Making, Maker Education und Making Spaces: Ein Weg zu allen medienpädagogischen Zielen

7.1 Was ist Making?

Making bezeichnet – im Anschluss an die Maker-Bewegung – das **explorative, kreative und eigenständige Gestalten mit (digitalen) Technologien**: vom Löten und Basteln über 3D-Druck, Mikrocontroller und Robotik bis zu Coding und dem Bau eigener Medienprodukte. Im pädagogischen Kontext wird Making als **Maker Education** oder – im Deutschen – als (medien-)pädagogisches Making gefasst. Seine Zielsetzung ist unmittelbar anschlussfähig an die Medienpädagogik: Making soll **Empowerment und Selbstwirksamkeitserfahrungen** ermöglichen und junge Menschen zu selbstbestimmtem, technikverständnisvollem Handeln befähigen (Schön 2019; Erdmann 2024).

Die Grundprinzipien sind altbekannt – und decken sich verblüffend genau mit der Reformpädagogik, auf die auch die handlungsorientierte Medienarbeit rekurriert: „learning by doing“ (Dewey), „Mit allen Sinnen lernen“ (Freinet), „Hilf mir, es selbst zu tun“ (Montessori), „Lernen durch Gestaltung“ (Hoffmann 2020). Pädagogisches Making versteht Lernen als selbstgesteuerten, kontextbezogenen und sozial-kommunikativen Prozess; entscheidend sind die Haltung der Begleitenden (Offenheit gegenüber den Interessen der Lernenden, Vertrauen in deren Motivation, Hierarchiearmut) und niedrigschwellige Zugänge zu den Technologien (Maurer/Ingold 2021; Erdmann/Lauber 2024).

7.2 Maker Spaces: Räume, die Ermöglichung organisieren

Maker Spaces (auch FabLabs oder – schulisch – Makerhubs) sind offene Werkstätten, die analoge und digitale Fertigungswerkzeuge bereitstellen und um eine Community- und Teilhabeidee herum organisiert sind. Raumkonzept und Ausstattung folgen dabei pädagogischen Prinzipien:

- **Selbststeuerung und Autarkie:** freies Bewegen, Zurechtfinden, gute Orientierung und Zugänglichkeit;
- **dialogorientierte Settings** über soziale und kommunikative Bereiche;
- **Selbstorganisation** als Grundlage transformativer Lernprozesse (Maurer/Ingold 2021; Maurer/Ingold 2024).

Für die Soziale Arbeit sind Maker Spaces aus einem weiteren Grund interessant: An vielen Orten entstehen Maker Spaces und FabLabs, **die sich explizit der digitalen Inklusion verschreiben** – mehr Teilhabe durch digitale Technologien ermöglichen und die Transformation zu einer digitalen Gesellschaft inklusiv mitgestalten (z.B. der inklusive „selfmade“ Makerspace Dortmund; Bosse et al. 2018, zit. n. Bosse/Haage 2020). Auch in offenen Laborstrukturen wie OERlabs und Makerlabs wird erprobt, wie sich gesellschaftliche Bedingungen und Strukturen untersuchen und gestalten lassen (Hofhues 2020). Zugleich mahnt Hofhues (2020) eine kritische Perspektive an: Auch Labore können unbeabsichtigt technikzentrierte Darstellungspraxen verstärken, statt Gesellschaft den Spiegel vorzuhalten – Making braucht also die kritische Dimension, die Baacke „Medienkritik“ nennt.

7.3 Making als Weg zu allen medienpädagogischen Zielen

Der zentrale Punkt des Bogens dieses Artikels: Making adressiert **alle vier Dimensionen der Medienkompetenz nach Baacke** – und zwar nicht additiv, sondern in einem integrierten, handlungsorientierten Setting. Das Mapping:

