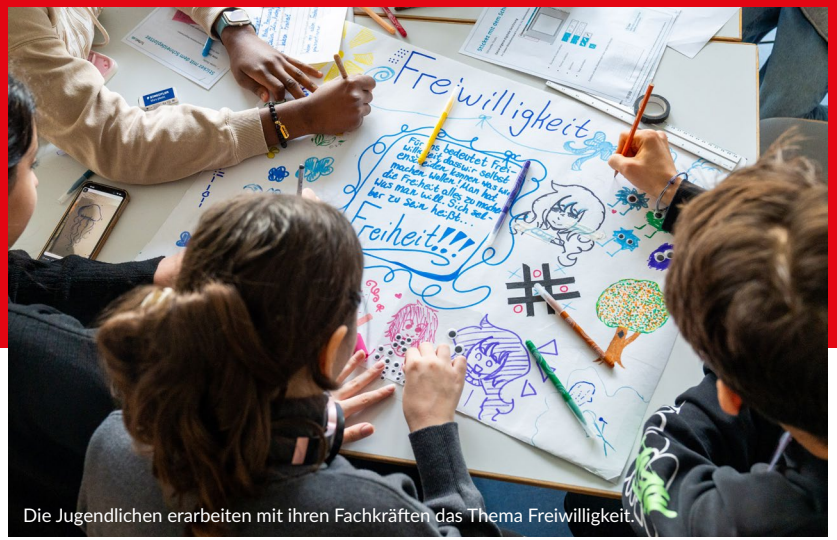
Together We Make
Save the Children

Rund 100 Jugendliche und Erwachsene aus dem Projekt MakerLabs trafen sich im November in Bad Homburg. Angereist waren sie aus ganz Deutschland, um das Making zu feiern.

Text: Kathleen Fietz, **Bilder:** © Mauro Bedoni



Die Jugendlichen erarbeiten mit ihren Fachkräften das Thema Freiwilligkeit.

„Ich habe total Lust, mit anderen was zusammen zu machen, zu programmieren und Spaß zu haben“

– Taha

Sie brennen für digitale Tools und fürs Tüfteln. Das eint alle, die hier zusammengekommen sind. Denn: Sie sind Teil des Projektes MakerLabs von Save the Children. Für zwei Tage können sie sich nun auf einer Art großem Klassentreffen kennenlernen, austauschen und natürlich: tüfteln!

Tulay* steht am Plotter und wartet gespannt, bis ihre weinrote Folie angefertigt ist. Zusammen mit ihren Freundinnen Malika* und Manu* hat sie das Design für einen Sticker entworfen, der jetzt auf Klebefolie gedruckt wird. Die drei und rund 70 weitere Jugendliche sind aus Ludwigshafen, Hamburg, Bremen, Kaiserslautern, Duisburg, Dortmund und Berlin angereist. Mit dabei sind auch rund 30 Lehrkräfte und Erwachsene, die in Bibliotheken und Freizeiteinrichtungen arbeiten und sich dem Making-Ansatz verschrieben haben.

Während Tulay*, Malika* und Manu* designen und plotten, haben andere bei einer Stadtrallye Bad Homburg erkundet, Origami-Batman-Figuren gefaltet, mit dem 3D-Drucker gearbeitet oder kurze Filme im Greenscreen gedreht. Diese Aktivitäten sollen das Kennenlernen erleichtern, denn viele Jugendliche begegnen sich heute zum ersten Mal. Und es klappt: „Ich habe total Lust, mit anderen was zusammen zu machen, zu programmieren und Spaß zu haben“, sagt Taha.

Vielfalt haben die Jugendlichen der Netzwerktreffen-AG als Thema gesetzt. Dieses Projekt drückt aus: Vielfalt macht Spaß und ist unsere Stärke.

MakerLabs – ein Projekt fördert digitale Bildung

Das Projekt „MakerLabs II – Machen. Begreifen. Digital teilhaben.“ fördert die digitale Teilhabe von Kindern. Dafür schult Save the Children gemeinsam mit dem Umsetzungspartner Junge Tüftler*innen im Umgang mit digitalen Tools. Mit dabei: Kinder und Jugendliche ebenso wie Fachkräfte aus Schulen, Bibliotheken und Jugendfreizeiteinrichtungen. Im Fokus stehen Regionen mit besonders hoher Kinderarmut. Save the Children berät und begleitet die Teilnehmenden und stellt finanzielle Mittel für Materialien und Geräteausstattung bereit. Zudem werden die Einrichtungen regional und bundesweit vernetzt – etwa zum Netzwerktreffen in Bad Homburg.

