



MakerLabs Raum zum Tüfteln, Lernen und Wachsen



Seit Oktober 2023 läuft das **MakerLabs-Folgeprojekt** von Save the Children unter dem Motto „**Machen. Begreifen. Digital teilhaben.**“ und wird noch mehr Kindern und Jugendlichen digitale Teilhabe durch den Making-Ansatz ermöglichen.

Beim Making lernen Kinder und Jugendliche spielerisch analoge und digitale Tools kennen. Dabei arbeiten sie eigenständig und auf Augenhöhe mit Erwachsenen, ohne Anleitung. Sie haben die Möglichkeit, zu experimentieren und dabei nicht nur wichtige IT-Kenntnisse zu erwerben, sondern auch ihre Persönlichkeit weiterzuentwickeln.

Bedarfe ermitteln, Standorte finden

Das Projektteam erkundet bereits neue Standorte in Deutschland. Dazu hospitiert es in Schulen, Bibliotheken und Jugendzentren und prüft die Möglichkeiten der Zusammenarbeit. Die Fach- und Lehrkräfte der ausgewählten Einrichtungen werden anschließend im Projekt geschult und dabei unterstützt, die Ideen des Making in ihre Arbeit zu integrieren.

Wie im Vorgängerprojekt werden bewusst auch außerschulische Bildungseinrichtungen mit einbezogen.

Bibliotheken zum Beispiel, verfügen oft über große Räume und eine gute digitale Infrastruktur. Auch Jugendzentren sind geeignet, um Kinder und Jugendliche einzubinden, die über die Schule nur schwer zu erreichen sind.

An der Frankfurter Allee im Osten von Berlin etwa besuchte das Projektteam die Egon-Erwin-Kisch-Bibliothek im Bezirk Lichtenberg. Sie befindet sich im Erdgeschoß eines der hohen Plattenbauten aus den 1970er Jahren, die die Gegend dominieren. Das MakerLabs-Team hospitierte bei einem Making-Workshop für Kinder bis zwölf Jahre.

» Über Making-Aktivitäten verschaffen wir benachteiligten Kindern und Jugendlichen niedrigschwellig Zugang zu digitalen Technologien und eröffnen ihnen so neue Handlungs- und Bildungsperspektiven.«

- Projektleitung Sophia Sprengel

„Wir ermitteln, wo besonders viele Kinder und Jugendliche in Familien aufwachsen, die mit wenig Einkommen oder unterstützt durch Sozialleistungen auskommen müssen“, erklärt Projektleiterin Sophia Sprengel. „Und wir schauen, wo es bereits Strukturen und Angebote digitaler Bildung und Teilhabe gibt, wo sie fehlen und wie das MakerLabs-Projekt diese sinnvoll ergänzen kann.“

In Berlin-Lichtenberg zum Beispiel richten sich die bestehenden Angebote vor allem an jüngere Kinder. „Hier können wir anknüpfen, denn das MakerLabs-Projekt spricht auch Jugendliche an“, sagt Sophia Sprengel. Gemeinsam mit erwachsenen Bildungsfachkräften lernen die Jugendlichen im Alter von 13–18 Jahren in Trainings verschiedene digitale Tools kennen und werden zu Peer-Trainer*innen ausgebildet. „So befähigen wir sie, Making-Angebote für andere junge Leute in ihrem sozialen Umfeld aufzubauen,“ erklärt Sophia Sprengel.

An den Standorten des Vorgängerprojekts setzen Peer-Trainer*innen mit Unterstützung erwachsener Begleitpersonen mittlerweile vielerorts eigenständig Making-Workshops in ihren Vierteln um. Es sind Making-Clubs oder AGs entstanden, in denen zum Beispiel Lernvideos produziert, die Bühnentechnik für die Theatergruppe übernommen und Webseiten für Schulinitiativen programmiert werden.

