



JUGENDLICHE ALS PEER-TRAINER*INNEN



Save the Children

Erfahrungsbericht und Tipps aus dem MakerLabs-Projekt
Oktober 2021 – Juni 2023

Titelfoto

Gemeinsam klappt's: Die Peer-Trainerin zeigt, worauf man beim Programmieren achten muss.

© Sina Giencke / Save the Children

Inhalt

Einleitung

1	Die Arbeit mit Peer-Trainer*innen im MakerLabs-Projekt	3
2	Das Peer-Trainer*innen-Programm in der Praxis: Struktur und Aktivitäten an den vier Standorten	6
	Offene Wochen- und Projekt-Struktur: Das Programm an der Gesamtschule Scharnhorst in Dortmund	6
	Ein strukturiertes Bewerbungsverfahren: Das Programm an der Stadtteilschule Stübenhofer Weg in Hamburg	6
	Flexibles Engagement: Das Programm an der Kurpfalz-Realschule + und der Lina-Pfaff-Realschule plus in Kaiserslautern	7
	Anbindung an einen Kurs: Das Programm an der Integrierten Sekundarschule an der Jungfernheide in Berlin	8
3	Die Qualifizierung zur Peer-Trainer*in: Inhalte und Rahmenbedingungen der Schulung	10
4	Rollenklärung: Wie arbeiten Peer-Trainer*in und Begleitperson zusammen?	12
5	Kontinuität: Wie gelingt es auf Dauer?	14
6	Empfehlungen	15



Beim Training konnten die Peer-Trainer*innen die Fach- und Lehrkräfte mit ihrem schnellen Verständnis von einer Software beeindrucken, mit der man virtuelle Welten gestalten kann.

EINLEITUNG

Mit den MakerLabs hat Save the Children ein Projekt entwickelt, das unterschiedliche Beteiligte mit dem Ziel zusammenbringt, sich Wissen über digitale Tools und Making-Didaktik anzueignen. Letztlich geht es dabei um faire Bildungschancen für Kinder und Jugendliche in Stadtteilen, in denen viele unter schwierigen Bedingungen aufwachsen. Gemeinsam mit den Jungen Tüftler*innen haben wir in diesem Projekt sowohl Fachkräfte aus Schulen, Bibliotheken und Jugendzentren weitergebildet als auch Jugendliche zu Peer-Trainer*innen qualifiziert. Sie verfügen als „Digital Natives“ oft ganz selbstverständlich über digitale Kompetenzen, die Erwachsene sich erst erarbeiten müssen. Und: Die Experimentierfreude Jugendlicher und ihre Bereitschaft, Neues zu probieren, sind perfekte Voraussetzungen, um die Maker-Didaktik zu verinnerlichen und sich zusätzliche digitale und soziale Kompetenzen anzueignen.

In unserem Projekt haben wir seit April 2022 34 Jugendliche zu Peer-Trainer*innen ausgebildet und dabei viel darüber gelernt, wie Peer-Programme funktionieren:

wie sie aufgesetzt und zum Beispiel in den schulischen Alltag integriert werden können, welche Herausforderungen entstehen und was sie für die Jugendlichen selbst, aber auch für die Lernkultur bedeuten können.

An den vier Projekt-Standorten – in Dortmund, Hamburg, Kaiserslautern und Berlin – haben wir unterschiedliche Ansätze eines Peer-Trainer*innen-Programms erprobt. Die Voraussetzungen waren sehr verschieden und alle Standorte sind noch dabei, die entwickelten Strukturen zu verstetigen und nachhaltig zu verankern

Trotzdem haben wir bereits einen kleinen Schatz an Erfahrungen und Erkenntnissen, den wir hier teilen wollen. Wir hoffen, dass Sie als Lehrer*in, als Bibliothekar*in, als Sozialarbeiter*in oder Berater*in daraus Impulse mitnehmen können, die dabei helfen, Peer-Ansätze umzusetzen – und so die Chancen nutzen, die sie bieten, um die Kompetenzen von Jugendlichen und Erwachsenen zu erweitern.

1 DIE ARBEIT MIT PEER-TRAINER*INNEN IM MAKERLABS-PROJEKT

Seit Oktober 2021 setzt Save the Children gemeinsam mit den Jungen Tüftler*innen das Projekt MakerLabs um. Im Mittelpunkt stehen Kinder und Jugendliche in Armutslagen, deren Bildungschancen eingeschränkt sind und die einen schlechteren Zugang zu digitaler Bildung haben. Im MakerLabs-Projekt arbeiten Schulen, Bibliotheken und Jugendfreizeiteinrichtungen an vier Standorten zusammen, um die digitalen und sozialen Kompetenzen der Kinder und Jugendlichen zu stärken. Die Fachkräfte und Peer-Trainer*innen der Bildungseinrichtungen setzen sich mit der Maker-Didaktik auseinander, während sie den Umgang mit digitalen Tools üben, Projekte gestalten und Ideen ausprobieren. Diese Erfahrungen nehmen sie in ihre Making-Angebote mit, zum Beispiel in einen Programmier-Workshop oder eine Roboter-AG, die sie für die Kinder und Jugendlichen ihrer Einrichtung konzipieren.

Making ist durch das Ausprobieren, die Kollaboration, Kreativität und Kommunikation sowie durch das Betrachten von Fehlern als Lernchancen gekennzeichnet. Making ist damit kindgerechtes Lernen und schließt niemanden aus. Es weckt das Interesse von Kindern am Digitalen spielerisch. Hierbei steht keine einzelne Expert*in oder Wissensvermittler*in im Mittelpunkt. Daher ist der Peer-Ansatz bei Making-Projekten ganz besonders relevant, denn genau das Lernen ohne Bewertung oder Hierarchien zeichnet das Making aus: Hier unterstützen sich Menschen, die auf Augenhöhe miteinander sind, gegenseitig und lernen voneinander.

Peers

Der Begriff Peer kommt aus dem Englischen und kann mit „gleichrangig“ übersetzt werden. In der Soziologie und Pädagogik wird er verwendet, um zu beschreiben, dass Menschen einer sozialen Gruppe angehören, die mehrere ähnliche Merkmale aufweisen, wie soziale Herkunft, Alter, Interessen, Geschlechtsidentität, Kompetenzen, Lebenserfahrungen und weitere. Peers sind also in Bezug auf bestimmte Merkmale gleichrangig.

Für Kinder und Jugendliche nehmen gleichaltrige Peers im Laufe der Entwicklung eine immer wichtigere Rolle ein. Insbesondere im Jugendalter sind Gleichaltrige

wichtige Orientierungspunkte, Vorbilder, Gesprächs- und Austauschpartner*innen. Sie können einander in der Entwicklung stark beeinflussen – in jede Richtung. Im Austausch mit Gleichaltrigen schulen Jugendliche unter anderem ihre sozialen Fähigkeiten, entwickeln ihre Identität und ihr Verständnis etwa der Geschlechterrollen.

Peer-Learning

Peer-Learning ist das gemeinsame Lernen von und mit Peers. Erfahrungen, Wissen oder Fertigkeiten werden weitergegeben. Das passiert ganz informell im Alltag der Jugendlichen, kann aber auch in Bildungseinrichtungen als Methode angewandt werden. Es bedeutet, mit Gleichrangigen zu lernen, also frei von Hierarchien und außerhalb einer Erwachsenen-Jugendlichen-Beziehung. Die Jugendlichen selbst sind dann für den Lernprozess verantwortlich. Im besten Fall wird es dadurch leichter, einen Peer um Hilfe zu bitten. Als Peer spreche ich die Sprache meiner Peers, kenne ihre Erfahrungen und verstehe, was ihnen beim Lernen wichtig ist. Mich selbst mit meinem Peer zu vergleichen kann mich motivieren, mir das gleiche Wissen oder die gleichen Fähigkeiten anzueignen.

