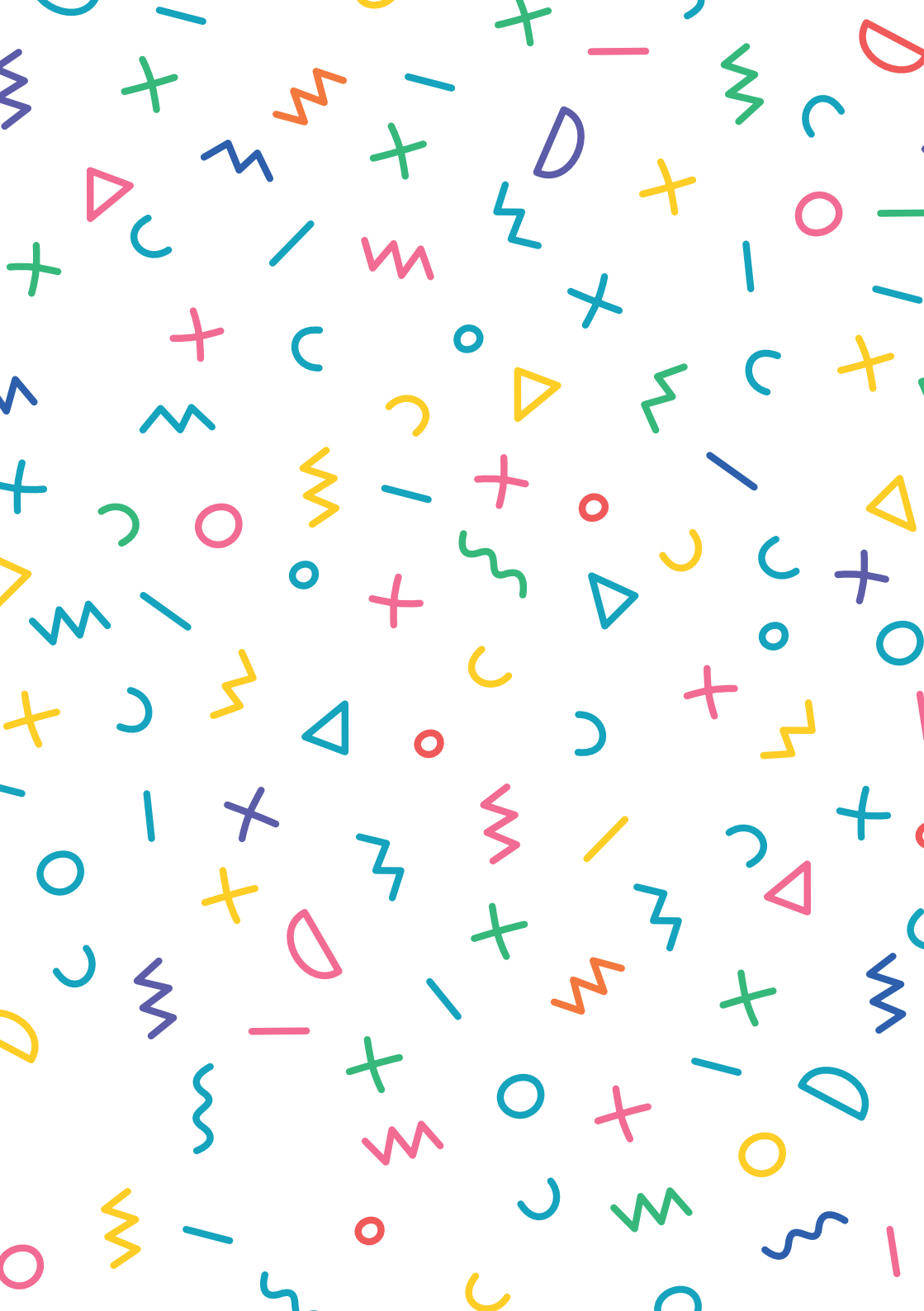




Maker Education in der Schule – euer Einstieg

 TüftelLab





www.cospaces.io



Was ist Maker Education?

Maker Education ist ein ganzheitlicher pädagogischer Ansatz, der Lernen durch praktisches Tun, kreatives Experimentieren und Problemlösen fördert. Der Fokus liegt auf gemeinsamem Tüfteln und Entdecken. Lehrkräfte werden zu Lernbegleitenden und arbeiten auf Augenhöhe mit den Schülerinnen und Schülern. Es steht nicht das Endergebnis im Vordergrund, sondern die individuelle Entwicklung und Förderung der Teilnehmenden. Maker Education verbindet Kreativität und Wissen, indem sie digitale und handwerkliche Kompetenzen stärkt und eigenständiges Handeln ermöglicht.

Differenzierung spielt dabei eine wichtige Rolle: Die Aufgaben werden an die Bedürfnisse und Fähigkeiten der Lernenden angepasst, um ihre Ideen und Motivationen zu fördern. Der Spaß am Lernen steht stets im Mittelpunkt! Spielerische Ansätze wecken die Freude am Entdecken und schaffen die Grundlage für lebenslanges Lernen.

Wir empfehlen: Einfach loslegen! Ob mit digitalen Tools oder handwerklichem Geschick – wir möchten dazu ermutigen, Herausforderungen anzugehen und durch Ausprobieren zu wachsen.

