1. Einleitung

- Einleitung

Einleitung

Zwischen 2019 und 2021 haben wir in Berlin zehn GestaltBars begleitet, in denen Projekte zu den Themen Making, Coding, Gaming, 3D-Druck u.v.m. mit Jugendlichen umgesetzt wurden. Dabei haben wir viele spannende Ideen kennengelernt und Erkenntnisse gewonnen, die wir mit dieser Handreichung gerne weitergeben möchten. Sie soll Anregung und Unterstützung sein, um eigene kleinere Einheiten und Projekte mit Jugendlichen im weiten Feld der digitalen Technologien umzusetzen. Egal ob Vorerfahrung vorhanden ist, ob ein zweistündiger Workshop oder sogar ein ganzes Projektjahr geplant ist – die Handreichung bietet konkrete Anregungen und Ideen zur Umsetzung und zum Weiterdenken für unterschiedliche Anforderungen und Angebote.

> GESTALTBAR: Eine GestaltBar ist eine pädagogisch begleitete Werkstatt, in der Jugendliche digitale Technologien kennenlernen können, um damit eigene Ideen umzusetzen. Sie ist ein Angebot für Schüler*innen der 7. und 8. Klasse, das gemeinsam von Einrichtungen der Jugendarbeit und Schulen durchgeführt und von der Telekom-Stiftung finanziert wird. Ziel ist es, Jugendlichen aus herausfordernden Strukturen den Zugang zu digitalen Technologien zu ermöglichen. Die behandelten Themen sind dabei sehr vielseitig. Sie reichen von Making und Coding über App-Entwicklung und Robotik bis zu 3D-Druck und Virtual Reality.

Zunächst geht es um die Frage, worauf es bei der Gestaltung einer Einheit oder eines längeren Projekts ankommt. Welche Themen funktionieren? Welche Rolle spielt die Pädagogik im Verhältnis zur Vermittlung der Technik? Wie viel sollte ich als Workshopleitung vorgeben und wie flexibel muss ich sein? Und was kann mir bei der Planung helfen? Das zweite Kapitel sammelt wertvolle Erfahrungen und Hinweise von Jugendarbeiter*innen, Medienpädagog*innen und anderen Expert*innen in dem Feld zu konkreten Themen wie Game Design, Physical Computing und Nachhaltigkeit in der Projektarbeit mit digitalen Technologien. Es folgt ein praxisnaher Text, in dem wir unsere Erfahrungen aus der Projektarbeit während der Corona-Pandemie teilen. Dabei setzen wir uns mit der Frage auseinander, was es bedeutet, wenn die pädagogische Arbeit plötzlich nur noch online stattfinden kann. Wie kann sie trotzdem gelingen und wo sind die Grenzen? Im letzten Teil der Handreichung haben wir konkrete methodische Abläufe zusammengestellt. Sie lassen sich als einzelne Einheiten in zwei Stunden durchführen und bieten einen guten Einstieg in verschiedene Themenbereiche oder auch größere Projekte. Einige bauen aufeinander auf, so dass sich damit mehrere oder längere Einheiten gestalten lassen.

JFF – Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis Berlin, im Sommer 2021