

Freitag, 20.4.18,10.00-18:00 Uhr
Makerspaces in der Sozio-Kultur: Miteinander digital
Offene Werkstätten in der Stadtteilkulturarbeit

Materialerfahrung und Konstruktion als wichtige Elemente von Bildungsprozessen: Was in der Reformpädagogik seinen Anfang nahm gewinnt inzwischen durch digitale Werkzeuge eine ganz neue Dynamik. In Workshops werden Projekte und praktische Beispiele vorgestellt und gemeinsam Ideen fürs Lernen in digitalen-analogen offenen Werkstätten entwickelt:

<http://bit.ly/MakerLernoase>

HIER UND HEUTE AUSPROBIEREN	<p>Stationen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mit der am Massachusetts Institute of Technology (MIT) entwickelten Programmiersprache Scratch kann man über eine grafische Oberfläche „kinderleicht“ programmieren – und über einen Controller („MakeyMakey“) Bananen, Löffel, Knetfiguren etc. anschließen (Heiko Idensen, Aristeia Kiehl) • Mit dem Musik-Programm sonic pi lernt man musikalisch programmieren und Musik machen ... • Minetest, die offen zugängliche Version von Minecraft, ermöglicht verschiedene Bau-Projekte mit Kids („Buch,Block,Bau“,„Baumeister Vahrenwald“, „Palmyra, was bleibt“) u.a. in Kooperation mit der Stadtbibliothek ... • MBot Roboter: Ein auf Arduino basierender Roboter, der leicht zusammenbaubar und erweiterbar ist. Man kann ihn mit dem kostenfreien Programm "MakeBlock" mit Scratch-Puzzleteilen, aber auch direkt mit Arduino-Code programmieren: Beispiele und Links zum mBot (Jonah Birth)
SELBER DURCHSTARTEN: einfach machen :-)	<p>Man nehme, suche und finde</p> <ul style="list-style-type: none"> • Software - die verwendete Software und größtenteils auch die Anleitungen stehen unter freien Lizenzen, können also verwendet und vor allem auch angepasst und verändert werden :-) („Creative Commons“, OER= Open Educational Resources) • Hardware - Laptops, auch älterer Bauart (ab 50 €), Raspberry Pi (ab 34 € + Zubehör), Arduino, Sensoren, Roboterkits ... (20-100 €) • Zielgruppen - Kinder, Jugendliche, Eltern, Senioren, gern gemischt! • Themen / Lernfelder - stadtteilbezogene Bauprojekte, basteln und konstruieren, ansteuern und programmieren von Geräten und Bauteilen, Roboter bauen (nicht nur für Mädchen), soziale Kompetenzen in Gruppenarbeit trainieren ... • Praktische Anschauung - Lernwerkstatt kreatives Gaming: http://bit.ly/lernoase-kreativ-gaming • Partner, die bei der Durchführung helfen - Es gibt ehrenamtliche Strukturen („LeineLab“, Techniklotsen), kostenlose kommunale Services (http://www.multimediamobile.de/sued.html) oder Experten auf Honorarbasis http://lobomat.de/ ... • Zeitplan, Workshops und Sessions: http://bit.ly/MakerLernoase • Anmeldungen, Vorschläge, Wünsche, Rückfragen ... für den MakerSpace-Tag bitte an • Heiko.Idensen@Hannover-Stadt.de

(vorläufiger) Zeitplan

Bitte beachten:

Vor Ort sind Änderungen, neue Workshops etc. erwünscht und möglich – alle Teilnehmerinnen und Teilnehmer sind aufgefordert, selbst etwas einzubringen :-)
... dieser Zeitplan dient als Orientierung und Zeitraster!

10:00 Uhr Ankommen und Durchlaufen der Stationen

11:00 - 12:30 Uhr 1. Session-Runde

- **Arduino Mikrocomputer:** programmieren & steuern (**Andreas Ohrdorf, Jörg Appel, Lobomat**)
- **Minetest**, die offen zugängliche Version von Minecraft (**Norbert Thien, multimediamobil**)
- **Scratch:** intuitives Programmieren für Kids mit Bananen, Löffeln ... (**Heiko Idensen, Aristeia Kiehl**)
- **Instawalk:** Gehen und Fotografieren als Format: Fotografieren als Erkundungspraxis (**Katarzyna Dec-Merkle**)
- **MBot Roboter:** einen Arduino basierten Roboter per Bluetooth steuern und Programmieren mit einer App / **Ozobot:** mit Filzstiften steuern und programmieren - und per App (**Jonah Birth**)

12:30 - 13:30 Uhr Mittagspause

13:30 - 14:00 Uhr Austausch, Stationen anschauen und ausprobieren

14:00 - 15:30 Uhr 2. Session-Runde

- **Arduino Mikrocomputer:** programmieren & steuern (**Andreas Ohrdorf, Jörg Appel, Lobomat**)
- **Scratch:** intuitives Programmieren für Kids mit Bananen, Löffeln ... (**Heiko Idensen, Aristeia Kiehl**)
- **Buch-Block-Bau Mintest in der Bibliothek, Stadtteilgeschichten und Literatur:** (**Andreas Vörding, Katarzyna-Dec Merkle, Laureen Denker, Norbert Thien ...**)
- **MBot Roboter:** einen Arduino basierten Roboter per Bluetooth steuern und Programmieren mit einer App / **Ozobot:** mit Filzstiften steuern und programmieren - und per App (**Jonah Birth**)

15:30 - 16:00 Pause

16:00 - 17:30 Uhr 3. Session-Runde

- **??? Laptop Repair-Café:** alte Laptops mit dem freien Betriebssystem Linux fit machen für die praktische medienpädagogische Arbeit: mit Programmen wie Scratch, Sonic-Pi - oder zum Programmieren von Microcomputern wie dem Arduino :-)
(**Heiko Idensen und andere**)
Links zu den verwendeten Programmen finden sich auf der Seite zur Lernwerkstatt kreatives Gaming: entdecken, bauen, programmieren
- **Minetest**, die offen zugängliche Version von Minecraft: Einsatz für das Training sozialer Kompetenzen ... / Programmieren mit Kommandoblöcken, Mesecons (**Heiko Idensen, Norbert Thien, Alan Stewart, Janek Schütte ...**)
- ... und weitere Workshops, Sessions etc. nach Bedarf ...

17:30 Abschlussrunde

Die Workshops finden in der Lernoase statt (im Untergeschoss vor der Bibliothek) ...