Das Miteinander feiern

Etwas zusammen machen. Das ist nicht nur Taha wichtig, sondern allen Jugendlichen hier. Deshalb sind so viele, die schon 2024 beim Netzwerktreffen in Berlin waren, auch in diesem Jahr wieder dabei. Diesmal wurden sie von Anfang an bei der Planung von Save the Children beteiligt. Dafür gab es eine Arbeitsgemeinschaft. Die Jugendlichen haben sich in den Monaten vor der Veranstaltung regelmäßig mit dem Save the Children-Team getroffen und überlegt, was beim Netzwerktreffen passieren soll, worauf sie Lust haben und was ihnen besonders wichtig ist. Dabei wurde sehr schnell klar: Sie wollen sich austauschen und das gemeinsame Making soll im Vordergrund stehen. „Wir wollen zum Beispiel nicht, dass die Erwachsenen wieder so viel reden wie letztes Jahr. Wir wollen einfach mehr selber machen“, erzählt Dunja, die in der AG war. Auch die Stadtrallye, Give-aways und ein Bingo als Kennenlernspiel gehen auf die Ideen der Jugendlichen zurück.

Auf dem Netzwerktreffen entstehen besondere Erinnerungen, auch als Klassenfoto.

„Wir wollen zum Beispiel nicht, dass die Erwachsenen wieder so viel reden wie letztes Jahr. Wir wollen einfach mehr selber machen“

– Dunja

Gemeinsam Origami falten mit der Freundin ist auch Sinn des Netzwerktreffens.

Allen war es besonders wichtig, den Zusammenhalt des Netzwerks sichtbar zu machen. Es ging ihnen auch darum, dass dieses Treffen kein Kongress wird, sondern ein Ort, an dem man sich wirklich begegnet, gemeinsam lacht, ausprobiert und Neues wagt. Das von ihnen entwickelte Motto „Together We Make“ ist kein Zufall, sondern Ausdruck einer Haltung im Maker-Labs-Projekt: Gemeinsam können die Jugendlichen voneinander lernen, miteinander wachsen und Dinge gestalten – digital wie menschlich.

Inspiration für alle

Dunja wird am nächsten Tag das morgendliche Warm-up moderieren – und hat bereits Übung darin. „Ich habe schon ganz unterschiedliche Sachen ausprobiert: wie man 3D druckt, wie man einen MakeyMakey benutzt, wie man Roboter baut und programmiert. Ich habe gelernt, dass es okay und menschlich ist, Fehler zu machen. Und eben, wie man moderiert. Dieses Jahr habe ich sogar eine Diskussionsrunde mit Politikern moderiert“, erzählt sie stolz.

Viele Erfahrungen sammeln, und zwar auf Augenhöhe zwischen Jugendlichen und Erwachsenen: Das stärkt das Miteinander und gleichzeitig jeden Einzelnen. Deshalb ist es ein zentraler Ansatz des Projekts, dass sich alle ausprobieren und dabei Interessen und Stärken entdecken können. Welche Rolle das Netzwerktreffen dabei spielt, erklärt Projektleiterin Hajdi Barz so: „Zu reisen, andere mit ähnlichen Interessen zu treffen und zu sehen, was sie in ihrem Makerspace machen, ist für die Jugendlichen inspirierend. Das Netzwerktreffen bietet Raum für Wertschätzung. Hier können sie zeigen, was sie schon können und wer sie sind. Das stärkt ihr Selbstbewusstsein und ihre Identität.“

Am Abend werden die 3D-Drucker und Plotter ausgeschaltet und Gesellschaftsspiele rausgeholt. Hajdi Barz spielt mit einigen Jugendlichen Werwolf – ein Spiel, bei dem ein Geheimnis aufgedeckt werden muss. Ein paar andere schauen einen Film, im Untergeschoss wird gekickert und gequatscht. Draußen spielen einige Jugendliche Tischtennis, andere rösten Stockbrot über dem Lagerfeuer. Was auffällt: Niemand sitzt allein in einer Ecke.

