

Klasse! Lernen. Wir sind digital.

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

(Linz, 26.06.2023) Spätestens seit November 2022 ist klar, dass die digitale Transformation disruptive Auswirkungen haben wird. Die Veröffentlichung von Chat GPT3 war eine Zäsur – keine technische, sondern eine gesellschaftliche und politische. Alle Gesellschaftsbereiche stehen vor großen Herausforderungen, für das Bildungssystem gilt dies im Besonderen. Hier wollen Bewusstsein, Wissen und Skills vermittelt werden und das nicht bloß in Bezug auf neue Technologien, sondern durch ihren Einsatz. Genau das wollen OeAD, BMBWF und Ars Electronica mit dem Bildungspreis „Klasse! Lernen. Wir sind digital“ befördern. Mehr als 140 Best-Practice-Projekte aus ganz Österreich wurden zwischen November 2022 und April 2023 eingereicht. Eine Jury hat die besten zehn davon ausgezeichnet: 7 Anerkennungen, 2 Auszeichnungen, die mit je 5.000 Euro dotiert sind, und ein Hauptpreis, der mit 10.000 Euro dotiert ist.

„Die beeindruckenden Einreichungen zeigen auf, dass sowohl Schülerinnen und Schüler als auch Lehrkräfte mit den digitalen Endgeräten gemeinsam sich Inhalte erarbeiten und auf kreative Weise diese im Unterricht einsetzen. Im Vergleich zum letzten Jahr nutzen die Teams in der Schule die digital devices in verschiedenen Fächern, zu unterschiedlichen Themenstellungen und zeigen damit, dass der Einsatz von Digitalisierung ein richtiger Schritt ist, um Lernen ganzheitlich zu vermitteln. Der OeAD unterstützt als nationale Bildungsagentur mit seinen Angeboten die Schulen auf diesem Weg“, betont Jakob Calice, Geschäftsführer OeAD.

Die Jurymitglieder waren: Jakob Feyerer (AT), Simon Prossliner (OeAD), Elisabeth Rosemann (AT), Matthias Schoiswohl-Szwajor (AT) und Petra Siegele (OeAD). Der mit 10.000 Euro dotierte Hauptpreis geht an die Musikmittelschule Eggenburg für das Projekt *He[a]rophone*, über die mit je 5.000 Euro dotierten Auszeichnungen dürfen sich die Phönixschule – digiTN-Mittelschule Attnang-Puchheim (*PODix – Phönixschule ON AIR*) und das BG/BRG Pichelmayergasse in Wien (*Freifach Game Design*) freuen.

„Die fortschreitende Digitalisierung schafft immer neue Möglichkeiten für die Unterrichtsgestaltung. Mit dem Bildungspreis ‚Klasse. Lernen! Wir sind digital‘ unterstützt

Für Rückfragen

Nina Victoria Ebner
Tel. +43-699.1778.1593
nina.ebner@ars.electronica.art
ars.electronica.art/press

das Bildungsministerium eine Plattform, um konkrete Anwendungsmöglichkeiten des Einsatzes mobiler digitaler Geräte zur Förderung von kollaborativem Lernen einer breiten Öffentlichkeit zu präsentieren. Smartphones, Tablets und Laptops machen es möglich, gemeinsames Lernen flexibel zu gestalten. Die digitale Schule fördert somit neue Formen des Unterrichts!“, unterstreicht Martin Bauer vom BMBWF die hohe Relevanz dieses Bildungspreises.

Was ist Digitales Lernen?

Online-Plattformen und -infrastrukturen, die Wissen bündeln und auf intuitive, spielerische Weise transportieren; Smartphones, Tablets und Laptops, die überall und jederzeit Zugang zu diesem Wissen eröffnen; und, und, und. Die Digitalisierung schafft viele neue Möglichkeiten des Lernens und Lehrens. Genau das will der Bildungspreis „Klasse! Lernen. Wir sind digital“ transportieren und all jene Lehrer*innen und Schüler*innen unterstützen, die einen digitalisierten Unterricht als Chance für die Entwicklung und Erprobung spannender 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, welch innovatives 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?