Dimension (Baacke)	Unterdimension	Wie Making sie adressiert

Medienkritik	analytisch-reflexiv	Beim Bauen entsteht unvermeidlich die Frage: *Wie funktioniert das dahinter?* – Sensoren, Datenströme, Cloud-Anbindung und Plattformlogiken werden begreifbar statt black-boxig. Reflexionsanlässe: Was passiert mit meinen Daten? Wer steckt hinter dem Tool?
	ethisch	Auseinandersetzung mit Folgen von Technik: Überwachung, Automatisierung, algorithmische Diskriminierung; Verantwortung im eigenen Projekt (z.B. datensparsame Lösungen bewusst wählen).
Medienkunde	informativ	Wissen über Hard- und Software, Netzinfrastruktur, Standards und Lizenzen wird im Projektkontext erworben, nicht vorab doziert.
	instrumentell-qualifikatorisch	Bedienen und Handhaben von Werkzeugen, Geräten, Programmierumgebungen – der Kern jeder Making-Aktivität.
Mediennutzung	rezeptiv	Nutzung von Dokumentation, Tutorials, Foren zur eigenen Zielverfolgung.
	interaktiv	Teilhabe an Maker-Communities, Teilen von Lösungen, Kollaboration im Team – Medien als Werkzeug für eigene Interessen und Bedürfnisse.
Mediengestaltung	innovativ	Eigene Kommunikations- und Nutzungsroutinen überwinden: vom Konsumierenden zum Gestaltenden; Handlungs- und Orientierungsspielraum erweitern.
	kreativ	Ästhetisch-experimenteller Umgang bis zur eigenen Medienproduktion: der gebaute Prototyp, das programmierte Spiel, das gelötete Objekt.

Damit wirkt Making exakt an der Stelle, an der – wie in Kapitel 3 und 4 gezeigt – die Digital Divide am tiefsten sitzt: der **Gestaltungs- und Artikulationsebene**. Wer nur konsumiert, bleibt den Plattformlogiken überlassen; wer gestaltet, kann diese Logiken durchschauen, hinterfragen und alternativ nutzen.

7.4 Situative Medienkompetenzförderung nach Julian Erdmann

Wie aber kommt Making bei denen an, die klassische medienpädagogische Projektformate nicht erreichen? Hier liefert **Julian Erdmann** (JFF – Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis) mit dem Konzept der **situativen Medienkompetenzförderung** den entscheidenden Baustein (Erdmann 2024, merz | medien + erziehung 1/2024).

Ausgangsbeobachtung: In Making-Kontexten und in der Digital Streetwork werden digitale Technologien zumeist **als Werkzeug genutzt, ohne dass Medienkompetenzförderung das primäre Ziel ist**. Gerade deshalb – so Erdmanns These – bieten beide Felder durch niedrigschwellige Zugänge und offene Settings große Potenziale für die Arbeit mit schwer erreichbaren Zielgruppen und für situative Medienkompetenzförderung.

Das Konzept fasst mehrere Traditionslinien zusammen (Erdmann 2024; Zech/Brüggen 2024):

- ein **situativ orientiertes medienpädagogisches Praxismodell** (Welling 2008), das eine ergänzende Alternative zur klassischen Projektarbeit der Medienkompetenzförderung bietet;
- die Relevanz von **Milieubildung und Aktionismen** in der Lebenswelt der Jugendlichen als Anknüpfungspunkte (Bohnsack 1998);
- „**minimalinvasive Medienpädagogik**“ (Pöyskö 2023) – aktives Arbeiten mit Medien in der offenen Jugendarbeit ohne großen Inszenierungsaufwand;
- „**situiertes Lernen mit Medien auf der Basis fallbezogener Aufgaben, Probleme oder Projekte**“ (Spanhel 2021);
- und die Aufgabe pädagogischer Fachkräfte, „**Antennen für die vielfältigen Bildungsgelegenheiten** zu entwickeln, die scheinbar banale Alltagssituationen für unterschiedliche Beteiligte annehmen können“ (Müller 2021).

In der Praxis heißt das: Fachkräfte greifen im offenen Betrieb der Jugendarbeit **lebensnahe Themen der Jugendlichen** auf und entwickeln daraus kleine, leicht zugängliche medienpädagogische Angebote. Medienkompetenzförderung wird zum *Nebenprodukt* authentischer Tätigkeiten – nicht zum vorweg erklärten Unterrichtsstoff. Das macht das Konzept für Offene Kinder- und Jugendarbeit, Jugendsozialarbeit und Soziale Arbeit insgesamt anschlussfähig.