Ein Makerspace ist ein kreativer Raum, der Zugang zu Werkzeugen, Maschinen und Technologien bietet, um eigene Projekte zu entwerfen und umzusetzen.

**„Selbstwirksamkeit ist der Schlüssel.
Wenn junge Menschen die Erfahrung
machen, dass sie mit ihren Ideen etwas
erschaffen können, verändert das ihre
Haltung zum Lernen.“**



Arne Goldmann
Programm
TüftelLab Schule



Wie Making in der Schule gelingt

Seit zehn Jahren arbeitet das Team hinter TüftelLab Schule an einem Ziel: Kinder und Jugendliche zu befähigen, mit Technologie kreativ zu arbeiten, um damit die Welt um sie herum aktiv zu gestalten. Was mit dem Aufbau eigener Makerspaces begann, ist heute ein umfassendes Unterstützungsmodell, das Schulen beim Aufbau und Betrieb eigener Makerspaces begleitet. Dabei geht es um weit mehr als nur die technische Ausstattung. Ein Makerspace, der langfristig genutzt wird, braucht ein Konzept, das individuell auf die jeweilige Einrichtung zugeschnitten ist.

Die fünf Säulen für Maker Education in Schulen

Tüftel**Vision**

Am Anfang steht die gemeinsame Klärung der Ziele: Wer soll den Makerspace nutzen? Welche pädagogischen Schwerpunkte werden gesetzt? Welche Themen, Methoden und Technologien sollen eine Rolle spielen? Aus diesen Überlegungen entsteht ein tragfähiges, auf die jeweilige Einrichtung zugeschnittenes Konzept.

Tüftel**Raum**

Ein funktionierender Makerspace besteht nicht nur aus einzelnen Geräten. Wichtig ist die Analyse vorhandener Technik, die sinnvolle Ergänzung durch weitere Werkzeuge sowie eine durchdachte Planung der Einrichtung. Auch die Gestaltung des Raums als inspirierende, flexible Lernumgebung spielt dabei eine zentrale Rolle.

Tüftel**Finanzierung**

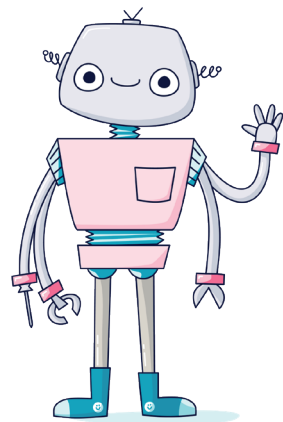
Neben der inhaltlichen Planung braucht es realistische Finanzierungsmodelle. Dazu gehören eine transparente Kostenplanung, die Suche nach Fördermöglichkeiten und Strategien, um den Makerspace langfristig zu sichern und weiterzuentwickeln.

Tüftel**Praxis**

Seine Wirkung entfaltet ein Makerspace erst durch die regelmäßige Nutzung. Dafür braucht es erprobte Konzepte, konkrete Projektideen, passende Workshops sowie Fortbildungs- und Lernangebote, die den Alltag bereichern und die eine kontinuierliche Arbeit ermöglichen.

Tüftel**Team**

Maker Education lebt von Zusammenarbeit. Interdisziplinäre Teams aus Pädagogik, Technik und kreativen Bereichen sowie Zeit für Austausch, Qualifizierung und gemeinsame Weiterentwicklung sind eine wichtige Grundlage für nachhaltigen Erfolg.





Nachhaltigkeit und Technik werden beim TüftelAnsatz mit Maker Education kombiniert.

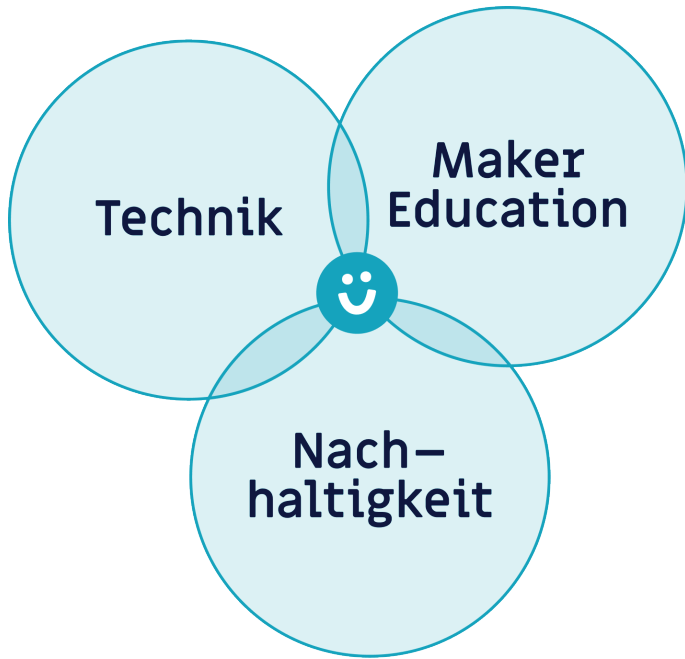
Tüftel**Vision**



Der TüftelAnsatz

Die Zukunftsaufgaben rund um Klima und Nachhaltigkeit sowie die fortschreitende Digitalisierung prägen den Alltag von Kindern und Jugendlichen. Vor diesem Hintergrund haben wir unseren TüftelAnsatz entwickelt, ein ganzheitliches Lehr- und Lernkonzept, das unserem hybriden Lernort TüftelLab zugrunde liegt.

