



»Ich fühle mich rundum befähigt.«



Save the Children

Im Jugend- und Programmzentrum Kaiserslautern stellt der Sozialpädagoge Lukas Strey ein offenes Maker-Angebot auf die Beine.

Konzentriert beugt Lukas Strey sich über seinen Bildschirm. Er klickt auf das 3D-Modell, das er mit der Software Tinkercad am PC entworfen hat. Einen Schlüsselanhänger zu gestalten, so lautete der Auftrag im 3D-Druck-Training der Jungen Tüftler*innen, an dem Strey heute teilnimmt. Der 34-jährige Sozialpädagoge ist zuständig für die offene Jugendarbeit am JUZ, dem Jugend- und Programmzentrum Kaiserslautern. Er sitzt heute im Training mit Jugendlichen und Lehrer*innen aus drei verschiedenen Kaiserslauterner Schulen. Auch zwei Mitarbeitende des Medienkompetenzzentrums der Stadt sind dabei.

Strey hat für seinen Anhänger einen Quader als Grundform gewählt. Auf der 3D-Druck-Arbeitsfläche von Tinkercad hat er die Größe bestimmt – flach und so klein, dass er in die Hosentasche passt, soll der Anhänger sein. Als nächstes setzt Strey das Logo des JUZ darauf, dann fügt er ein Loch für den Schlüsselring ein. Aber etwas stimmt nicht – die runde Stelle sieht nicht hohl aus. Strey klickt mit der rechten Maustaste auf sein Modell und dreht es hin- und her, um es von allen Seiten zu betrachten.

Die jungen Menschen da abholen, wo sie stehen

Anfang des Jahres 2022 wurde Lukas Strey auf das MakerLabs-Projekt aufmerksam. Er fühlte sich angesprochen: Der Schwerpunkt seines Studiums war der Bereich Kultur und Medienpädagogik gewesen und schon lange wollte er die digitalen Räume mehr in die Jugendarbeit einbeziehen. „Wer moderne Jugendarbeit machen will, muss dort präsent sein“, sagt er.



Wer moderne Jugendarbeit machen will, muss [... in digitalen Räumen] präsent sein.«

Doch im JUZ fehlte es an Fachwissen und Ausstattung. Die Stadt Kaiserslautern kämpft seit Jahren mit hohen Schulden – wiederholte Haushaltssperren in den vergangenen Jahren sollten helfen. Die Folgen für das städtisch finanzierte JUZ: Stellen blieben unbesetzt, Neuanschaffungen waren kaum möglich. Im Büro des JUZ gibt es zu wenige Computer, im Gemeinschaftsbereich für die Jugendlichen stehen welche, die mit veralteten Betriebssystemen laufen. WLAN gibt es mittlerweile, aber nicht in allen Räumen. Und ein Antrag für ein Dienst-Smartphone für Strey wurde zunächst abgelehnt – man müsse ja nicht unbedingt über WhatsApp oder Instagram mit den Jugendlichen kommunizieren.

Doch, muss man, findet Strey. „Sie nutzen diese Kanäle nun mal. Wenn sie wissen wollen, ob das JUZ aufhat, rufen sie nicht an – sie schreiben uns auf Instagram.“

Strey will die Jugendlichen da abholen, wo sie stehen – und, ganz ohne Belehrung, mehr Bewusstsein für die Technik, ihre Möglichkeiten

und ihre Risiken schaffen. Da kam das Maker-Labs-Projekt wie gerufen.

Macht ruhig Fehler!

Gleichzeitig hatte Strey Bedenken: Die meisten digitalen Tools auf dem Trainingsprogramm waren ihm neu. Würde er damit neue Angebote aufbauen können? „Die Jugendlichen kennen sich besser aus mit digitalen Medien, sie sind fitter und schneller“, dachte er.

Beim 3D-Druck-Training zeigt sich: Es stimmt, die Schüler*innen sind schneller. Aber: Niemand hat damit ein Problem. Die Atmosphäre ist locker und herzlich. Strey untersucht sein Modell in Ruhe weiter, er degruppiert die Bestandteile und stellt fest: Er hat einen Ring statt einer Röhre eingefügt. Strey löscht den Ring, zieht eine Röhre auf den Quader, gruppiert die Einzelteile wieder. Aha – das Loch ist jetzt ein Loch.



