

Makerspaces: Offene Werkstätten in der Stadtteilkulturarbeit

Materialerfahrung und Konstruktion als wichtige Elemente von Bildungsprozessen: Was in der Reformpädagogik seinen Anfang nahm, von Märklin, Lego und anderen vermarktet wurde, gewinnt inzwischen durch digitale Werkzeuge eine ganz neue Dynamik. Heiko Idensen von der Lernoase Vahrenwald stellt die Idee und einige praktische Beispiele vor und nennt Partner*innen fürs Lernen im digitalen MakerSpace. Einen Makerspace für 2 Stunden zu veranstalten ... das ist schon ein gewagtes, aber auch spannendes Vorhaben!

HIER UND HEUTE AUSPROBIEREN	<p>6 Stationen, von denen man einige in 2er oder 3er Teams intensiver ausprobieren kann.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Auf 2 Laptops läuft die am Massachusetts Institute of Technology (MIT) entwickelte Programmiersprache Scratch, mit der man über eine grafische Oberfläche „kinderleicht“ programmieren kann – über einen speziellen Controller („MakeyMakey“) können Bananen, Löffel, Knetfiguren etc. angeschlossen werden. • Auf zwei Mini-Computern („Raspberry Pi“) läuft eine freie Version von Minecraft und ein Musik-Programm („Sonic Pi“), mit der man bauen, programmieren und Musik machen kann. • Auf 2 Laptops läuft „Minetest“, die offen zugängliche Version von Minecraft, mittels derer wir verschiedene Bau-Projekte mit Kids durchführen („Baumeister Vahrenwald“, „Palmyra, was bleibt“): die erstellten Welten können erforscht werden, ... auch um eigene Projekte zu entwerfen ...
AB MORGEN SELBER DURCHSTARTEN	<p>Man nehme, suche und finde</p> <ul style="list-style-type: none"> • Software - die verwendete Software und größtenteils auch die Anleitungen stehen unter freien Lizenzen, können also verwendet und vor allem auch angepasst und verändert werden :-)) („Creative Commons“, OER= Open Educational Resources) • Hardware - Laptops, auch älterer Bauart (ab 50 €), Raspberry Pi (ab 34 € + Zubehör), Arduino, Sensoren, MakeyMakey, Roboterkits ... (20-100 €) • Zielgruppen - Kinder, Jugendliche, Eltern, Senioren, gern gemischt! • Themen / Lernfelder - stadtteilbezogene Bauprojekte, basteln und konstruieren, ansteuern und programmieren von Geräten und Bauteilen, Roboter bauen (nicht nur für Mädchen), soziale Kompetenzen in Gruppenarbeit trainieren ... • Praktische Anschauung - dienstags (16:30-18:00) und donnerstags (14:00-18:00) im Freizeitheim Vahrenwald: https://hannover.de/lernoase Lernwerkstatt kreatives Gaming: http://bit.ly/lernoase-kreativ-gaming • Partner, die bei der Durchführung helfen - Es gibt ehrenamtliche Strukturen („LeineLab“, Techniklotsen), (kostenfreie) kommunale Services (http://www.multimediamobile.de/sued.html) oder Experten auf Honorarbasis http://lobomat.de/ ... • Weitere Vernetzungs- und Kooperationsimpulse - Wir veranstalten für alle interessierten einen vertiefenden Workshop-Tag mit verschiedenen Schwerpunkten an: Maker Spaces in der Sozio-Kultur: „Miteinander digital“ Freitag, 20.4.18, 10.00-18:00 Uhr im Freizeitheim Vahrenwald, Lernoase • Anmeldung, Rückfragen, Wünsche ...: Heiko.Idensen@Hannover-Stadt.de