

Konzept: Offene Werkstatt – ein Ort digitaler Teilhabe und kreativer Projektentwicklung

Ziel: Jugendliche befähigen, eigene digitale Projekte zu entwickeln

1. Ausgangslage und Zielsetzung

Jugendliche zwischen 12 und 16 Jahren wachsen in einer stark digital geprägten Lebenswelt auf. Studien zeigen je doch, dass digitale Medien überwiegend konsumierend genutzt werden, während gestalterische, informatische und problemlösende Kompetenzen oft kaum entwickelt werden. Besonders Jugendliche aus strukturell benachteiligten Lebenslagen profitieren nur begrenzt von formalen Bildungsangeboten, die auf Kurslogiken, Anmeldepflichten und feste Curricula setzen.

Die Offene Werkstatt setzt genau an dieser Stelle an. Sie verfolgt das Ziel, Jugendlichen einen **niederschweligen, freiwilligen und beziehungsorientierten Zugang** zu digitaler Bildung zu eröffnen. Im Mittelpunkt steht nicht das Erlernen bestimmter Technologien, sondern die **Befähigung, eigene digitale Projektideen zu entwickeln und umzusetzen**. Digitale Werkzeuge werden dabei als Mittel genutzt, um persönliche Fragestellungen zu bearbeiten, Selbstwirksamkeit zu erleben und **Problemlösekompetenzen** aufzubauen. Das Konzept richtet sich an pädagogische Fachkräfte aus Schule, Jugendhilfe und außerschulischer Bildungsarbeit und versteht sich als übertragbarer Leitfaden für offene, projektorientierte Lernsettings.

2. Rahmenbedingungen der Offenen Werkstatt

Die Offene Werkstatt findet **an einem Nachmittag in der Woche** statt. Die Teilnahme ist offen und freiwillig, ein Einstieg ist jederzeit möglich. In der Regel begleiten **zwei medienpädagogisch qualifizierte Fachkräfte** die Werkstattzeit.

Die Werkstatt bietet Zugang zu unterschiedlichen digitalen Werkzeugen, u. a.:

- Laptops und Tablets
- 3D-Drucker und CAD-Software
- Plotter
- Robotik- und Programmiersysteme
- Audio- und Videotechnik

+



Die Ausstattung bildet den Möglichkeitsraum, steht jedoch nie im Zentrum der pädagogischen Arbeit.



1

3. Leitgedanke und pädagogische Grundhaltung

Die Offene Werkstatt versteht sich als **Erprobungs- und Entwicklungsraum**. Jugendliche sollen hier ohne Leistungsdruck experimentieren, scheitern, neu ansetzen und eigene Lösungswege finden.

Zentrale Leitgedanken sind:

- **Niedrigschwelliger Zugang statt Kurslogik**
Verbindlichkeit entsteht im Tun, nicht durch formale Verpflichtungen.
- **Lebensweltbezug als Ausgangspunkt**
Projekte knüpfen an reale Interessen, Alltagsfragen und persönliche Ziele an.
- **Projektorientierung statt Technikfokus**
Technologien werden genutzt, um Ideen umzusetzen, nicht um ihrer selbst willen.
- **Computational Thinking als Denkwerkzeug**
Probleme werden strukturiert, in Teilschritte zerlegt und lösungsorientiert bearbeitet.
- **Beziehungsarbeit als tragende Struktur**
Vertrauen, Verlässlichkeit und eine wertschätzende Haltung sind Voraussetzung für Lernprozesse.

4. Ablaufstruktur der Offenen Werkstatt

4.1 Ankommen und Orientierung

Die Werkstatt beginnt mit einer offenen Begrüßung. Jugendliche werden im Raum empfangen, lernen die Fachkräfte kennen und erhalten eine **kurze Einführung in Regeln, Sicherheitsaspekte und Nutzungsmöglichkeiten**. Ziel dieser Phase ist es, **Orientierung** zu geben und eine Atmosphäre zu schaffen, in der sich Jugendliche willkommen und ernst genommen fühlen.

Kurze Gespräche über Interessen, Tagesform oder aktuelle Ideen dienen der Beziehungsarbeit und helfen, individuelle Anknüpfungspunkte zu erkennen.



4.2 Einstieg über strukturierte Mini-Angebote

Um insbesondere Jugendlichen ohne konkrete Projektidee einen Einstieg zu ermöglichen, werden regelmäßig **kurze, überschaubare Mini-Angebote oder Challenges** bereitgestellt. Diese ermöglichen ein erstes Ausprobieren verschiedener Werkzeuge und Arbeitsweisen.

Die Jugendlichen entscheiden selbst, womit sie beginnen möchten. Dadurch entsteht früh ein Gefühl von Vertrauen und ein erstes Erfolgserlebnis. Ziel ist es nicht, fertige Ergebnisse zu produzieren, sondern den Raum, die Geräte und die eigene Gestaltungsfähigkeit kennenzulernen.