*Trainer*innen der Jungen Tüftler*innen begleiten die Erwachsenen, geben Anregungen und stehen für Fragen bereit.
© Thomas Brenner / Save the Children*

Marcus Clausing, der Trainer von den Jungen Tüftler*innen, kennt die Sorge der Erwachsenen, die Jugendlichen könnten fitter sein. Doch sie sollten sich trotzdem trauen: „Wir unterstützen die Erwachsenen dabei, selber ins Machen zu kommen und nicht den Jugendlichen bei allem den Vortritt zu lassen, nur weil sie schneller sind“, sagt er.

Im Training sieht das so aus: Markus Clausing und seine Kollegin Athina Zachariadou bewegen sich durch den Raum, geben Impulse und bieten sich für Gespräche an, wenn etwas nicht klappt. „Die Teilnehmenden suchen selbst nach Lösungen – wir sind eher Lernbegleiter“, sagt Clausing. Strey ist nicht der einzige, bei dem nicht alles rund läuft.

Bei den Schülerinnen Celine und Francesca verschwindet das Modell plötzlich vom Bildschirm. Bei Justin, ihrem Mitschüler, steckt der Drucker fest. Die hohe Fehlertoleranz im Making gefiel Strey von Anfang an: „Mir hat das sehr geholfen, mich auf die neuen Inhalte einzulassen. Und dann habe ich schnell viel gelernt.“

