

Medienprojekt MakerBox

- Informationen für Lehrkräfte -

- **Allgemein:** Making bedeutet, selbstbestimmt zu produzieren und ein für sich bedeutsames Produkt zu erfinden/erstellen. Mit dem Projekt „MakerBox“ sollen Making, Upcycling und Kreativität miteinander verbunden werden. Die Teilnehmer*innen lernen grundlegende technische Prinzipien kennen (was ist ein Stromkreis, wie bringt man eine Lampe zum Leuchten?), Schwellenängste in Bezug auf Medien und Technik können abgebaut sowie Technik praktisch erfahrbar gemacht werden. Durch das Bauen selbst erdachter Maschinen und Roboter erleben die Schüler*innen sich selbst als Maker und Gestalter*innen. Kreative Ideen werden entwickelt und können praktisch umgesetzt werden.
- **Zielgruppe:** Klassenstufen 4-6, maximale Gruppengröße 20-30 Schüler*innen (Abhängig von der Kapazität des Werkraums vor Ort)
- **Ablauf:** Gemeinsam mit zwei Medien- und Kunstreferent*innen werfen die Teilnehmer*innen einen Blick in das Innere ausgedienter Elektronik (Tastaturen, Drucker, Elektrospielzeug, etc.). An insgesamt **zwei Tagen** wird Elektroschrott geöffnet und Grundlagen der Elektrotechnik und des Upcyclings vermittelt. Spielerische Übungen, praktische Einblicke und theoretischer Input wechseln sich ab.
Unter professioneller Anleitung werden kleine Maschinen und Kunstroboter erschaffen, mit Hilfe von Lötkolben, Kabeln, LEDs und allerlei spannenden Elementen, die noch viel zu schade sind für den Abfall.
- **Was wir während des Projekts brauchen:**
 - Insgesamt zwei Räume, davon einen Kunst- oder Werkraum, in dem das Auseinander- und Zusammenbauen der Kunstmaschinen stattfindet.
 - An Tag zwei wäre ein weiterer Raum für die Abschlusspräsentation gut.
 - Mindestens eine Lehrkraft zur ständigen Aufsicht. Idealerweise ist es die gleiche Lehrkraft, mit der alle Vorabsprachen getroffen wurden.
- **Vorbereitung:** Um Roboter und Maschinen bauen zu können, werden verschiedene alte Geräte und verschiedene (upgecycelte) Materialien benötigt. **Hierfür ist es wünschenswert, dass die Schüler*innen vorab selbst Materialien sammeln**, welche sie für die Verwirklichung ihrer Ideen einsetzen können und zum Workshop mitbringen. Insbesondere **Elektroschrott** soll mitgebracht werden aber auch andere Materialien wie alte (Zahn-)Bürsten, Becher/ kaputte Spielzeuge (elektronisch oder nicht), Taschenlampen, (Tischtennis-)Bälle, Rädchen, etc. können eingesetzt werden und sollten zu Beginn des Workshops vorhanden sein. Eine kleine Auswahl an Elektroschrott bringen die Referent*innen mit.
Alles weitere Material, von Lötkolben, über Batterien, Kabel, Pappe, LEDs, und auch Handschuhe und Schutzbrillen wird von der LKJ gestellt und von den Referent*innen zum Projekt mitgebracht.
- Vor Ort wird das Projekt durch die Referent*innen fotografisch dokumentiert. Dafür werden vorab **Bild-Einverständniserklärungen** ausgegeben. Die Schüler*innen werden zudem gebeten, sich in eine **Teilnahmeliste** (Landesjugendplan) einzutragen. Die Daten dienen dem Land Baden-Württemberg als Projektnachweis und werden vertraulich behandelt.
- Das Projekt wird unterstützt von der Landesanstalt für Kommunikation (LFK) Baden-Württemberg und ist dadurch für die Schulen **kostenfrei**.