Unser pädagogischer Ansatz verbindet Technik, Maker Education und Nachhaltigkeit zu einem ganzheitlichen Bildungsformat. Im Zentrum steht die Überzeugung: Nur wer versteht, wie die digitalen Werkzeuge unserer Zeit funktionieren, kann ihre Chancen nutzen und die Welt von morgen aktiv mitgestalten.



Technik wird beim TüftelAnsatz nicht nur theoretisch behandelt. Lehrkräfte und Lernende sollen nachvollziehen, wie Digitalisierung unsere Lebens- und Arbeitswelt verändert, und zugleich befähigt werden, digitale Werkzeuge praktisch einzusetzen. So entsteht die Möglichkeit, diese Veränderungsprozesse aktiv mitzugestalten.

Die **Maker Education** liefert dazu den passenden Rahmen: Hier geht es nicht um fertige Lösungen, sondern um das gemeinsame Entwickeln, Ausprobieren und auch Scheitern. Fehler sind ausdrücklich erlaubt, denn sie eröffnen Lernchancen.

Indem Lernende selbst Prototypen entwerfen, Ideen umsetzen und Verantwortung für den Prozess übernehmen, erwerben sie zentrale Zukunftskompetenzen.

Ein weiterer Schwerpunkt ist die **Nachhaltigkeit**. Ob als Bildung für nachhaltige Entwicklung (BNE) oder in konkreten Anwendungsszenarien von Projekten – Technologie gewinnt ihre Relevanz dann, wenn sie zur Lösung gesellschaftlicher Herausforderungen beiträgt. Wir zeigen, wie digitale Kompetenzen im Kontext realer Fragestellungen erlangt werden.

Den TüftelAnsatz haben wir in unserem **TüftelManifest** festgehalten, das in allen unseren Veranstaltungen und Orten gilt.



TÜÜF



Offen für Neues

Wir bleiben neugierig und offen für Veränderungen. Neue Geräte, Materialien oder Ideen auszuprobieren bereichert unsere Projekte und eröffnet ungeahnte Möglichkeiten.

TELL



Einfach machen

Wir legen mutig los und setzen unsere Ideen einfach um. Auch wenn wir noch nicht wissen, ob alles perfekt funktionieren wird. Mit jedem Prototypen lernen wir etwas Neues und machen einen Schritt nach vorne.

Ideen teilen

Wir zeigen anderen, woran wir arbeiten, teilen unsere Ergebnisse und inspirieren uns gegenseitig. So wächst die Gemeinschaft, und unsere Projekte werden durch den Austausch noch vielfältiger.

Zusammen arbeiten

Gemeinsam sind wir stärker! Wir stecken die Köpfe zusammen, helfen uns gegenseitig und entwickeln Lösungen als Team. Jede Person wird gehört und kann ihre Stärken einbringen.



Nachhaltig denken

Wir schonen Ressourcen und verwenden Materialien sparsam. Wir packen Herausforderungen in unserem Umfeld an und finden kreative, nachhaltige Lösungen. So gestalten wir eine bessere Zukunft für alle!



Der Makerspace als sozialer Lernort

Im Makerspace haben Lernende die Freiheit, zu experimentieren und ihre Ideen in die Tat umzusetzen. Durch den Austausch mit anderen entwickeln sie kreative Lösungen, die sie vielleicht alleine nicht gefunden hätten.

Wenn Lernende gemeinsam an Projekten arbeiten, entstehen oft unerwartete und innovative Ergebnisse. Wie funktioniert das konkret?

