



MakerLabs II

Mitbestimmen für die Zukunft



Save the Children

© Mauro Bedoni / Save the Children

Das Projekt „MakerLabs – Machen. Begreifen. Digital Teilhaben“ stärkt die Teilhabe und Mitbestimmung junger Menschen für die digitale Zukunft. Wie genau sieht das aus? Was heißt „Mitbestimmung“ für die Jugendlichen, und was haben sie davon? Ein Besuch im „MakersLab“ der Gesamtschule Scharnhorst in Dortmund.

Die Making-Projekte von Save the Children zielten von ihrem Start im Jahr 2019 darauf, die Beteiligung junger Menschen zu fördern. Sie sollten befähigt werden, selbstbestimmt und auf Augenhöhe mit Erwachsenen die digitale Zukunft zu gestalten.

Mit dem neuen Projekt „MakerLabs II – Machen. Begreifen. Digital Teilhaben“, das seit Oktober 2023 läuft, rückt die Partizipation noch mehr in den Vordergrund: „Junge Menschen haben das Recht und das Bedürfnis, ihr Umfeld mitzugestalten“, sagt Projektleiterin Hajdi Barz. „Wir werden sie daher auch weiterhin umfassend an der Gestaltung von Making-Angeboten beteiligen.“



Mitbestimmen ist Kinderrecht

Dass Kinder mitreden dürfen und mit ihrer Meinung gehört werden, ist ihr Recht. So ist es in der UN-Kinderrechtskonvention verankert, die in Deutschland seit 1992 in Kraft ist.

Artikel 12 sagt:

„Die Vertragsstaaten sichern dem Kind, das fähig ist, sich eine eigene Meinung zu bilden, das Recht zu, diese Meinung in allen das Kind berührenden Angelegenheiten frei zu äußern, und berücksichtigen die Meinung des Kindes angemessen und entsprechend seinem Alter und seiner Reife.“

Dieses grundlegende Recht der Kinder wird immer noch zu selten umgesetzt. Das muss sich ändern.

Als Kinderrechtsorganisation unterstützt Save the Children junge Menschen dabei, für ihre Rechte einzustehen.

Aber welche Formen von Beteiligung wünschen sich die jungen Leute selbst? Was denken sie über Mitbestimmung und was ist ihnen dabei wichtig? Um mehr darüber zu erfahren, besuchen wir das MakersLab der Gesamtschule Scharnhorst.

Die Schule liegt am nordöstlichen Rand von Dortmund. Sie ist seit 2022 Teil des MakerLabs-Projekts von Save the Children. Marcel Backhaus ist Lehrer für Kunst, Geschichte und Darstellen und Gestalten. Schon vor einigen Jahren hatte er hier einen Kunst- und Medienraum ins Leben gerufen, in dem die Schüler*innen mit verschiedenen Medien experimentieren konnten. Seit 2022 heißt der Raum „MakersLab“. Durch das MakerLabs-Projekt haben die jungen Leute viele digitale Tools kennengelernt und beschäftigen sich nun in ihrem „Lab“ zunehmend mit analogem und digitalem Making.

Eine Stadt für kleine Roboter

Als wir ankommen, ist gerade Mittagspause – und viele verbringen sie im MakersLab. Rechts neben dem Eingang tanzen vier Schüler*innen vor dem Smart Board zu dem Videospiel „Just Dance“. In der Mitte des Raums beugt sich eine Gruppe über einen großen Tisch. Mit schwarzen Markern malen die Jugendlichen dicke schwarze Striche für Straßen auf ein breites Plakat. Sie entwerfen eine „Ozobot-City“: eine Stadt für Mini-Roboter.



Die Ozobots haben eine Platine mit Mikroprozessor, Räder, die von Motoren angetrieben werden und an der unteren Seite Sensoren, die Farben und Abstände erkennen. © Mauro Bedoni / Save the Children



Seit Kurzem organisieren die Schüler*innen auch eine E-Sports-AG: Zweimal die Woche tanzen sie in der Mittagspause zu Just Dance. © Mauro Bedoni / Save the Children

„Die Ozobot-Stadt ist eins unserer neuesten Projekte“, erklärt Michelle aus Klasse 9 uns zur Begrüßung. Ihre Freundin Lara aus der 10. Klasse schnappt sich einen der Roboter und drückt auf eine Taste an dessen Seite. Als das wenige Zentimeter große Gerät blinkt, setzt sie es auf eine Straße. Der Ozobot fährt los, immer dem schwarzen Strich entlang. „Wir können ihn so programmieren, dass er schneller oder langsamer fährt, in eine bestimmte Richtung abbiegt oder anhält“, sagt Michelle.