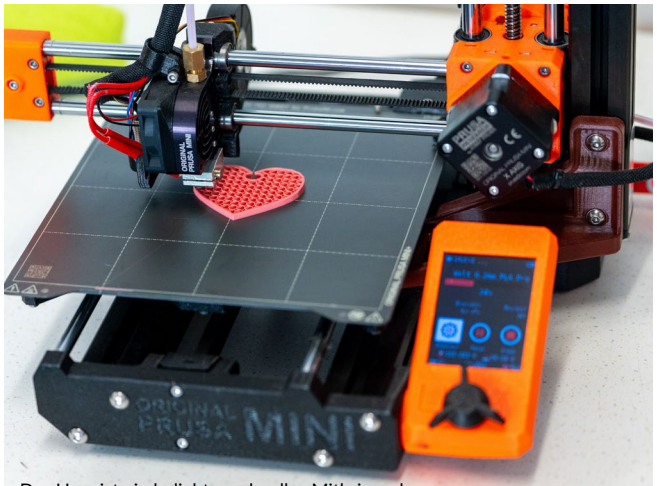
Peer-Trainer*innen

Jugendliche im Alter von 12 bis 18 Jahren werden im MakerLabs-Projekt zu Peer-Trainer*innen ausgebildet. Sie werden darin geschult, andere Kinder und Jugendliche bei der Nutzung von digitalen Tools zu unterstützen. Ab 2026 werden sie in der nächsten Projektphase von Save the Children – in MakerLabs III – noch mehr Verantwortung übernehmen und gemeinsam mit Umsetzungspartnern Trainings anleiten.

„Das Netzwerktreffen bietet Raum für Wertschätzung. Hier können sie zeigen, was sie schon können und wer sie sind. Das stärkt ihr Selbstbewusstsein und ihre Identität.“

– Hajdi Barz

Can und Dunja moderieren zusammen das große Warm- Up am 2. Tag. Jetzt sind alle wach.



Das Herz ist ein beliebtes schnelles Mitbringsel und beschäftigt die 3D Drucker über die ganze Zeit.

Bauen, programmieren und gestalten

Am Morgen des zweiten Tags wirken die Jugendlichen noch ein wenig müde, aber das Warm-up von Dunja und Can wirkt. Im Anschluss finden sich alle in Gruppen zusammen. Jede arbeitet zu einem Thema, etwa Vielfalt, Veränderung, Spiel, Kinderrechte, Fehler und Lösungen, aber auch Mut oder gute Laune. Insgesamt gibt es 15 Themen, die eine Ergänzung zum Titel „Together We Make“ sind. Die Themen „Zusammenhalt“ und „Vielfalt“ waren konkrete Vorschläge der Jugendlichen bei den Vorbereitungen des Netzwerktreffens. Nun soll dazu ein gemeinsames Produkt oder Kunstwerk entstehen. Die einzigen Vorgaben: Die Gruppen sollen dabei mindestens zwei Maker-Tools verwenden – wie den 3D-Drucker, den Plotter, Stop Motion, einen Microcontroller oder LEGO® Bausteine – und die Aufgaben unter sich aufteilen.

Der Lehrer wird zum Lernbegleiter und lässt sich zeigen, was seine Schülerin schon kann.

Hier wird getüftelt, ausprobiert und diskutiert. Die Jugendlichen entscheiden selbst, was sie darstellen möchten.

Während die Gruppen sich beraten, was sie zu ihrem Thema erfinden, gestalten, bauen oder programmieren wollen, bereiten die Jungen Tüftler*innen – Kooperationspartner im Maker-Labs-Projekt – die Tools in den verschiedenen Arbeitsräumen vor. An ihrer Seite: Peer-Trainer*innen, also Jugendliche, die ihr Making-Wissen an andere weitergeben wollen. „Das gemeinsame Lernen steht bei uns im Vordergrund. Das heißt, die Jugendlichen lernen einerseits zusammen, tauschen sich aus, kommen gemeinsam weiter. Aber auch wir Erwachsenen sind nicht die Mega-Experten. Wenn die Jugendlichen Fragen zu bestimmten Maker-Tools haben, sagen wir meistens: ‚Lass es uns gemeinsam herausfinden‘“, erklärt Arne Goldmann, während er ein paar Jugendlichen dabei hilft, am Tablet Spielfiguren zu entwerfen. Er ist einer von drei Tüftler*innen, die Save the Children beim diesjährigen Netzwerktreffen unterstützen.