4.3 Pädagogisches Kernprinzip: Rein–Raus-Begleitung

Ein zentrales Element des Konzepts ist die Art der Begleitung durch die Fachkräfte. Diese arbeiten nach dem Prinzip einer **punktuellen, zurückhaltenden Unterstützung**:

- Fachkräfte beobachten Arbeitsprozesse aufmerksam
- Bei Schwierigkeiten treten sie unterstützend hinzu
- Unterstützung erfolgt primär durch Fragen, Impulse und Strukturierungshilfen.
- Sobald Jugendliche wieder eigenständig weiterarbeiten können, ziehen sich die Fachkräfte bewusst zurück

Dieses „Rein-Impuls_geben-Raus“-Prinzip fördert Problemlösekompetenzen, Frustrationstoleranz und Selbstwirksamkeit. Jugendliche erleben, dass sie Herausforderungen selbst bewältigen können, ohne allein gelassen zu werden.

5. Entwicklung eigener Projektideen über mehrere Wochen

5.1 Explorationsphase

In den ersten Wochen stehen **Ausprobieren, Beobachten und Beziehung** im Vordergrund. Durch Gespräche, kleine Impulse und gemeinsames Reflektieren kristallisieren sich Interessen, Stärken und Themen heraus, die für die Jugendlichen Bedeutung haben.

Die Fachkräfte achten darauf, keine Projektideen vorzugeben, sondern **Interessen** sichtbar zu machen und zu spiegeln.

5.2 Verdichtung zur Projektidee

Aus wiederholten Tätigkeiten, Erfolgserlebnissen oder Fragestellungen entsteht schrittweise eine persönliche Projektidee. Diese kann klein oder umfangreich sein und muss keinen vorgegebenen Kriterien entsprechen.

x

Offene Fragen wie

„Was hat dir zuletzt besonders Spaß gemacht?“

„Woran möchtest du weiterarbeiten?“

„Was würdest du gern jemandem zeigen?“

unterstützen diesen Prozess.

x



5.3 Projektphase

In der Projektphase arbeiten die Jugendlichen über mehrere Wochen an ihrem Vorhaben. Die Fachkräfte unterstützen bei der Planung von nächsten Schritten, bei technischen Herausforderungen und bei der Strukturierung komplexerer Aufgaben. Die Arbeit erfolgt kleinschrittig. Große Ziele werden in überschaubare Etappen zerlegt. Das Rein-Impuls_geben-Raus-Prinzip bleibt leitend.

5.4 Abschluss und Sichtbarkeit

Ein wichtiger Bestandteil ist das Sichtbarmachen der Ergebnisse. Projekte können mitgenommen, gespeichert, präsentiert oder anderen gezeigt werden. Kurze, informelle Reflexionen helfen, den eigenen Lernprozess bewusst wahrzunehmen.

Der Fokus liegt auf dem Stolz über das Geschaffene und auf der Erfahrung, etwas Eigenes entwickelt zu haben.

6. Rolle der Fachkräfte

Die Fachkräfte verstehen sich nicht als Lehrende, sondern als **Coaches und Möglichmacher*innen**. Ihre Aufgaben sind:

- Gestaltung eines sicheren und wertschätzenden Rahmens
- Beobachtung und individuelle Ansprache
- Impulsgebung ohne Vorgaben
- Unterstützung bei Problemlösungsprozessen
- Förderung von Selbstständigkeit und Durchhaltevermögen

Die pädagogische Haltung ist entscheidender als technische Expertise.

7. Wirkungen und Potenziale

Die Offene Werkstatt fördert bei Jugendlichen insbesondere:

- Selbstwirksamkeit und Selbstvertrauen
- Problemlöse- und Planungskompetenzen
- Kreativität und Ausdrucksfähigkeit
- Digitale Gestaltungskompetenz
- Motivation durch persönliche Relevanz

Computational Thinking wird dabei nicht als abstrakter Lerninhalt vermittelt, sondern als praktisches Werkzeug erfahrbar gemacht. Digitale Bildung wird so zu einem Beitrag gesellschaftlicher Teilhabe.

8. Übertragbarkeit in andere Kontexte

Die Grundprinzipien der Offenen Werkstatt lassen sich auch auf schulische und andere pädagogische Kontexte übertragen. Besonders geeignet sind:

- Coaching-Phasen im Informatikunterricht
- Projektorientierte Lernsettings
- Gamifizierte Formate als Ergänzung
- Offene Lernzeiten mit individueller Schwerpunktsetzung

Die Offene Werkstatt versteht sich damit nicht als Gegenmodell zur Schule, sondern als ergänzender Ansatz.