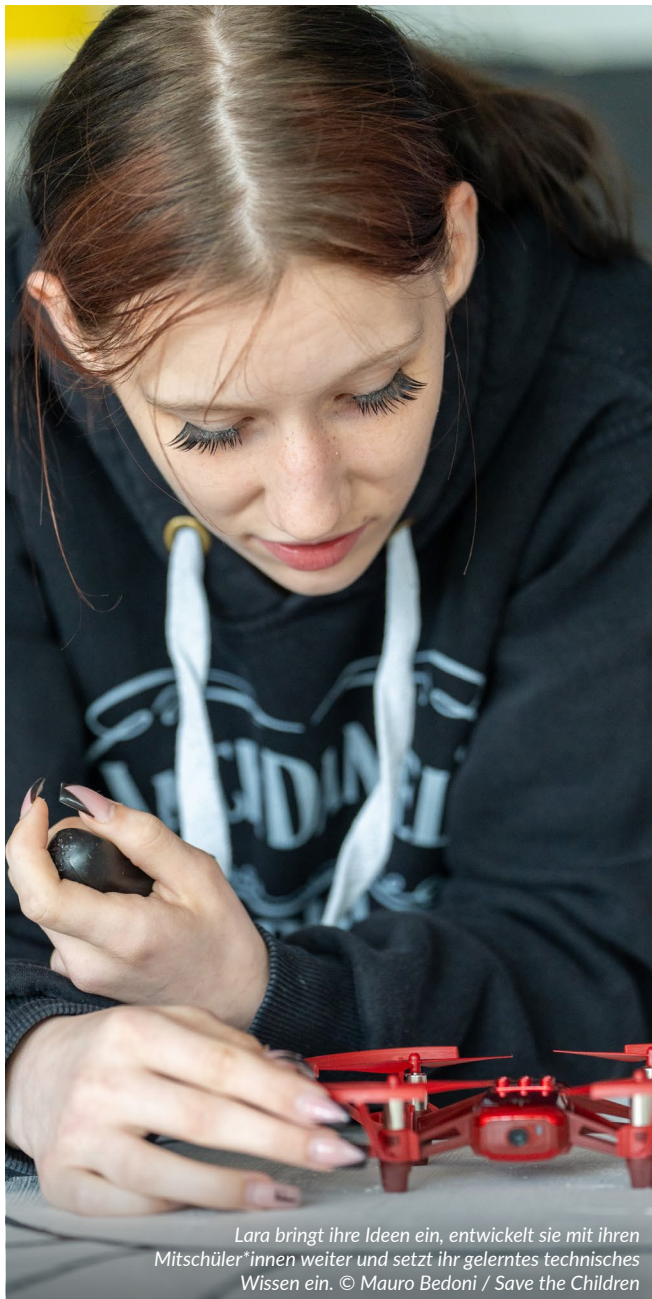
Als die Pause vorbei ist, geht es für einige zurück in den Unterricht. Acht Jugendliche bleiben, um mit uns zu sprechen. Ihre Lehrer Marcel Backhaus und Sebastian Opitz, Deutschlehrer und Didaktischer Leiter der Schule, sind mit dabei. Die Schüler*innen haben Kaffee gekocht und bieten ihn an. Auf Anhieb ist klar: Das MakersLab ist ihr Raum.

Begegnungen auf Augenhöhe

Was auch auffällt: Hier steht niemand vorne an einer Tafel, und niemand verschanzt sich hinter einem Pult. Stattdessen sitzen wir alle nebeneinander auf Sofas und Stühlen rund um einen kleinen Tisch. „In der Klasse müssen die Schüler*innen still sein und werden ermahnt, wenn sie zwischendurch sprechen – hier ist das anders“, sagt Sebastian Opitz. „Im MakersLab begegnen wir uns auf Augenhöhe. Ich bin hier nicht Schulleitung, sondern Teil vom MakersLab.“

Wie sehen die jungen Menschen das? Können sie wirklich auf Augenhöhe mitreden? Werden ihre Meinungen gehört und dürfen sie die Angebote mitgestalten?

