



STADT: BIBLIOTHEK

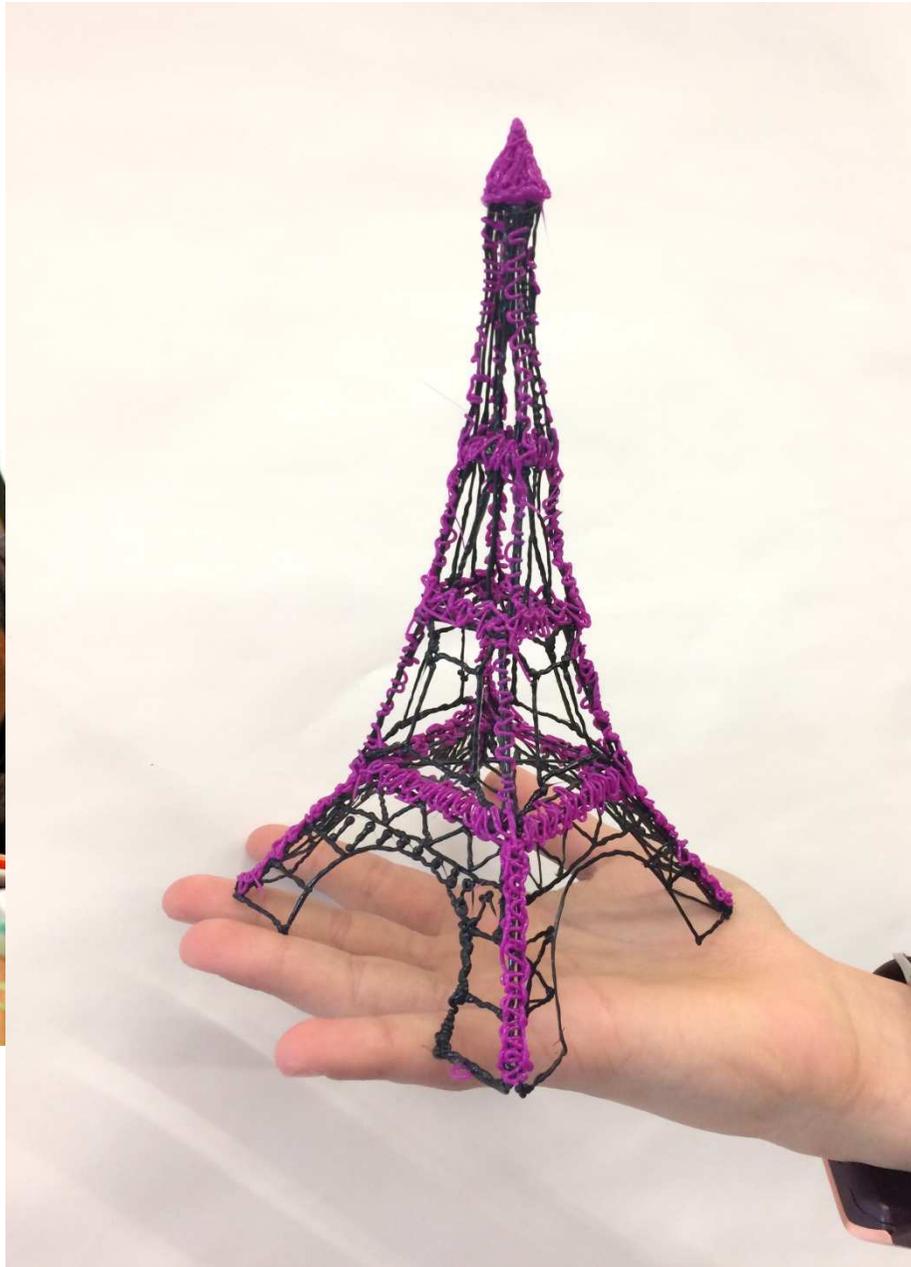
# Maker Days @ Stadt: Bibliothek

Helmut Windinger  
Stadt: Bibliothek Salzburg

Landesbüchereitagung, 10.11.2017



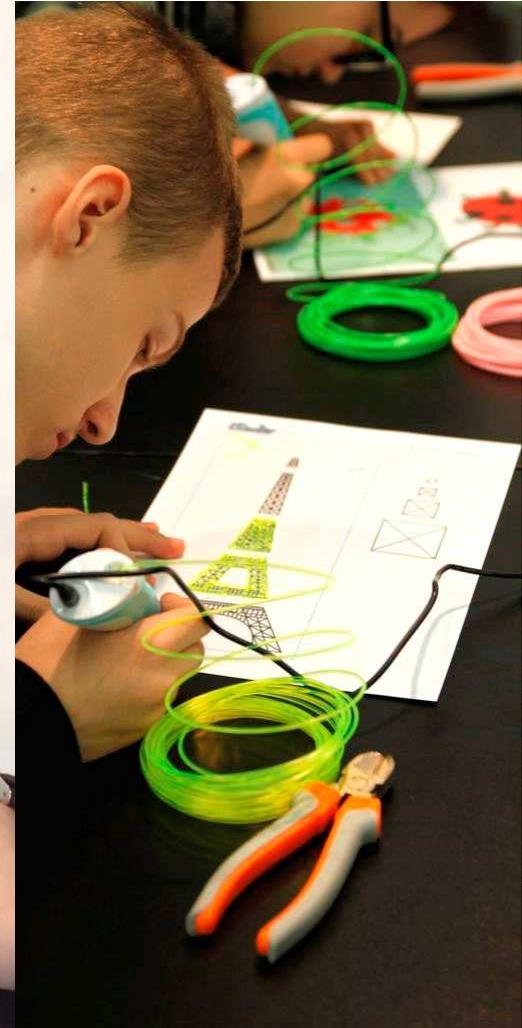
- MakerDays 1 und 2: Februar/März sowie November 2016 jeweils 4 Dienstage von 15 bis 18 Uhr
- MakerDays 3: 3 Tage inklusive Mini Maker Faire im April 2017
- Fortsetzung im Frühjahr 2018