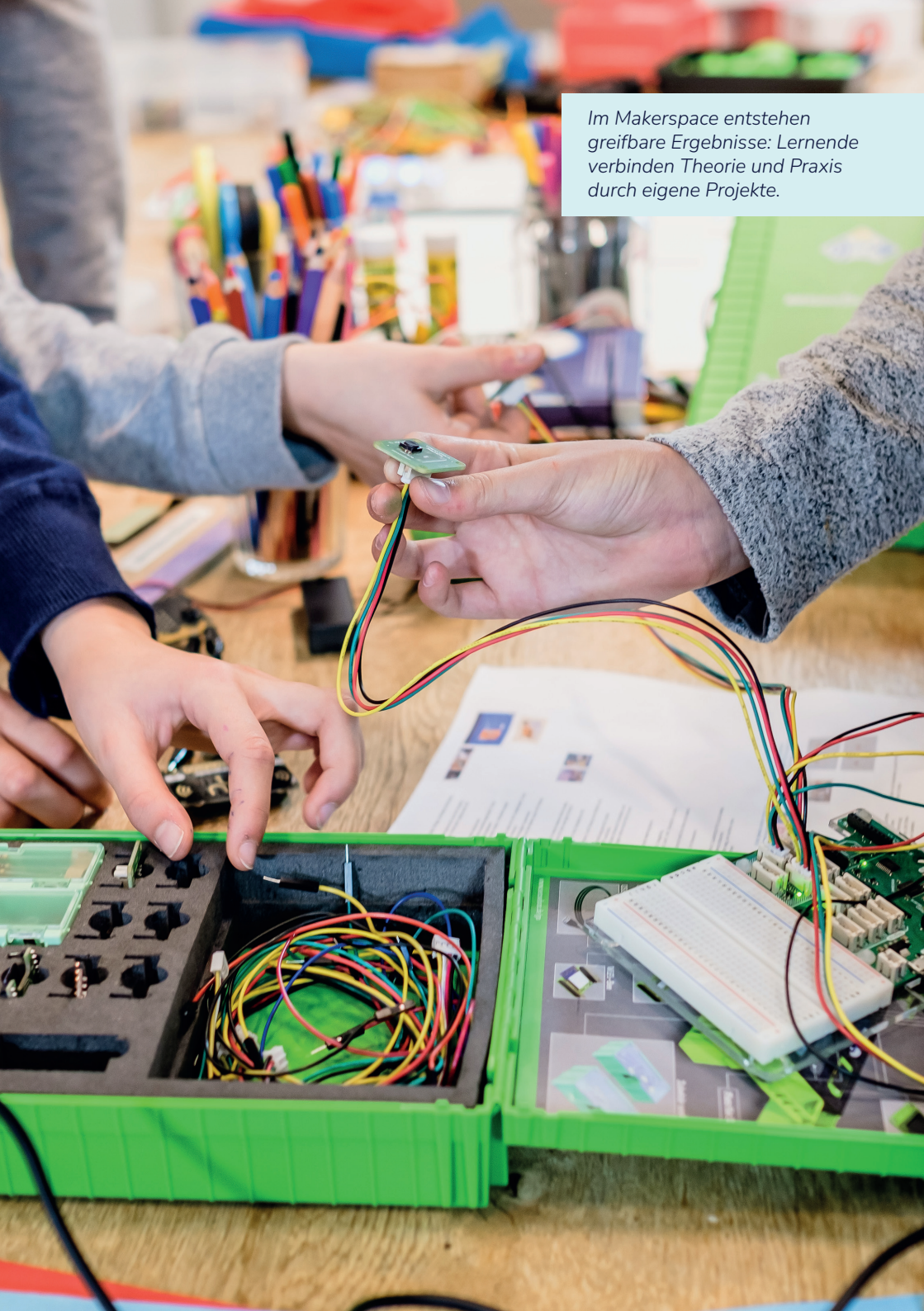
In unseren Workshops arbeiten Schülerinnen und Schüler in Teams an Lösungen für Herausforderungen aus ihrem direkten Umfeld. So entstehen zum Beispiel ein Roboter, der die Bäume im Kiez gießt, ein Spiel, das Menschen zum Mülltrennen motiviert, oder eine mobile Rampe für Rollstuhlnutzende. Diese Projekte sind eingebettet in realitätsnahe Lernumgebungen, in denen komplexe Fragestellungen bearbeitet werden und die Lernenden durch Ausprobieren, Experimentieren und Iterieren eigene Lösungswege entwickeln.

Da die Arbeit ergebnisoffen ist, kann jedes Gruppenmitglied individuelle Stärken einbringen: Während die handwerklich erfahrene Schülerin den Zusammenbau anleitet, strukturiert das Organisationstalent den Prozess. Ortskundige planen die Routen, die kommunikativen Teammitglieder führen die Interviews im Kiez, Gestaltungsfreudige geben dem Prototypen ein eigenes Design.

Unterschiedliche Perspektiven und Fähigkeiten treffen aufeinander, werden produktiv genutzt und in vielfältigen Anwendungskontexten miteinander verknüpft. So entstehen nicht nur innovative Ergebnisse, sondern auch soziale Lernprozesse, in denen Kooperation, Dialog und Feedback selbstverständlich dazugehören.

Entscheidend ist, dass konkrete Prototypen entstehen – etwas, das sofort sichtbar und nutzbar ist. So verknüpfen die Lernenden Theorie und Praxis direkt miteinander: Sie planen, bauen, gestalten und testen ihre Ideen und sehen direkt, wie ihr Wissen in der Realität Wirkung zeigt. Diese greifbaren Ergebnisse motivieren, fördern Problemlösekompetenz und stärken das Selbstvertrauen der Lernenden, weil sie etwas Eigenes erschaffen haben, das funktioniert.

Im Makerspace entstehen greifbare Ergebnisse: Lernende verbinden Theorie und Praxis durch eigene Projekte.



Der Raum als Chance

Der Makerspace bietet dafür den passenden Rahmen. Vielfältige Werkzeuge, Materialien und Zugänge eröffnen individuelle Lernwege und niedrigschwellige Zugänge zu Technologie – auch für Lernende, die sich selbst zunächst nicht als „technikaffin“ wahrnehmen. Fachliche Inhalte verbinden sich mit kreativen und gestalterischen Elementen, MINT-Themen werden aus unterschiedlichen Blickwinkeln erfahrbar und mit gesellschaftlichen sowie ökologischen Fragen verknüpft. Lernen wird dadurch interdisziplinär, sinnhaft und emotional erfahrbar – und stärkt Motivation, Selbstorganisation und Zukunftskompetenzen.

