



wodurch das Selbstbewusstsein gestärkt werden soll, was auch als wichtiges Ziel dieser Phase anzusehen ist. (TeilnehmerIn: „Und jeder/jede hat immer gesagt, es würde gut aussehen.“; „Das (war) richtig schwer.“ (TeilnehmerIn über Prozess des/der anderen Teilnehmers/Teilnehmerin), „Saß einfach auch mal jemand neben mir.“; „Und (...) hat das richtig gut gemacht, viele sind noch nicht mal durch sein/ihr Labyrinth gekommen, weil es so richtig schwer war.“)

Die Produkte der TeilnehmerInnen sollten dabei einem persönlichen Zweck entsprechen. Um die Kreativität anzuregen, wird bereits in den vorangegangenen Phasen darauf hingearbeitet, technische Kompetenzen zu schulen, Interesse zu fördern, das Zutrauen in eigene Fähigkeiten zu stärken und attraktive Herausforderungen und fantasievolle Möglichkeiten im Umgang mit dem Material anzunehmen und zu erkennen: alles Aspekte, die die Motivation der TeilnehmerInnen im pädagogischen Making aufrechterhalten sollen.

Dies kann durch dialogische Methoden gefördert werden, die dazu führen, dass die TeilnehmerInnen ihre Bedürfnisse genauer wahrnehmen und benennen. (TeilnehmerIn: „haben wir uns inspirieren lassen.“; „Vorher haben wir so ein paar Bilder gesehen, was die anderen Gruppen (Anm.: aus einem anderen Workshop) schon gemacht haben und davon haben wir uns dann inspirieren lassen.“) Dies erfordert auch spontanes, pädagogisches Geschick.

Wenn die TeilnehmerInnen in einem selbständigen und eigenmotivierten Prozess sind, können sich die TeamerInnen etwas zurückziehen, die TeilnehmerInnen lernen auch durch Fehler-machen und gegenseitige Beratung. („Ich kann selber irgendwo Fehler machen und nachher rausfinden, wo der Fehler jetzt liegt und das verbessern.“; „Die (TeamerInnen) haben selbst gesagt, wenn man Fehler macht, ist das nicht schlimm, man kann es reparieren, also lass deine Idee frei.“)

## Making-Methode: „MakerInnen-Challenge 4.0“

### LERNZIEL:

**Selbständiges Making initiieren, eigene Ideen entwickeln und umsetzen, persönliche Herausforderungen meistern.**

### WIE GEHT DAS?:

Durch den Kurzfilm „Caine's Arcade“ von Nirvan Mullick haben „Cardboard Challenge“-Veranstaltungen an Bekanntheit gewonnen. Hintergrund ist die Geschichte des 9-jährigen Caine, der eine eigene kleine Spielhalle aus Pappkartons und anderen Alltagsgegenständen gebaut hat (vgl. Imagination Foundation 2012). Wir greifen in der Methode diesen Ansatz auf und verbinden ihn mit Gamification-Elementen. Dabei geht es darum, die TeilnehmerInnen dabei zu unterstützen, ihre eigenen Making-Ideen zu entwickeln und (eigenmotiviert) umzusetzen. Das Vorgehen schafft durch einen externen Impuls (limitierte Zeit und dem Wettbewerb innerhalb der Gruppe) einen (zusätzlichen) Anreiz, effizient an der eigenen Ideen-Entwicklung und -Umsetzung zu arbeiten. Somit geben wir mit der Challenge einen Rahmen vor, in dem die TeilnehmerInnen alleine oder in Kleingruppen in einem bestimmten Zeitfenster eine Idee umsetzen.

### CHALLENGES KÖNNTEN BSPW. SEIN:

- Das gruseligste Kostüm
- Entwickelt etwas Nützliches für eure Einrichtung
- Entwickelt einen Prototyp für etwas Lustiges
- Erstellt mit MaKey MaKey und Scratch ein eigenes Game zum Thema „Grusellandschaft“
- Modelliert mit dem 3D-Drucker ein Geisterschloss

### WAS BRAUCHT MAN?:

- Je nach Challenge Making-Technologien
- Laptops/mobile Medien
- Bastelmaterialien
- Werkzeug
- ggf. Materialien für Siegerehrung

### HINWEISE FÜR TEAMER/INNEN:

- Niederschwelligkeit der Challenges beachten
- auf Leistungsdruck, sozialen Rückzug und Konkurrenzverhalten achten
- die Challenge eignet sich besonders, wenn das Format des Making Workshops zeitlich eher limitiert ist (Tages-Workshop). Ansonsten macht es Sinn, den TeilnehmerInnen Zeit zu geben, auch ohne Anreiz durch einen Wettbewerb eine Produktidee zu entwickeln und umzusetzen (z.B. im Ferien-Workshop)

### VARIANTE:

- Ideen der TeilnehmerInnen einbringen
- Social Media integrieren