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

Der Bildungspreis „Klasse! Lernen. Wir sind digital“ wurde 2022 initiiert. Der österreichweit ausgeschriebene Wettbewerb richtet sich an Lehrpersonen, die gemeinsam mit ihren Schüler*innen innovative Projekte umsetzen. Ausgezeichnet werden keine Schulen oder Institutionen, sondern Pädagog*innen 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

Für Rückfragen

Nina Victoria Ebner
Tel. +43-699.1778.1593
nina.ebner@ars.electronica.art
ars.electronica.art/press

Kontext den größten Raum für Veränderung und neue Ideen?) und Kreativität (Wie kann digitale Schule möglichst kreativ umgesetzt werden?).

Klasse! Lernen. Wir sind digital. / Hauptpreis 2023

He[a]rophone

Schule: Musikmittelschule Eggenburg

Unterrichtsfach: MINT

Schulgruppe: Schwerpunkt MINT

Schüler*innen: Fabian A., Luca B., Lena B., Jonas D., Lena D., Leni D., Sophie D., Valentina H., Fabian K., Tobias L., Luca L., Lisa-Marie M., Marlon P., Nina Sch., Luca S.

Lehrpersonen: Nora Dibowski, Karin Krottendorfer-Stift, Petra Roitner

Projektidee: Judith Grafinger

Statement der Jury

„He[a]rophone hat die Jury mit einem vielseitigen, durchdachten und nachhaltigen Konzept überzeugt: Der für das Projekt gestaltete ‚offene Lernort / MINTSpace‘ soll künftig als Experimentier- und Fortbildungszone dienen, und auch die im Rahmen des Projektes entwickelte Hörstation kann sehr flexibel platziert werden. [...] Dieses Projekt wird von der Jury als einzigartiger Startschuss für weitere Digitalisierungsprojekte gesehen.“

Der „Zukunftsraum“ in der Musikmittelschule Eggenburg (Niederösterreich) sorgt seit dem Projekt *He[a]rophone* für eine kollaborative Lernatmosphäre abseits des eigenen Klassenzimmers: Mit Unterstützung von Expert*innen aus den Bereichen Design, Architektur, Elektronik und Informatik wird an diesem offenen Lernort experimentiert und kreativ gearbeitet. Eine Lötstation, Werkzeugwände, 3D-Drucker und ein Elektro-Bereich regen zum Entdecken der Schnittstelle von digitalen und analogen Technologien an. Das erste gemeinsame Projekt steht bereits in den Startlöchern: Eine mobile Hörstation, das *He[a]rophone*, ein gemeinsam erarbeitetes Lerntool, das in der Schulbibliothek und direkt in den Klassenräumen eingesetzt werden kann.

Für Rückfragen

Nina Victoria Ebner
Tel. +43-699.1778.1593
nina.ebner@ars.electronica.art
ars.electronica.art/press

Die Idee der jungen Entwickler*innen ist es, Audiowelten nicht einfach zu teilen, sondern vor allem selbst zu gestalten – von der Erstellung der Hardware bis hin zu den Inhalten. Mit dem selbstgebaute *He[a]rophone* können aktuell Musik, Hörbücher und Podcasts abgespielt werden. Für das nachhaltige Konzept erhält *He[a]rophone* den Hauptpreis des Wettbewerbs „Klasse! Lernen. Wir sind digital“.

Klasse! Lernen. Wir sind digital. / Auszeichnungen 2023

PODix – Phönixschule ON AIR

Schule: Phönixschule – digiTN-Mittelschule Attnang-Puchheim
Unterrichtsfach: Digitale Grundbildung
Schulgruppe: 3a und 3b (2022/23)
Lehrperson: Thomas Schwaiger

Statement der Jury

*„In diesem Projekt haben die Schüler*innen auf herausragende Art und Weise aufgezeigt, wie kreativ und mit welcher sprachlichen Vielfalt sie digitale Medien einsetzen können und wie sehr sich unterschiedliche Kulturen gegenseitig bereichern können. Mehrsprachigkeit im Klassenzimmer ist ein absoluter Bonus.“*

Die Schüler*innen der Phönixschule (Oberösterreich) konsumieren nicht nur Podcast-Anwendungen, sondern gestalten sie gleich selbst. Dabei nutzen sie eine Kompetenz, die in ihrem Schulalltag zentral ist und als großer Bonus verstanden wird: Mehrsprachigkeit. Die Redakteur*innen erarbeiten gemeinsam schulische Themen und demonstrieren dabei, wie reflektiert mit digitalen Welten umzugehen ist und welche Relevanz Sprachvielfalt in Informationsmedien hat. Mit dem Blick für die verständliche Aufbereitung von Lerninhalten erstellen die Schüler*innen mit entsprechenden Programmen komplexe Audiobeiträge – und das nicht nur auf Deutsch.