Im Makerspace können bewusst andere Akzente gesetzt werden als im klassischen Klassenraum.

Diese Umgebung signalisiert, dass Experimentieren, Ausprobieren und kreative Lösungswege gewünscht sind. Lernende erleben den Raum als Chance, eigene Ideen aktiv umzusetzen, Verantwortung für den eigenen Lernprozess zu übernehmen und neue Herangehensweisen zu testen. Dadurch entsteht ein klar vom Klassenzimmer abgegrenzter Lernort, der Kreativität, Eigenständigkeit und intrinsische Motivation gezielt fördert und das Selbstvertrauen der Lernenden stärkt.

Die offene Umgebung des Makerspace eröffnet die Möglichkeit, neue Perspektiven zu entdecken.



Dass etwas von vornherein perfekt funktioniert, ist im Makerspace selten. Gemeinsam geht man auf Fehlersuche.

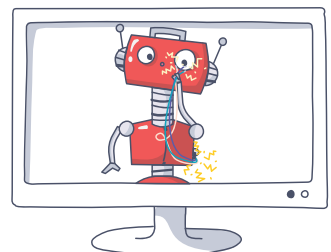


Fehlerkultur

Fehler sind dabei kein Rückschritt, sondern ein zentraler Bestandteil des Prozesses. Nicht alles lässt sich planen, unerwartete Herausforderungen gehören dazu. Gerade im iterativen Arbeiten werden Problemlösekompetenz, Resilienz und Selbstwirksamkeit entwickelt, ganz nach dem Motto: „Ich kann eine Idee entwickeln und umsetzen, die funktioniert.“

Für Lehrkräfte bedeutet das, Lernbegleitung zu sein – zuzuhören, Fragen zu stellen, Reflexion anzuregen und nur dann zu unterstützen, wenn Hilfe gebraucht wird. Das Lernen findet auf Augenhöhe statt.

Ein Makerspace ist damit weit mehr als ein Raum mit Werkzeugen. Er ist ein sozialer Lernort, an dem Selbstvertrauen wächst, Lernen als wirksam erlebt wird und junge Menschen erfahren, dass sie ihre Umwelt aktiv gestalten können. Oder anders gesagt: Macht mehr Fehler – sie sind der Anfang von etwas Neuem.





Making-Projekte im Unterricht umsetzen

3D-Druck, Robotik oder kreative Problemlösungen mit Holz und Pappe – Making-Projekte eröffnen Schulen vielfältige Möglichkeiten, Lernen praxisnah und zukunftsorientiert zu gestalten. Damit solche Vorhaben langfristig gelingen, braucht es jedoch durchdachte Strukturen, eine klare Verankerung im Unterricht und passende Formen der Leistungsbewertung.

Damit Making im Regelunterricht stattfinden kann, ist die Anbindung an den Lehrplan entscheidend. Besonders naheliegend ist dies in den MINT- und Kreativfächern. Doch auch darüber hinaus lassen sich zahlreiche Bezüge herstellen: fachübergreifende Bildungsbereiche wie Sprach- und Medienbildung, Bildung für nachhaltige Entwicklung oder berufliche Orientierung bieten vielfältige Anknüpfungspunkte. Gleichzeitig fördern Making-Projekte zentrale Zukunftskompetenzen wie Kreativität, Problemlösefähigkeit und Teamarbeit – Fähigkeiten, die in allen Fächern gefragt sind.

Eine besondere Herausforderung stellt die Bewertung dar. Während freiwillige Angebote oft ohne Noten auskommen, müssen Leistungen im Fachunterricht eingeordnet werden. Hilfreich ist es, unterschiedliche

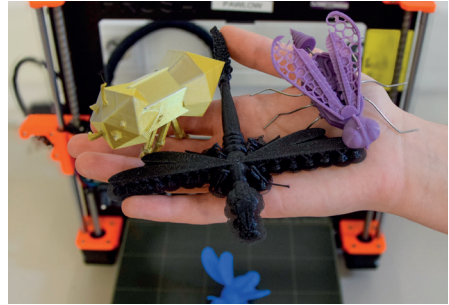
Perspektiven sichtbar zu machen und klar zu unterscheiden: die Bewertung des Prozesses, des Produkts und der Reflexionsleistung der Lernenden. Dabei sollte nicht nur das fertige Ergebnis im Mittelpunkt stehen, sondern auch der Weg dorthin: Wie wurde geplant und dokumentiert? Wie gehen die Lernenden mit Fehlern um und welche Verbesserungen leiten sie daraus ab? Die Lernenden analysieren ihren eigenen Lernprozess, ziehen Schlüsse aus den Erfahrungen und präsentieren ihre Ergebnisse ihren Peers.



Vielältige Materialien unterstützen bei einer differenzierten Bewertung.

Richtig umgesetzt, ist Making weit mehr als eine Methode – es wird zu einem Motor für fächerübergreifendes, kompetenzorientiertes Lernen und zu einem festen Bestandteil einer zukunftsfähigen Schulkultur.

Wie vielseitig Making im Unterricht eingesetzt werden kann, zeigen konkrete Beispiele:



Mit Hilfe von *Fantasie-Insekten* aus dem 3D-Drucker lernen SuS über die Merkmale ihrer realen Vorbilder.



