

„Klasse! Lernen. Wir sind digital“

Die Gewinner*innen des ersten Bildungspreises der nationalen Bildungsagentur (OeAD), des Bundesministeriums für Bildung, Wissenschaft und Forschung (BMBWF) und Ars Electronica stehen fest.

(Linz, 28.6.2022) Jedes zeitgemäße Bildungssystem muss junge Menschen dazu befähigen, ihr Leben in einer digitalisierten Welt aktiv gestalten zu können. Die fortschreitende Digitalisierung selbst schafft wiederum laufend neue Möglichkeiten, den dafür geeigneten Unterricht zu gestalten, zu erproben und zu implementieren. Genau diesen Wandel in Sachen Bildung wollen OeAD, BMBWF und Ars Electronica fördern und haben deshalb im September 2021 den Bildungspreis „Klasse! Lernen. Wir sind digital“ ins Leben gerufen. Im Rahmen der ersten Ausschreibung wurden zwischen 17. November und 14. März insgesamt 101 Best-Practice-Projekte aus ganz Österreich eingereicht. Den besten zehn darunter hat eine Jury nun 7 Anerkennungen, 2 mit je 5.000 Euro dotierte Auszeichnungen und den mit 10.000 Euro dotierten Hauptpreis zuerkannt.

Was bedeutet Digitales Lernen eigentlich?

Smartphones, Tablets und Laptops machen neue Formen des Lernens möglich, die zeitlich und räumlich flexibel sind. Lernende können sich optimal vernetzen, mittels einer flexiblen und strukturierten Kommunikation austauschen, Fragen stellen und schnelles Feedback einholen, sie können ihr Wissen teilen. Individualisierung und Differenzierung werden erleichtert.

Genau dafür will der Bildungspreis „Klasse! Lernen. Wir sind digital“ Bewusstsein schaffen und all jene Lehrer*innen und Schüler*innen unterstützen, die einen digitalisierten Unterricht als Chance für die Entwicklung und Erprobung neuer Ideen und Projekte betrachten. Im Mittelpunkt steht dabei nie das bloße Bedienen von Geräten im Sinne ihrer Erfinder*innen, sondern ein kreativer, innovativer und nachhaltiger Einsatz dieser digitalen Hilfsmittel. Am Beispiel der prämierten Best-Practice-Projekte will der österreichweite Wettbewerb zeigen, welches innovative Potenzial einer vielschichtigen Nutzung und nachhaltigen Verankerung von neuen Technologien im täglichen Schulunterricht innewohnt. Gleichzeitig will der Wettbewerb ein kritisches Hinterfragen anstoßen: Welche Strukturen sollen und können überhaupt sinnvoll mit digitalen Hilfsmitteln erweitert werden? Und welche Elemente des Schulunterrichtes brauchen auch in Zukunft unbedingt eine direkte soziale Interaktion?

Für Rückfragen

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

„Klasse! Lernen. Wir sind digital“ – der neue Bildungspreis für Österreich

Der neue Bildungspreis „Klasse! Lernen. Wir sind digital“ wird 2022 erstmals durchgeführt. Der österreichweit ausgeschriebene Wettbewerb richtet sich an Lehrpersonen, die gemeinsam mit ihren Schüler*innen neue innovative Projekte umsetzen. Ausgezeichnet werden keine Schulen oder Institutionen, sondern Pädagoginnen und Pädagogen sowie Schüler*innen.

Einreichberechtigt sind Schulklassen oder Schüler*innen-Teams der 4. Klasse Volksschule sowie der Sekundarstufe I und ihre Lehrer*innen. Zu den wichtigsten Einreichkriterien zählen Transformation (Welche neuen Prozesse braucht es im Schulalltag, um digitale Hilfsmittel sinnvoll einsetzen zu können?), Nachhaltigkeit (Wie kann Digitalisierung am Schulstandort nachhaltig verankert werden? Wie können digitale Kompetenzen von Schüler*innen nachhaltig gefördert werden?), Innovation (Welcher innovative Ansatz schafft im jeweiligen Kontext den größten Raum für Veränderung und neue Ideen?) und Kreativität (Wie kann digitale Schule möglichst kreativ umgesetzt werden?).

Der hochkarätigen Jury gehörten Ulrike Giessner-Bogner (OeAD), Elke Hackl, Konstantin Mitgutsch, Simon Prossliner (OeAD) und Susi Windischbauer an.

