

Die Wurzeln der Making-Bewegung

Einleitung: Drei Ströme, ein Fluss

Die Making-Bewegung ist nicht aus dem Nichts entstanden – sie ist das Zusammentreffen von drei Entwicklungen, die zunächst getrennt voneinander verliefen und sich erst Anfang der 2000er Jahre zu einer gemeinsamen Bewegung verdichteten.

Aus der **Pädagogik** kam die Idee, dass Lernen dann gelingt, wenn Menschen selbst etwas bauen. Der Mathematiker Seymour Papert entwickelte am MIT in den 1960er Jahren die Programmiersprache Logo für Kinder und begründete damit den Constructionism: Wissen wird nicht vermittelt, sondern konstruiert – am besten mit den eigenen Händen, an etwas, das einem persönlich wichtig ist. Paperts Prinzip „Learning by Making“ wurde zum theoretischen Fundament aller späteren Maker-Education.

Aus der **Hackerkultur** der 1970er und 1980er Jahre kam die Haltung: Technik ist keine Black Box, die man kauft und benutzt, sondern etwas, das man öffnet, versteht und umbaut. Die Hacker-Ethik des MIT und des *Homebrew Computer Club* – Teile dein Wissen, lerne von anderen, verbessere, was du vorfindest – war im Kern eine Gegenbewegung zur Konsumtechnik. Ihr Credo: Wer versteht, wie etwas funktioniert, muss es nicht mehr nur konsumieren, sondern kann es gestalten.

Aus der **Open-Source-Bewegung** schließlich kam die technische Infrastruktur und das organisatorische Vorbild. Freie Software zeigte seit den 1990er Jahren, dass offenes Teilen von Wissen keine Schwäche darstellt und bisweilen jeden Menschen, jede Gruppe digitale Selbstbestimmung und Teilhabe ermöglichen kann. Als dieses Prinzip auf Hardware übertragen wurde – Arduino als offenes Elektronik-Board, RepRap als 3D-Drucker, der sich teilweise selbst druckt –, fielen die Kosten fürs Selbermachen dramatisch. Zwar nicht in den 90er-Jahren entstanden, aber dennoch mit großer Wirkkraft kann noch die Raspberry-Pi-Bewegung genannt werden, welche konsequent das Prinzip der Offenheit in Hard- und Software für die Bildung und das Bauen einer eigenen digitalen Infrastruktur vorangetrieben hat.

Der Punkt, an dem diese drei Ströme zusammenflossen, war im Grunde ein Verlagsprojekt: **Dale Dougherty**, Verleger bei **O'Reilly**, prägte 2005 mit dem Make Magazine den Begriff „Maker“ als bewusste Selbstbezeichnung. Er nahm damit 'nerdige' Randkulturen und verwandelte sie in eine positive Identität – „Wir alle sind Maker“. Aus dem Magazin wurden Maker Faires, aus den Faires eine globale Bewegung, die bald auch in Bibliotheken, Schulen und Jugendarbeit ankam.

Making ist also älter als sein Name: Es hat pädagogische, kulturelle und technologische Wurzeln.

Revision #2

Created 7 October 2026 13:37:19 by Shelly Pröhl

Updated 7 October 2026 14:44:31 by Shelly Pröhl