Für Rückfragen

Nina Victoria Ebner
Tel. +43-699.1778.1593
nina.ebner@ars.electronica.art
ars.electronica.art/press

Freifach Game Design

Schule: BG/BRG Pichelmayergasse, Wien

Unterrichtsfach: Freifach / Unverbindliche Übung „Game Design“

Schulgruppe: Schüler*innen der Jahrgänge 5 bis 8

Schüler*innen: Andrew B., Benjamin B., Adrian C., Louis Ch., Lennox D., Linda D., Tolga E., Nina F., Adrian G., Adrian K., Sophie K., Imran L., Mohammed N., Maximilian O., Vivian P., Emilio R., Nico S., Maximilian Sch., Nicholas St., Marie St., Selin U., Noorjahan Z., Omar Z., Osman Ö.

Lehrperson: MMag. Till Weinhold

Statement der Jury

*„Die Unverbindliche Übung ‚Game Design‘ am BG/BRG Pichelmayergasse bietet Schüler*innen schulstufenübergreifend einen interdisziplinären Explorationsraum für die Stärkung ihrer ‚21th century skills‘. [...] Das Projekt bildet zudem die erfolgreiche Etablierung eines an den Interessen der Schüler*innen entwickelten Unterrichtskonzeptes am Schulstandort ab und überwindet damit strukturelle und institutionalisierte Hindernisse.“*

Das Freifach „Game Design“ des BG/BRG Pichelmayergasse (Wien) fordert die Schüler*innen auf, sich mit digitalen Spielen, ihren Inhalten, ihrer Konzeption und den technischen Möglichkeiten zu beschäftigen. Schon analoge Spiele erfordern gewisse Strategien und „Schachzüge“ – aber wie lässt sich das in die digitale Welt übertragen und wo liegen die Gemeinsamkeiten? Mit dieser Frage beschäftigen sich die Teilnehmer*innen zu Beginn, bevor sie eigene digitale Anwendungen entwerfen und umsetzen. Inspiration und Unterstützung bieten dafür Events wie das Wiener Spielefest sowie Gespräche mit professionellen Game Designer*innen. Im Rahmen des Lehrplans verknüpfen die Schüler*innen Wissen aus Sprache, Kunst, Mathematik und Technik und kreieren Spiele nach den eigenen Vorstellungen.

Für Rückfragen

Nina Victoria Ebner
Tel. +43-699.1778.1593
nina.ebner@ars.electronica.art
ars.electronica.art/press

Klasse! Lernen. Wir sind digital. / Anerkennungen 2023

4CD – Fablab Ursulinen Innsbruck

Schule: Gymnasium Ursulinen Innsbruck

Unterrichtsfach: Werken

Schulgruppe: 4CD

Lehrperson: Peter Hausegger

Statement der Jury

*„Das 4CD – Fablab Ursulinen Innsbruck zeigt eindrucksvoll, wie Schüler*innen auf praktische und auch unterhaltsame Weise ihre erlernten Methoden von der Ideenfindung über die Umsetzung bis hin zum Troubleshooting anwenden können. [...] Das Fablab bietet einen Raum zum Lernen, zum Festigen von Grundfertigkeiten für die digitale Produktion und zum selbstbestimmten Erkunden neuer Technologien.“*

Lösungsorientiertes und eigenverantwortliches Arbeiten steht im Fablab des Ursulinen Gymnasiums in Innsbruck an erste Stelle des Lehrkonzepts. Durch die Ausstattung mit einem 3D-Drucker, Schneidplotter, Lasercutter und Microcontroller steht den Schüler*innen eine Spielwiese an neuen Technologien zur Verfügung, die zur Umsetzung von eigenen Ideen und frei gewählten Projekte anregt. Die Schüler*innen der Werkgruppe 4CD haben diese Möglichkeiten effektiv genutzt und mit digitaler Fabrikation und Robotik experimentiert – der kreative Prozess wurde ein Semester lang von Lehrpersonen begleitet. Ein ferngesteuertes Boot, bewegliche Roboter und ein eigens programmierter Distanzmesser sind nur zwei Beispiele der eindrucksvollen Ergebnisse.