Klasse! Lernen. Wir sind digital / die Anerkennungen 2022

Insgesamt sieben Projekte wurden von der Jury mit einer Anerkennung bedacht. Mit „Cookie-Cutter“ setzten sich Schüler*innen der Volksschule Mönchhof im Mathematik-, Sach-, und Informatikunterricht mit Thema 3D-Druck auseinander und entwickelten ihre eigenen Keksausstecher. „Forest in Change – International ESA-Action Group Climate Detectives“ des Bundesgymnasium und Bundesrealgymnasium Waidhofen an der Thaya untersuchte die Auswirkungen des Klimawandels im Waldviertel anhand von Satellitenbilddaten. Die Schüler*innen der Musik- und Informatikmittelschule Wendstattgasse geben im Rahmen von „CODE TOGETHER! – Von der virtuellen Welt in die Praxis“ ihr Know-how über Coding und Robotik im Rahmen eigens konzipierter Workshops an Volksschulkinder weiter. Das Projekt „Labor Medienbildung – eTutor/innen – eKlassenordner/innen“ des Öffentlichen Gymnasiums der Franziskaner Hall forciert die didaktisch sinnvolle Implementierung digitaler Endgeräte im Schulunterricht. In dem Clip „Digitales Lernen – when homeschooling goes wrong“ zeigen Schüler*innen des Kollegium Aloisianum Linz auf humorvolle Weise, was beim Distance-Learning so alles schief gehen kann. Im Rahmen des Projektes „Eigene Spielkonsole mit Hilfe von Scratch bedienen“ haben die Schüler*innen der Mittelschule Schwechat-Frauenfeld im Werk-, Physik- und Informatikunterricht eine Spielkonsole gebaut. Am Projekttag „Digiday“ der GTMS Grundbäckerstraße 14 wurden an acht Stationen verschiedene Themenschwerpunkte behandelt; von Cybercrime und Cybermobbing bis hin zum richtigen Umgang mit elektronischen Geräten.

Für Rückfragen

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

Klasse! Lernen. Wir sind digital / die Auszeichnungen 2022

YES, WE CAN! / Sonderschule Waidhofen an der Ybbs, ASO1

*„(...) auf grandiose Art und Weise gezeigt, wie wirklich guter Unterricht aussehen kann. Der Prozess von der ersten Idee bis hin zum fertigen Video ist stringent und bleibt durch eine gute Dokumentation auch für Außenstehende in all seinen Phasen nachvollziehbar.“
(Auszug aus dem Statement der Jury)*

Die ASO1 der Sonderschule Waidhofen an der Ybbs beschloss, sich von den Corona-Einschränkungen im Schulalltag nicht unterkriegen lassen. Im Rahmen des Bildungspreises „Klasse! Lernen.“ wollte man es wissen und die eigene Kreativität auf die Probe stellen. Ergebnis ist ein spannender und sehenswerter Kurzfilm, der der Vernetzung unserer Welt auf den Zahn fühlt. Die Schüler*innen versuchten Celebrities zu kontaktieren, die aufgrund ihrer Bekanntheit nur schwer oder überhaupt nicht erreichbar schienen. Kontaktdaten wurden eruiert, eine E-Mail verfasst, verschiedene Persönlichkeiten angeschrieben und gebeten, eine Videobotschaft für das Projektvideo zu übermitteln. Viele antworteten nicht, andere schon. Die Schüler*innen erhielten Post von Marco Pogo, Dirk Stermann und Stefanie Sargnagel. Im nächsten Schritt überlegten sie, wie sie die vielen positiven Botschaften, die sie erhalten hatten, möglichst breitenwirksam platzieren könnten. Sie beschlossen, sich – ein schwarzes Leintuch haltend – fotografieren zu lassen. Die entstandenen Bilder versahen sie mit jeweils einem Spruch. Die fertigen Bilder wurden dann mittels Mini-Beamer auf diverse Hauswände in Waidhofen an der Ybbs projiziert. Jeder einzelne Arbeitsschritt wurde gefilmt und am Ende in das Projektvideo integriert, das bei „Klasse! Lernen. Wir sind digital“ eingereicht wurde.

Schnittstelle Werken / 3AR des BG/BRG Schwechat

„(...) Hier wird prozessorientierte Schulentwicklung vorangetrieben, wobei die unterschiedlichen Entwicklungsphasen des FAB-LABs prototypisiert, getestet und reflektiert werden.“

Im BG/BRG Schwechat ist das Schulfach Werken die Schnittstelle von naturwissenschaftlichen, technischen, geisteswissenschaftlichen und künstlerischen Fächern. Abstrakte Inhalte werden hier auf mannigfache Weise bearbeitet, Probier- und Experimentierfelder erschlossen und die Weichen für hoffentlich viele Erfinder*innenkarrieren gestellt. Voraussetzung für einen solchen Werkunterricht ist die nachhaltige Implementierung digitaler Fertigungstechnologien und ein sinnvolles Ineinandergreifen von digitaler und analoger Unterrichtssphäre. Ziel ist es, einen handlungsorientierten und fächerübergreifenden Unterricht zu gestalten, der digitale und analoge Technologien am Schulstandort einbezieht. So werden etwa im Mathematikunterricht

Für Rückfragen

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

die theoretischen Grundlagen geodätischer Kuppeln von Bauwerken erörtert, während im Werkunterricht mittels 3D gedrucktem Stecksystem Modelle von verschiedenen tragenden Systemen und anderen geometrischen Körpern hergestellt wurden. Im Fach Geometrisch Zeichnen wiederum entwickelten die Schüler*innen Tarnmuster, die in weiterer Folge auf Siebe belichtet und anschließend auf Jersey Stoff gedruckt wurden. Aus diesen wurden dann Schlauchschalen gedruckt.

