

## Medienprojekt



MAKER  
BOX

## – Informationen für Interessierte

**Allgemein:** Mit dem Projekt „MakerBox“ werden Making, Upcycling und Kreativität miteinander verbunden. Die Teilnehmer\*innen lernen in diesem Workshop grundlegende technische Prinzipien kennen (was ist beispielsweise ein Stromkreis) und unter professioneller Anleitung werden aus vermeintlichem Schrott kleine Maschinen und Kunstroboter erschaffen. Eigene kreative Ideen werden entwickelt und umgesetzt. Das Projekt ist für Schulen und gemeinnützige Einrichtungen **kostenfrei**.

**Zielgruppe:** Klassenstufen 4-6, ca. 10-12 Jahre, min. 20 bis max. 30 Teilnehmer\*innen (Ausnahmen sind möglich, beispielsweise für SBBZ).

**Ablauf:** Das Projekt findet an insgesamt **zwei aufeinanderfolgenden Tagen** statt. Gemeinsam mit zwei Medien- und Kunstreferent\*innen werfen die Teilnehmer\*innen einen Blick in das Innere ausgedienter Elektronik (Tastaturen, Drucker, Elektrospielzeug, etc.) und Grundlagen der Elektrotechnik und des Upcyclings werden vermittelt. Die Fundstücke werden anschließend zu einer neuen Kunstmaschine zusammengebaut. Spielerische Übungen, praktische Einblicke und theoretischer Input wechseln sich ab. Genutzt werden dafür LötKolben, Motoren, Kabel, LEDs und allerlei spannende Elemente, die noch viel zu schade sind für den Abfall.

### Was wir während des Projekts brauchen:

- Insgesamt zwei Räume, davon einen Kunst- oder Werkraum, in dem das Auseinander- und Zusammenbauen der Kunstmaschinen stattfinden kann.
- An Tag zwei wäre ein weiterer Raum für die Abschlusspräsentation gut.
- Mindestens eine Lehrkraft/betreuende Person zur ständigen Aufsicht und pädagogischen Unterstützung. Idealerweise ist es die gleiche Lehrkraft/Person, mit der alle Vorabsprachen getroffen wurden.

**Vorbereitung:** Um Roboter und Maschinen bauen zu können, werden verschiedene alte Geräte und verschiedene (upgecycelte) Materialien benötigt. **Hierfür bitten wir die Teilnehmer\*innen vorab selbst Materialien zu sammeln**, welche sie für die Verwirklichung ihrer Ideen einsetzen können und zum Workshop mitbringen. Insbesondere **Elektroschrott** soll mitgebracht werden aber auch andere Materialien wie alte (Zahn-)Bürsten, Becher/ kaputte Spielzeuge (elektronisch oder nicht), Taschenlampen, (Tischtennis-)Bälle, Rädchen, etc. können eingesetzt werden und sollten zu Beginn des Workshops vorhanden sein. Nicht geeignet sind Handys, Bildschirme und Glühbirnen (Verletzungsgefahr durch Glasscherben). Eine kleine Auswahl an Elektroschrott bringen die Referent\*innen mit. Alles weitere Material, von LötKolben, über Batterien, Kabel, Pappe, LEDs, und auch Handschuhe und Schutzbrillen wird von der LKJ gestellt und von den Referent\*innen zum Projekt mitgebracht.

**Weiteres:** Vor Ort wird das Projekt durch die Referent\*innen fotografisch dokumentiert. Dafür werden vorab **Bild-Einverständniserklärungen** ausgegeben. Die Teilnehmer\*innen werden zudem gebeten, sich in eine **Teilnahmeliste** einzutragen. Die Daten dienen uns gegenüber unseren Förderern als Projektnachweis. Zu jedem Projekt wird die örtliche **Presse** eingeladen, die Zustimmung durch die Schule erfolgt auf dem Anmeldebogen. Eine kurze Zusammenfassung des Projekts wird anschließend auf dem **Blog** der LKJ veröffentlicht: [www.lkjbw.de/blog](http://www.lkjbw.de/blog)

Gefördert durch: