

Neu, virtuell, interaktiv: Workshops & Themenführungen für Schüler*innen

(Linz, 17.2.2021) Im Rahmen von Ars Electronica „Home Delivery“ startet Ars Electronica mit einer ganzen Reihe neuer Programme für Schulen. Angeboten wird eine ganze Palette virtueller und interaktiver Workshops und Führungen für alle Schultypen und -stufen. Ebenso einfache wie effiziente Tools eröffnen den Schüler*innen dabei stets die Möglichkeit, sich aktiv einzubringen und Neues auszuprobieren. „Edukativen Programme sind immer dann erfolgreich, wenn die Teilnehmer*innen so stark wie möglich miteinbezogen werden“, sagt Christoph Kremer, Leiter des Ars Electronica Center. „Diesen Ansatz verfolgen wir schon seit mehr als 40 Jahren und er liegt auch unseren neuen digitalen Angeboten zu Grunde.“ Thematisch geht es um unseren Umgang mit neuen Technologien: Wo können uns KI-Systeme wertvolle Dienste leisten und wo ist ihr Einsatz problematisch? Was wissen wir dank Satellitentechnologie, Datenanalysen und Visualisierungsstrategien über den Zustand unseres Planeten und was bedeutet dies für uns Erdenbewohner*innen? Und, und, und. Perspektiven und Methoden der Kunst steuert schließlich die „create your world tour“ bei. „Gemeinsam mit Künstler*innen werden im Rahmen des Ars Electronica Festival jedes Jahr viele verschiedene kreative Formate entwickelt und erprobt. Diese ergänzen sich sehr gut mit den anderen edukativen Angeboten und kommen jetzt auch den Schülerinnen und Schülern zugute, so Hans Christian Merten, Leiter von create your world.“ „Die Kinder und Jugendlichen erhalten dank des vielseitigen und interessanten Angebots der Workshops und Themenführungen unter anderem einen spannenden Einblick in die beeindruckende Welt der künstlichen Intelligenz sowie deren Möglichkeiten. Ein faszinierender Zugang, den ich allen Schulen gerne nahelege“, so Bildungsdirektor Alfred Klampfer.

Angeboten wird eine Reihe kostenloser Workshops, die von Künstler*innen und Aktivist*innen aus dem Netzwerk von Ars Electronica geleitet werden. Alle edukativen Programme von „Ars Electronica Home Delivery“ sind [hier](#) zusammengefasst und können kostenfrei gebucht werden.

Einige Beispiele:

Quer durch das Kinderforschungslabor - die DigiTour

1. bis 4. Schulstufe / Dauer: 60 Minuten

Bei dieser kostenlosen virtuellen Tour durch das Kinderforschungslabor des Ars Electronica Center lernen die Teilnehmer*innen auf spielerische Weise aktuelle technologische Entwicklungen kennen und erfahren, welche Auswirkungen diese auf unser Leben haben. Darüber hinaus treffen die Kinder auch das Bärtierchen Tardi, das sich gerade auf einer Reise durch das Ars Electronica Center befindet.

Für Rückfragen

Christopher Sonnleitner
Tel: +43.732.7272-38
christopher.sonnleitner@ars.electronica.art
ars.electronica.art/press

Längst Alltag und doch ... - KI & DU Ab der 5. Schulstufe / Dauer: 60 Minuten

Künstliche Intelligenz ist in aller Munde. Aber was meint der Begriff eigentlich wirklich und wie wirkt sich KI auf unser Leben aus? Bei dieser virtuellen Führung lernen Schüler*innen die grundlegenden Funktionsweisen von KI kennen und erfahren darüber hinaus, wo diese Technologie in ihrem alltäglichen Leben bereits Einzug gehalten hat, welche Gefahren damit verbunden sind.

Weil wir nur ein Zuhause haben - PLANet B Ab der 5. Schulstufe / Dauer: 60 Minuten

Die Erderwärmung zu bremsen zählt zu den größten Herausforderungen dieses Jahrhunderts. Nicht von ungefähr verschreiben sich deshalb immer mehr – vor allem – junge Menschen dem Klimaschutz und engagieren sich etwa für die Bewegung „Fridays for Future“. Bei der virtuellen Führung PLANet B erhalten Schüler*innen Einblick in Satellitentechnologien, Datenanalysen und Visualisierungsstrategien und erfahren dabei Wissenswertes über die messbaren Veränderungen auf unserem Erdball.

Hacking Humans for Space Exploration / Tinkerbells on Tour aka. Elke Hackl und Ute Wetscher (AT) // Ab der 5. Schulstufe / Dauer: 2-3 aufeinander folgende Unterrichtseinheiten


Bei diesem Workshop erhalten die Teilnehmer*innen den Auftrag, eine Mission zur Besiedelung des Roten Planeten vorzubereiten. Dabei tauchen klarerweise jede Menge Fragen auf – welche Lebensbedingungen herrschen auf dem Mars und wie wirken sich diese auf uns Menschen aus? Etc., etc., etc. Im Team werden die wichtigsten Herausforderungen identifiziert, Lösungsansätze erarbeitet und gefragt, welche Hacks des menschlichen Körpers oder welche Cyborg-Komponenten helfen könnten, den Widrigkeiten auf dem Mars zu trotzen.

Space Messengers / Projecting Particles, OMAi (AT) Ab der 5. Schulstufe / Dauer: 2-3 aufeinander folgende Unterrichtseinheiten

Der Workshop Space Messengers lädt Teilnehmer*innen auf eine aufregende Reise durch Raum und Zeit. Bei dieser einzigartigen Lernerfahrung, die Astrophysik und Medienkunst kombiniert, werden die Geheimnisse des Universums aus künstlerischer Perspektive gemeinsam erkundet. Fundiertes Wissen aus der Astro- und Quantenphysik, aufbereitet von einem internationalen Expert*innenteam, wird hier eingehend beleuchtet, während visuelles Storytelling die Querverbindungen zwischen Forschung und künstlerischer Vorstellungskraft aufzeigt. Darüber hinaus werden die Inhalte durch interaktive Projektionen und Spiele anschaulich illustriert und vertieft.

Sämtliche Angebote und Anmeldungen: <https://ars.electronica.art/center/de/schools/home-delivery/>

Ars Electronica: <https://ars.electronica.art/news/>

Folgen Sie uns auf: 

Für Rückfragen

Christopher Sonnleitner
Tel: +43.732.7272-38
christopher.sonnleitner@ars.electronica.art
ars.electronica.art/press