Für Rückfragen

Nina Victoria Ebner
Tel. +43-699.1778.1593
nina.ebner@ars.electronica.art
ars.electronica.art/press

Digitale Schnitzeljagd – Weg der Nachhaltigkeit

Schule: Volksschule Stattegg

Unterrichtsfach: Werken, bildnerisches Gestalten, Sachunterricht

Schulgruppe: 4. Klasse

Schüler*innen: Sophie A., Petra B., Julia B., Niklas D. Ina H., Vera J., Valentin K., Xaver K., Nino L., Marlene L. Helena M., Elena R., Emely S., Valentina S., Alexander U., Alexander V, Vanessa V., Franz W., Sebastian W., Markus W.

Lehrperson: Mag. Michaela Köhler-Jatzko

Statement der Jury

„Dieses Projekt der Volksschule Stattegg ermöglicht einen spannenden und interdisziplinären Unterricht zum Thema Nachhaltigkeit. Durch die stimmige Verknüpfung von handwerklichem Ausdruck in Form von Tonskulpturen mit Digitalisierung und Gamification im Rahmen einer Schnitzeljagd-App gelingt eine vielseitige Auseinandersetzung mit den Nachhaltigkeitszielen (SDGs) der Vereinten Nationen.“

Die Vereinten Nationen haben 17 Ziele für nachhaltige Entwicklung vereinbart – die 4. Klasse der Volksschule Stattegg (Steiermark) hat sich mit diesen SDGs beschäftigt. Unter dem Jahresthema der Schule „Fair Antwortung“ wurde das Projekt *Digitale Schnitzeljagd – Weg der Nachhaltigkeit* konzipiert. Die Schüler*innen gestalteten Keramik und konzipierten mit der App „Actionbound“ ein digitales Quiz. Alle Rätsel und Inhalte wurden gemeinsam erarbeitet und in die digitale Anwendung eingepflegt, die keramischen Objekte rund um das Schulgebäude platziert. So entstand ein Nachhaltigkeitsweg, der mittels App zum interaktiven Erlebnis für Kinder, Eltern, Lehrer*innen und andere Besucher*innen aus der Gemeinde wird. Wer es ausprobiert, kann bei jeder Station Informationen abrufen, muss Fragen beantworten, Aufgaben erfüllen oder Fotos aufnehmen. Ein Punktesystem macht die Beschäftigung mit Fragen der nachhaltigen Ressourcennutzung zur Challenge mit Sinn.

Credits:

Projektpartner atempo. Als Mitarbeiterin von atempo übernimmt Barbara Schmid die Umsetzung digital-kreativer Schulprojekte.

Für Rückfragen

Nina Victoria Ebner
Tel. +43-699.1778.1593
nina.ebner@ars.electronica.art
ars.electronica.art/press

Filmprojekt „Lesenacht“

Schule: Bischöfliches Gymnasium Paulinum, Schwaz

Unterrichtsfach: Deutsch, Musik, Schulmodell „Paulinum“

Schulgruppe: ca. 50 Schülerinnen der 2B und 2C

Lehrperson: Sonja Fuchs

Statement der Jury

*„Das Projekt überzeugt durch die Motivation und den unglaublichen Enthusiasmus aller beteiligten Schüler*innen und Lehrpersonen. [...] Das sowohl schulstufen- als auch fächerübergreifende Projekt macht die unterschiedlichen Schritte eines Filmdrehs erfahrbar und vermittelt auf eindrucksvolle Weise den Unterschied zwischen selbst gefilmten Handyaufnahmen und professioneller Filmproduktion.“*

Das Bischöfliche Gymnasium Paulinum in Schwaz (Tirol) ist aktuell Drehort des Gruselfilms *Lesenacht* – für das Drehbuch, die Filmarbeiten, die Szenen, Tonaufnahmen, Maske und Konzeption zeichnen sich an die 50 Schüler*innen der 2B und 2C verantwortlich. Im Rahmen des Projekts lernen die Jugendlichen verschiedene Filmtechniken und Kameraeinstellungen kennen, setzen sich mit Ton- und Schnittprogrammen auseinander und verarbeiten eigenständig Themen, die Teenager wirklich interessieren. Die fiktive Geschichte rund um einen Einbruch in die Schule und einen alten Schulskandal ist bereits zur Hälfte abgedreht, das Endergebnis ist im September 2023 zu erwarten.