Das Periodensystem der Elemente wird in einem *sprechenden Poster* aufbereitet.



Eine 3D-gedruckte Deutschlandkarte visualisiert die Zahl der Einwohner der 16 Bundesländer.



Im Deutschunterricht werden Geschichten als *Stop-Motion-Filme* inszeniert.



Making ohne Raum: Tüfteln ohne festen Makerspace

Maker Education beginnt oft mit einer einfachen, aber entscheidenden Frage: Welche Ausstattung sollen wir anschaffen? Viele Lehrkräfte und Schulleitungen fühlen sich von der Vielfalt an Technologien, Materialien und Methoden anfangs überfordert. Mobile Lösungen können helfen!

Ein mobiler Makerspace basiert auf einer einfachen Idee: Mit wenig, aber vielseitig einsetzbarem Material und digitalen Werkzeugen lassen sich fast überall kleine Maker-Projekte umsetzen. Die Ausstattung reicht von alltäglichen Materialien wie Scheren, Kleber oder Papierresten über die TüftelBoxen Edu und Lernkarten bis hin zu mobilen Lösungen wie Tüftel-Schrank, Laptops, Mikrocontrollern oder 3D-Druckern. So können Maker-Stationen flexibel in Klassenzimmern, Gemeinschaftsräumen oder kleinen Ecken eingerichtet werden.

Mobile Maker-Stationen lassen sich fächer- und raumübergreifend im Schulalltag einsetzen: Sie können von Raum zu Raum transportiert werden, sodass jede Lerngruppe Zugang zu kreativen und digitalen Werkzeugen hat. So wird das Tüfteln für alle Lernenden im gesamten Schulgebäude möglich, unabhängig von der Größe der Klassen oder den räumlichen Gegebenheiten.

Feste Makerspaces sind eine tolle Option, doch auch mobile Lösungen eröffnen den gleichen kreativen Lernprozess und unterstützen genauso den Erwerb von Zukunftskompetenzen – bei größerer Flexibilität.

Mit mobilen Tüftelschränken und TüftelBoxen wird Making ohne bauliche Veränderungen zugänglich und unterstützt zugleich ein nachhaltiges und zukunftsorientiertes Mindset.



„Ein inspirierender Makerspace ist nicht einfach nur ein Raum mit Technik, sondern ein Ort für kreative Ideen und gemeinsames Experimentieren. Das kann eine große Werkstatt oder eine kleine Tüftel-Ecke im Klassenraum sein.“



Nicole Jank
Produkt & Entwicklung

Die TüftelBoxen Edu enthalten alles Nötige, damit eine Klasse auch ohne Vorkenntnisse sofort los-tüfteln kann.

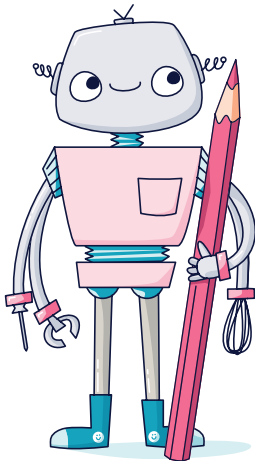




Den Makerspace richtig ausstatten

Unser TüftelShop bietet Schulen pädagogisch erprobte Lernmaterialien und Technik für einen unkomplizierten Einstieg in die Welt des tüftelnden Lernens. Von der prall gefüllten TüftelBox bis zum mobilen TüftelSchrank: Unsere Produkte machen es leicht, Maker Education lebendig werden zu lassen und Kreativität in den Schulalltag zu bringen.

Bevor neue Technik angeschafft wird, lohnt es sich, sich grundlegende Fragen zu stellen – am besten anhand einer kurzen Checkliste:

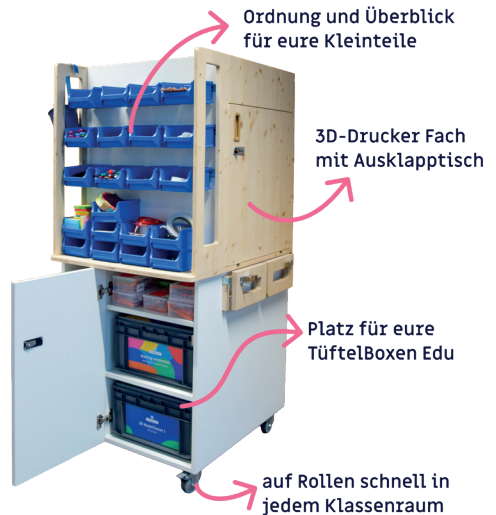


- Was wollen wir erreichen?**
Welche Projekte und Lernziele stehen im Mittelpunkt?
- Wer setzt es um?**
Wer übernimmt die Durchführung? Welche Kenntnisse haben wir bereits im Team?
- Wo findet es statt?**
Gibt es einen festen Raum, oder brauchen wir eine mobile Lösung?
- Welche Technik & Geräte?**
Welche Geräte und Tools eignen sich für unsere Ziele und Voraussetzungen?



