

## Making-Pädagogik

Der Begriff *Making* leitet sich vom englischen „to make“ ab und bedeutet, etwas selbst herzustellen. Er bezeichnet eine **Praxis des Ausprobierens, Erfindens und kreativen Gestaltens**. Seinen Ursprung hat Making in der Do-it-yourself-Szene der USA, aus der sich seit den 1970er-Jahren die sogenannte Making-Bewegung entwickelt hat und die in den letzten Jahren zunehmend an Bedeutung gewonnen hat ([Open E-Learning-Center Niedersachsen](#) o. D.). Die Making-Pädagogik bringt Making und Bildung zusammen und ist weit mehr als Basteln mit Technik. Sie ist ein pädagogischer Ansatz, der es Menschen ermöglicht, sich **Technologie selbstbestimmt anzueignen und dabei eine kritische Haltung zu entwickeln**.

Im Mittelpunkt steht die Lernpraxis des Making als **Selbermachen und Gemeinsam-vor-Ort-Machen** sowie das **lösungsorientierte Arbeiten an lebensweltlichen Fragestellungen**. Diese sind zum Beispiel ganz konkret: Wie kann ich ein Ersatzteil für mein Lieblingsspiel selbst herstellen? Wie gestalte ich eine technische Lösung für ein Problem in meiner Schule? Das Lernen wird damit zum Projektlernen – zur selbstständigen Bearbeitung einer selbst gewählten Aufgabe.

Die Making-Pädagogik ist stark **handlungsorientiert** und geht davon aus, dass Menschen besonders gut und nachhaltig lernen, wenn sie praktische Erfahrungen sammeln. Diese Pädagogik verbindet das „Doing“ mit dem „Undoing“ – die aktive Phase des Machens mit der reflexiven Phase des Nachdenkens ([Knaus und Schmidt](#) 2020: 15ff.). Erst durch diese Kombination entsteht eine ganzheitliche Lernerfahrung, die wirklich bildet.

Ein wesentliches Merkmal der Making-Pädagogik ist der Ansatz der **Lernbegleitung**. Menschen sind gemeinsam neugierig, unterstützen sich gegenseitig und teilen ihr Wissen – ohne hierarchische Wissensvermittlung von oben nach unten, wie viele es aus der Schule kennen. Die Lernenden sind aktiv am Aufbau von Wissen beteiligt und teilen dieses.

Außerdem fördert die Making-Pädagogik eine offene Lernumgebung, in der **Fehler als Teil des Lernprozesses** betrachtet werden. Während Menschen ein Produkt entwickeln, werden sie immer wieder **scheitern, neu ansetzen und weiter tüfteln**. Dieser iterative Prozess – Prototypen entwickeln, ausprobieren, reflektieren, scheitern, neu ansetzen und abbiegen – ist das Herzstück des Lernens in der Making-Pädagogik.

Making geht somit über bloße Medienbildung hinaus und bietet einen Ort, an dem (junge) Menschen lernen, **Technologie** nicht nur zu nutzen, sondern sie **kritisch zu hinterfragen, selbstbestimmt zu gestalten und für emanzipatorische Zwecke einzusetzen**. Es werden nicht nur technische Fähigkeiten vermittelt, sondern auch das Bewusstsein dafür geschaffen, dass digitale Räume keine isolierten Parallelwelten sind, sondern Spiegel und Verstärker gesellschaftlicher Strukturen – und dass wir alle die Macht haben, diese Strukturen mitzugestalten und zu verändern.