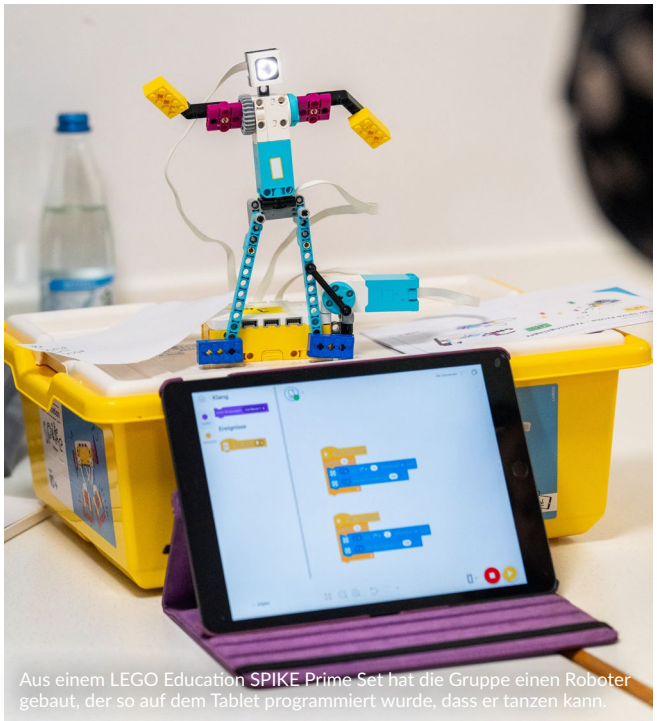
„Das gemeinsame Lernen steht bei uns im Vordergrund. Das heißt, die Jugendlichen lernen einerseits zusammen, tauschen sich aus, kommen gemeinsam weiter.“

– Arne Goldmann

Stop Motion- Filme sind ein beliebtes Mittel. In diesem Fall, um Kinderrechte darzustellen.

Von Vielfalt, Freiheit und Fantasie

Dunja entscheidet sich für das Thema „Together We Make Vielfalt“: „Ich finde Vielfalt wichtig, weil sie überall im Alltag, in der Schule zu finden ist.“ Mit den anderen diskutiert sie, was sie mit dem Begriff verbinden. Am Ende einigen sie sich darauf, dass Vielfalt auch gefeiert werden sollte: Deshalb wollen sie aus LEGO Steinen einen Roboter bauen, der tanzen kann.



Aus einem LEGO Education SPIKE Prime Set hat die Gruppe einen Roboter gebaut, der so auf dem Tablet programmiert wurde, dass er tanzen kann.

Die Gruppe, die zu „Together We Make Freiwilligkeit“ arbeitet, entscheidet, dass ein Plakat und Friedenstauben-Sticker entstehen sollen. „Aber Tauben stehen ja eher für Freiheit als für Freiwilligkeit“, gibt ein Teilnehmer zu bedenken. Am Ende wird auf ihrem Plakat stehen: „Für uns bedeutet Freiwilligkeit, dass wir selbst entscheiden können, was wir machen wollen! Man hat die Freiheit, alles zu machen, was man will. Man selbst zu sein, bedeutet Freiheit.“

Und nicht nur die Jugendlichen, auch die Erwachsenen lernen eine Menge von- und miteinander. „Wir alle sammeln Erfahrungen an unserem Standort. Hier können wir uns darüber austauschen. Dieses kooperative Lernen ist ganz toll“, findet Sebastian Niehues, an dessen Hamburger Schule gerade ein großer Makerspace entsteht. Diesen und weitere Projektstandorte, zu denen auch Bibliotheken und Freizeiteinrichtungen gehören, begleitet Save the Children und unterstützt sie, damit Erfolge und Entwicklungen auch langfristig verankert und bestenfalls verbreitet werden.

Nach den intensiven Arbeitsphasen ist es am Nachmittag endlich so weit: Die gemeinsam gestalteten Kunstwerke, LEGO Kreationen, Plakate, Spiele und Sticker werden ausgestellt. Neben dem tanzenden Roboter sieht man LEGO Figuren, die mit verschiedenen Flaggen den „Zusammenhalt“ feiern, und eine Treppe aus LEGO Steinen zum Thema Gerechtigkeit: Wer wenig Privilegien hat, benötigt eine höhere Stufe, um über die gleiche Brüstung schauen zu können.

Und kurz bevor alle nach Hause reisen, finden sich in der Foto-Ecke immer mehr Gruppen zusammen; einige von ihnen sind schon zusammen angereist, andere haben sich erst in diesen beiden Tagen kennengelernt. Gemeinsam machen sie Erinnerungsfotos – mit viel Lachen und Luftsprüngen.

Making – Kreativität trifft Technik – Lernräume gestalten

Beim Making geht es darum, Dinge selbst auszuprobieren und mit anderen zusammenzuarbeiten. Dabei werden digitale Werkzeuge genauso verwendet wie analoge. Zum Einsatz kommen 3D-Drucker, Lasercutter oder Plotter. Kinder programmieren Einplatinen-Computer und Roboter, sie bearbeiten Bild- und Tonprodukte. Wichtig ist bei all dem die pädagogische Haltung: Um Lösungen für Probleme zu finden und im Team kreative Ideen zu entwickeln, braucht es Offenheit, gute Kommunikation und Fehlertoleranz.

Alle mit * gekennzeichneten Namen wurden zum Schutz der Kinder geändert