Für Rückfragen

Nina Victoria Ebner
Tel. +43-699.1778.1593
nina.ebner@ars.electronica.art
ars.electronica.art/press

Gamification – Motivation zu Lernen

Schule: Mittelschule Kematen

Unterrichtsfach: Unverbindliche Übung Robotik

Lehrperson: Matthias Erhart

Statement der Jury

*„Das Projekt denkt schulische Leistungsbeurteilung und Lernanreize für Schüler*innen vollkommen neu. [...] Auf spielerische Art und Weise werden Lernanreize gesetzt und durch die enge Einbindung der Schüler*innen in die Applikationsentwicklung digitale Kompetenzen vermittelt.“*

Eine Lern-App von Schüler*innen für den eigenen Unterricht; diesem Vorhaben haben sich Schüler*innen der Mittelschule Kematen (Tirol) angenommen. Unter dem Motto „Gamifaction“ arbeiten die Spielentwickler*innen an Lerninhalten mit spielerischen Elementen, die dazu ermuntern sollen, sich eigenständig und kontinuierlich fachliches Wissen anzueignen – im Unterricht und darüber hinaus. Programmierte Zwischenziele und kleine Erfolge sollen die Motivation steigern und erhalten. Die Schüler*innen tragen je nach Alter und Erfahrung zu allen Entwicklungsschritten bei, erarbeiteten Pläne, Zeichnungen, Systemtests, Rohdatentabellen und Spielkonzepte im Rahmen der Entwicklungsphase.

Für Rückfragen

Nina Victoria Ebner
Tel. +43-699.1778.1593
nina.ebner@ars.electronica.art
ars.electronica.art/press

Mit Wasser für die Umwelt

Schule: NÖ Mittelschule Lunz am See

Unterrichtsfach: Chemie, Physik, Projektunterricht

Schulgruppe: Bildungscampus Lunz am See: 4. Klasse und 2. Klasse MS, 1. Klasse VS

Schüler*innen / 4. Klasse: Dominik F., Leon H., Samuel H., Andrea H., Tim J., Florian L., Gabriel M., Amelie M., Theresa P., Jonas P., Christoph S., Valentina S., Lukas S., Nikolaus St., Eric W.

Schüler*innen / 2. Klasse: Magdalena G., Elina M., Julia L., Sara S.

Lehrpersonen: Mag. Valentina Leitner, Lisa Paumann BEd.

Statement der Jury

„Ausgehend von Experimenten zu Wassereigenschaften umfasst dieses Projekt Experimente, den Besuch einer Kläranlage, die Kooperation mit der Forschungsstation Wassercluster, aber auch die Dokumentation und Präsentation der bisherigen Projektergebnisse und die Erarbeitung von Lernmaterialien.“

Das Projekt *Mit Wasser für die Umwelt* der Mittelschule Lunz am See (Niederösterreich) fördert das Bewusstsein für die Vielfältigkeit des Grundelements Wasser und wurde in Zusammenarbeit mit Forschungsinstitutionen sowie Fachpersonen entwickelt. Ausgestattet mit Kenntnissen der Chemie und Physik widmeten sich die Schüler*innen der Ressource Wasser und analysierten ihre Bedeutung für das ökologische Gleichgewicht. Ein eigenes Pixi-Buch inklusive „Forscherbox“ war der kreative Output des Projekts, dessen Erkenntnisse bereits im Rahmen einer öffentlichen Ausstellung präsentiert wurden. Impulsvorträge und Diskussionsvorträge folgten. Speziell der Peer2Peer-Gedanke hat die Jury überzeugt: Die vierte Klasse der Mittelschule lud ihre jüngeren Kolleg*innen aus der ersten Klasse Volksschule dazu ein, gemeinsam mit den erarbeiteten Materialien zu experimentieren – hier wurde gemeinsames Lernen effektiv zum Unterrichtsformat.

