Einleitung: Inclusive Making – Basteln mit digitalen Technologien.. für alle!

Kinder und Jugendliche basteln in offenen Werkstätten, Makerspaces, Hackerspaces oder FabLabs **selbstständig mit Technik** und lernen dabei nach ihren eigenen Bedürfnissen (Schön/Ebner 2019): Das klingt erst mal nach der Idealvorstellung davon allen Kindern und Jugendlichen **kreatives und lebensweltnahes Lernen** zu ermöglichen – auch denen, die es aus unterschiedlichen Gründen an anderen, formaleren Orten nicht so leicht haben. Die (medien-)pädagogische Arbeit mit digitalen Technologien ist aber **nicht per se so inklusiv und niederschwellig**, dass alle gleichermaßen partizipieren können.

Digitale Technologien, sei es Software (z.B. Code-Editoren) oder Hardware (z.B. Micro-Controller), wirken für Einsteiger*innen zunächst oft **kompliziert** und der Umgang mit ihnen bleibt für viele erst mal **abstrakt**. Sie bieten aber große **Potenziale**, die voll ausgeschöpft werden können, wenn mögliche **Barrieren reflektiert** und pädagogische Angebote entsprechend (um-)gestaltet werden. Als Anregungen dafür werden hier Texte im Themenbereich "Inclusive Making" kurz zusammengefasst, die dann nach und nach hier eingestellt werden.

Revision #4
Created 31 July 2023 11:52:28 by Julian Erdmann
Updated 31 July 2023 12:25:30 by Julian Erdmann