“



STADT:BIBLIOTHEK

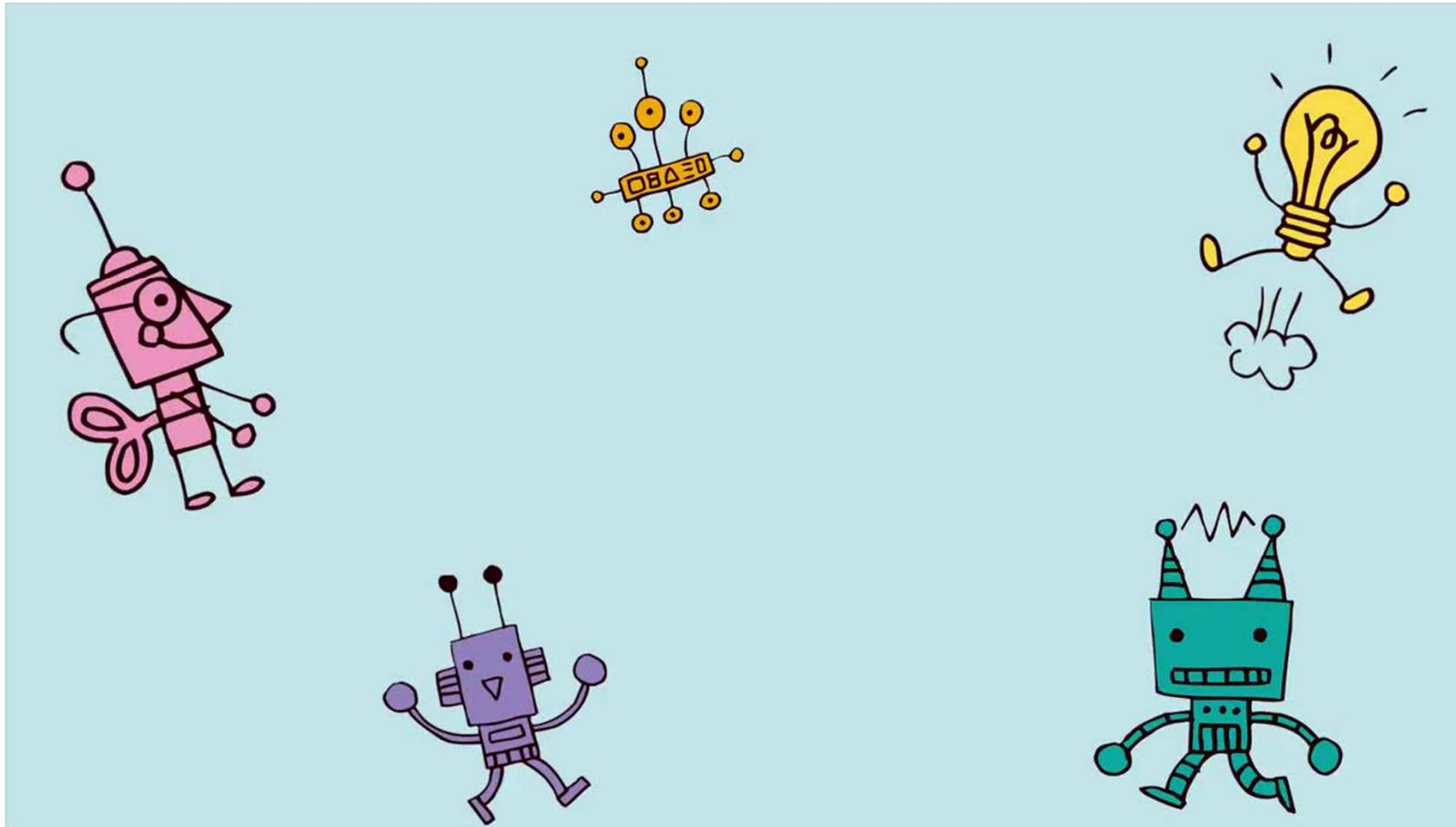


# Video: MakerDays 2

©Salzburg Research



STADT·BIBLIOTHEK



# Maker Faire Aussteller



STADT:BIBLIOTHEK

- 3D-Druck und 3D-Stift „Doodler“ anwenden
- Leder bearbeiten
- Robotic und Hacks ausprobieren
- Roboter basteln
- Bilder auf Holz übertragen
- Gameboard bauen
- Fernseh- und Videoproduktionen gestalten
- Textiles gestalten
- Digitales produzieren und gestalten
- Cosplayer-Kostüme bauen
- Siebdrucke erstellen
- Motorisierte ©LEGO-Modelle bauen
- Quadrocopter bauen
- Recycling-Material für kreative Projekte verwenden
- Mit Papier designen
- Hochdruck-Buchstaben mit Laser-Cutter und CNC-Fräse herstellen
- Programmierwerkstatt ausprobieren
- Praktische Erfindungen ausstellen