Wirkung von Peer-Learning

In der Auswertung von Projekten mit einem Peer-Ansatz konnten immer wieder positive Effekte aufgezeigt werden.

Wenn wir uns selbstständig Wissen oder Fähigkeiten aneignen und es dann sogar anderen beibringen, verinnerlichen wir das Gelernte leichter und nachhaltiger. Themen oder Fähigkeiten erscheinen, angeleitet von einem Peer der eigenen Lebenswelt, näher und greifbarer. Die Lernenden erfahren Unterstützung und Solidarität von Peers und ein Interesse an ihren Themen und ihren Fragen, die oft auch die Peers selbst beschäftigen. Gelingende Lernerfahrungen mit Peers können sich positiv auf die eigene Lernmotivation auswirken. Peers können zu Vorbildern werden und andere motivieren, sich für Themen zu interessieren, weil sie sich verstanden fühlen.

»
„In der Klasse ist es oft laut und unruhig – früher zählten auch die vier teilweise zu den Störenfriedern. Heute setzen sie sich aktiv für das Klassenklima ein: Hey, seid leise, wir wollen das verstehen, sagen sie dann.“

*Nadine Zott, Lehrerin an der Lina-Pfaff-Realschule plus, Kaiserslautern, über die Wirkung der Erfahrungen als Peer-Trainer*innen auf ihre Schüler*innen*

Peer-Trainer und Grundschulkindern schauen gespannt, ob sie ihren Lego-Roboter so programmiert haben, dass er den Parcours durchfährt.

Die Peers, die in der Lernsituation Wissen, Fähigkeiten oder Erfahrungen teilen, erleben zum einen Anerkennung und Wertschätzung und stärken zum anderen ihre eigenen Kompetenzen. Sie übernehmen Verantwortung, lernen ihre Stärken kennen, üben Kommunikationsfähigkeiten und Empathie, handeln selbstbestimmt und stärken so die eigene Erwartung, selbst wirksam werden zu können.

Peer-Learning passt daher nicht nur sehr gut zum Making-Konzept, sondern auch zu den übergreifenden Zielen unseres Programms. Daher wollten wir das Lernen unter Gleichrangigen mit Peer-Trainer*innen stärken. Dafür wurden Jugendliche im Alter von 13 bis 18 Jahren zu Peer-Trainer*innen ausgebildet. Sie wurden qualifiziert, ihren Peers die Maker-Didaktik und die Nutzung von digitalen Tools beizubringen und durch Making-Angebote den Rahmen dafür zu schaffen.

Peer-Trainer*innen und Fachkräfte auf Augenhöhe

Unsere Erfahrung zeigt, dass das Konzept aufgeht: Die Jugendlichen im Projekt hatten großes Interesse an den Tools, der Didaktik und den Trainings – sie empfinden die digitale Welt als ihr Element. Durch ihre Stärken und vorhandenen Kompetenzen waren sie schnell auf Augenhöhe mit den Erwachsenen. Denn beide Gruppen – Jugendliche und Erwachsene – wurden als Expert*innen für unterschiedliche Bereiche anerkannt. So ist eine Zusammenarbeit entstanden, die an allen Standorten in einer gemeinsamen Umsetzung von Making-Angeboten resultierte. Die Jugendlichen motivierten die Erwachsenen dazu, Angebote zu machen, selbst wenn sie sich mit den Tools fachlich noch nicht umfassend auskannten. Diese Erfahrung war insbesondere für Lehrkräfte neu und sehr wertvoll.



Was wir gelernt haben: Die Arbeit mit Peer-Trainer*innen ist für alle Beteiligten bereichernd.

Kompetenzen der Jugendlichen: insbesondere Neugier, Mut, Bereitschaft, schnell ein YouTube-Video anzuschauen, von anderen zu lernen, Intuition, Lust auf Spaß, Kreativität

Kompetenzen der Fachkräfte: Geduld, wenn etwas nicht gleich funktioniert, Verständnis für das Ganze als System und den Zusammenhang der einzelnen Schritte, Ausdauer, unterschiedliche abrufbare Problemlöse-Strategien

Gemeinsame Umsetzung von Making-Angeboten: Die Kompetenzen der Jugendlichen und der Erwachsenen ergänzen sich bei Making-Angeboten sehr gut. Fachkräfte werden durch die Peer-Trainer*innen motiviert und entlastet. Es entstehen bereits Angebote, bevor sich die Fachkräfte in allen Aspekten der Tools sicher sind. Die Verantwortung für die Vorbereitung der Geräte, für die Beantwortung von technischen Fragen oder den Umgang mit dem Tools kann geteilt werden.

Auseinandersetzung mit der Rolle als Peer-Trainer*in: Vielen Jugendlichen fällt es leicht, die technische Expertise zu erlernen. Allerdings benötigen sie Unterstützung, Stärkung und Vorbereitung in ihrer Rolle als Peer-Trainer*in. Wichtig ist: Die Fachkräfte und

die Peer-Trainer*innen müssen vor jedem Angebot gemeinsam klären, wer wofür Verantwortung übernimmt, etwa bei der Vorbereitung, den Absprachen oder der praktischen Durchführung – und auch, wofür nicht.

Gestärktes Selbstvertrauen: Peer-Trainer*in zu sein, hat positive Auswirkungen auf die Jugendlichen. Sie erfahren, was sie können, und werden von Erwachsenen und Kindern geschätzt und ernst genommen. Aufmerksamkeit, neue Freundschaften und das Gefühl, mit wichtigen Aufgaben betraut zu sein, stärkt das Selbstvertrauen der Jugendlichen.

Rolle der Fachkräfte: Durch die gemeinsame Gestaltung von Angeboten und Abgeben von Verantwortung reflektieren die Erwachsenen ihre Rolle als Lernbegleiter*innen.

Verankerung von Making in Bildungseinrichtungen: Peer-Trainer*innen können einen wichtigen Beitrag zu vielfältigen und „unfertigen“ Angeboten im Sinne der Making-Didaktik leisten. Sie können und sollen kein Personal an Bildungseinrichtungen ersetzen, sondern gemeinsam mit Fachkräften Making für Kinder noch besser erfahrbar machen.

„Es beeindruckt mich unglaublich, welche Fähigkeiten die jungen Leute entwickeln. Zum Beispiel im Umgang mit den Jüngeren: Sie lachen mit denen, nehmen sich Zeit, haben Geduld. Für die Grundschüler*innen ist es auch toll. Es ist etwas Besonderes für sie, wenn die Größeren ihnen etwas beibringen.“

Sebastian Opitz, didaktische Leitung, Gesamtschule Scharnhorst in Dortmund

Wir sehen hier ein großes, bisher wenig genutztes Potenzial, wie Peer-Trainer*innen und Fachkräfte gemeinsam Lernkultur verändern können. Die Erfahrungen aus dem Projekt sollen eine Hilfestellung sein, wie Peer-Programme kindgerecht und nachhaltig durchdacht und etabliert werden können.

2 DAS PEER-TRAINER*INNEN-PROGRAMM IN DER PRAXIS: STRUKTUR UND AKTIVITÄTEN AN DEN VIER STANDORTEN

An allen vier Standorten fand das Peer-Trainer*innen-Programm der MakerLabs an weiterführenden Schulen statt. In der Praxis sah das Konzept dabei verschieden aus. Die Schüler*innen wurden entweder gemeinsam mit den Erwachsenen in MakerLabs-Trainings zu Peer-Trainer*innen ausgebildet oder sie nahmen an speziell für sie konzipierten Workshops teil. Auch wie sie an die schulische Strukturen angebunden waren, wie die Jugendlichen ausgewählt wurden und wie sie ihr Wissen im Anschluss an andere weitergeben, unterscheidet sich je nach Ausgangslage der Schulen und den Ideen der Fachkräfte.

