

# Making macht Schule

<b>Modultitel</b>	<b>Making macht Schule</b>
<b>Modulnummer</b>	EW/M&I-SchS-02
<b>Studienbereich</b>	Erziehungswissenschaften
<b>Fachbereich / Studienteilbereich</b>	Medien & Informatik
<b>Studienform</b>	Schwerpunktstudien
<b>ECTS Credits</b>	4
<b>Präsenz</b>	3 Sws, 1 Blockwoche
<b>Kompetenzen</b>	<p>Die Studierenden können...</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– einen Prototyping-Prozess nutzen, um ein eigenes Making-Projekt im Sinne des Service-Learnings zu entwerfen und mit informatischen und gestalterischen Mitteln umzusetzen.</li> <li>– das didaktische Framework «Making macht Schule» mit Kindern erproben, verstehen und im Unterricht einsetzen.</li> <li>– können eine Making-Aktivität für Kinder aufbereiten und mit ihnen durchführen.</li> <li>– einen zukunftsgerichteten, handlungsorientierten Ansatz der Unterrichtsgestaltung verfolgen und sich mit übergreifenden Fragestellungen auseinandersetzen.</li> </ul>
<b>Inhalt</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– kreative und interessante Experimente mit neuen Medien und Technologien (3D Druck, Vinylcut, Laserengraving, Physical Computing etc.) durchführen</li> <li>– Informatik auf eine neue, ungewöhnliche Art und Weise in Verbindung mit Gestaltung erleben</li> <li>– in «Popup-Makerspaces» der PHSG (digitale und herkömmliche Werkstätten) gemeinsam kreative Ideen entwickeln, um Prototypen zur Lösung von konkreten Problemstellungen der heutigen Zeit zu erarbeiten, herzustellen und zu gestalten</li> <li>– Instrumente für den handlungsorientierten (Informatik-)Unterricht kennenlernen, um die aktuellen Herausforderungen der Kultur der Digitalität an Schulen zu meistern</li> </ul>
<b>Leistungsüberprüfung</b>	<p>Entwicklung und Begleitung einer Making-Aktivität mit Lernenden oder Workshopeteilnehmenden (Lehrpersonen)</p> <p>Multimediale Dokumentation des eigenen Making-Projektes und die Präsentation des eigenen Projekt-Prototyps</p>
<b>Grundlagenliteratur</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Libow Martinez, S., Stager, G. (2013). Invent to learn. Making, tinkering, and engineering in the classroom. Torrance, Calif.: Constructing Modern Knowledge Press</li> <li>– Schön, S., Ebner, M., Narr, K. (2016). Making-Aktivitäten mit Kindern und Jugendlichen: Handbuch zum kreativen digitalen Gestalten. Norderstedt: Books on Demand.</li> <li>– Maurer, B., Ingold, S. (2021). Making im Schulalltag: konzeptionelle Grundlagen und Entwicklungsschritte . kopaed.</li> </ul>
<b>Besonderes</b>	<p>Dieses Schwerpunktstudium wird interdisziplinär von Dozierenden der Fachbereiche Medien und Informatik und Gestalten begleitet. Die</p>

---

Dokumentation und die Umsetzungsprojekte können (optional) im Schwerpunktstudium «Digitales Gestalten» weitergeführt werden.

---