Credits:

Zusammenarbeit mit dem Wassercluster Lunz am See (Boku, Universität Wien und Donauuniversität), Marktgemeinde Lunz am See, Rechtsanwältin Mag. Marlies Teufel und BGM a. D. Martin Ploderer

Für Rückfragen

Nina Victoria Ebner
Tel. +43-699.1778.1593
nina.ebner@ars.electronica.art
ars.electronica.art/press

Seifenwerkstatt 4.0

Schule: GRG13 Wenzgasse, Wien

Unterrichtsfach: Werken

Schulgruppe: 2.E

Schüler*innen: Leonie B., Samir C., Lenya F., Philipp G., Benedikt H., Nicolas H., Esther J., Alexander K., Clemens K., Hemma K., Leonard K., Luca K., Maximilian K., Toni K., Alika L., Leonidas L., Lilly L.,

Lehrperson: Julia Grandegger

Statement der Jury

„Die Seifenwerkstatt 4.0 zeigt, wie digitale und analoge Arbeit im Kontext des Unterrichtsfachs ‚Werken‘ funktionieren kann. [...] Der intertechnologischer Ansatz, gefördert durch einen hohen Grad an Individualität, wird durch die Implementierung digitaler Fertigungsprozesse und die Verschränkung digitaler und analoger Techniken erweitert.“

Im Werkunterricht des GRG13 Wenzgasse (Wien) steht kreatives und nachhaltiges Arbeiten auf dem Stundenplan, denn das Projekt *Seifenwerkstatt 4.0* verweist auf den (Mehr)wert von Verpackungen und ihr Recycling-Potential. Statt gesammelte Tetrapackungen als Abfall zu klassifizieren, erstellte die Werkgruppe aus dem Material Seifen-Gießformen und entwickelte eigene künstlerische Designs. Von der Seifenherstellung, über die Verpackung bis zum individuellen Logo entwarfen die Schüler*innen selbständig Endprodukte und begaben sich so spielerisch in die Rolle von Produzent*innen am echten Markt.

Credits:

Dank an die Fachgruppe Werken

Für Rückfragen

Nina Victoria Ebner
Tel. +43-699.1778.1593
nina.ebner@ars.electronica.art
ars.electronica.art/press

Wir stehen unter Strom!

Schule: Volksschule August Tielmann, Telfs

Lehrerin: Anna Zigala

Unterrichtsfach: Unverbindliche Übung Robotik

Statement der Jury

„Insgesamt bietet dieses Projekt den Kindern eine einzigartige Gelegenheit, Energiethemen zu erforschen, ihr technisches Verständnis zu verbessern und voneinander zu lernen. [...] Ein rundum bereicherndes und inspirierendes Projekt, das die Kinder motiviert und ihre Begeisterung für Technologie und Energie weckt.“

Stromerzeugung und -verbrauch sind komplexe Angelegenheiten, deren Hintergründe auf den ersten Blick nicht leicht zu fassen sind – die Volksschule August Thielmann in Telfs (Tirol) hat diese Herausforderung angenommen. Ausgehend von einem Besuch im Pump-Speicher-Kraftwerk Sellrain-Silz, einer Recherche in der Bibliothek und mittels Online-Medien waren die Schüler*innen aufgefordert, eine eigene Stromanlage mit Speichersee, Laufwasserkraftwerk und Windrädern aus LEGO zu entwickeln. Dabei zeigten die Kinder großes Interesse für Energiegewinnung und entwickelten zusätzlich ein Wohnhaus mit Solaranlage, um eine weitere Energiequelle zu sichern. Mithilfe von SmartHubs und Tablets wurde das Lego-Werk folglich zum Leben erweckt – eine eigene Version der Zukunft aus Sicht der Schüler*innen in Telfs.

Weiterführende Informationen zu den Projekten finden Sie unter

<https://ars.electronica.art/prix/de/klasselernen/>

Folgen Sie uns auf



Für Rückfragen

Nina Victoria Ebner
Tel. +43-699.1778.1593
nina.ebner@ars.electronica.art
ars.electronica.art/press