Offene Wochen- und Projekt-Struktur: Das Programm an der Gesamtschule Scharnhorst in Dortmund

In der Gesamtschule Scharnhorst in Dortmund ist das Projekt eng verzahnt mit den musischen Fächern, also Kunst, Musik und Theater, sieht sich aber auch als Unterstützung für die Unesco-Klassen, für Grundschulen und Fächer aller Art. Hier setzen Schüler*innen Projekte wie MakeyMakey oder Podcasting in der MakersLab-Werkstatt um. Die Schüler*innen kommen aus allen Jahrgängen in den Mittagspausen entweder als Team-Mitglied oder als Teilnehmer*in eines der offenen Angebote zusammen. Je nach Wochentag werden die Module Mikro-Controlling, Podcasting, Stencils, Umgang mit Zeichen-Apps, 3D-Druck oder E-Sports angeboten. Es ist an der Schule bekannt, dass das Team Aufträge annimmt – entweder zur Unterstützung von Unterrichtsprozessen oder auch für Schüler*innen-Projekte wie Bands oder andere selbstorganisierte Aktivitäten.

Um Teil des Projekt-Teams zu sein, bewirbt man sich und absolviert an der Seite eines erfahrenen Teammitglieds eine vierwöchige Probezeit. In dieser Zeit begleitet und unterstützt man die Mentor*in bzw. das bestehende Team und probiert sich in einem der Module aus. Anschließend unterschreibt man einen „Arbeitsvertrag“ und kann dann selber initiativ werden, etwas Neues ausdenken, nach Herzenslust experimentieren und tüfteln. Die Meetings finden einmal wöchentlich in der Frühstückspause statt, die Teilnahme ist verpflichtend. Hier besprechen das

Lehrkräfte-Team und die Schüler*innen Aufträge, Ziele und vereinbarte Pläne sowie Arbeitsaufträge.

Mit der Teilnahme am MakerLabs-Projekt wurde das Konzept eines Peer-Trainer*innen-Programms erprobt. Dafür wurden sechs Schüler*innen ausgewählt, die bereits im Unterricht für kleinere digitale Aufträge die Verantwortung trugen (z. B. für die Bühnentechnik). Sie zeigten sich sehr interessiert, sich auf Anfrage an weiteren (digitalen) Projekten zu beteiligen. Daher nahmen sie zur Qualifizierung als Peer-Trainer*in an den MakerLabs-Trainings zusammen mit Fachkräften aus der Bibliothek, dem Jugendzentrum und der Grundschule teil. Hier konnten sie verschiedene Tools ausprobieren und unterstützten dabei einander und auch die Erwachsenen beim Lernen. Und sie setzten sich mit ihrer Rolle als Peer-Trainer*in auseinander – und kamen zu dem Ergebnis, dass sie sie gerne übernehmen wollten. Bisher haben die Peer-Trainer*innen bereits einen Ferienworkshop für eine 4. Klasse zum Thema Scratch in der Bibliothek durchgeführt. Zudem wurden weitere Workshops mit Grundschulklassen umgesetzt; der Schwerpunkt lag auf der Verwendung des MakeyMakeys.

Ein strukturiertes Bewerbungsverfahren: Das Programm an der Stadtteilschule Stübenhofer Weg in Hamburg

In der Stadtteilschule Stübenhofer Weg in Hamburg findet jeden Mittwoch des Schuljahres der Profil- und Praxistag für Schüler*innen aus der 9. und 10. Klasse statt. Die Schüler*innen können sich für ein Praktikum in einem Unternehmen bewerben oder ein Angebot in der Schule wahrnehmen. Es gibt Schülerfirmen – Barista, Suo Design, Schulgarten, Manufaktur, Stübi-Manager – und sogenannte Profiltage, darunter fallen Wettbewerbe und der Makerspace. Im Profiltag Makerspace gehen die Schüler*innen typischen Maker-Aktivitäten nach. Sie lernen die übliche Ausstattung und den Umgang damit kennen, etwa 3-D-Drucker, Lasercutter, Arduino, Calliope, Robotik-Systeme, Lötgeräte oder die Bohrmaschine, und arbeiten gemeinschaftlich in Projekten zusammen. Die ersten Projekte sind überschaubar und werden von den Lehrkräften vorgeschlagen. Doch innerhalb von einem



© Christoph Schieder / Save the Children

Lehrkräfte und Jugendliche lernen gemeinsam.

Jahr sollen die Schüler*innen mindestens ein eigenes Projekt durchführen.

Das Peer-Trainer*innen-Konzept wurde hier mit den Schüler*innen ausprobiert, die im Rahmen des Profiltags Makerspace schon einige typische Maker-Tools kennengelernt hatten. Die Konzeption und Durchführung eines Workshops für Peers sollte eines der Projekte im Makerspace-Profiltag sein, die die Schüler*innen umsetzen. Außerdem erhoffte sich die Schule, dass durch die Teilnahme an einer Qualifizierung als Peer-Trainer*in der Community-Aspekt und der Wissensaustausch unter den Schüler*innen gestärkt würde.

Durch die Integration in den Profil- und Praxistag ergab sich die Struktur für die Auswahl der Teilnehmenden. Denn hierfür gibt es ein Bewerbungsverfahren für die Schüler*innen. Wer sich für den Makerspace-Profiltag bewarb, entschied sich also aktiv für die Peer-Trainer*innen-Qualifizierung. Die Bewerbung bestand aus einer Vorbereitungsphase (4 Stunden) und einem anschließenden Bewerbungsgespräch.

Im Rahmen des MakerLabs-Projekts fanden zwei Qualifizierungsworkshops für die Schüler*innen statt, in denen sie pädagogisches Wissen für die Durchführung eines Making-Angebots für jüngere Kinder erhielten. Sie befassten sich mit der Maker-Didaktik und mit ihrer Rolle als Lernbegleiter*innen. Mit den erworbenen Kompetenzen haben sie bereits Workshops mit dem Tool BeeBot für 4. Klässler*innen durchgeführt. Im zweiten Qualifizierungsworkshop arbeiteten die Schüler*innen an Workshop-Konzepten, z. B. zum Thema Lasercutter für 5. Klässler*innen oder zum Thema Calliope Mini für eine 4. Klasse. Darüber hinaus haben die Peer-Trainer*innen bei einer Fortbildung zum Thema Making für Sozial- und Sonderpädagog*innen mitgewirkt, indem sie bei der Nutzung der Tools unterstützten.

Flexibles Engagement: Das Programm an der Kurpfalz-Realschule + und der Lina-Pfaff-Realschule plus in Kaiserslautern

In Kaiserslautern wird das Peer-Programm an zwei Realschulen umgesetzt. In der Kurpfalz-Realschule+ gibt es aufgrund des Unterrichtsfachs „MINT – Robotics und Coding“, das als Neigungsfach für die 7. und 8. Klasse angeboten wird, Interesse am Thema Making. Die zuständige Lehrkraft interessierte sich dafür, ein Peer-Trainer*innen-Programm zu erproben, da sie davon überzeugt war, dass dies viele soziale Kompetenzen fördert: das Selbstvertrauen, die Fähigkeit, in verschiedenen Rollen zu schlüpfen, Kompromisse einzugehen, um ein gemeinsames Ziel zu erreichen und aus Fehlern zu lernen – für die beteiligten Jugendlichen, aber auch für die ganzen Klassen. Nach der Vorstellung des Programms meldeten sich drei Schüler*innen, die dann an den MakerLabs-Trainings mit Fachkräften aus Bildungseinrichtungen teilnahmen. Ihr Wissen konnten sie mit Roboter-Workshops bereits zweimal an Schüler*innen einer Grundschule weitergeben.