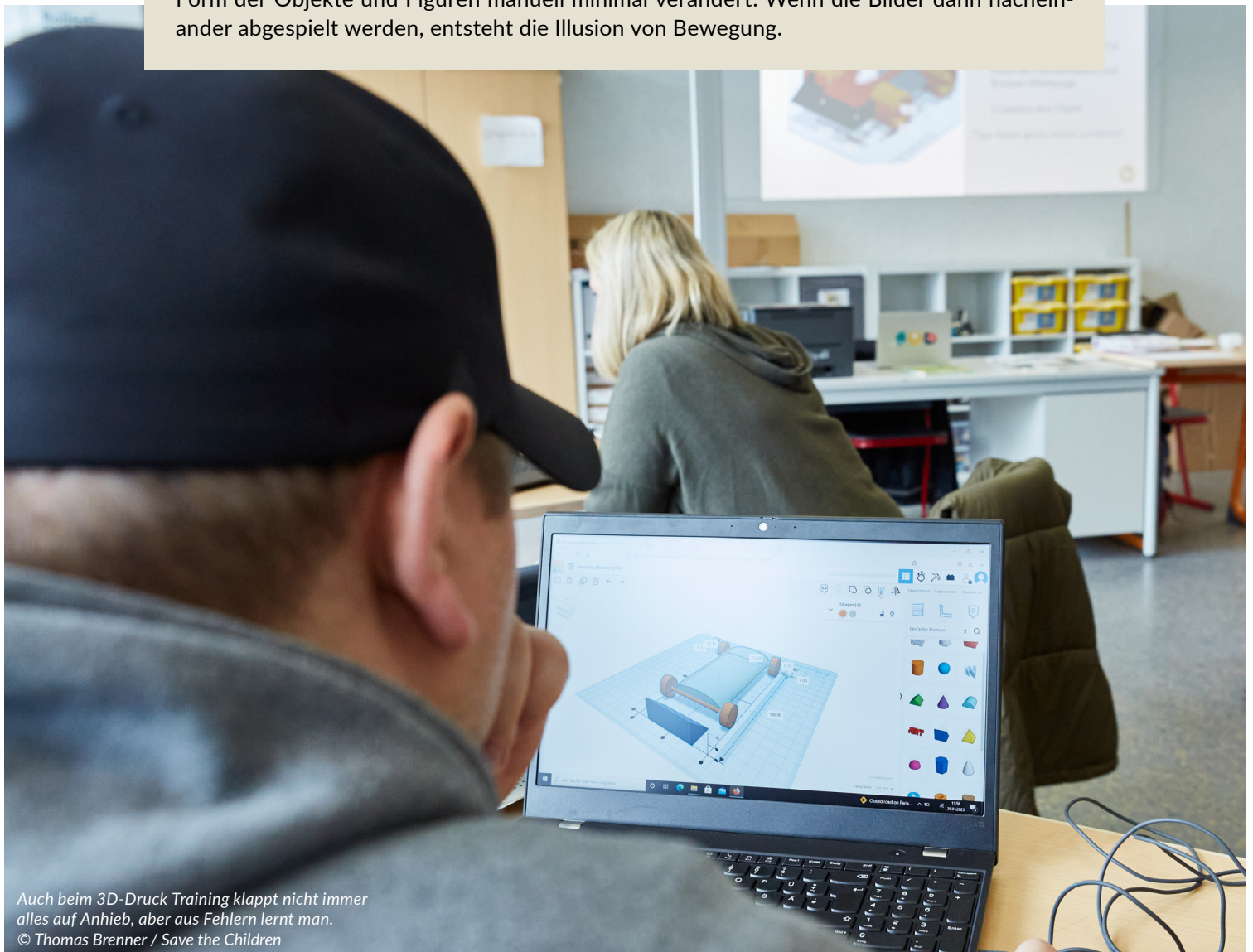
Sich trauen und ins Machen kommen

Im Herbst 2022 machte Strey sein erstes Maker-Angebot im JUZ: einen Ferienworkshop in Stop-Motion. Die Animationstechnik hatte ihm im Training gefallen – sie erschien ihm gut geeignet für alle, die ohnehin gerne mit ihren Handys Fotos machen oder Videos schauen.



StopMotion

Animationstechnik für Kurzfilme, bei der von den zu zeigenden Objekten oder Figuren viele Fotos hintereinander gemacht werden. Zwischen jeder Aufnahme wird die Position oder Form der Objekte und Figuren manuell minimal verändert. Wenn die Bilder dann nacheinander abgespielt werden, entsteht die Illusion von Bewegung.



Das entstehende Kaiserslauterner Maker-Netzwerk half bei der Vorbereitung: Das Medienkompetenzzentrum lieh dem JUZ die nötigen Tablets, Save the Children bot eine extra Online-Beratung an. „Die Lehrkräfte sprachen mir alle gut zu – du schaffst das, sagten sie“, erinnert sich Strey. „Und auch, dass ich mich jederzeit mit Fragen an die Jungen Tüftler*innen wenden konnte, war super.“

Der Workshop kam sehr gut an. Strey hatte verschiedene Beispiele für Trickfilme rausgesucht, wollte den Jugendlichen einiges erklären. Aber er merkte: „Die klicken drauflos.“ Also nahm Strey sich zurück – so, wie er es von Markus Clausing und Athina Zachariadou im Training kannte: „Ich wollte ihnen Tipps geben – zum Beispiel, dass sie auf den Hintergrund für ihr Video achten und niemanden durchs Bild laufen lassen. Aber dann dachte ich: Das sehen sie selbst beim Abspielen. Hauptsache, sie probieren es aus!“

Genauso will es die MakerDidaktik: „Wenn ich vorab auf alle möglichen Probleme hinweise, beraube ich die Kids um die Erfahrung, ein Problem selbst zu erleben und zu meistern“, sagt Trainer Markus Clausing. Außerdem: Selber ausprobieren sorgt für Spaß. Nach dem Ferienkurs kamen die Teilnehmer*innen von sich aus zu Strey zu und fragten, wann sie wieder Stop-Motion machen könnten.



Making in der offenen Struktur?

Der Workshop war also geschafft. Aber wie das Making längerfristig in die Arbeit des JUZ integrieren? Der Sozialpädagoge Strey hatte zunächst auch hier Bedenken: „Anfangs erschien mir das Projekt eher für Schulen gemacht“, sagt er. „Die Lehrkräfte bestimmen, was im Unterricht gemacht wird. Aber hier? Die Kids kommen freiwillig ins JUZ – wir wollen ihnen nicht vorschreiben, was sie machen.“

Tatsächlich ist das JUZ in erster Linie ein offener Treff: Jeden Tag ab 13 Uhr können die Jugendlichen die Räume nutzen – Billard spielen, Musik hören, abhängen. Unter dem Dach können sie zudem kostenlos im JUZ-eigenen Fitness-Studio trainieren. Daneben stehen zwischen alten Fachwerkbalken ein Kickertisch und ein riesiges Sofa. An der Wand hängen selbstgebastelte Flaggen aus aller Welt. „Welcome to Germany“, steht auf einem Plakat an der Wand.