Mit den **TüftelBoxen Edu** entdeckt ihr spannende Welten wie Robotik, Programmierung, 3D-Modellierung oder KI auf spielerische Weise. Die Boxen enthalten Technik, zugehörige Materialien, durchdachte TüftelKonzepte und digitales Begleitmaterial. Ohne Vorkenntnisse sofort startklar, für mehrere Klassenstufen.

Der **TüftelSchrank** bringt digitale Werkzeuge, Materialien und Projekte direkt ins Klassenzimmer. Mobil auf Rollen, flexibel und sofort einsetzbar, ermöglicht er kreatives, eigenständiges Lernen und praktische Maker-Erfahrungen, ganz ohne feste Räume oder bauliche Veränderungen.



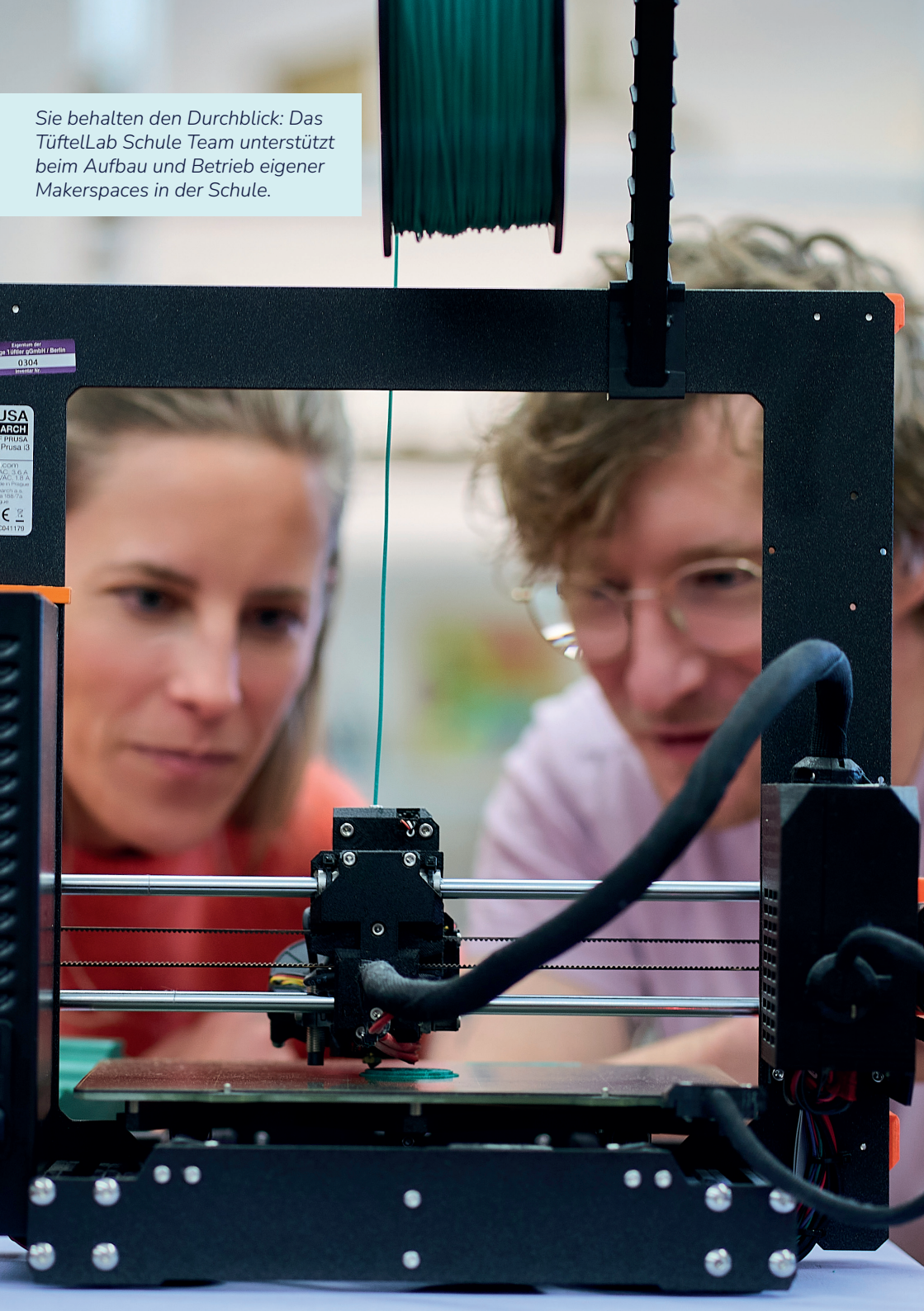
Ob Scratch, Makey Makey, Calliope oder Tinkercad – unsere **Lernkarten** zeigen Schritt für Schritt, wie digitale Tools funktionieren. Anschauliche Grafiken und klare Aufgaben machen sie ideal für Unterricht, Workshops oder selbstständiges Tüfteln.



Sie behalten den Durchblick: Das TüftelLab Schule Team unterstützt beim Aufbau und Betrieb eigener Makerspaces in der Schule.

Eigenen Nr.
in TüftelLab Schule / Berlin
0304
Hersteller Nr.