Die Lehrkraft und die Peer-Trainer*innen haben viele Ideen für ihr weiteres Engagement sowie für den Ausbau des Programms. Die Peer-Trainer*innen können im Unterricht unterstützen, live oder mit Erklärvideos, die sie erstellen. Sie können auch bei der neuen AG mitmachen. Darüber hinaus überlegen sie sich, wie sie weitere Grundschulkindern erreichen können und was Peer-Trainer*innen langfristig brauchen, etwa Fortbildungen und den Austausch mit anderen.

Auch zwei Klassenlehrerinnen von 7. Klassen an der Lina-Pfaff-Realschule plus haben großes Interesse, Making-Tools in ihrem Naturwissenschaftskursen und den Wahlpflichtkursen einzusetzen. Nach den ersten

MakerLabs-Trainings konnten sie schon einzelne Einheiten und auch Projektstage umsetzen. Dabei haben sie das besondere Interesse einiger Schüler*innen erkannt und ihnen vorgeschlagen, ebenfalls an Trainings teilzunehmen und sich zu Peer-Trainer*innen qualifizieren zu lassen. Bei der Auswahl der Schüler*innen war ihnen wichtig, dass diese sich für technische Tools interessieren und generell motiviert sind, sich mit neuen Themen auseinanderzusetzen. Außerdem sollten die Schüler*innen mit einer neuen Rolle in ihrem Selbstvertrauen gestärkt werden. Da die beiden Lehrkräfte die Schüler*innen bis zum Abschluss als Klassenlehrerin begleiten werden, sind zahlreiche Einsatzmöglichkeiten für die Peer-Trainer*innen gegeben. Bereits jetzt geben sie ihr Wissen in Freizeit-Angeboten weiter, zum Beispiel beim Programmieren von Computerspielen mit Scratch. Ein ähnlicher Einsatz ist bei einer AG im Jugendzentrum auch geplant, wo die Peer-Trainer*innen zukünftig unterstützen werden. Darüber hinaus sind Mini-Fortbildungen für Gruppen von Lehrkräften der Schule anvisiert, die gemeinsam von den zwei Lehrkräften und den Peer-Trainer*innen durchgeführt werden sollen. Langfristig planen sie auch, dass die Peer-Trainer*innen jüngere Kinder zu Peer-Trainer*innen schulen.

Anbindung an einen Kurs: Das Programm an der Integrierten Sekundarschule an der Jungfernheide in Berlin

Im Ganztagsangebot der Integrierten Sekundarschule an der Jungfernheide gibt es den Kurs „Starke Hände“, der an das Konzept des „Lernen durch Engagement“ angelehnt ist. Es gibt ihn für alle Jahrgangsstufen, also von der 7. bis zur 10. Klasse. Er findet jahrgangshomogen statt und die Schüler*innen können ihn im Rahmen des Ganztags jeweils für ein halbes Jahr wählen. Zu Beginn des Kurses werden die Interessen der Schüler*innen gesammelt und sie reflektieren, was sie besonders gut können. Das ist die Grundlage, um Projekte zu finden, in denen sie ihre Stärken einsetzen können, um anderen zu helfen und zugleich Spaß dabei zu haben. Die Kursleiterin ist immer auf der Suche nach spannenden Möglichkeiten, wie Jugendliche sich engagieren und weiterentwickeln können. Die Funktion der Kursleiterin besteht vor allem darin, die Schüler*innen im Prozess zu unterstützen, Angebote zu machen und Hilfestellungen zum eigenverantwortlichen Handeln zu geben. Die Wissensweitergabe von Peer-Trainer*innen an Kinder passt hervorragend in das Konzept des Engagement-Kurses und baut auf die digitalen Kompetenzen auf, die sich die Schüler*innen durch MINT-Fächer oder den Game Design Kurs (Ganztagsangebot) angeeignet haben.

In der ersten Phase des Projekts haben sich die Schüler*innen selbst für die Teilnahme gemeldet. Dadurch ist eine Gruppe von 10 bis 15 Schüler*innen entstanden, die das Projekt freiwillig unterstützen. Die Schüler*innen kommen aus den Jahrgängen 7, 8 und 9. Einige hatten bereits Erfahrungen im Umgang mit Maker-Tools, für andere waren die Tools komplett neu. Verbunden hat sie vor allem die Lust, neue Erfahrungen zu machen und ihr Wissen und Können sinnvoll einzusetzen, um anderen zu helfen.



**„MakersLab – das ist Technik,
tüfteln, Freunde finden.“**

Michelle, Peer-Trainerin

Im Rahmen des MakerLabs-Projekts fanden zwei Qualifizierungsworkshops für die Schüler*innen statt, in denen sie pädagogisches Wissen für die Durchführung eines Making-Angebots für jüngere Kinder erarbeitet haben. Sie haben sich dabei mit der Maker-Didaktik beschäftigt und sich mit ihrer Rolle als Lernbegleiter*innen auseinandergesetzt. Schüler*innen des Engagement-Kurses haben anschließend zwei Workshops für Grundschulkinder der 4. und 6. Klasse in einer Stadtteilbibliothek durchgeführt. Ein 3. Workshop ist bereits geplant. Ihre Rolle war es dabei, den Bibliothekar*innen als technische Unterstützung zur Seite zu stehen und den Grundschüler*innen den Umgang mit den digitalen Tools zu zeigen. Im weiteren Verlauf haben die Schüler*innen im Ganztagskurs „Starke Hände“ die Möglichkeit, das Engagement auszubauen und mit eigenen Ideen an weitere Institutionen im Stadtteil heranzutreten. Unter anderem kam bereits die Idee auf, ein Angebot mit Bee-Boots in der nah gelegenen Kita zu organisieren.

Kinder bauen mit dem Robotik-Baukasten Lego Spike ein Fahrzeug, das sich per App auf dem Tablet programmieren lässt.



Was wir in der Praxis gesehen haben:

An allen vier Standorten haben die Schulen auf vorhandene Ressourcen aufgebaut. Sie haben bestehende Kurse, die mit Making zu tun haben, oder Praxiskurse mit flexiblen Inhalten genutzt. Engagierte Lehrkräfte und Schüler*innen haben an Trainings teilgenommen und ihr Wissen und das Team erweitert. Sie haben sich mit anderen Bildungseinrichtungen vernetzt und planen, das Peer-Trainer*innen-Programm in ihrer Schule zu verankern.

Die Ausgangslagen sind zwar unterschiedlich, ein Peer-Trainer*innen-Programm kann aber überall ein wirksames Instrument sein, um eine Making-Haltung zu verankern und die Lernkultur positiv zu verändern.

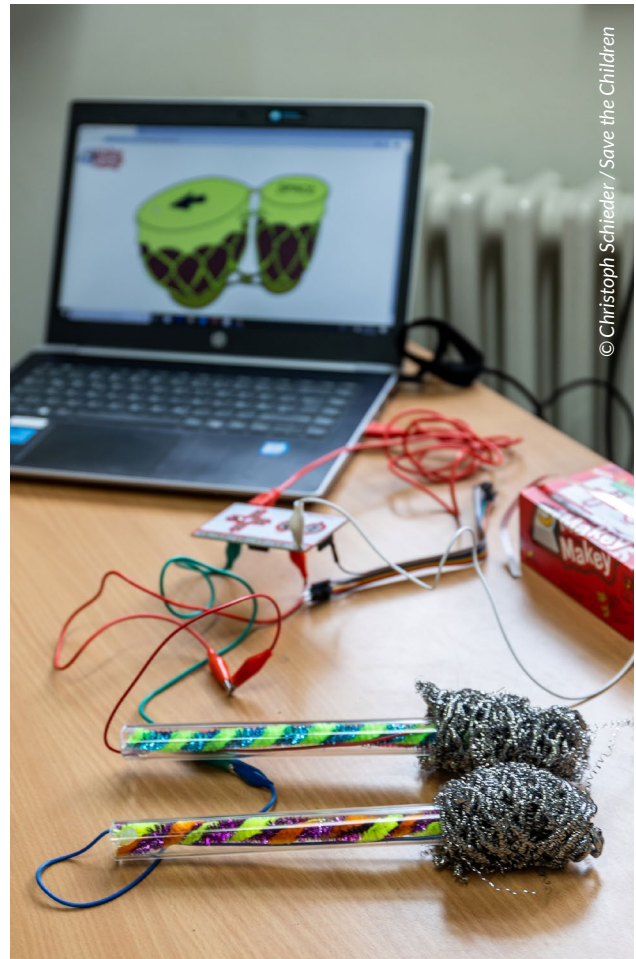
Grundlegend sind dafür:

