

# Die Projektidee

## **Ein erlebnisreicher und spannender Einstieg in die Welt des Makings**

Wir entwickeln Maker-Projekte, die als Basis dienen, um mit einer Gruppe von Lernenden in die Welt des Makings einzutauchen. Die ersten Schritte in diesem Bereich sind oft sehr herausfordernd und die Lernkurve steil. Deshalb ist eine gute Begleitung und enge Betreuung unerlässlich. Der Einstieg erfordert einen beträchtlichen Personalaufwand und spezifisches Fachwissen, was für Lehrkräfte eine hohe Hürde darstellen kann.

Deshalb entwickeln wir Maker-Projekte, die möglichst niederschwellig angeboten werden können und den Einstieg ins Making, Coden und selbstständige Lernen erleichtern. Die Projekte sind modular aufgebaut und können jeweils den Vorkenntnissen und Fähigkeiten der Schülerinnen und Schüler und auch den Ressourcen der Schule (Zeit, Finanzen) angepasst werden.

Die Projekte werden immer mit einer Projektpräsentation in der Art einer Vernissage ausgestellt. Dies hilft die Motivation der Schülerinnen und Schüler zu fördern an ihren Projekten zu arbeiten und fördert die Selbstwirksamkeit der Kinder und Jugendlichen, da ihre Arbeit gesehen und Wertgeschätzt wird.

Wir stellen hier unser erstes kollaboratives und eventorientiertes Prototyp-Projekt, *Puzzle Palooza*, vor. Für den Prototypen haben wir uns vom Computerspiel *Keep Talking & Nobody Explodes* inspirieren lassen.

## **Ziele des Projektes**

Folgende Ziele sind uns in dem Projekt wichtig:

- Kinder und Jugendliche zu befähigen ihre digitale Welt mitzugestalten
- Selbstorganisiertes Lernen zu fördern
- Selbstwirksamkeit der Kinder und Jugendlichen zu stärken
- Spass am Programmieren, Maken, Tüfteln etc. zu vermitteln
- Die Kompetenzen von Morgen zu stärken (4K-Modell des Lernens: Kommunikation, Kollaboration, Kreativität und Kritisches Denken)