Klasse! Lernen. Wir sind digital 2022 / Hauptpreis

Wir tun was für unsere Welt – Die 17 UN-Ziele / 4e VS Bendagasse

„(...) vor allem die Vorbildfunktion überzeugt – hier zeigt eine Volksschule, was mit „digitaler Grundbildung“ gemeint ist. In ‚Wir tun was für unsere Welt‘ ist eine ideale Verbindung von Thema und Technik gelungen. Dieses Projekt wurde im Gesamtunterricht, also fächerübergreifend, umgesetzt.“ (Auszug aus dem Statement der Jury)

Mit ihrem Projekt „Wir tun was für unsere Welt – Die 17 UN-Ziele“ will die 4e der Volksschule Bendagasse in Wien Kinder und Erwachsene auf die Probleme in der Welt aufmerksam machen. Viele Kinder ihrer Schule wissen es zwar grundsätzlich zu schätzen, dass es ihnen im Vergleich zu vielen anderen sehr gut geht; Spielzeug, das Handy, mehrere Mahlzeiten täglich und ein Dach über dem Kopf sind für sie aber – natürlich – selbstverständlich. Im Rahmen ihres Projekts setzten sich die Kinder mit den 17 UN-Zielen auseinander und erfuhren, wie sehr Kinder in anderen Ländern durch unsere Konsum- und Wegwerfgesellschaft leiden – sei es durch den dadurch angefachten Klimawandel oder aufgrund von Gewalt, Armut und Genderungleichheit. Den Schüler*innen war klar, dass sie zwar die Welt nicht ändern, in ihrem engeren Umfeld aber sehr wohl etwas bewirken können. Sie überzeugten ihre Eltern, den Müll zu trennen, Strom zu sparen und Wasser für den Garten in einer Regentonnen zu sammeln. Darüber hinaus lukrierten sie im Rahmen des Friedenslauf Spenden in der Höhe von 556 Euro, die sie für Bildungsmaßnahmen in Burkina Faso zur Verfügung stellten. Last but not least wollen die Schüler*innen mit ihrem Projekte viele, viele andere Kinder darauf aufmerksam machen, dass es nicht alle jungen Menschen auf dieser Welt so gut haben wie sie.

Für Rückfragen

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

STATEMENTS

Klaus Luger, Bürgermeister der Stadt Linz

„In dem Maße, in dem die Chancen und Partizipationsmöglichkeiten für Menschen wesentlich davon beeinflusst sind, ob sie digitale Tools zu nutzen verstehen oder nicht, muss die Digitalisierung im Unterricht Einzug halten und zum Thema werden. Junge Menschen müssen auf ein Leben als ‚digitale Bürger*innen‘ vorbereitet werden. Unsere Gesellschaft muss Kompetenzen aufbauen, um im Rahmen eines demokratischen Meinungsbildungsprozesses zu entscheiden, in welche Richtung wir neue Technologien und die Digitalisierung insgesamt weiter vorantreiben wollen. Es liegt an uns, dafür zu sorgen, dass technologische Innovation den Menschen in den Mittelunkt rückt und nicht bloß Profitstreben bedient. Mit ‚Klasse! Lernen. Wir sind digital‘ wird genau das befördert und jene Schüler*innen und Lehrer*innen unterstützt und wertgeschätzt, die hier vorangehen.“

Doris Lang-Mayerhofer, Kulturstadträtin und Beiratsvorsitzende Ars Electronica

„Es ist unser aller Auftrag, dass Innovation im 21. Jahrhundert nicht nur ökonomisch betrachtet wird, sondern sozial und ökologisch nachhaltig ist. Unverzichtbare Triebfedern dieses gesellschaftlichen Wandels sind Kunst und Bildung. Der Wettbewerb ‚Klasse! Lernen. Wir sind digital‘ bringt beide zusammen und holt Pionier*innen vor den Vorhang, die nicht erst auf die Zukunft des Bildungssystems warten, sondern schon heute an neuen Formen des Lernens arbeiten.“

Mag. Martin Bauer, MSc, BMBWF, Gruppenleiter IT, Digitalisierung, Medien

„Um digitale Schulentwicklung zu leben, müssen Lehrende, Schülerinnen und Schüler sowie deren Erziehungsberechtigte am Prozess beteiligt werden. Es ist eine gemeinsame Anstrengung, jungen Menschen die Chancen zu eröffnen, die die Digitalisierung für deren Leben und Arbeit bereithält. Der Bildungspreis wird Menschen verliehen, die sich dieser Herausforderung stellen.“

Dr. Sirikit Amann, OeAD, Abteilungsleiterin Bildung und Gesellschaft

„Mit ‚Klasse! Lernen. Wir sind digital‘ werden innovative Unterrichtsmodelle ausgezeichnet, die Lust auf Digitalität machen. Ein erfolgreicher Wandel in der Schule gelingt vor allem dann, wenn Lehrende, Schülerinnen und Schüler gemeinsame Potenziale von Mensch, Technik, Tradition und Innovation nützen und einsetzen, um Lernen zu einem ganzheitlichen Lernen zu machen. Dafür steht der Bildungspreis.“

Für Rückfragen

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