- Engagement von Lehrkräften und Jugendlichen, eine Kultur von Offenheit für Neues, Fehlerfreundlichkeit und die Bereitschaft, sich auf einen Prozess einzulassen, der unfertig und flexibel ist
- Geeignete Rahmenbedingungen wie Räume oder bestehende Kurse oder AGs, Zeitressourcen von Fachkräften und Jugendlichen
- Wissen über digitale Tools, pädagogisches Know-how, Qualifizierung und Teamspirit

Es gibt unterschiedliche Wege, wie Jugendliche motiviert werden, sich zu Peer-Trainer*innen ausbilden zu lassen. Lehrkräfte können Schüler*innen persönlich fragen, weil sie Interesse an digitale Tools zeigen, weil sie ihnen die Rolle zutrauen oder weil sie es für Schüler*innen als Chance einer zusätzlichen Förderung außerhalb des Unterrichts sehen.

Im Prozess zeigen sich deutliche Veränderungen in den sozialen Kompetenzen der Jugendlichen. Sie empfinden es als Wertschätzung, für diese Rolle ausgewählt worden zu sein, und erleben, dass sie diese Rolle ausfüllen können. Das führt zu einer starken Identifikation mit der Rolle, sie erfahren eine hohe Selbstwirksamkeit und übertragen diese auch in andere Bereiche.

Werden Jugendliche im Rahmen eines Kurses zu Peer-Trainer*innen qualifiziert, haben sie mehr Zeit, sich technisches und pädagogisches Wissen anzueignen. Diese intensive Auseinandersetzung ist eine gute Grundlage, um sich als Peer-Trainer*in wohlfühlen und die verschiedenen Aspekte der Rolle – etwa die



© Christoph Schieder / Save the Children

*In Qualifizierungswerkshops haben Peer-Trainer*innen gelernt, wie sie mit dem MakeyMakey digitale Trommeln bauen können.*

Workshopgestaltung, die Moderation oder die technische Expertise – zu reflektieren. Sie haben zudem festgelegte Zeitfenster, in denen sie ihre Workshops oder andere Angebote planen und durchführen können. Allerdings sind nicht alle Schüler*innen in einem Kurs automatisch motiviert, Peer-Trainer*innen zu sein. Das kann von Vorteil sein, wenn dadurch Jugendliche neue Interessen und Kompetenzen entdecken können, aber es kann auch von Nachteil sein, besonders wenn die pädagogischen Inhalte im Vordergrund stehen.

Schulen, die ihre Peer-Trainer*innen-Programme mit motivierten Freiwilligen angefangen haben, suchen jetzt nach passenden Strukturen, um sie auf Dauer zu verankern, etwa durch wöchentliche Meetings, eine AG oder eine Verknüpfung mit einem Kurs.

Schulen, die ihre Peer-Trainer*innen-Programme von Anfang an Kursen angedockt haben, suchen jetzt nach Wegen, die geschulten Jugendlichen auch außerhalb der Strukturen zu weiterem Engagement zu motivieren und weitere zu gewinnen. Dabei helfen zum Beispiel ein neues Bewerbungsverfahren, eine sichtbare Anerkennung oder die Möglichkeit, mit vielfältigen Rollen und Aufgaben betraut zu werden.

3 DIE QUALIFIZIERUNG ZUR PEER-TRAINER*IN: INHALTE UND RAHMEN-BEDINGUNGEN DER SCHULUNG

Um Jugendliche zu Peer-Trainer*innen zu qualifizieren, braucht es unterschiedliche Elemente. Zentral waren in unserem MakerLabs-Projekt die Themen Child Safeguarding, das Kennenlernen von digitalen Tools, die Auseinandersetzung mit der eigenen Rolle und die Gestaltung von Workshops.

Kinderrechte und Child Safeguarding

Dass Kinder gut geschützt sind und sich jederzeit sicher fühlen können, ist für jegliche Projektarbeit von Save the Children essenziell. Welche Regeln dafür gelten, ist in unserer Child Safeguarding Policy festgelegt (nachzulesen unter www.savethechildren.de/child-safeguarding-policy). Sie hält Verhaltensrichtlinien zum Umgang mit Kindern fest und benennt Beschwerdewege und Ansprechpersonen.

Für die Peer-Trainer*innen ist das Thema in zweierlei Hinsicht relevant: Einerseits sind sie noch nicht erwachsen und sie sollten für die Zusammenarbeit mit Erwachsenen im Projekt für die Regeln und ihre Rechte sensibilisiert sein. Andererseits arbeiten sie selbst mit anderen Kindern und Jugendlichen und müssen daher auch die Verhaltensregeln kennen und beachten.

Im MakerLabs-Projekt haben wir innerhalb der Auftaktveranstaltungen bzw. bei den ersten Qualifizierungsworkshops für die Peer-Trainer*innen immer eine Arbeitsphase organisiert und mit den Jugendlichen über Kinderrechte gesprochen. Dabei sind wir auf Child Safeguarding eingegangen und haben die Verhaltensrichtlinien (www.savethechildren.de/child-safeguarding-policy) vorgestellt. Damit wussten alle Beteiligten, dass es klare Regelungen für das Miteinander gibt, die immer gelten. Besonders wichtig ist dabei die Zwei-Erwachsenen-Regel: Kein Erwachsener sollte allein mit Kindern oder Jugendlichen in einem Raum arbeiten. Und: Die Jugendlichen müssen die Option haben, ihr Engagement als Peer-Trainer*innen mitzugestalten. Darüber hinaus haben wir mit den Jugendlichen jeweils Erwachsene identifiziert, die sie bei Bedarf ansprechen können.

Danach haben wir gemeinsam mit den künftigen Peer-Trainer*innen ihre Vorstellungen zur Zusammenarbeit besprochen. Zum Beispiel haben an zwei Standorten Jugendliche gemeinsam mit Erwachsenen an Trainings teilgenommen. Hier haben wir thematisiert, dass Fachkräfte und Jugendliche alle Lernende sind und verabredet, welche Form der Zusammenarbeit in Trainings gelten, die anders sind als im Schulalltag.

An allen Standorten haben wir thematisiert, welche Dynamiken entstehen können, wenn sie als Peer-Trainer*innen aktiv sind. Die Jugendlichen haben sich damit auseinandergesetzt, dass es ihnen Macht verleiht, wenn sie jüngeren Kindern etwas beibringen, und diese Rolle daher Erwartungen und Verantwortung mit sich bringt. Die Sensibilisierung war hier ganz wichtig, damit die Jugendlichen einen Weg finden, gut mit der Verantwortung umzugehen. Eine Möglichkeit hierfür ist es, Tandems zu bilden, wenn die Peer-Trainer*innen Workshops für Kinder anbieten. Außerdem sollte vorab geklärt sein, dass die Aufsichtspflicht immer bei den Erwachsenen liegt.

» **„Wenn jemand einen schlechten Tag hat, bauen wir uns auf.“**

Philip, Peer-Trainer

Rahmenbedingungen der Aktivitäten der Peer-Trainer*innen

Um Peer-Trainer*in zu werden und zu sein, gibt es unterschiedliche Rahmenbedingungen: Manchmal werden Jugendliche dafür vom Unterricht freigestellt, manchmal sind sie in den Ferien aktiv, nehmen an Trainings und Workshops mit außerschulischen Trainer*innen teil, reisen zu Fachtagen oder Making-Veranstaltungen. Dort kann es auch vorkommen, dass sie zur Öffentlichkeitsarbeit beitragen, dass sie fotografiert oder um Interviews gebeten werden.

