

Nachlese zum Vortrag: Denken lernen – Probleme lösen (DLPL)

Ein Projekt des BMB für alle Volksschulen

Das Projekt DLPL ist ein Pilotprojekt und eine erste Maßnahme im Sinne der Digitalisierungsstrategie zur Verwirklichung der **Schule 4.0** mit dem Ziel, das informatische Denken und kreatives Problemlösen bereits in der Primarstufe zu fördern.

Das DLPL Projekt widmet sich ab dem Schuljahr 2017/18 der Etablierung von Education Innovation Studios (EIS) an 13 Pädagogischen Hochschulen in Österreich. Das Projektteam unter der Leitung der PH Wien, in Kooperation mit der PH Niederösterreich, dem DaVinciLab und der Privaten Pädagogischen Hochschule der Diözese Linz, koordiniert die österreichweite EIS-Einrichtung und Entwicklung der EIS-Community.

Die Hauptaufgabe der **Education Innovation Studios** besteht darin, eine Verknüpfung der analogen mit der digitalen Welt herzustellen, gemeinsam eine didaktisch begründete Einführung in die Nutzung von digitalen Medien in der Grundschule zur Stärkung des informatischen Denkens zu konstituieren. (vgl. <https://eeducation.at/eis>)

Zur Grundausrüstung der EIS Lerntools zählen **BeeBots**, **iPads** mit Lernsoftware und **Legó WeDo 2.0 Baukästen**. Diese technische Ausstattung bietet in Kombination mit game based Learning altersgerechte Möglichkeiten, digitale Aspekte unserer Lebens- und Arbeitswelt für Kinder in der Primarstufe zu erschließen und begreifbar zu machen.



Das Team am Institut für Medienpädagogik und Bildungstechnologie an der PH der Diözese hat sich sehr intensiv mit dem Einstieg in das informatische Denken beschäftigt und ein **komplettes didaktisches Konzept für die Arbeit mit den BeeBots** und in weiterer Folge mit den **iPads** entwickelt. Den Schwerpunkt beim Start bildet dabei die **Haptik**. Der zielführende Weg ist es, von der Haptik zur Abstraktion zu gelangen. Das didaktische Prinzip für den Einsatz dieses Mini-Roboters realisiert sehr gut die wichtigen Forderungen nach einem vernünftigen, altersgerechten Umgang mit digitalen Medien. Der spielerische Ansatz macht neugierig, ist faszinierend und macht Freude. Das bringt eine neurobiologisch effiziente Grundlegung für erfolgreiches Lernen.

Die erarbeiteten Erkenntnisse werden anschließend mit Anwendungen am PC oder mit Apps am iPad vertieft und weiterentwickelt. Das Erlernen des "Programmierens" erfolgt schrittweise vom „Angreifen“ der BeeBot und den Bauklötzen bis hin zur Realisierung am Tablet.

An unserem Institut wurde auch ein Spiel mit der virtuellen BeeBot entwickelt und die RoboBee App programmiert. Auf der Spielplattform **beebot.baa.at** stehen Spielvarianten mit verschiedenen Schwierigkeitsstufen und unterschiedlichem Fächerkontext zur Verfügung.

Die didaktisch-methodischen Inhalte, die Informationen über Ausstattung und Projektressourcen haben wir für Sie auf Moderationskarten zusammengefasst. Sie als Lehrperson haben hiermit alle wichtigen Schritte im Projektablauf zum Thema BeeBot dokumentiert vorliegen. Diese Karten stehen zum Ausdruck und zur Laminierung oder auch nur zum online Lesen unter der Webadresse **dlpl.beebot.at** zur Verfügung.

Bei Interesse an Workshops, Beratung und Begleitung beim Projekt DLPL, sowie Veranstaltung für Aus-, Fort- und Weiterbildung, kontaktieren Sie uns bitte telefonisch unter:

 +43 732 77 26 66-4702 oder per Mail an: ellearn@ph-linz.at

Wir freuen uns über Ihre Anfrage!

Sabine Mader, MSc BEd