

Eine Anmeldung zum Seminar ist über den seminarbegleitenden Moodle-Kurs erforderlich und ab dem 14.03.2022 möglich. Die TN-Zahl ist begrenzt.

Die „Förderung digitalisierungsbezogener Kompetenzen“ von Lehrenden und Lernenden steht nicht nur seit der Corona-Pandemie im Fokus der breiten Öffentlichkeit, sondern ist bereits seit Jahren Gegenstand pädagogischer Wissenschaft, was in eine Vielzahl internationaler Konzept(papier)e mündete (vgl. DigCompEdu, TPACK, Dagstuhl-Dreieck, UDE-Modell, etc.).

Ein (aktiver, neuer) Ansatz: *Making*.

Die Maker*innen-Bewegung, mit ihrem teilmanifestierten Mindset „*make, share, give, learn, tool up, play, participate, support and change*“ (vgl. Hatch, Marko (2013): *The Maker Movement Manifesto: Rules for Innovation in the New World of Crafters, Hackers, and Tinkerers*. New York: McGraw Hill Education, S.1), hat ihre Reise aus dem Schattenreich der kreativen Digital-Nerds angetreten und erarbeitet sich poco a poco ihren anerkannten Raum in der (außer-) institutionellen *Maker Education*, die mit didaktischen Settings wie *Problem-based learning, Design Thinking, build-to-think, Konstruktionismus* oder *Interdisziplinarität*, Ziele wie *digitale Mündigkeit, soziale Teilhabe* oder *Selbstwirksamkeit* erreichen zu versucht.

Wie fühlt sich Making an? Inwieweit (re)agiert Making im Kontext der angesprochenen Konzept(papier)e bzgl. digitalisierungsbezogener Kompetenzen? (Wie) kann Making den Einzug in den gymnasialen Musikraum halten?

Im theoretischen und praktischen Fokus dieses mediendidaktischen Proseminars liegen zwei Methoden (?) der Maker Education: *Digital Game-based Learning* und *Computational Thinking*.

In blockbasierten Programmierumgebungen (am eigenen Computer) oder simplen virtuellen Welten wird ebenso gearbeitet, probiert, entwickelt, (gespielt), entworfen - *designed* - werden, wie im Angesicht der realen Hardware programmierbarer Mikrocontroller oder künstlerisch agierender Sensoren.

Ein schulpraktischer Anteil ist unter pandemiebedingtem Vorbehalt angedacht. Jede*r kann Making! Es sind keine Programmierkenntnisse nötig.

Einführende Literatur: Ausschnitte aus Boy/Sieben (2017) und Knaus/Schmidt (2020) werden im Moodle-Kurs digital zur Verfügung gestellt werden.