Die Antworten fallen einstimmig aus: „Definitiv“, sagt Andreas, der seit Kurzem dabei ist. „Auf jeden Fall!“, ruft Philipp, der von Anfang an dazu gehört. „Im Unterricht können wir zwar fragen, ob wir etwas Bestimmtes machen, aber meistens sagen die Lehrer, sie gucken mal – und dann passiert es nicht“, sagt Lara, die uns die Ozobots gezeigt hatte. Im MakersLab sei das anders: „Hier schlage ich etwas vor, und es passiert. Ich kann mir wirklich meine eigenen Gedanken machen und selber schauen, was ich dazu beitragen kann, eine Idee umzusetzen.“



Lara bringt ihre Ideen ein, entwickelt sie mit ihren Mitschüler*innen weiter und setzt ihr gelerntes technisches Wissen ein. © Mauro Bedoni / Save the Children



Hier schlage ich etwas vor, und es passiert. Ich kann mir wirklich meine eigenen Gedanken machen und selber schauen, was ich dazu beitragen kann, eine Idee umzusetzen.«

– Lara, 10. Klasse

Raum für eigene Vorhaben

Im Gespräch wird klar, dass es viele Ideen sind, die die Jugendlichen in ihrem MakersLab umsetzen. „Die Ozobots sind super als Einstiegsprojekt für die Neuen“, sagt Michelle. Die Jugendlichen hatten die kleinen Roboter in einem der MakerLabs-Trainings von Save the Children kennengelernt und erste Experimente damit durchgeführt. „Das Wissen geben wir festen Mitglieder jetzt weiter an die Neuen“, sagt Michelle. „Die Ozobot-Stadt ist toll, weil viele daran mitbauen können. So erleben die Neuen sofort, dass MakersLab gleich Teamwork ist.“

Ein weiteres Projekt hat Philipp gestartet: Er bietet seit diesem Schuljahr eine Drohnen-AG an, zusammen mit Benno, der seinen Bundesfreiwilligendienst an der Schule absolviert. Die Idee für die AG hatte Philipp selber: „Ich habe Benno darauf angesprochen und dann haben wir die Einzelheiten mit Herrn Backhaus geklärt“, erzählt Philipp. Jeden Donnerstag können Schüler*innen der Klassen 5 bis 9 nun mit Philipp und Benno das Drohnenfliegen lernen.

Die Jugendlichen machen fast alles selbst

Marcel Backhaus ist begeistert vom Engagement seiner Schüler*innen. „Sie erbringen eine unglaubliche Leistung, indem sie den Überblick über all die Projekte bewahren“, sagt er.

Die Lehrkräfte begleiten und unterstützen die Schüler*innen nur bei Bedarf. „Als wir mit dem MakersLab gestartet sind, haben wir ihnen grundlegende Projektmanagement-Skills mit an die Hand gegeben“, sagt Sebastian Opitz. Zum Beispiel hängt am Eingang des MakersLab ein Kanban Board, das für alle sichtbar macht, wer woran arbeitet. Schlicht mit Kreppband an die Wand geklebt, teilt es die anfallenden Arbeiten deutlich in drei Bereiche ein: To Do, in Arbeit, Erledigt. „E-Sports-Turnier organisieren“ steht da zum Beispiel unter „In Arbeit“. Und: „Café-Theke gestalten – Philipp und Michelle“.



Philipp zählt runter und gibt mit der Drohnen-App auf seinem Handy den Startbefehl: „3, 2, 1!“ Surrend hebt die Drohne ab und schwebt durch den Raum. © Mauro Bedoni / Save the Children

Mit dem Kanban Board können die festen Mitglieder im MakersLab ihre Aufgaben gut visualisieren und organisieren. „Mittlerweile machen sie fast alles selbst“, sagt Marcel Backhaus, „und wenn ein Projekt mal nicht klappt, sorgen sie dafür, dass es ordentlich beendet wird.“

Echte Beteiligung ist kein Mittel zum Zweck

Aber können die Jugendlichen auch bei den Strukturen des MakersLab mitreden? „Es darf bei Teilhabe nicht nur darum gehen, die Ziele der Erwachsenen schneller oder effizienter umzusetzen“, sagt Hajdi Barz von Save the Children. Echte Partizipation heißt: ermächtigt werden, die Ziele selbst in Frage stellen und mitgestalten zu dürfen. Das Projekt empowert die jungen Leute daher, nicht nur inhaltlich die Making-Angebote mitzugestalten, sondern auch über die Strukturen in ihrem MakersLab und dessen Sinn und Zweck mitzubestimmen. Wer nutzt den Raum, wie wird der Umgang mit den Geräten geregelt, welche Ziele werden verfolgt?