Nachhaltige Netzwerke aufbauen

Die bisherige Arbeit von Save the Children hat gezeigt, wie sehr es die Fachkräfte an den beteiligten Einrichtungen schätzen, dass **mit der Teilnahme an MakerLabs auch ein Netzwerk entsteht – dass sie sich untereinander treffen und austauschen, Ressourcen teilen und Kooperationen aufbauen können.**

» **Wir ermitteln, wo besonders viele Kinder und Jugendliche in Familien aufwachsen, die mit wenig Einkommen oder unterstützt durch Sozialleistungen auskommen müssen und wir schauen, wo es bereits Strukturen und Angebote digitaler Bildung und Teilhabe gibt, wo sie fehlen und wie das MakerLabs-Projekt diese sinnvoll ergänzen kann.«**

– Sophia Sprengel

Heute nutzen die teilnehmenden Schulen, Bibliotheken und Jugendzentren teilweise gemeinsam Räume oder leihen teure Hardware wie 3D-Drucker untereinander aus. Sie bauen Making-Clubs und AGs gemeinsam auf, tauschen ihre Erfahrungen aus und planen neue Aktivitäten. Das entstandene Netzwerk will das neue Projekt weiter ausbauen und stärken. Deswegen liegen die neu ausgewählten Standorte nah an den bisherigen: Zu Berlin-Spandau kommt mit voraussichtlich Lichtenberg ein weiterer Berliner Bezirk hinzu. Zu Dortmund kommt Duisburg, zu Kaiserslautern Ludwigshafen und zu Hamburg Bremen.



„Weil die Standorte recht nah beieinander liegen, können die neuen Einrichtungen die bisherigen unkompliziert besuchen und in deren Angebote hineinschnuppern. Das hilft ihnen, ihre Bedarfe zu klären und eigene Making-Angebote aufzubauen.“ Gleichzeitig erlaubt die regionale Nähe den langfristigen Austausch und Angebote können gemeinsam gestaltet werden. Netzwerkarbeit kostet auch Zeit, die die beteiligten Einrichtungen oft nicht haben. „Hier kann Save the Children gut unterstützen: Wir steuern das Budget für die technische Ausstattung bei und wir koordinieren die Zusammenarbeit“, sagt Sophia Sprengel.

Beim Making spielerisch analoge und digitale Tools kennenlernen

Das MakerLabs-Projektteam sammelt auch eigene praktische Erfahrung. Für Arghawan Farsi zum Beispiel ist das Making neu. **Bislang hat sie mit geflüchteten Jugendlichen in Berlin gearbeitet, eine Zielgruppe, die auch das neue Projekt verstärkt im Blick hat.** Bei einem Team Workshop bekommt sie die Gelegenheit, das Making auszuprobieren.



Arghawan Farsi, Regina Pirogoff und Carlotta Frank-Hakimi sind die Regionalmanagerinnen im MakerLabs-Projekt.
© Mauro Bedoni / Save the Children

Das Team hat sich dafür um einen großen Tisch versammelt: Neben zwei Laptops liegen Pappe, Heißklebepistole, Kupferband, ein Cutter und eine Box voller LED-Leuchten bereit. Das Ziel ist, eine „MakerBox“ zu bauen – eine Kiste aus Karton, die anderen das Projekt nahebringt. Die Ideen kommen schnell: Die Box soll verschiedene digitale Tools zum Einsatz bringen und zeigen, wo das Projekt stattfindet. Und gleichzeitig die Werte transportieren, die im Mittelpunkt stehen: Ermächtigung. Kreatives Denken. Gemeinsames Lernen.

Um all das umzusetzen, beschließt das Team, aus dem Karton eine Kugelbahn zu machen. Auf den Boden im Inneren wird eine Deutschlandkarte geklebt, darauf markiert sind die Standorte des Projekts. „Die Kugel läuft auf Bahnen zwischen den Standorten und löst bei jedem eine Aktion aus“, erklärt Arghawan Farsi. Mal erklingt ein Ton, mal springt ein kleiner Roboter hervor, mal strahlt eine Lampe aus der Box heraus. Der Grund: „Making bedeutet für uns in neue Richtungen zu denken“, so Farsi.

Auf dem Deckel der Box soll schließlich eine große Faust leuchten – als Symbol für Empowerment. Sie besteht aus vielen kleinen LED-Leuchten.