USA
ARCH
PRUSA
Prusa i3
G001
ZAC-1.8 A
CE
041179





Vom ersten Impuls zur gelebten Maker-Kultur

Wie kann Schule zu einem Ort werden, an dem Schülerinnen und Schüler tüfteln, programmieren und eigene Ideen in funktionierende Prototypen verwandeln? Unser Programm „TüftelLab Schule“ begleitet Schulen über mehrere Jahre dabei, Making und digitale Bildung systematisch in den Schulalltag zu integrieren – mit einem klar strukturierten Prozess, der auf die jeweilige Ausgangssituation zugeschnitten ist.

„Wo sollen wir anfangen?“ – diese Frage hören wir besonders häufig, wenn es darum geht, Maker Education in der Schule zu etablieren. Denn jede Schule bringt andere Erfahrungen, Ziele und Rahmenbedingungen mit: Manche starten mit vereinzelter Making-Begeisterung im Kollegium, andere verfügen bereits über Technik oder haben Medienbildung in ihrem Schulprogramm verankert. Nicht selten steht ungenutzte Technik in Abstellräumen, weil Lehrkräften die Zeit und Konzepte für den Einsatz fehlen.

Auf Basis unserer zehnjährigen Erfahrung in der Umsetzung von Maker Education haben wir ein Programm entwickelt, das Schulen genau dort abholt, wo sie stehen. Statt eines festen Bauplans entsteht ein gemeinsamer Weg, der Fortbildung, Planung und konkrete Umsetzung

im Unterricht sinnvoll miteinander verbindet. Ziel des Programms TüftelLab Schule ist es, Making nicht als punktuell Projekt zu denken, sondern als festen Bestandteil einer zukunftsorientierten Lernkultur. Pädagogische Vision, räumliche Gestaltung, technische Ausstattung und die Qualifizierung der Lehrkräfte greifen dabei ineinander.

So entsteht Schritt für Schritt mehr als nur ein neuer Raum mit digitalen Geräten: eine Lernkultur, die Kreativität, Problemlösekompetenz und zentrale Zukunftsfragen selbstverständlich in den Unterricht integriert.

Der Prozess gliedert sich in mehrere aufeinander aufbauende Phasen – von der Standortbestimmung über die praktische Erprobung bis zur dauerhaften Verankerung im Schulalltag.





TüftelLab Schule werden

TüftelLab Schule begleitet Schulen von der ersten Inspiration über die Konzeptentwicklung bis zur Umsetzung. Jede Schule entscheidet selbst, wie schnell sie vorgeht und wie viele Praxispakete sie nutzt. Ergänzt wird das Programm durch eine starke Community, die die Schulen dauerhaft vernetzt und unterstützt.



TüftelInspiration

Orientierung und gemeinsamer Start

Schulleitungen und Kollegien lernen Maker Education anhand konkreter Beispiele kennen und klären, wie ein Einstieg an ihrer Schule aussehen kann. Durch das praktische Ausprobieren neuer, digitaler Werkzeuge entsteht Motivation, Making im eigenen Unterricht umzusetzen.



TüftelKonzept

Konzeptentwicklung für die eigene Schule

Eine Fokusgruppe entwickelt ein passendes Konzept für Making an der einzelnen Schule. In einem Planungsworkshop und einem strukturierten Begleitprozess mit festen Terminen werden Ziele, Bedarfe und Rahmenbedingungen geklärt. Ergebnis ist ein konkretes TüftelKonzept mit Empfehlungen zu Ausstattung, Raum, Umsetzung und ersten Unterrichtsideen.



TüftelPraxis

Qualifizierung und Umsetzung im Unterricht

In der Praxisphase begleiten wir Schulen durch Fortbildungen und eine enge persönliche Beratung bei der Umsetzung von Making mit ausgewählten Technologien im Unterricht. Auf der Lernplattform TüftelLab digital stellen wir ergänzend praxisnahe Materialien in einem Lernpfad für Lehrkräfte bereit, die die Arbeit im Schulalltag erleichtern.



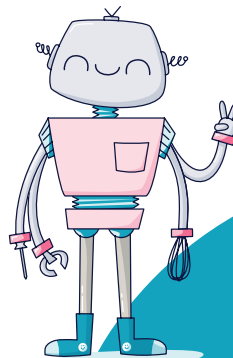
TüftelCommunity

Austausch und Vernetzung

Schulen, die am Programm teilnehmen, werden Teil der TüftelCommunity. Sie tauschen sich in monatlichen thematischen Meetups mit Schulen aus ganz Deutschland aus und erhalten einen exklusiven Programm-Newsletter. Über den geschützten Bereich der Lernplattform TüftelLab digital stehen kuratierte Materialien zur Verfügung.

Ihr wollt TüftelLab Schule werden?

Meldet euch bei uns für ein Erstgespräch. Gemeinsam bringen wir digitale Bildung und Making an eure Schule.



tuef.tel/schule



Mit unseren **Newslettern** erhaltet ihr regelmäßig Infos und Ideen rund um Making in der Schule und/oder TüftelTermine in eurer Nähe:



tuef.tel/news

Wir bedanken uns bei all unseren Partnerinnen und Partnern, die digitale Bildung für alle zugänglich machen!



tuef.tel/partner

Foto Credit:

Sascha Radke (Cover, S. 6, 15 (zweites Bild), 16, 17 & 20)

Andi Weiland (S. 2, 11, 12, 13 & 15 (erstes Bild))



