

Vorgeben, Beraten oder Mithelfen?

Wie man Produktentwicklungsprozesse im MakerSpace begleiten kann

Making Pädagog*innen kennen die Situation: Die Schüler*innen wollen ein Produkt bauen, wissen aber nicht so richtig, wie sie vorgehen sollen. Wie soll man sich nun verhalten? Wie kann man unterstützen, ohne die Selbstständigkeit der Schüler*innen zu sehr einzuschränken? Wir haben mit dieser Form der Lernbegleitung gute Erfahrungen gemacht.

1 Projektidee verbalisieren lassen

«Versucht mir mal zu erklären, was genau ihr bauen wollt.» Beim Erklären stossen die Schüler*innen häufig an Grenzen.

Schüler*in: «Wir wollen einen Automaten bauen, der Kaugummis ausspuckt.»

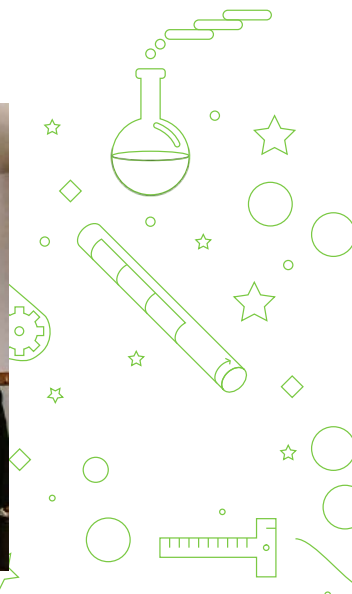
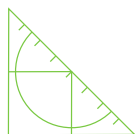
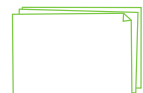
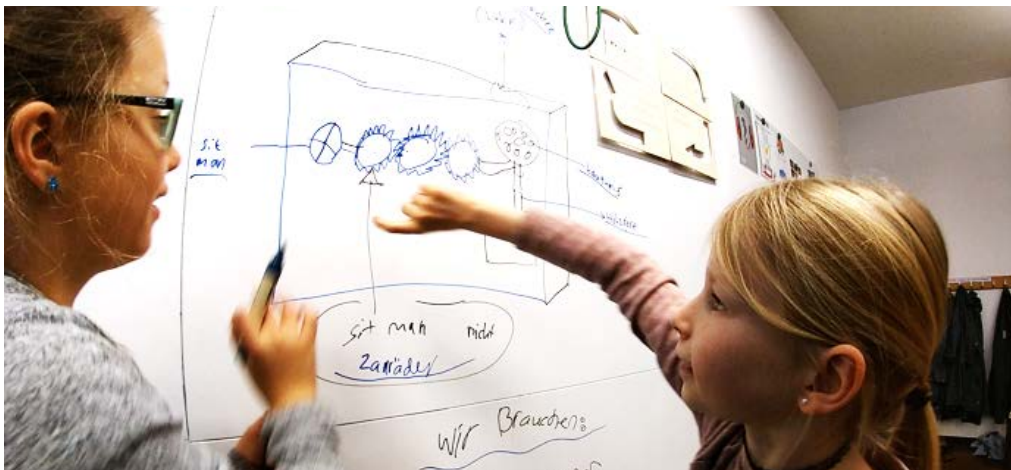
2 Eine Skizze zeichnen lassen

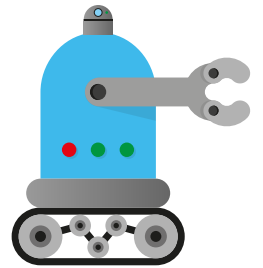
«Zeichnet mir mal eine Skizze von eurem Produkt, so dass ich erkennen kann, wie es funktioniert.»

Die Schüler*innen werden dazu gebracht, ihre Idee zu vergegenständlichen. Wenn es eine Teamarbeit ist, findet beim Zeichnen eine erste Klärung und Aushandlung statt. «Ach so meinst du? Ich dachte eigentlich so!»

3 Die Skizze erklären lassen

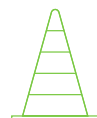
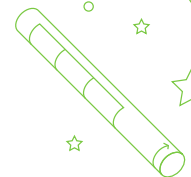
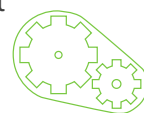
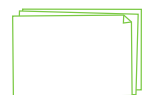
Eine Skizze zu versprachlichen, fällt den Schüler*innen vergleichsweise leicht, weil schon allein das (gemeinsame) Herstellen der Skizze die Gedanken und Vorstellungen zum Produkt konkretisiert hat. Typisch ist, dass die äussere Erscheinung recht konkret dargestellt ist und die Funktionsweise eher wage bleibt.





6 Prototyp besprechen

Ist der Prototyp fertiggestellt, muss er unbedingt besprochen werden. Was daran funktioniert und was nicht? Ist die Funktion konzeptionell entwickelt oder braucht es eine weitere Entwicklungsschleife? Wir empfehlen, die verschiedenen Prototypen am Ende einer Maker-Session im Plenum zu



7 Produkt herstellen oder andere Richtung einschlagen