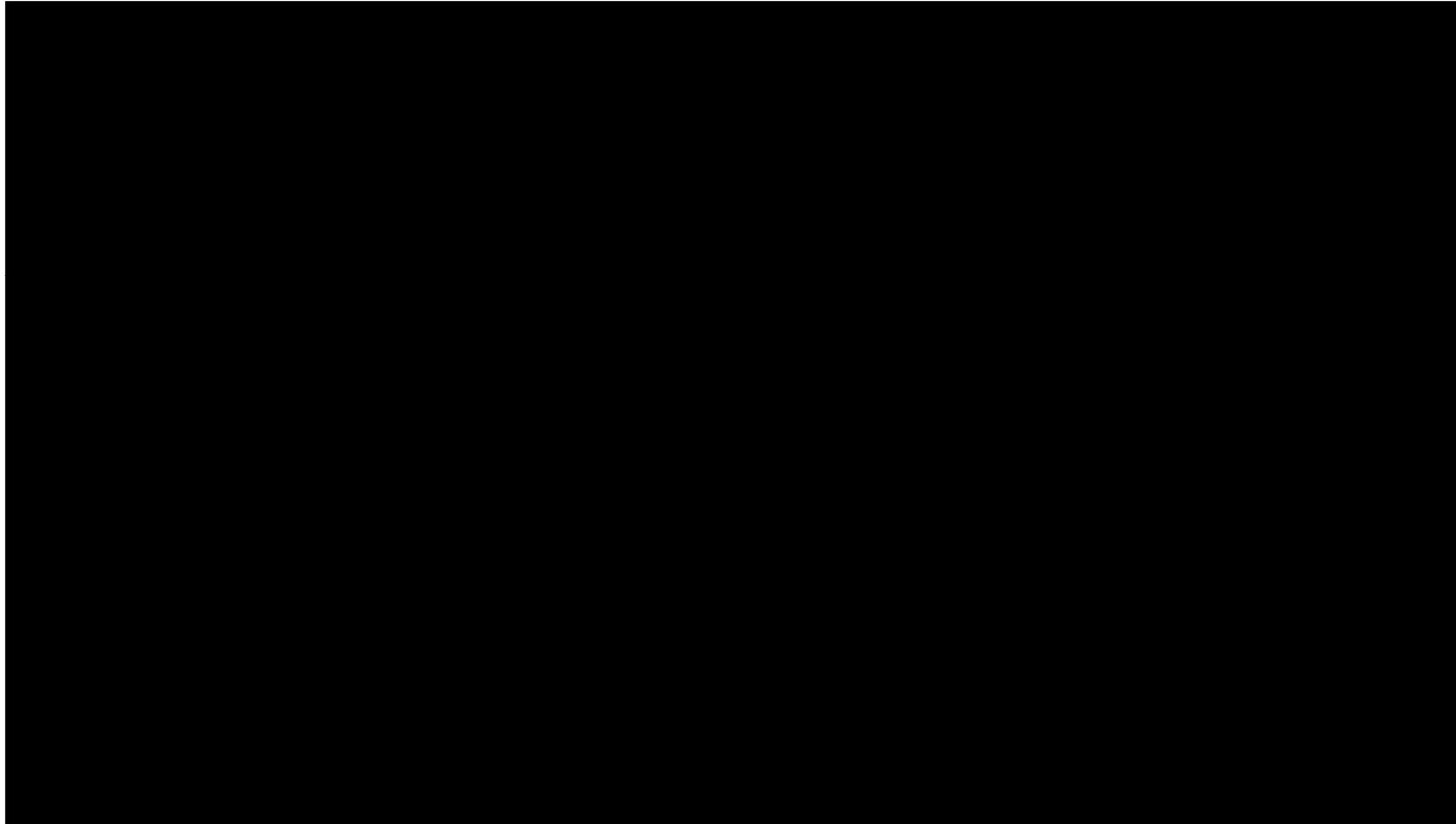
<https://www.makerdays.at/faire/aussteller/>

# „BrainBug“ Maker Faire

©MakerTV



STADT: BIBLIOTHEK



# Am Anfang war ...?



STADT:BIBLIOTHEK



und dann ...?