Die jungen Leute, die das JUZ nutzen, sprechen neben Deutsch etliche Sprachen. Ihre Familien haben oft eine Migrationsgeschichte, viele haben Erfahrungen mit Rassismus, viele müssen mit wenig Geld auskommen. Einen Computer oder eine Playstation haben die meisten zu Hause nicht. „Die Jugendlichen kommen her, weil sie Ruhe wollen, woanders sein als zu Hause“, sagt Strey. „Manche möchten für sich sein, andere suchen mehr Kontakt. Sie wollen was erzählen, mit uns spielen oder brauchen Hilfe.“ Dann unterstützt Strey – etwa bei Hausaufgaben, Referaten, Bewerbungen.



Die Lehrkräfte sprachen mir alle gut zu - du schaffst das, sagten sie. Und auch, dass ich mich jederzeit an die Jungen Tüftler*innen wenden konnte, war super.«

Das Lab darf langsam wachsen

Seit dem Frühjahr 2023 richtet Strey einen Raum für Making-Aktivitäten im JUZ ein. Auf dem Schild an der Tür gleich links neben dem Eingang steht in bunten Buchstaben Maker-Lab. Die Einrichtung ist schlicht: Ein großer Tisch in der Mitte, an der Wand zwei PCs, in einem Schrank hat Strey die bisherige Ausstattung verstaut, Super Mario Bausätze, ein paar MakeyMakeys, Stative für die StopMotion-Aufnahmen. Mit den 2.500Euro von Save the Children will er zusätzlich Ozobots für die Jüngeren kaufen – winzige Roboter auf Rädern für den Einstieg ins Programmieren. Und Tablets: „Die sind super, weil die Jugendlichen damit fast alles machen können.“

Strey spürte zunächst Druck, das neue Maker-Lab müsse sofort laufen. Aber er weiß aus Erfahrung, dass er neue Angebote den Jugendlichen nicht aufzwingen kann. „Wenn ich sage: Kommt morgen, wir machen ein Projekt, dann kommen die meisten nicht“, sagt er. Vielmehr will er mit den jungen Leuten ins Gespräch kom-

men, zuhören, ein Gefühl dafür bekommen, was ihre Interessen und Bedürfnisse sind. „Dann ergeben sich gemeinsame Projekte mit der Zeit wie von selbst.“

Und tatsächlich: Beinahe wie von selbst entsteht am JUZ eine offene Maker-AG. Einige Jugendliche erzählten Strey von ihren YouTube-Kanälen. Seitdem treffen sie sich einmal pro Woche im MakerLab, um daran zu feilen – sie schauen sich Beispiele an, entwickeln Logos, drehen Begrüßungsvideos. Wie nebenbei setzt Strey Impulse: Welche Einstellungen können die jungen Leute vornehmen bei Instagram, Snapchat, YouTube? Was ist privat und was öffentlich? „Es geht mir darum, dass sie sich bewusst machen, wie die digitalen Medien funktionieren und was sie von sich preisgeben.“ Auch das ist digitale Bildung: die Jugendlichen in die Lage zu versetzen, sich sicher in digitalen Räumen zu bewegen.

Was Strey besonders freut: Das Kaiserslauterner Maker-Netzwerk wird die offene AG mittragen: Vier Siebtklässler*innen aus der Lina-Pfaff-Realschule plus sollen ihn als Peer-Trainer*innen unterstützen. Für alle Beteiligten ein Gewinn? Es scheint so: Die Jugendlichen freuen sich: „Wir können was mit Computern machen und kommen mal raus aus der Schule“, sagt die vierzehnjährige Francesca. Ihre Lehrerin Johanna Feix sieht es so: „Meine Schüler*innen können ihre Ideen einbringen und wir erreichen mehr Kinder.“ Und Lukas Strey? „Für mich und das JUZ ist es eine riesige Unterstützung.“ Auch persönlich, findet Strey, sei er gewachsen:



Lukas Strey fühlt sich durch das Projekt in seiner Arbeit bestärkt.
© Christoph Schieder / Save the Children



Ich traue mich mehr und bin offener geworden. Die Menschen im Projekt haben mich ermutigt. Es bietet so viel mehr als Fachwissen – ich fühle mich rundum befähigt.«