Diese Aktivitäten werden in der Regel längerfristig geplant und sind freiwillig. Hier ist die offene Kommunikation sowie frühzeitige Klarheit über die Erwartungen aller Beteiligten sehr wichtig. Es kann hilfreich sein, Zeitpunkte für Feedbackgespräche mit den Jugendlichen festzulegen, in denen sichergestellt wird, dass die Jugendlichen in die Planungen einbezogen und umfassend informiert sind.

Art der Qualifizierung

Im MakerLabs-Projekt hatten wir zwei Varianten für die Qualifizierung der Peer-Trainer*innen: gemeinsam mit Erwachsenen oder ausschließlich unter künftigen Peer-Trainer*innen. Die Variante wurde je nach Umsetzungsmöglichkeit ausgewählt. In beiden Varianten wurden die

gleichen Themen behandelt, aber in unterschiedlichem Umfang und verschiedenen Kontexten. Wir haben auch bei beiden berücksichtigt, dass Jugendliche zu unterschiedlichen Zeitpunkten eingestiegen sind. Dies konnte vorkommen, weil beispielsweise Peer-Trainer*innen noch während der Qualifizierung andere Jugendliche dafür begeistert haben.

An den zwei Standorte mit Qualifizierungen für Peer-Trainer*innen und Fachkräfte war es von Vorteil, dass sie sich bei den Trainings kennenlernen und Erkenntnisse über die Zusammenarbeit gewinnen konnten. Somit hatten sie eine gute Basis für die gemeinsame Durchführung von Workshops. An den zwei Standorte mit Qualifizierungen ausschließlich für Peer-Trainer*innen haben die Peer-Trainer*innen diese Basis mit interessierten Fachkräften auch erreicht: Hier informierte sie beispielweise die Schule über die Qualifizierung und die Fachkräfte kamen vorbei, um die Peer-Trainer*innen kennenzulernen und Planungstermine zu vereinbaren.

Bei den Schüler*innen, die sich als Peer-Trainer*innen qualifizierten, waren meistens einige digitale Kompetenzen vorhanden oder schnell gelernt. Für ihren Einsatz als Peer-Trainer*in war es die Auseinandersetzung mit der Rolle als Lernbegleiter*in, die für sie neu war. Sie haben gerne intensiv überlegt, welche Rollen es gibt, welche sie von ihren Lehrkräften kennen und welche sie übernehmen möchten. Meist waren die Peer-Trainer*innen schnell bereit, Workshops mit Grundschulkindern durchzuführen. Die Gestaltung eines solchen Workshops war allerdings auch Neuland.

Beispiel einer Agenda für einen dreistündigen Workshop, der für beide Trainingsvarianten nutzbar wäre:

- Warm-up (15 Min.)
Beispiele: <https://tueftelakademie.de/tueftelideen/>
(Filter nach „Art“: Warm-up)
- Child Safeguarding (30 Min.)
- Meine Rolle als Lernbegleiter*in (30 Min.)
Arbeitsblätter:
 - www.savethechildren.de/Lernbegleitung-Brainstorming
 - www.savethechildren.de/Lernbegleitung-Typos
- Ausprobieren der Tool-Stationen (45 Min.)
(z. B. [Scratch](#), [Co-Spaces](#), [MakeyMakey](#) oder andere Tools hier: <https://tueftelakademie.de/tueftelideen/>)
- Eigene Ideen entwickeln: Welche Projekte können wir umsetzen? (30 Min.)
Arbeitsblätter:
 - www.savethechildren.de/Workshop-Konzept
 - www.savethechildren.de/Workshop-Ablauf
- Präsentieren, Abschluss und Feedback (15 Min.)



4 ROLLENKLÄRUNG: WIE ARBEITEN PEER-TRAINER*IN UND BEGLEITPERSON ZUSAMMEN?

Was macht Peer-Trainer*innen aus? Sie geben ihr Wissen weiter. Sie sind Vorbilder. Sie sind nah an der Lebensrealität der Kinder. Sie müssen nicht alles können. Sie motivieren die Erwachsenen. Sie können die Erwachsenen in der Umsetzung von Angeboten unterstützen oder eigene Ideen umsetzen. Peer-Trainer*innen können:

- selbst tüfteln und dabei ihr Wissen weitergeben: „lead by example“
- den TechniksUPPORT für digitale Tools in Workshops übernehmen
- in Workshops Hilfestellung für die Teilnehmenden anbieten
- punktuell bei der Durchführung von Workshops unterstützen
- gemeinsam mit Fachkräften einen Workshop planen
- künftige Peer-Trainer*innen-Workshops mit vorbereiten
- neue Formate für das Making entwickeln

Vieles ist möglich, doch für die meisten Jugendlichen und Erwachsenen ist diese Art der Zusammenarbeit neu. Das bedeutet: Es gibt Missverständnisse und wunderbare Momente. Es gibt Überforderung und einen neuen Blick auf das Gegenüber. Es gibt Angebote, die wiederholt, angepasst, weiterentwickelt und verworfen werden. Es liegt in der Verantwortung der Fachkräfte, zu reflektieren und Feedback zu einzuholen, konstruktiv und fehlerfreundlich zu sein, Erfolge wertzuschätzen und die Freude an der Zusammenarbeit zu zeigen.

Je nach Angebot unterscheiden sich die Rollen und Verantwortlichkeiten von Peer-Trainer*innen und Fachkräften und orientieren sich zudem an den Rahmenbedingungen der Schule und an den Wünschen, Interessen und Möglichkeiten der Peer-Trainer*innen.

Es ist unabdingbar, dass es den Raum für die Jugendlichen gibt, ihre Rolle selbst zu gestalten, zu reflektieren und zu entwickeln. Von Anfang an sollten alle beteiligten Erwachsenen und Jugendlichen Rollen und Verantwortlichkeiten klären. Wer stellt sicher, dass alle Geräte vor Ort sind? Wer führt in das Angebot ein? Leiten die Peers Gruppen an oder unterstützen sie nur bei Fragen? Wer schlichtet im Fall von Konflikten? Wie geht

man damit um, wenn Kinder keine Lust haben, sich zu beteiligen?

Aus den ersten Erfahrungen der Praxis lassen sich eine Reihe von Rollen identifizieren und beschreiben. Diese können den Jugendlichen dabei helfen zu erkennen, was sie gern machen, was sie sich zutrauen und wofür sie nicht zuständig sind. Eine Peer-Trainer*in kann mehrere Rollen übernehmen. Peer-Trainer*innen können als Tandem auftreten, sie können die Kompetenzen formulieren, die sie dazugewinnen wollen. Die Rollen können den Erwachsenen Klarheit darüber verschaffen, welche Verantwortung sie abgeben können und welche nicht.

Rolle	Zuständig für
Eventmanager*in	Organisation: was, wann, wo, wer und wie?
Ausstattungs-koordinator*in	Überblick über die Technik und Organisation der Ausstattung (Endgeräte, Tools, Apps, Kabel etc.)
Workshop-Planer*in	Inhalt: Thema, Tool, Methoden, Warm-up, Input, Arbeitsphase, Abschluss
Moderator*in	Vorstellung der Workshop-inhalte von Anfang bis zum Ende
Rahmenrichter*in	Abstimmung und Durchsetzen der Absprachen zu Themen wie Kommunikation, Umgang mit Handys etc.
Zeitwächter*in	Einhaltung der Zeiten
Inputgeber*in	Vorbereitung und Präsentation des Inputs
Lernbegleiter*in	(Proaktive) Hilfestellung und Impulse für die einzelnen Teilnehmenden
Mutmacher*in	Ermutigung der Teilnehmenden durch Vorbildfunktion und gute Laune
Troubleshooter*in	Unterstützung bei technischen Problemen



© Sina Glenske / Save the Children

Drei Peer-Trainer*innen und ihre Lehrerin bereiten sich auf einen Workshop für Grundschulkindern vor.