An der Gesamtschule Scharnhorst steht das MakersLab in den Pausen grundsätzlich allen Schüler*innen offen. Ein Lehrer übernimmt Verantwortung für den Schlüssel, schon allein wegen des teuren Materials, das dort gelagert ist. Wer will, kann spontan mit tüfteln oder beim E-Sports mitspielen.

Schüler*innen, die mehr Verantwortung übernehmen – die etwa während der Pause die Aufsicht machen, den Raum gestalten, oder die Angebote mitentwickeln –, müssen aber festes Teammitglied sein. Dafür haben die jungen Leute zusammen mit den beiden Lehrern klare Strukturen bestimmt. „Wir haben zum Beispiel ein sogenanntes Azubi-System entwickelt“, erklärt Michelle. „Die ersten zwei Wochen im MakersLab gelten als Praktikum. Wer weitere zwei Wochen kommt, ist Azubi. Dann erst wird man fester Teil des Teams.“

Die festen Teammitglieder unterschreiben einen Vertrag und verpflichten sich unter anderem, regelmäßig teilzunehmen: „Dreimal in der Woche muss man kommen – und mittwochs zur Teamsitzung“, erklärt Anna. Matteusz ergänzt: „Ich bin eine Zeit lang nicht so oft gekommen. Aber dann wollte ich eine AG anbieten, also komme ich jetzt regelmäßig.“



Es darf bei Teilhabe nicht nur darum gehen, die Ziele der Erwachsenen schneller oder effizienter umzusetzen.«

– Hajdi Barz, Projektleitung MakerLabs II



Im MakersLab werden alle ernst genommen und arbeiten eng zusammen. © Melissa Clement

Dabei ist die Teilnahme grundsätzlich freiwillig. Wer eine Pause braucht, oder sich auf die Schule konzentrieren will, kann jederzeit aussetzen. Aber für die verantwortungsvollen Jobs im MakersLab ist die regelmäßige Mitwirkung wichtig. Das wollen die Jugendlichen selbst so: „Wir halten hier die Stellung“, sagt Philipp. „Wir müssen uns aufeinander verlassen können.“

Üben für die Demokratie

So viel Verantwortung abzugeben an die jungen Leute – für die Erwachsenen ist das nicht immer leicht. „Am Anfang fiel mir das schwer“, gibt Sebastian Opitz zu. „Man muss wirklich abgeben – loslassen und sich sagen: Das ist jetzt deren Job. Dann funktioniert es.“

Genau darum geht es: Echte Teilhabe kann nicht davon abhängen, wie es den Erwachsenen damit geht. Mitbestimmung sei in diesem Sinne auch Demokratieförderung, meint Opitz. „Darauf legen wir an unserer Schule viel Wert. Wir wollen hier einen Grundstein legen dafür, dass junge Menschen ein Bewusstsein für ihre Rechte und für Mitbestimmung entwickeln.“

Das MakersLab bietet den Schüler*innen super Möglichkeiten dafür, findet der Lehrer. „Save the Children hat uns mit dem Projekt genau den Input gegeben, den

wir brauchten.“ Die Stadt Dortmund unterstützt die Schule zwar immer wieder mit Ausstattung – zuletzt etwa mit einem Satz Ozobots. „Aber was es zu selten gibt, sind Fortbildungen,“ so Opitz. Dafür schätzt er die Workshops des MakerLabs-Projekts von Save the Children sehr.

Nachteile bewusst ausgleichen

Die Gesamtschule Scharnhorst will Chancen schaffen für junge Menschen in dem Stadtviertel. Fast 1.200 Schüler*innen besuchen derzeit die Schule. „Etwa drei Viertel von ihnen stammen aus benachteiligten Familien und haben mit besonders schwierigen Hintergründen zu kämpfen“, sagt Marcel Backhaus. Umso wichtiger sei es, diese Nachteile wettzumachen und die Teilhabe der Jugendlichen zu fördern.