Parallelen zwischen Making und Digital Streework (Erdmann 2024): Beide nutzen Medien als Werkzeug für Beziehungsarbeit und eigenmotivierte Tätigkeit; beide erreichen Zielgruppen niedrigschwellig dort, wo sie ohnehin sind; und beide erlauben es, aus konkreten Anlässen heraus Kompetenzen in allen Baacke-Dimensionen zu fördern. Praxisbeispiele aus Digital Streework Bayern (Zech/Brüggen 2024) zeigen das Spektrum: Gaming als Medium der Beziehungsarbeit und zugleich als Anlass, exzessives Spielverhalten oder problematische Inhalte zu kontextualisieren; Unterstützung bei Cybermobbing, Fake News und Nachrichtenflut; Beratung zu Selbstwertgefühl und Einsamkeit im Zusammenhang mit Social Media; datensparsame Kommunikation und Datenschutz als Grundhaltung jeder Beratung.

```
flowchart TD
    A["Offenes Setting<br/>Jugendarbeit / Jugendsozialarbeit"] --> B["Lebensweltliche Anlässe<br/>Interessen · Probleme · Aktionismen"]
    B --> C["Kleine, niedrigschwellige Angebote<br/>Making · Coding · gemeinsames Gaming ·<br/>Beratung am konkreten Fall"]
    C --> D["Situative Medienkompetenzförderung<br/>(Erdmann 2024)"]
    D --> E["Medienkritik · Medienkunde ·<br/>Mediennutzung · Mediengestaltung"]
    E --> F["Selbstwirksamkeit, Teilhabe &<br/>Bewältigung realer Lebenslagen"]
    F -. "neue Anlässe entstehen" .-> B
```

7.5 Niedrigschwelligkeit als Gestaltungsgröße

Die JFF-Forschung zur Begleitung von Making- und Coding-Formaten (Erdmann/Lauber 2024) zeigt, dass das Gelingen an drei Bedingungen hängt:

1. **Aneignung durch die Fachkräfte selbst:** Pädagogische Fachkräfte brauchen eigene Handlungserfahrungen mit den Technologien – Making beginnt bei der Haltung, nicht bei der Ausstattung.
2. **Strukturelle Rahmenbedingungen:** Zeit, Raum, Budget und Organisationslogiken entscheiden, ob niedrigschwellige Angebote stabil werden können.
3. **Niedrigschwelligkeit der Technologien selbst:** Soft- und Hardware lassen sich auf einem Spektrum zwischen hoch- und niedrigschwelligen Zugängen verorten; die Auswahlentscheidung ist eine pädagogische Entscheidung (Erdmann/Lauber 2024).

Für die Praxis bedeutet das: Making braucht weder Makerspace-Hochglanzausstattung noch ausgebildete Informatiker*innen. Es braucht offene Settings, situative Aufmerksamkeit und die Bereitschaft, gemeinsam mit jungen Menschen zu erkunden statt vorzugeben. Ein Mikrocontroller-Set auf dem Tisch der offenen Jugendarbeit, ein gemeinsames Spiel als Gesprächsanlass, ein Repair-Café im Jugendzentrum – all das ist (medien-)pädagogisches Making im Sinne situativer

Medienkompetenzförderung.

7.6 Fazit: Der Bogen schließt sich

Digitalisierung ist kein Schicksal, sondern ein Gestaltungsraum – und Mediatisierung beschreibt, wie tief digitale Medien in Alltag, Kultur und Gesellschaft hineinwirken. Digitale Spaltung bedroht Teilhabe- und Lebenschancen von Kindern und Jugendlichen bis hinein in die algorithmische Infrastruktur; soziale Netzwerke und Algorithmen erzeugen neue Formen von Diskriminierung, Desinformation und gruppenbezogener Menschenfeindlichkeit. Die Medienpädagogik bietet mit ihren vier Feldern und den vier Dimensionen der Medienkompetenz nach Baacke den analytisch wie praktisch tragfähigen Rahmen für Prävention und Intervention. **Making, Maker Education und Making Spaces** erweisen sich dabei als ein Weg, der alle medienpädagogischen Ziele gleichzeitig adressiert – vorausgesetzt, er wird niedrigschwellig, lebensweltorientiert und im Sinne der **situativen Medienkompetenzförderung** (Erdmann 2024) in die offenen Settings getragen, in denen junge Menschen tatsächlich sind. So wird aus der Diagnose digitaler Ungleichheit eine pädagogische Handlungsperspektive: vom passiven Konsum zur aktiven Gestaltung – von der digitalen Spaltung zur digitalen Teilhabe.

Revision #1
Created 30 October 2026 11:43:13 by Shelly Pröhl
Updated 30 October 2026 11:43:58 by Shelly Pröhl