Da die Rolle als Peer-Trainer*innen so vielfältig umgesetzt werden kann, ist es wichtig, mit den Jugendlichen über ihre Vorstellungen zu sprechen. Hier sind Beispiele von Fragen aus einer Zielformulierung für Peer-Trainer*innen in der Qualifizierung:

1. Kannst du dir vorstellen, eigene Angebote für Kinder zu machen?
2. Gibt es bereits Angebote, bei denen du unterstützen kannst und willst (in der Schule, Bibliothek, Jugendclub oder anderswo)?
3. Welche Tools würdest du gerne einsetzen?
4. Welcher Rahmen würde dir dafür am besten gefallen (Schule, Bibliothek, Jugendclub)?
5. Was wünschst du dir von den Erwachsenen?
6. Weißt du schon, wer dir helfen könnte?
7. Was brauchst du noch, um ein Angebot zu starten?

Rolle der Begleitperson: Haltung, Zutrauen, Loslassen

Wenn wir Peer-Ansätze umsetzen wollen, dann bedeutet das, als Erwachsene Verantwortung abzugeben und Beteiligung zu ermöglichen. Es geht einher mit einer Haltung, die auf die Ressourcen der Jugendlichen fokussiert, ihre eigene Expertise beim Lernen anerkennt und das eigenständige Arbeiten erlaubt. Ein wertschätzendes, respektvolles und vertrauensvolles gemeinsames Arbeiten zwischen den Peer-Trainer*innen und den Begleitpersonen ist wichtig für ein Gelingen. Liegt die inhaltliche Gestaltung beispielsweise bei den Jugendlichen, so bedeutet das auch, ihnen den Freiraum zu geben, die Themen auf ihre Art und Weise zu vermitteln.

Angehende Peer-Trainer*innen sollen qualifiziert werden, in ihrem Tun begleitet und mit Zeit, Raum und Materialien unterstützt werden. Auch für sie ist es ein Lernraum, in dem es möglich sein muss, dass Dinge auch nicht funktionieren wie geplant, und in dem ihre Ressourcen und Stärken im Mittelpunkt stehen. Ziel ist es, dass Peers und Peer-Trainer*innen ihr Wissen und Fähigkeiten schulen und Erfolgserlebnisse erreichen können.

Als Initiator*innen des Peer-Trainings gilt es, eine Balance zu finden zwischen der Unterstützung der Prozesse und Qualifizierung der Peer-Trainer*innen und dem Anspruch, den Jugendlichen so viel Freiraum wie möglich in der Gestaltung zuzugestehen.

5 KONTINUITÄT: WIE GELINGT ES AUF DAUER?

Die größte Herausforderung bei der Etablierung von Peer-Ansätzen ist die Kontinuität. Viele spannende Peer-Programme schlafen ein und können nicht auf Dauer im Schulalltag verankert werden. Erfolg verspricht ein Ansatz, der parallel Strukturen schafft und auf Bindung durch Motivation setzt.

So lässt sich eine Struktur schaffen: Sinnvoll ist es meistens, eine bekannte Struktur zu etablieren, die gerne auf Bestehendes aufbaut, etwa einen Kurs, eine AG oder eine Schülerfirma, für die Stunden der Fachkräfte bereits eingeplant sind, Nachwuchs qualifiziert werden kann und Peer-Trainer*innen ohne Freistellung Workshops durchführen können. Je weniger das Programm vom individuellen Engagement einzelner Personen abhängt, desto wahrscheinlicher ist eine nachhaltige Verankerung.

Binden durch Motivation:

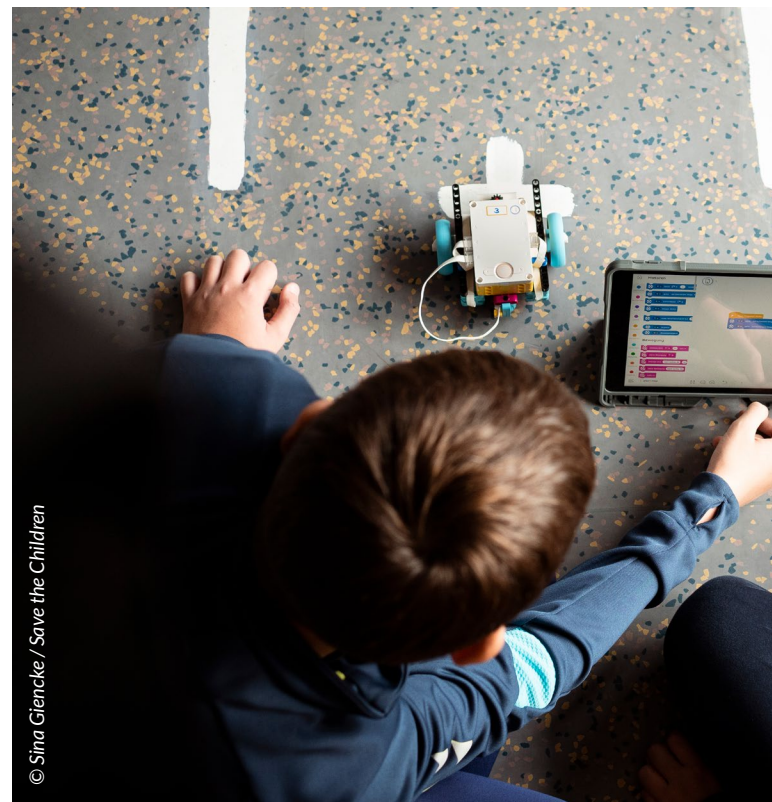
Für Peer-Trainer*innen können unterschiedliche Dinge motivierend sein: Das kann beinhalten, Wertschätzung zu bekommen, mit Verantwortung betraut zu werden und Teil eines Teams zu sein. Werden diese Erwartungen erfüllt, identifizieren sich die Jugendlichen mit der Rolle – ein wichtiger Schlüssel zum Engagement.

Die Motivation der Peer-Trainer*innen spielt nicht nur eine Rolle, damit sie dabei bleiben, sondern auch, um neue Peer-Trainer*innen zu gewinnen. Wenn die Peer-Trainer*innen für andere sichtbar sind, können sie selbst dadurch Wertschätzung und Teamspirit erleben. Ihre Peers wiederum haben die Chance, die Peer-Trainer*innen-Rolle kennenzulernen und zu überlegen, ob sie selbst Interesse haben, diese Rolle zu übernehmen. Peer-Trainer*innen können in vielen Hinsichten Vorbilder sein.

Hier sind einige Beispiele, wie Fachkräfte und Peer-Trainer*innen die Motivation anregen können:

- Funktionen/Rollen/Titel verleihen
- T-Shirts, die die Zugehörigkeit zeigen
- Teilnahme an Wettbewerben
- Pizza-Partys
- Verfügung über ein Budget
- Aufträge bekommen
- Ausflüge
- Austausch mit Peer-Trainer*innen aus anderen Schulen
- Zertifikat / Urkunde / Badge
- Engagement nach der Tätigkeit als Peer-Trainer*in zu ermöglichen, z. B. durch den Aufbau von Netzwerken

*Beim Making-Workshop haben Peer-Trainer*innen Grundschulkindern beigebracht, mit Lego Spike einen Roboter zu bauen und ihn zu programmieren.*



6 EMPFEHLUNGEN

Aus den Erfahrungen mit Peer-Trainer*innen im MakerLabs-Projekt können wir diese allgemeinen Empfehlungen ableiten.

