

Denken lernen - Probleme lösen (DLPL)

100 Volksschulen erhalten in 20 Clustern zu je fünf Schulen die technische Ausstattung für den spielerischen Umgang zur Einführung in Informatisches Denken, Coding und Robotik. Die Schulen werden professionell durch die Pädagogischen Hochschulen begleitet, die didaktische Expertise wird im Dialog aller Beteiligten erarbeitet. Das Projekt "Denken lernen - Probleme lösen (DLPL)" widmet sich der Etablierung von Education Innovation Studios (EIS) in Österreich zur Stärkung der informatischen Grundbildung mit Schwerpunkt Primarstufe. Im Sinne der Digitalisierungsstrategie der Schule 4.0 wurde das Projekt vom Bundesministerium für Bildung in Auftrag gegeben. Ziel ist es, in die Nutzung von digitalen Medien in der Grundschule didaktisch begründet einzuführen und das informatische Denken zu stärken.

Das Projektteam von DLPL koordiniert die EIS-Einrichtung und unterstützt die Pädagogischen Hochschulen und teilnehmenden Volksschulen durch geeignete Begleitmaßnahmen. Es wird eine österreichweite Plattform etabliert, die als zentrale Anlaufstelle für alle Beteiligten dient, im Sinne der OER-Strategie qualitativ hochwertige didaktische Konzepte und Unterrichtsmaterialien unter einer Creative-Commons-Lizenz bereitstellt und eine EIS-Community in Österreich etabliert. 13 Pädagogische Hochschulen in Österreich sind an dem Projekt beteiligt. Die Koordination liegt in den Händen der PH Wien und der PH Niederösterreich, unterstützt durch die PH der Diözese Linz, das Bundes- und Koordinationszentrum eEducation an der PH OOE, die E-Learning-Strategiegruppe der österreichischen Pädagogischen Hochschulen (PHeLS) sowie DavinciLab Wien.

IT- und Medienkompetenz sind mittragende Säulen für das Lernen und die Teilhabe an der Gesellschaft. Die digitale Kompetenz gehört dabei zu den in der Europäischen Union formulierten acht Schlüsselkompetenzen. Die Bedeutung von IT- und Medienkompetenz für die Schüler/innen aller Altersstufen ist evident und wird von der Europäischen Kommission in ihrer Digitalen Agenda ausdrücklich gefordert. Die Referenzrahmen digikomp 4 und digikomp 8 für digitale Kompetenzen in der Primar- und Sekundarstufe I dienen Schulen, Eltern, Lehrerinnen und Lehrern sowie Schülerinnen und Schülern in Österreich als Orientierungshilfe und sollen dazu führen, dass Schüler/innen der vierten bzw. achten Schulstufe in Zukunft diese Kompetenzen aufweisen.

Das Projekt DLPL ist ein Pilotprojekt, um das informatische Denken und kreative Problemlösen bereits in der Volksschule zu fördern. Algorithmisches Denken ist die Grundlage des Verstehens und Lösen vielschichtiger Problemstellungen aus Schule und Alltag sowie der Wegbereiter für die Entwicklung der eigenen kreativen Schaffenskraft (Making). Kombiniert mit spielerischen Methoden (Game Based Learning) können hohe Motivation und nachhaltige Lernerfolge bei Mädchen und Burschen gleichermaßen erzielt werden und die Informatische Grundbildung im Übergang zur Sekundarstufe stärken.

Ansprechpartner und Kontaktadresse:

Klemens Frick, ZLI PH Wien, zli@phwien.ac.at