STADT·BIBLIOTHEK



# Evolution des Denkens

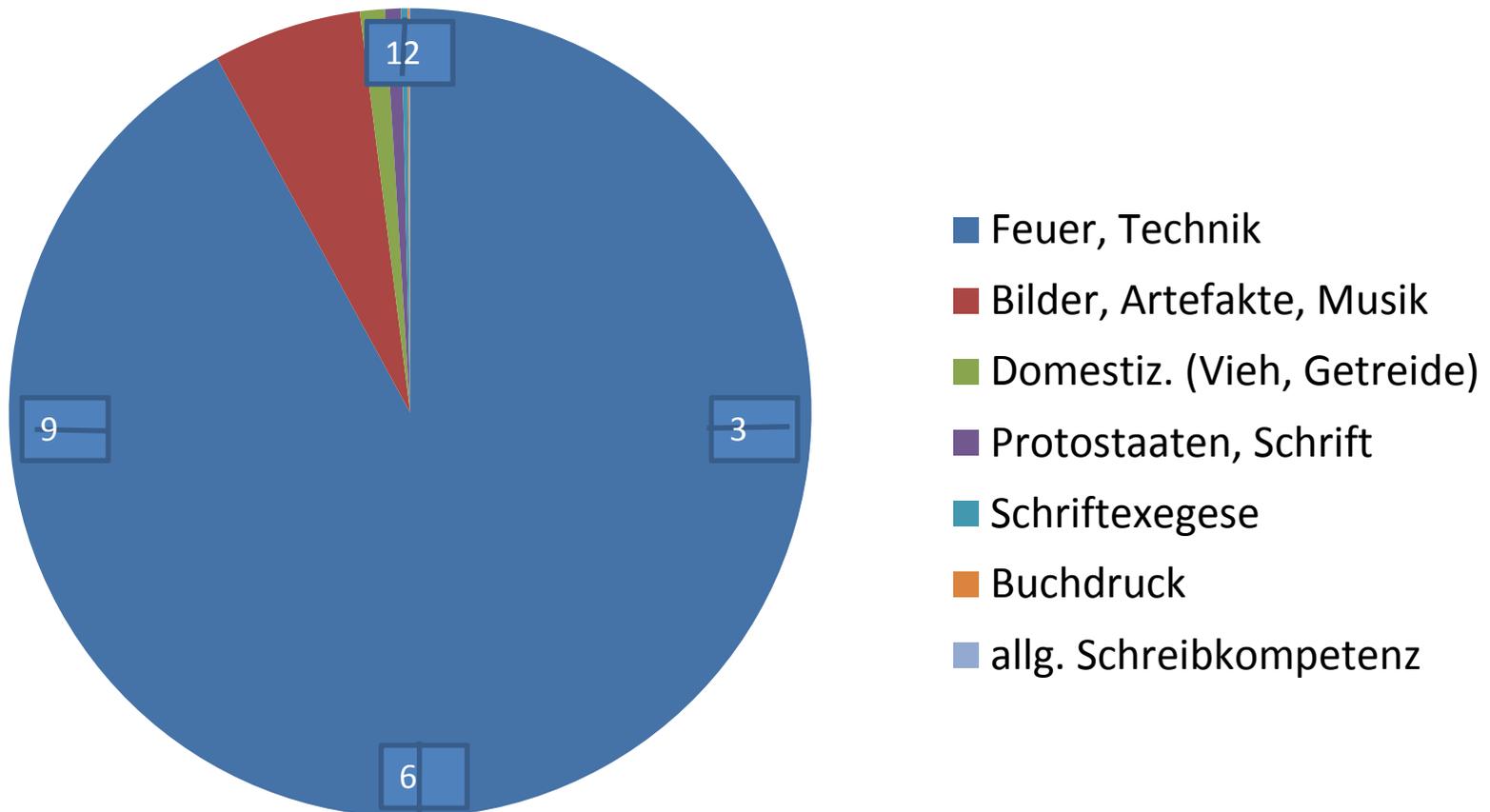


STADT·BIBLIOTHEK

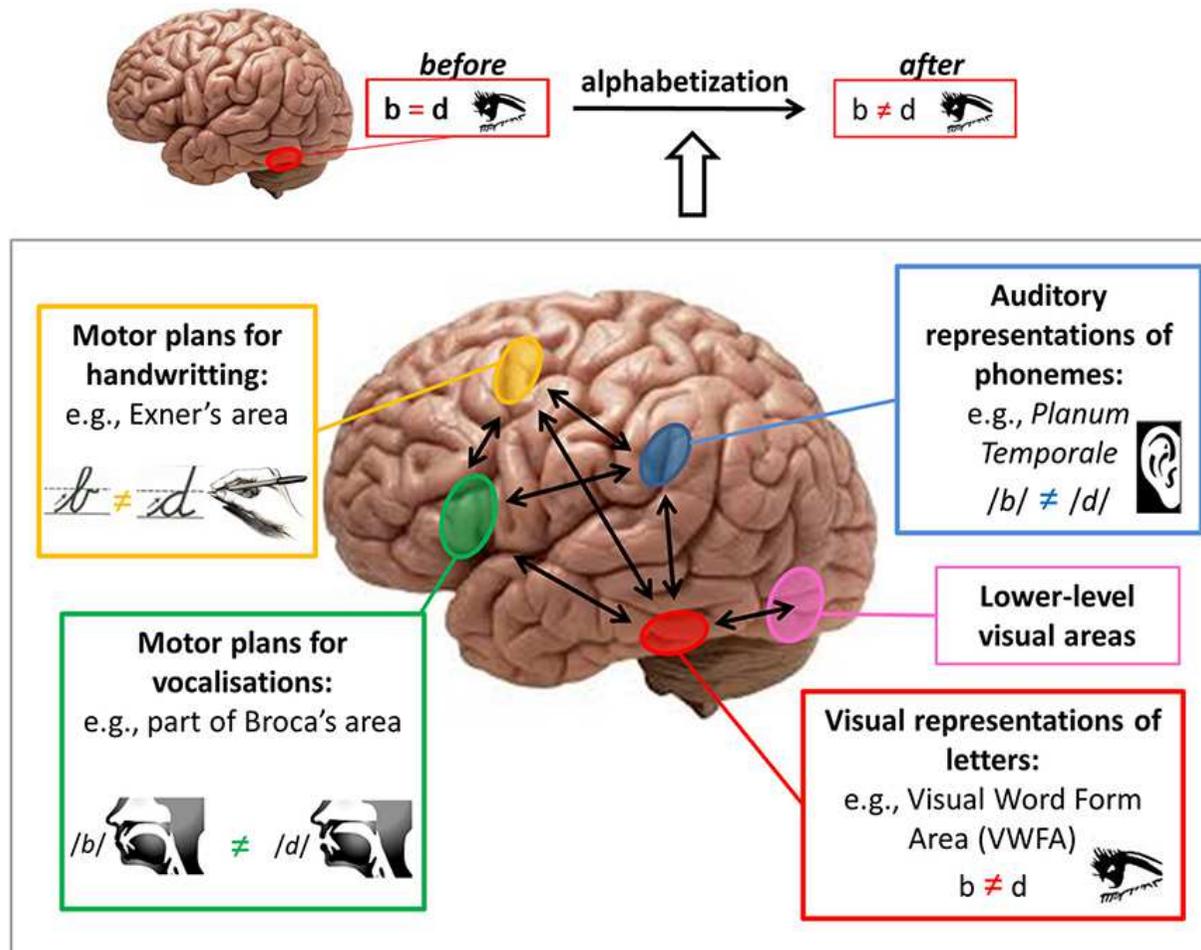
- Denken nicht an Sprache gebunden
- Kognition wächst mit Gehirnvolumen, Gehirnvolumen wächst mit Gruppengrößen → zeitlich ansteigende Mentalisierung
- Entstehung von Zeige-Gesten und Symbolen, Werkzeugproduktion
- Entstehung von rudimentären Sprachen, Trennung realer von imaginärer Welt, Einbeziehung abwesender Personen, Produktion von Bildern, Musik und Artefakten
- Kommunikation: Sprache erst gestisch-visuell, dann vokal-auditiv
- Erst spät folgt Schrift: Hat keine genetische Wurzel → Teil der Domestizierung des Menschen