Struktur und Motivation:

Wenn es eine gute Struktur gibt, muss die Motivation im Blick behalten werden. Wenn die Motivation da ist, sollte auch Struktur geschaffen werden.

Gewinnung neuer Peer-Trainer*innen:

Unterschiedliche Kompetenzen: Nicht (nur) Jugendliche mit bereits bewiesenen digitalen Kompetenzen sollen angesprochen werden. Jugendlichen mit den verschiedensten Kompetenzen können mit der Durchführung von Making-Workshops unterstützen.

Potenzial der Rolle als Peer-Trainer*in: Beim Peer-Ansatz profitieren alle, aber die Peer-Trainer*innen erfahren die größte Wirkung.

Diversität:

Wenn eine Gruppe von Peer-Trainer*innen die Heterogenität der Schülerschaft nicht abbildet, sollte das Auswahlverfahren überprüft und sichergestellt werden, dass es für alle Jugendliche zugänglich ist und niemanden ausschließt.

Qualifizierung:

Die Qualifizierung soll methodisch, inhaltlich und persönlich auf ihren technischen sowie pädagogischen Einsatz vorbereiten. An der Planung der Inhalte sollten auch die Jugendlichen beteiligt werden.

Kommunikation mit den Jugendlichen – nicht über sie:

Peer-Trainer*innen sind kein Ersatz für Fachkräfte und keine Hilfs-Lehrpersonen, sie können auch nicht beliebig eingesetzt werden. Es sollte immer mit ihnen gesprochen werden, nicht über sie. Sie dürfen mitmachen, mitgestalten, mitreden und mitentscheiden.

Feedbackkultur:

Begleitpersonen sollten im Blick behalten, was es für eine offene und aktive Feedbackkultur braucht, und Strukturen wie regelmäßige Feedbackrunden oder Meetings einbauen.



Impressum

Herausgegeben von

Save the Children Deutschland e. V.
Seesener Str. 10–13
10709 Berlin

Text und Redaktion

Melissa Opitz und Marion Zirngibl mit
Lisa Opel und Verena Schmidt

Dankeschön!

Wir möchten uns ganz herzlich bei unseren Mitstreiter*innen im MakerLabs-Projekt bedanken – für ihr hohes Engagement sowie die Bereitschaft, Ideen auszuprobieren und zu lernen. Wir möchten die Ansätze aus diesem Praxisbericht weiter erproben und ausbauen. Wir freuen uns über neue Impulse und auch ergänzenden Materialien, damit wir weiterhin Erfahrungen und „Lessons Learned“ für andere zugänglich machen können.

Besonders danken wir: Pascal Berthy von der Stadteilschule Stübenhofer Weg, Dr. Sandra Jakobs von der Kurpfalz-Realschule +, Franziska Kaiser von der Integrierten Sekundarschule an der Jungfernheide, Sebastian Opitz von der Gesamtschule Scharnhorst, Nadine Zott von der Lina-Pfaff-Realschule plus, den Jungen Tüftler*innen: Markus Clausing, Barbara Obele und Kasper Rothaus sowie Monika Klose, Regina Pirogoff, Sophia Sprengel und allen Peer-Trainer*innen.

Schon jetzt sind mehr Informationen zum MakerLabs-Projekt und vor allem weitere Einblicke in die Praxis hier zu finden: www.savethechildren.de/makerlabs

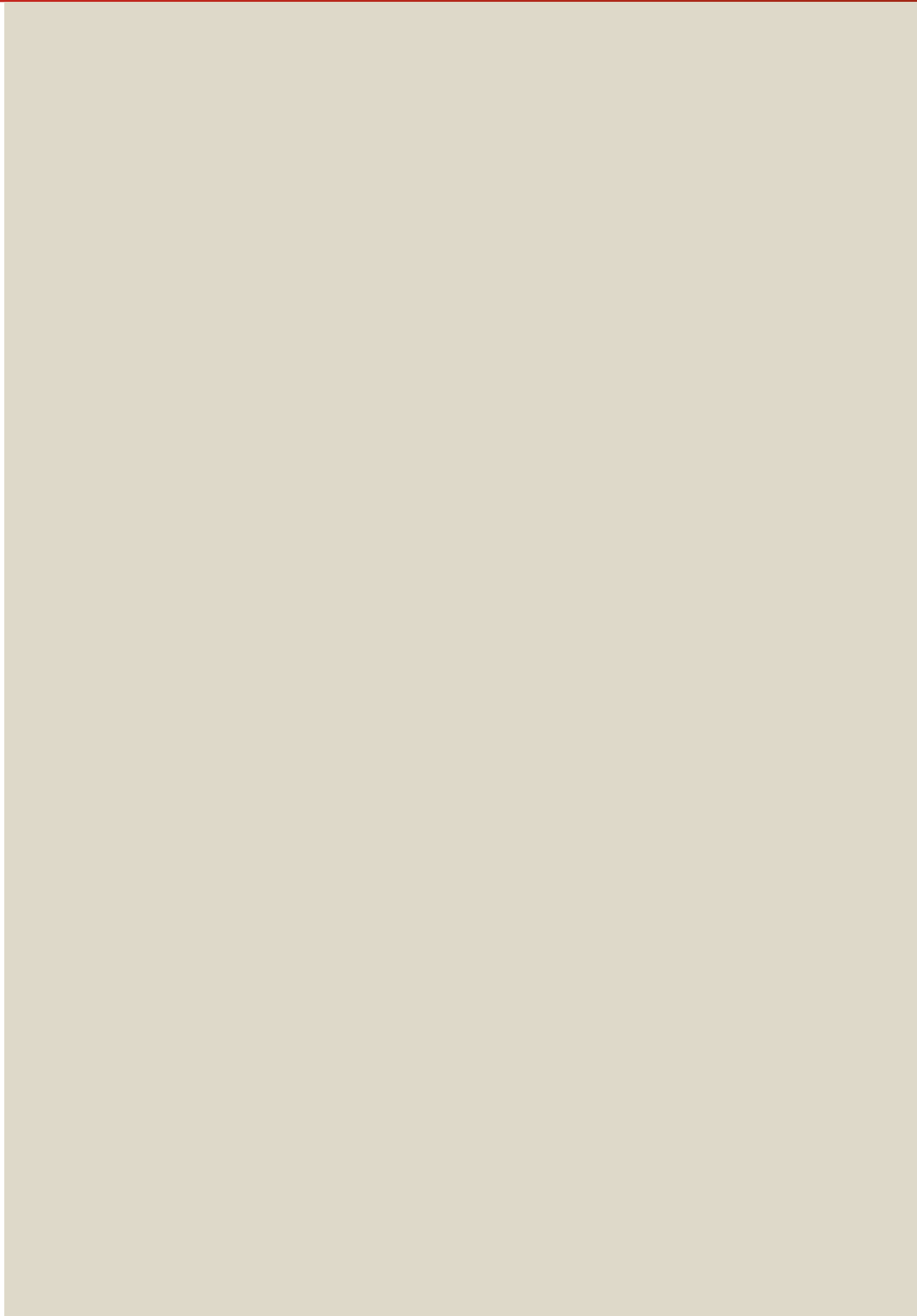
Und weitere Materialien und Ressourcen hier:
<https://tueftelakademie.de> und
<https://tueftelakademie.de/makerlab-in-deiner-schule/>

Satz und Layout

Heilmeyer und Sernau Gestaltung GbR

Hinweis

Diese Publikation ist urheberrechtlich geschützt, kann jedoch für Lehrzwecke ohne Gebühr oder vorherige Zustimmung reproduziert werden, aber nicht zum Verkauf. Für das Kopieren zu anderen Zwecken muss eine vorherige Zustimmung von Save the Children erteilt werden, die gebührenpflichtig sein kann.





© Sina Giendke / Save the Children

Mit der Anleitung der Peer-Trainer*innen bauen die Grundschulkinder selbständig ihren Lego-Roboter.