

Pressemitteilung

29. März 2023
Anne Nörthemann
noerthemann@ph-ludwigsburg.de
Tel.: (07141)140-780

Chancen und Herausforderungen der Digitalisierung pädagogisch begegnen

Im März diskutierten Teilnehmer der Projektkonferenz „Maker-Education in der Lehrer:innenbildung. Konzept - Einsatz - Transfer“ an der Pädagogischen Hochschule Ludwigsburg, wie Chancen und Herausforderungen der Digitalisierung pädagogisch begegnet werden können. Mehr als 90 interessierte Wissenschaftlerinnen und Wissenschaftler, Lehrkräfte, Akteure aus der Praxis und Studierende kamen an den zwei Projekttagen aus Deutschland, Schweiz, Österreich und Norwegen zusammen und folgten der Einladung der Professional School of Education Stuttgart-Ludwigsburg, um Potentiale des (medien-)pädagogischen Makings (Maker-Education) in der Lehrerbildung zu diskutieren und Merkmale der *Making-Kultur* aktiv kennenzulernen.

Die Tagung wurde mit dem Vortrag von PD Dr. Martin Ebner von der Technischen Universität Graz mit dem Titel „Kreatives digitales Schaffen - just MAKE it!“ eröffnet. Darin fragte der Wissenschaftler, ob Pädagoginnen und Pädagogen heutzutage in der Lage seien, Kinder, die in diesem Jahr eingeschult werden, für ein Leben in einer vom digitalen Wandel geprägten Gesellschaft vorzubereiten. Hier könnte der pädagogische Ansatz der Maker-Education, das eigenaktive und kreative Gestalten von (digitalen) Medien, Heranwachsende unterstützen, grundlegendes Wissen über Medien und Technik, sogenannte ‚digitalisierungsbezogene Kompetenzen‘, zu erlernen. Martin Ebner gab Einblicke, wie solche medien- und technikbezogenen Projekte aussehen können: Er berichtete von den MAKER DAYS for Kids Graz (<https://makerdaysforkids.eu/graz/>). In dieser offenen Werkstatt können Schülerinnen und Schüler aktiv und kreativ arbeiten und eigene Projekte mit digitalen Werkzeugen und Materialien umsetzen. Beispielsweise haben Kinder gemeinsam eine ‚Stadt der Zukunft‘ als Miniaturmodell konstruiert. Diese Stadt, die ganz nach den Vorstellungen und Wünschen der Kinder gestaltet werden konnte und die über Wochen entwickelt und weiterentwickelt wurde, sei, so Ebner, grüner, autofreier und kinderfreundlicher als die meisten Städte, die er kenne.

Im Rahmen der Tagung gab es weitere wissenschaftliche Vorträge: So wurde vorgestellt, wie der Ansatz der Maker-Education auch im Fachunterricht Musik integriert werden kann und Schüler dabei unterstützt, Grundlagen der Strukturen von Musik besser zu verstehen. In dem Vortrag „Wodurch kann die Motivation zum Einsatz digitaler Medien erklärt werden?“ stellten die Vortragenden eine Studie vor, in der die Einstellung zum Lernen und Lehren mit digitalen Medien von Lehramtsstudierenden erforscht wurde. Dabei wurde deutlich, dass die persönliche Einstellung der Lehrenden gegenüber digitalen Medien auch darüber entscheidet, inwiefern sie diese im Fachunterricht einsetzen. Dies ist relevant, da Making angehende Lehrkräfte dabei unterstützen kann, digital gestützte Lehr-Lern-Szenarien, Unterrichtskonzepte oder -Materialien zu erarbeiten, zu erproben und zu reflektieren. Diese Erfahrungen in einem Makerspace können womöglich die Einstellung zum Lehren und Lernen mit digitalen Medien positiv beeinflussen.

Am zweiten Konferenztag konnte die Making-Kultur aktiv erlebt werden: In verschiedenen Workshops konnten die Teilnehmer zu Themen, wie interaktiven Messsystemen mit

Mikrocontrollern, 3D-Druck in der Schule und Making im (Fach-)Unterricht arbeiten. Auch der Makerspace an der Pädagogischen Hochschule Ludwigsburg war für alle Interessierten geöffnet. Begleitet wurde die Tagung mit Postersessions, bei denen Wissenschaftlerinnen Einblicke in laufende Forschungen zum Thema Maker-Education gaben.

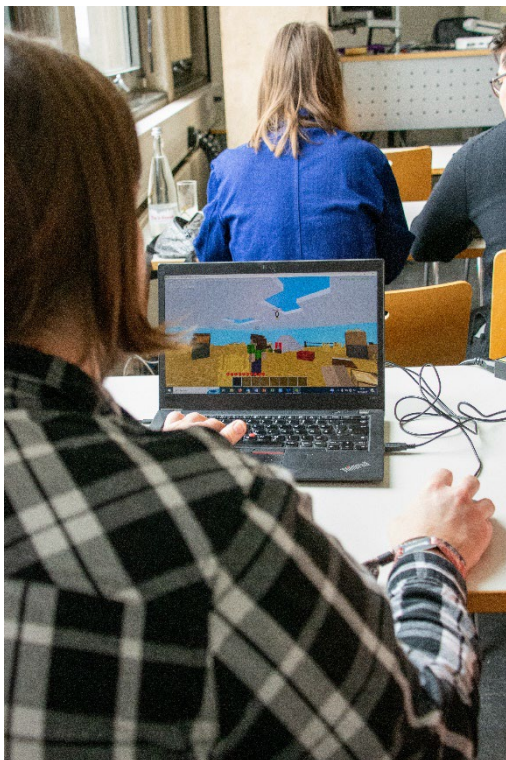
Prof. Dr. Steffen Schaal, Mitglied des Direktoriums der Professional School of Education Stuttgart-Ludwigsburg betonte die Wichtigkeit des internationalen Austausch im Rahmen der Konferenz: „Wir freuen uns, dass wir so vielfältige Akteure und Akteurinnen der Maker Education hier bei uns in Ludwigsburg zusammenbringen konnten.“

Organisiert und durchgeführt wurde die Projektkonferenz durch das Projekt „MakEd_digital“, das im Rahmen der gemeinsamen „Qualitäts Offensive Lehrerbildung“ von Bund und Ländern aus Mitteln des Bundesministeriums für Bildung und Forschung gefördert wird, sowie durch die Professional School of Education Stuttgart-Ludwigsburg (PSE). Moderiert wurde die Projektkonferenz von der Medienpädagogin Kristin Narr.

Text und Bilder zur freien redaktionellen Verwendung.

Weitere Informationen

zur Professional School of Education: www.pse-stuttgart-ludwigsburg.de
und zum Projekt MakEd_digital unter www.maked-digital.de



Wie man digitale Lernumgebungen erstellt, üben Teilnehmende im Workshop Minetest + BLOCKALOT= Game-based Learning: Problemlösen, Kreativität und Kollaboration in einer freien Blockwelt“ des Landesmedienzentrums Baden-Württemberg. Foto: Magdalena Krems



Teilnehmende im Workshop „Making im Unterricht: Lauf der Dinge...“ bauen mit digitalen und analogen Materialien Kettenreaktionen. Foto: Magdalena Krens