# Kulturgeschichte in 12 Stunden

Stunden



# Alphabetisierung des Gehirns



# Industrialisierung Literacy für alle

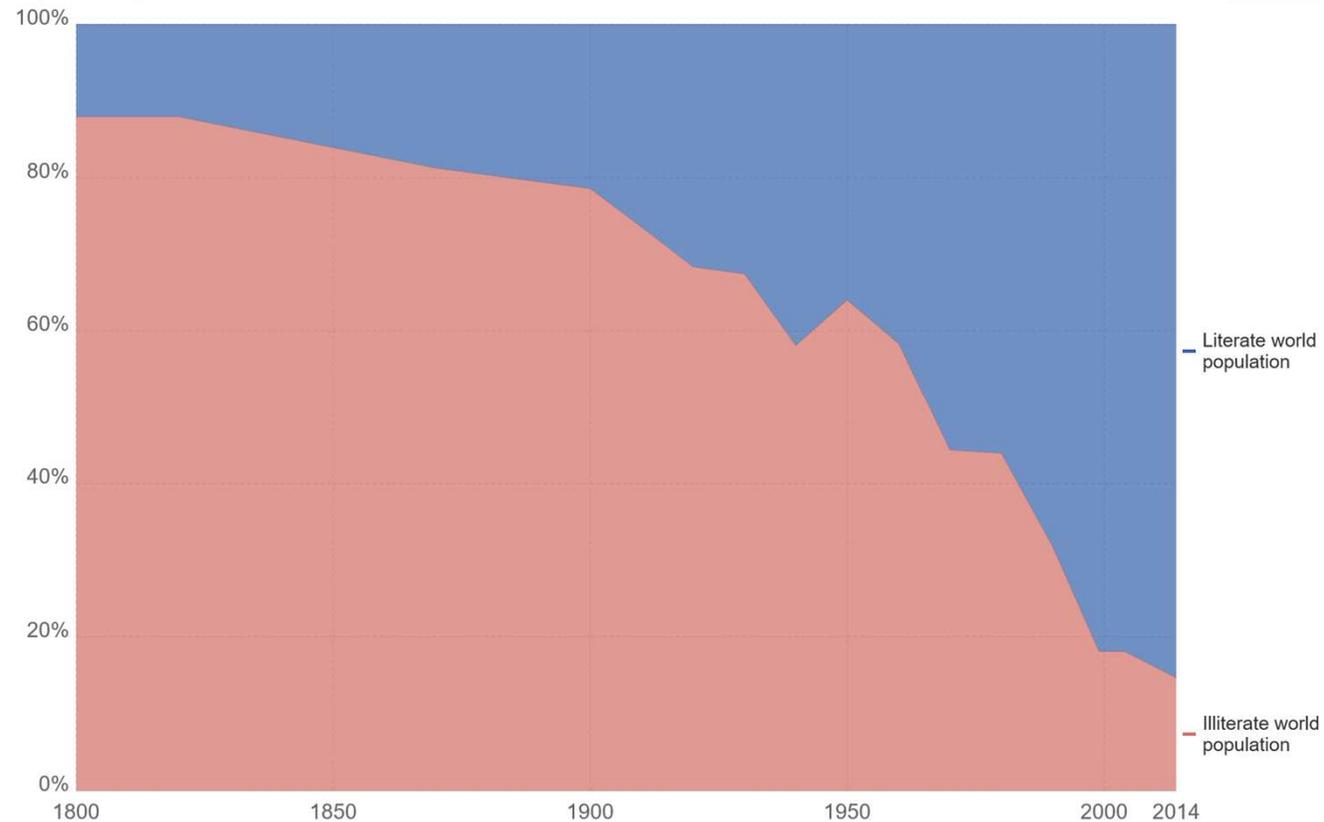


STADT:BIBLIOTHEK

## Literate and illiterate world population

Population 15 years and older.

OurWorld  
in Data



Source: Our World in Data based on OECD and UNESCO (2016)

OurWorldInData.org/a-history-of-global-living-conditions-in-5-charts/ • CC BY-SA

# Digitale Revolution?

- Nur 2 „Buchstaben“: Ein-Aus
- Text, Bilder, Filme, Töne, Funktionen in einheitlicher Oberfläche und auf verschiedenen Trägern → symmedial
- Lesen und Schreiben technisch unterstützt, interaktiv und vernetzt
- Informationsexplosion
- Gleichung „Kultur = Text“ löst sich auf → Folgen für das gesamte System der Schriftkultur (Literalität)

# „Maker-Kultur“

- Forschendes Entdecken und kreatives Machen
  - Natürliche Dinge, symbolische und technische Artefakte werden einbezogen
  - Experimentelles Problemlösen und selbstgesteuertes Lernen
  - Umgang mit prozessorgesteuerten Geräten als neuer Kulturtechnik neben Schreiben und Lesen
- ➔
- Analytisches, logisches und abstraktes Denken ist eine Frage der Sozialisation, Literacy alleine reicht nicht (Scribner/Cole)
  - Wissen entsteht durch Tun!