» Making bedeutet für uns in neue Richtungen zu denken.«

– Regionalmanagerin Arghawan Farsi

Am Ende ist nicht alles perfekt. Die Leuchten gehen nicht alle an, weil der Strom der Batterie nicht ausreicht. Eine kurze Recherche hilft weiter: Für die hohe Anzahl an Leuchten braucht es mindestens neun Volt. Auch der Sprungfedermechanismus für den Roboter funktioniert noch nicht – aber das macht nichts, denn die Box ist zunächst ein Prototyp.

„Ich bin in technischen Dingen nicht sehr geübt und es eigentlich gewohnt, hier an die Hand genommen zu werden. Aber heute haben wir einfach ausprobiert – und sind ohne Anleitung auf ein Ergebnis gekommen. Das macht mich stolz. Manches hat nicht funktioniert und gerade das hat mir geholfen, meine Vorstellung der Realität anzupassen. Ich habe viel darüber gelernt, was wir brauchen, um unsere Ideen technisch umzusetzen“, sagt Arghawan Farsi.

Auch Sophia Sprengel sieht die Fehler, etwa den Einsatz der falschen Batterien, als Ressource: „Wenn ich nicht weiterkomme und etwas nicht klappt, muss ich die Dinge neu betrachten. Genau dann passiert Lernen – und darum geht es beim Making.“



Regionalmanagerin Arghawan Farsi experimentiert ergebnisoffen mit analoger und digitaler Technik. Eine ermutigende Erfahrung, die sie gerne weitergeben möchte.
© Mauro Bedoni / Save the Children

» Wenn ich nicht weiterkomme und etwas nicht klappt, muss ich die Dinge neu betrachten. Genau dann passiert Lernen – und darum geht es beim Making.«

– Sophia Sprengel

Kompetenzen für das 21. Jahrhundert

„Unsere Gesellschaft verändert sich rasant. Es ist nicht mehr so wichtig, sich festes Wissen anzueignen oder bestimmte Tools zu beherrschen“, erläutert Sophia Sprengel. „Viel wichtiger ist es, neugierig zu bleiben und offen zu sein für Veränderungen.“ Das neue Projekt setzt deswegen noch mehr auf offene Trainingsformate für die Jugendlichen und Fachkräfte.

„Im MakerLabs-Projekt bekommen die jungen Leute die Chance, Eigeninitiative zu zeigen, Probleme zu lösen und kreativ an Aufgaben heranzugehen und sie erleben, wie es ist, konstruktiv mit anderen zusammenzuarbeiten, sei es mit Erwachsenen oder mit Gleichaltrigen,“ sagt Sprengel.

Das Team freut sich, die digitale Teilhabe von benachteiligten Kindern und Jugendlichen voranzutreiben. Das für Nordrhein-Westfalen zu tun, liegt Arghawan Farsi auch ganz persönlich am Herzen: Sie ist selbst in Krefeld geboren und aufgewachsen, nachdem ihre Eltern in den 1990er Jahren aus politischen Gründen aus dem Iran flüchten mussten.

„Ich weiß, was es bedeutet, am Rand der Gesellschaft zu stehen. Zu viele junge Menschen aus struk-

turell benachteiligten Regionen in Deutschland sind es gewohnt, nicht ernst genommen zu werden mit ihren Wünschen und Bedürfnissen. Making gibt ihnen ein Zugehörigkeitsgefühl – und die Chance, die Gesellschaft mitzugestalten. Ich möchte der Region, in der ich groß wurde, etwas zurückgeben. Deswegen freue ich mich, dass unser Projekt vielen Kindern und Jugendlichen dort die Tools für eine selbstbestimmte Zukunft an die Hand gibt“, sagt sie.

»» **Im MakerLabs-Projekt bekommen die jungen Leute die Chance, Eigeninitiative zu zeigen, Probleme zu lösen und kreativ an Aufgaben heranzugehen und sie erleben, wie es ist, konstruktiv mit anderen zusammenzuarbeiten, sei es mit Erwachsenen oder mit Gleichaltrigen.«**

– Sophia Sprengel



Regionalmanagerin Arghawan Farsi und Projektleitung Sophia Sprengel widmen sich mit ihrem Team voller Elan den neuen Vorhaben.
© Mauro Bedoni / Save the Children