Die jungen Menschen selber sehen sehr klar, was ihnen die Teilhabe leichter macht: „Herr Backhaus vertraut uns“, sagt Philipp, „er mag uns und nimmt uns ernst.“



Wir wollen hier einen Grundstein legen dafür, dass junge Menschen ein Bewusstsein für ihre Rechte und für Mitbestimmung entwickeln.«

– Sebastian Opitz, Didaktischer Leiter
Gesamtschule Scharnhorst



Das Lernen von unterschiedlicher Software gehört zum Making dazu. © Mauro Bedoni / Save the Children

Für Anna ist wichtig, dass die Gruppengröße im Makers-Lab kleiner ist als im Unterricht: „Ich kann besser mit weniger Menschen reden, als mit vielen“, sagt sie. „Hier verstehe ich viel besser, was ich tun kann und was gebraucht wird.“ Für alle ist wichtig, dass sie Freude bei der Arbeit haben: „Dann fühlt es sich gar nicht an wie Arbeit“, sagt Mabel. „Für unser Wandbild zum Beispiel waren wir drei Tage lang in jeder Pause beschäftigt.“

Lernen für die Zukunft

Und den Jugendlichen ist noch etwas wichtig: Was sie lernen, soll sich sinnvoll anfühlen. „Ich will für meine Zukunft lernen,“ sagt Lara. „Später im Beruf müssen wir selbstständig und im Team arbeiten und Verantwortung tragen. Im MakersLab lernen wir das.“

Bei Lara, Louis und Mabel ist dies gar nicht mehr weit weg – sie stehen kurz vor dem Abschluss. Die letzten Prüfungen sind geschafft, in 28 Tagen verlassen sie die Schule. Alle drei haben feste Pläne: Mabel will ihr Fachabitur machen und Pädagogik studieren. Lara und Louis gehen aufs Berufskolleg. Sie wollen beide als Sanitärer*in arbeiten – Lara bei der Bundeswehr und Louis beim Roten Kreuz.

Es sei ein ungewohntes, zum Teil mulmiges Gefühl, so kurz vor dem Ende der Schule zu sein, sagt Lara. Aber dank ihrer Erfahrungen im MakersLab blicken sie mit Zuversicht auf das, was kommt. „Wir sind viel selbstbewusster geworden“, sagt Louis. Lara fügt hinzu: „Ich fasse es nicht, wie schnell die Zeit vergangen ist. Das MakersLab werde ich am meisten vermissen – aber was ich hier gelernt habe, bleibt für immer in meinem Kopf gespeichert.“



Eine kurze Geschichte der MakerLabs bei Save the Children

Save the Children setzt seit 2019 Making-Projekte um. Ziel ist es die digitale Teilhabe von Kindern und Jugendlichen zu stärken. Begonnen hat es mit dem „Makerspace“, bei dem Räume einer Berliner Grundschule umgestaltet und mit Making-Tools ausgestattet wurden. Hier wurden auch Lehrkräfte zu digitaler Bildung und dem Einsatz der Geräte geschult. Im Folgeprojekt „MakerLabs – Freiräume für die digitale Zukunft“ wurden Kinder und Jugendliche stärker miteinbezogen, in dem 13–18-Jährige gemeinsam mit Erwachsenen an Trainings teilgenommen haben. Dort haben sie den Umgang mit mobilen digitalen Geräten gelernt, wie z.B. das Programmieren von Robotern, Einplatinencomputern oder Computerspielen. Und sie konnten zu Peer-Trainer*innen werden, die ihr Wissen an jüngere Kinder weitergeben.

Auch im aktuellen „MakerLabs II – Machen. Begreifen. Digital teilhaben“ stehen Jugendliche im Fokus. Sie sollen als Peer-Trainer*innen noch stärker bei der Schaffung von Making-Angeboten in Schulen, Bibliotheken und Jugendfreizeiteinrichtungen eingebunden werden. Partizipation wird in den gemeinsamen Making-Trainings von Erwachsenen und Jugendlichen immer wieder erfahrbar gemacht.



Das MakersLab bietet Raum zum Lernen und kreativ sein, ist aber auch ein Ort, wo Gemeinschaft wächst und sich alle wohlfühlen. © Mauro Bedoni / Save the Children