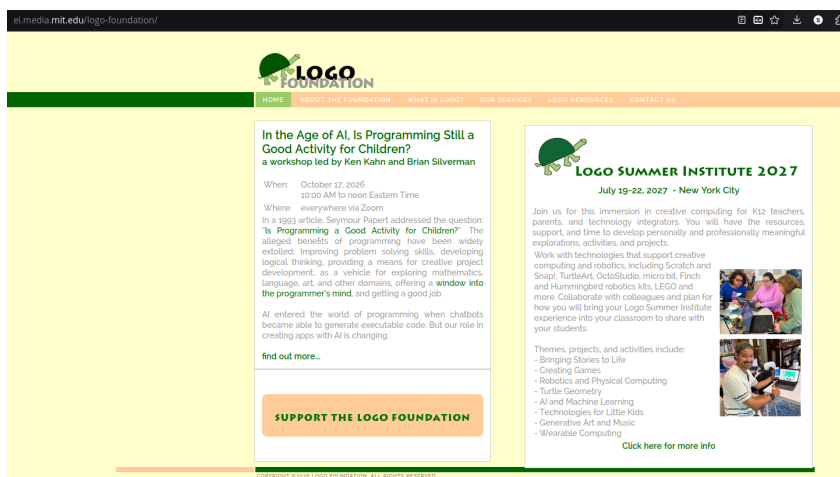


1960–1980: Seymour Papert – Learning by Making

Der geistige Entwickler der Making-Pädagogik ist der südafrikanisch-US-amerikanische Mathematiker **Seymour Papert** (*Wikipedia*), Schüler von Jean Piaget und Professor am MIT. Aus seiner Überzeugung, dass Kinder keine passiven Empfänger von Wissen sind, entwickelte er in den 1960er Jahren **Logo** (*Wikipedia*), eine Programmiersprache, mit der Kinder eine Schildkröte über den Bildschirm (oder später als realen Roboter über den Boden) steuern. Programmieren wird hier nicht als abstrakter Informatikstoff gelehrt, sondern als Baukasten: Man probiert aus, macht Fehler, korrigiert, sieht das Ergebnis sofort.



Screenshot von der Website der Logo Foundation, 07.10.2026

In seinem Buch „**Mindstorms**“ (1980) (*Wikipedia*) nannte Papert dieses Prinzip **Constructionism** (*Wikipedia*): Lernen geschieht besonders wirksam, wenn man etwas greifbar Neues baut, das einem selbst etwas bedeutet. Die Antwort auf die Frage, wie man mathematisches oder technisches Verständnis vermittelt, lautet: nicht erklären, sondern bauen lassen. Papert arbeitete später mit **LEGO** (*papert.org*) zusammen – das Robotik-Set „LEGO Mindstorms“ ist nach seinem Buch benannt. Papert ist damit die pädagogische Wurzel, auf die sich jede Maker Education bis heute beruft.

Seymour Papert

Seymour Papert mit dem Schildkrötenroboter, Matematica C3 Algebra DOLCE 1, 2014, S. 317, CC BY-SA 3.0